

DAS ROLLENSPIEL FÜR DIE DEUTSCHESPRECHFÄHIGKEIT DER SMA - SCHÜLER

Agustina Ginar

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

ginar.agustina@yahoo.co.id

Drs. Abdul Karim, M.Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Keywords : Role Play, speaking skill

In teaching German, students are often afraid to make mistakes in speaking. This makes students are afraid to speak out and express opinions in the German language , causing they have low ability to speak. This happens to students of SMAN 3 MIPA 6 Sidoarjo. Who learn German, the teaching of foreign languages , especially German language would be more meaningful if using an effective learning strategy. Researchers applying Role Playing Techniques to improve the skills of speaking German. Researchers applying role play techniques to improve speaking skill in German language.

The problem of this research is "How the Play Role Technique in teaching German is applied for the student in Class XI MIPA 6 SMAN 3 Sidoarjo ? " . While the purpose of this research is " To know application of the Role Play Techniques in German speaking skills for the Student Class XI MIPA 6 SMAN 3 Sidoarjo " . The results of the research is qualitative and supported by quantitative data.

Based on the research results , the results observed by the observation sheet German language teacher tutors and peers different from each meeting. The results of the observation sheet German language tutor teacher with a percentage of 79.9 % in the first meeting , 86.6 % in the second meeting , 89.9 % at the third meeting , 93.3 % in the fourth meeting and 95 % at its fifth meeting . So it can be seen that the frequency of the activity of the teacher and student activity that appears on each meeting has increased. While the results of the observation sheet of peers with a percentage of 78.2 % in the first meeting , 85 % in the second meeting , 88.2 % at the third meeting , 90 % in the fourth meeting , and 95 % at its fifth meeting . So it can be seen that the frequency of the activity of the teacher and student activity that appears on each meeting has increased. From the results of data analysis can be concluded that overall the students' response to the application of Role Playing Techniques to improve speaking skills earn a percentage of German language that is positive every aspect of the questionnaire / questionnaire of the total number of students in class XI MIPA 6 Sidoarjo. Students' response to the application of Role Playing Techniques to improve German language speaking skills of students is good and positive . Positive student responses supported by the results of tests that have been done speaking skills .

Based on the observations of researchers, before applying Role Playing Engineering students often forget to material that has been taught, since the ability to remember and understand the material is still weak, the students are afraid to make mistakes, lack of confidence, and the frequent repetition in speaking German. But after applying the technique Role Playing, students are very easy to remember the material that has been taught, students dare to speak German, confident, and sometimes - sometimes repetition in speaking the German language, intonation clearly, the choice of words is very appropriate theme, and governance correct language. So the German language speaking skills class XI student of Mathematics 6 significantly increased.

The conclusion that can be drawn is the application of Role Play Techniques to function in learning conversational skills. A positive value of Role Play is to achieve successful application of techniques demonstrated by the questionnaire . The opinions of the students about the application of Role Play technique is

also positive . And supported by the test results are also satisfactory speaking skills and support the results of the questionnaire .

Auszug

Die Stichwörter : die Rollenspiel, deutsche Sprechfähigkeit

Beim Deutschlernen haben die Schüler oft Angst, Fehler zu machen. Deshalb, wurde eine wirksame Lerntechnik gebraucht. Eine von den wirksamen Lerntechniken ist das Rollenspiel. Die Schüler wird im Unterricht durch das Rollenspiel aktiver sein, zusammenarbeiten, Deutsch richtige benutzen, ihre Meinungen und ihre Gedanken äußern.

Das Problem dieser Untersuchung ist "Wie steigen die Anwendung des Rollenspiel die Deutschsprechfertigkeit von den Schülern Klasse XI MIPA an der SMAN 3 Sidoarjo?". Das Ziel dieser Untersuchung ist um die Anwendung der Rollen Spiel beim Lernen des Deutschsprechfähigkeit von den Schülern Klasse XI MIPA an der SMAN 3 Sidoarjo zu wissen".

Diese Arbeit ist eine qualitative Untersuchung und wird durch quantitative Daten unterstützt. Dieser Untersuchung wird 5 mal Unterrichtsgegnungen durchgeführt. Die Techniken der Datenerhebung sind die Beobachtungstechnik, die Reaktionen der Schüler, und das Ergebniss von den Arbeit der Schüler als Nebendaten.

Das Ergebniss dieser Untersuchung sind der Deutschunterricht durch das Rollenspiel kann die Aktivitäten des Lehrer und der Schüler steigen. Die Ergebnisse der Beobachtungstechnik der Deutschlehrerin mit einem Anteil von 79,9 % in der ersten Sitzung , 86,6 % in der zweiten Sitzung , 89,9 % auf der dritten Sitzung , 93,3% in der vierten Sitzung und 95% bei seiner fünften Sitzung . Dass, die Frequenz der Aktivitäten des Lehrer und der Schüler in jeder Sitzung steigt. Die Reaktion von den Schülern auf die Rollenspieltechniken ist positiv und glücklich. Die Antworten der Schüler durch das Ergebniss der Tests unterstützt, die Sprechfähigkeit durchgeführt wurden . Das Ergebniss der Durchschnittnote ist 88,3.

Das Ergebniss der Untersuchung zeigt, daß die Anwendung von Rollenspieltechnik gut angewendet wird. Die Quisionerdaten zeigt, daß die Schüler gern Deutsch mit der Rollenspieltechniken lernen. Die Meinungen der Schüler über die Rollenspieltechnik ist ebenfalls positive.

Die Eröffnung

Hintergrund

Jedes Land hat ein Kommunikationsmedium , das eine Beziehung zwischen Individuen erleichtern kann. Das Kommunikations-Tool wird die Sprache genannt. Die Sprache ist ein Kommunikationsmittel , das sehr wichtig im Leben des Menschen ist. Fremdsprachen in diesem Fall die deutsche Sprache dient als ein Mittel, um zu kommunizieren, den Zugriff auf und den Austausch von Informationen weltweit und erhöhen das Wissen über die Kultur eines fremden Landes. Mit der Fähigkeit, zu sprechen Deutsch mit Deutschen zu kommunizieren, entweder direkt oder über Social Media. Als soziale Wesen verwenden Menschen Sprache mündlich und schriftlich. Die erste

Sprache wird durch einen natürlichen Prozess erhalten, die aus dem familiären Umfeld beginnt, in der Schule Umwelt und öffentliche Redner. Zweite Sprache und Fremdsprachen durch formale Bildung erworben, vor allem Schulumfeld .

Sprachkenntnisse hat vier Aspekte, die eng miteinander verbunden sind, also Fähigkeiten Hören, Sprechen, Schreiben und Lesen. Mit dem Erwerb ist Sprachkenntnisse durch eine Beziehung in der Regel eine regelmäßige Reihenfolge: zuerst - früh in der Kindheit lernen wir auf die Sprache hören / hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. So, dh hören eine Reihe von Erwerb von Sprachkenntnissen Fähigkeiten, Sprechen, Lesen und Schreiben. Hören und Sprechen gelernt, bevor die Schule betreten. Während Lese- und

Schreibfähigkeiten sind in der Regel in der Schule gelernt.

Sprechen Fähigkeiten sind zweite Sprachkenntnisse nach dem Hören und vor den Lese- und Schreibfähigkeiten. Von den vier Fähigkeiten, ist es, Fähigkeiten zu sprechen besonders wichtig, da es zu Kommunikationsfähigkeiten bezieht. Die Lernenden werden voraussichtlich in der Lage sein, Ideen oder Meinungen in deutscher Sprache mündlich zu vermitteln. In Anbetracht der Bedeutung von Fähigkeiten im Alltag gesprochen - heute sollte die Lehre des Sprechens kontinuierlich untersucht werden.

Die Untersuchungsmethode

Sprechfähigkeiten sind eine der Sprachkenntnisse als die Fähigkeit, Töne Artikulation oder Wörter auszusprechen ihre Meinungen oder Gedanken und Gefühle zu einer Person oder Gruppe verbal auszudrücken, darzustellen und zu äußern, entweder von Angesicht zu Angesicht oder nach Entfernung, Bambang (2012: 140),

Rollenspieltechniken entwickelt von Fannie Shaftel (1967) in Huda, Miftahul (2013: 115) sagt, dass Rollenspiele (Rollenspiele) ist ein Lehrmodell, das aus individuellen und sozialen Dimensionen der Bildung kommt. Dieses Modell hilft jeder - jeder Schüler persönliche Bedeutung in ihrer sozialen Welt zu finden und helfen, ein persönliches Dilemma mit Hilfe einer Gruppe lösen.

Nach Huda (2013: 117) spielen Mechanische eine Rolle mit der Rolle entsprechend handelt, die für bestimmte Zwecke, wie die Wiederbelebung der historischen Atmosphäre im Voraus bestimmt wurde.

Basierend auf den oben Verständnis, Lerntechniken eine Rolle spielen, sind wie folgt:

- Lehrer vorbereiten / vorbereiten Szenarien dargestellt.
- vor der Durchführung des Lehr- und Lernaktivitäten • Die Ernennung von ein paar Studenten Szenarien innerhalb von wenigen Tagen zu studieren.
- Der Lehrer bildeten eine Studentengruppe , deren Mitglieder 5 Personen.
- eine Erklärung über die Kompetenz sorgen.
- Aufruf der Studenten, die bestellt wurden, ein Szenario zu handeln, die vorbereitet wurde.
- Jeder der Schüler waren in der Gruppe beobachtet das Szenario modelliert wird.
- Nach Abschluss gezeigt, wird jeder Schüler ein Arbeitsblatt gegeben zu diskutieren / eine Beurteilung der Leistung jeder Gruppe geben.
- Jede Gruppe präsentiert die Ergebnisse seiner Schlussfolgerungen.
- Lehrer allgemeine Schlussfolgerungen.
- Evaluierung.
- Abdeckung.

Nach (Huda, Miftahul, 2013: 116), die den Einsatz von Techniken der in der Rolle misst (Rollenspiel) ist wie folgt:

Stufe 1: warme Atmosphäre Gruppe

In diesem Stadium ist das, was zu tun;

- Lehrer identifizieren und die Darlegung von Problemen
- Der Lehrer erklärt, das Problem
- Lehrer interpretieren Probleme
- Der Lehrer erklärt eine Rolle (Rollenspiele) spielen

Stufe 2: Auswahl der Teilnehmer

Dinge in diesem Stadium zu tun ist, wie folgt:

- Lehrer analysieren Rollen
- Lehrer wählen die Spieler (Studenten), die die Rolle ausführen

Rahmen: Phase 3

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Lehrer die Sitzung zu organisieren - die Sitzungsrolle

- Lehrer bekräftigt die Rolle

- Lehrer und Schüler nähern sich der problematischen Situation

Stufe 4: Vorbereitung der Schüler auf

Wahlbeobachter

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Der Lehrer entscheidet, was diskutiert wird.
- Lehrer gibt Pflicht Beobachtungen von einem seiner Schüler.

Stufe 5: Charakterisierung

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Lehrer und Schüler beginnen Rollenspiel
- Lehrer und Schüler bestätigt das Rollenspiel
- Lehrer und Schüler beenden die Rollenspiel

Stufe 6: Diskussion und Evaluation

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Lehrer und Schüler Bewertungen

Charakterisierung (Inzidenz, Position und Realität)

- Lehrer und Schüler diskutieren den Fokus - den Schwerpunkt
- Lehrer und Schüler entwickeln eine weitere Charakterisierung.

Stufe 7: Charakterisierung Zurück

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Lehrer und Schüler spielen wieder in einer anderen Rolle.
- Lehrer Feedback oder alternative Verhalten im nächsten Schritt.

Stufe 8: Diskussion und Bewertung der Zweiten

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Schließen Sie wie in Schritt 6.

Stufe 9: Teilen und Freigabe

Dinge in diesem Stadium zu tun ist:

- Lehrer und Schüler Situationen verbinden, spielte mit dem Leben in der realen Welt und das Problem - ein weiteres Problem, das auftreten kann.

- Lehrer erklärt die allgemeinen Grundsätze des Verhaltens.

Die Forschungsmethoden

Forschung ist eine wichtige Tätigkeit in der Lösung eines Problems zu tun. Die Forschung ist ein Prozess, der eine Reihe von Schritten ist - unternommenen Schritte in einer geplanten und systematischen Problem, um die Lösung zu erhalten oder erhalten Antworten auf Fragen - spezifische Fragen. Dies bedeutet, dass eine Lösung für ein Problem zu erhalten diharuskan eine Studie mit den Schritten durchgeführt - Schritte / Stufen der Verfahrens Ordnung Lösung erhalten werden keine Fehler auftreten. In diese Ergebnisse zu erzielen, wird eine systematische Forschungsplan und in Übereinstimmung mit bestehenden Verfahren durchgeführt werden. Die Herstellung dieser Dinge auf einer Beschreibung des Problems basiert, ein Problem, das in dieser Literaturstelle verwendete näher an dem Phänomen. Diese Art der Forschung ist beschreibende qualitative Forschung im Zusammenhang. Dies bedeutet, dass die Forschung, um die Existenz von Phänomenen zu demonstrieren verwendet - Phänomene, die explizit existieren und zu beschreiben.

Dieser Vorschlag Forschung an der SMAN 3 Sidoarjo durchgeführt . Die Schule befindet sich auf Jl. Dr. Wahidin No. 130, Bezirk Sidoarjo, Sidoarjo Regentschaft, East Java. SMA Nachbarschaft ist sehr ruhig und förderlich für einen Lernprozess durchgeführt wird. SMAN 3 in Sidoarjo Umsetzung bereits den Lehrplan im Jahr 2013, in dem eine Fremdsprache als Spezialisierung. Allerdings ist die deutsche Sprache nicht nur von Studenten der Klasse X und XI Klasse studiert, sondern auch die deutsche Sprache zu lernen. Zuweisung von Zeitfächern Deutsch Sprache ist 3 x Jam Stunden pro Woche oder 135 Minuten pro Woche. Diese Forschung wurde in den

Klassen XI IPA 6. Prüfung durchgeführt hat diese Klasse als Forschungsobjekt für seine Beherrschung der deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten sehr gefordert sind. Die Technik der Erhebung von Daten durch Beobachtungsbögen und Schüler Antworten auf den Fragebogen.

Resultate und Diskussion

Auf der Grundlage der Forschungsergebnisse, beobachteten die Ergebnisse der Beobachtungsblatt Deutschlehrer Tutoren unterscheidet sich von jeder Sitzung. Die Ergebnisse der Beobachtungsbogen deutscher Sprache Tutor Lehrer mit einem Anteil von 79,9% in der ersten Sitzung, 86,6% in der zweiten Sitzung, 89,9% auf der dritten Sitzung, 93,3% in der vierten Sitzung und 95% bei seiner fünften Sitzung. So kann man sehen, daß die Frequenz der Aktivität der Lehrer und Schüler-Aktivität, die auf jeder Sitzung angezeigt wurde erhöht. Aus den Ergebnissen der Datenanalyse können, dass insgesamt der Studenten abgeschlossen werden als Reaktion auf die Anwendung der Rollenspielspieltechniken einen Anteil der deutschen Sprache zu verbessern sprechen Fähigkeiten verdienen, die jeden Aspekt des Fragebogens / Fragebogen von der Gesamtzahl der Schüler in der Klasse positiv ist XI MIPA 6 Sidoarjo. Students 'Reaktion auf die Anwendung von Rollenspielspieltechniken deutschen Sprache zu sprechen Fähigkeiten der Schüler zu verbessern, ist gut und positiv. Positive Antworten der Schüler durch die Ergebnisse der Tests unterstützt, die Sprechfähigkeit durchgeführt wurden. Ergebnisse Wert - Durchschnittsgehalt von 88,3.

Die Folgerung

Aus der obigen Diskussion kann abgeleitet werden, dass eine Fremdsprache ist eine Sprache, die nicht leicht zu erlernen ist. Müssen einige

Methoden, die uns helfen können, wenn Sie es lernen wollen. Aber manchmal gibt es mehrere Methoden der langweilig, so dass die Schüler machen gesättigt. Daher muss es eine Methode sein zu erstellen Lernmaterialien einfacher geworden. Das Verfahren nach einem von ihnen ist eine Rollenspiele Technique. Da diese Technik verbessern können Deutschkenntnisse Studenten zu sprechen, und das Material leichter verstehen können, und je länger erinnern das Material. Somit kann gefolgert werden, dass die Technik Rolle intelligente Art und Weise spielen die Schüler aktiver in Deutsch sprechen zu machen. mir nach, kann in der Tat die Technik lernen, Rollenspiele effektiv das Lernen. Weil wir schnell langweilig oder gefüttert werden, so ist es gut, zu lernen, mit solchen Methoden ausgeglichen werden mehr aufsteigend zu sein und so wenig unterhalten. Wir empfehlen daher, Lernmethoden Rollenspielspieltechniken von Lehrern zu Schülern so lange gegeben werden weiterhin als es einen positiven Effekt hatte.

Die Bibliographie

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Dasar dan Menengah*. Jakarta : BSNP.
- G. Arsjad. Maidar, dan U.S. Mukti. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung. PT. Remaja Resdakarya.
- Marhiyanto, Bambang. 2013. *Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya. Gitamedia Press.

Nurdiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta. BPFE

Purwanto M. Ngalim. 2010. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Restu, K. Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.

Semiawan, Conny, dkk. 1985. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta. PT. Gramedia.

Sudjana, Nana. 1988. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Tilaar. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung. Nuansa Cendekia.



**TEKNIK BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA JERMAN SISWA SMA**

Agustina Ginar

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,

ginar.agustina@yahoo.co.id

Drs. Abdul Karim, M.Pd

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kata Kunci : Teknik Bermain Peran, keterampilan berbicara

Dalam proses pembelajaran bahasa Jerman, siswa sering merasa takut untuk melakukan kesalahan. Hal ini membuat siswa takut untuk berbicara dan mengemukakan pendapat dalam bahasa Jerman sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, pengajaran bahasa asing khususnya bahasa Jerman akan lebih bermakna bila menggunakan suatu strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu strategi pembelajaran untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman adalah Teknik Bermain Peran. Teknik Bermain Peran dapat melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, siswa memiliki kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar, dan dapat berkesan dengan kuat dan lama dalam ingatan siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah " Bagaimana Penerapan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 3 Sidoarjo?". Sedangkan tujuan penelitian ini adalah "Untuk mengetahui bagaimana Penerapan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 3 Sidoarjo".

Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang hasilnya ditunjang oleh data kuantitatif. Penelitian dilakukan sebanyak lima kali tatap muka. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket respon siswa, dan tes hanya untuk menunjang penerapan Teknik Bermain Peran.

Hasil penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Jerman melalui Teknik Bermain Peran dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Hasil lembar observasi guru bahasa Jerman dengan persentase sebesar 79,9% pada pertemuan pertama, 86,6% pada pertemuan kedua, 89,9% pada pertemuan ketiga, 93,3% pada pertemuan keempat dan 95% pada pertemuan kelima. Sehingga dapat diketahui bahwa frekuensi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang muncul pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Respon siswa terhadap Teknik Bermain Peran untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman baik dan positif. Respon siswa tersebut ditunjang dengan adanya hasil tes keterampilan berbicara yang telah dilakukan. Hasil nilai rata – rata kelas sebesar 88,3.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah penerapan Teknik Bermain Peran berfungsi dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Nilai positif keberhasilan penerapan Teknik Bermain Peran ditunjukkan oleh kuisioner. Pendapat para siswa tentang penerapan Teknik Bermain Peran juga positif dan menyenangkan, ditunjang dengan hasil tes keterampilan berbicara juga memuaskan dan mendukung hasil angket.

Abstract

Keywords : Role Play, speaking skill

In teaching German, students are often afraid to make mistakes in speaking. This makes students are afraid to speak out and express opinions in the German language , causing they have low ability to speak. This happens to students of SMAN 3 MIPA 6 Sidoarjo. Who learn German, the teaching of foreign languages , especially German language would be more meaningful if using an effective learning strategy. Researchers applying Role Playing Techniques to improve the skills of speaking German. Researchers applying role play techniques to improve speaking skill in German language.

The problem of this research is "How the Play Role Technique in teaching German is applied for the student in Class XI MIPA 6 SMAN 3 Sidoarjo ? " . While the purpose of this research is " To know application of the Role Play Techniques in German speaking skills for the Student Class XI MIPA 6 SMAN 3 Sidoarjo " . The results of the research is qualitative and supported by quantitative data.

Based on the research results , the results observed by the observation sheet German language teacher tutors different from each meeting. The results of the observation sheet German language tutor teacher with a percentage of 79.9 % in the first meeting , 86.6 % in the second meeting , 89.9 % at the third meeting , 93.3 % in the fourth meeting and 95 % at its fifth meeting . So it can be seen that the frequency of the activity of the teacher and student activity that appears on each meeting has increased. From the results of data analysis can be concluded that overall the students' response to the application of Role Playing Techniques to improve speaking skills earn a percentage of German language that is positive every aspect of the questionnaire / questionnaire of the total number of students in class XI MIPA 6 Sidoarjo. Students' response to the application of Role Playing Techniques to improve German language speaking skills of students is good and positive . Positive student responses supported by the results of tests that have been done speaking skills .

Based on the observations of researchers, before applying Role Playing Engineering students often forget to material that has been taught, since the ability to remember and understand the material is still weak, the students are afraid to make mistakes, lack of confidence, and the frequent repetition in speaking German. But after applying the technique Role Playing, students are very easy to remember the material that has been taught, students dare to speak German, confident, and sometimes - sometimes repetition in speaking the German language, intonation clearly, the choice of words is very appropriate theme, and governance correct language. So the German language speaking skills class XI student of Mathematics 6 significantly increased.

The conclusion that can be drawn is the application of Role Play Techniques to function in learning conversational skills. A positive value of Role Play is to achieve successful application of techniques demonstrated by the questionnaire . The opinions of the students about the application of Role Play technique is also positive . And supported by the test results are also satisfactory speaking skills and support the results of the questionnaire .

Pendahuluan

asing diperoleh melalui pendidikan formal, khususnya lingkungan sekolah.

Latar Belakang

Setiap negara mempunyai media komunikasi yang dapat memperlancar suatu hubungan antar individu. Alat komunikasi ini disebut bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa asing dalam hal ini bahasa Jerman berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses dan bertukar informasi secara global dan meningkatkan wawasan tentang budaya bangsa asing. Dengan memiliki kemampuan berbicara Jerman dapat berkomunikasi dengan orang Jerman, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Sebagai makhluk sosial manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Bahasa pertama diperoleh melalui proses alami yang dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat penutur bahasa. Bahasa kedua dan bahasa

Keterampilan berbahasa memiliki 4 aspek yang sangat erat kaitannya, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur : mula – mula, pada masa kecil kita belajar menyimak/mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, rangkaian pemerolehan keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara dipelajari sebelum masuk sekolah. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis pada umumnya dipelajari disekolah.

Keterampilan berbicara adalah keterampilan bahasa yang kedua setelah menyimak dan sebelum keterampilan membaca dan menulis. Dari empat keterampilan berbahasa, keterampilan berbicara

dianggap sangat penting karena keterampilan ini berkaitan dengan komunikasi. Pembelajar diharapkan mampu menyampaikan idea atau pendapatnya secara lisan dalam bahasa Jerman. Mengingat pentingnya keterampilan berbicara dalam kehidupan sehari – hari, maka pengajaran berbicara harus dipelajari terus menerus. Pengajar harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Salah satu pengajaran bahasa asing yang dapat menentukan keberhasilan pembelajaran bahasa adalah strategi dan teknik pengajaran bahasa, di samping materi itu sendiri.

Kajian Pustaka

Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh, Bambang (2012 : 140).

Teknik bermain peran dikembangkan oleh Fannie Shaftel (1967) dalam Huda, Miftahul (2013 : 115) mengatakan bahwa *Role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun social. Model ini membantu masing – masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.

Menurut Huda (2013 : 117) Teknik bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis.

Berdasarkan pengertian diatas, teknik pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut :

- Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas

penampilan masing-masing kelompok.

- Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- Evaluasi.
- Penutup.

Menurut (Huda, Miftahul, 2013 : 116), bahwa langkah-langkah penggunaan teknik bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut :

Tahap 1 : Pemanasan Suasana Kelompok

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah ;

- Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
- Guru menjelaskan masalah
- Guru menafsirkan masalah
- Guru menjelaskan bermain peran (*role playing*)

Tahap 2 : Seleksi Partisipan

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

- Guru menganalisis Peran
- Guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran

Tahap 3 : Pengaturan Setting

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- Guru mengatur sesi – sesi peran
- Guru menegaskan kembali tentang peran
- Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah

Tahap 4 : Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- Guru memutuskan apa yang akan dibahas.
- Guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

Tahap 5 : Pemeranan

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- Guru dan siswa memulai *role play*
- Guru dan siswa mengukuhkan *role play*
- Guru dan siswa menyudahi *role play*

Tahap 6 : Diskusi dan Evaluasi

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi dan kenyataan)
- Guru dan siswa mendiskusikan fokus – fokus utama
- Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

Tahap 7 : Pemeranan Kembali

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- Guru dan siswa memainkan kembali peran yang berbeda.
- Guru memberi masukan atau alternative perilaku dalam langkah selanjutnya.

Tahap 8 : Diskusi dan Evaluasi Kedua

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

• Dilakukan sebagaimana pada tahap 6.
Tahap 9 : Sharing dan Berbagi Pengalaman
Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan didunia nyata dan masalah – masalah lain yang mungkin muncul.
- Guru menjelaskan prinsip umum tingkah laku.

Metode Penelitian

Dalam memperoleh hasil tersebut, wajib dilakukan perencanaan penelitian yang sistematis dan sesuai dengan prosedur yang ada. Penyusunan hal tersebut didasarkan pada penjelasan masalah, yaitu mendekatkan sebuah masalah pada fenomena yang dipakai dalam acuan ini. Jenis penelitian yang terkait adalah penelitian deskriptif kualitatif. Ini berarti bahwa penelitian yang digunakan untuk menunjukkan keberadaan fenomena – fenomena yang ada dan menggambarkan secara eksplisit.

Penelitian proposal ini dilakukan di SMAN 3 Sidoarjo. Sekolah ini berlokasi di Jl. Dr. Wahidin No. 130 , Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Lingkungan SMA ini sangat tenang dan kondusif untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran. Di SMAN 3 Sidoarjo sudah menerapkan kurikulum 2013 yang dimana bahasa asing sebagai peminatan. Namun bahasa Jerman tidak hanya dipelajari oleh siswa kelas X melainkan kelas XI juga mempelajari bahasa Jerman. Alokasi waktu mata pelajaran bahasa Jerman adalah 3 x Jam Pelajaran setiap minggunya atau 135 menit per minggu. Penelitian ini dilakukan di kelas XI MIPA 6. Pertimbangan diambilnya kelas ini sebagai subjek penelitian karena penguasaan keterampilan berbicara bahasa Jerman sangat dituntut. Teknik pengumpulan datanya melalui lembar observasi dan angket respon siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, hasil lembar observasi yang diamati oleh guru pamong bahasa Jerman beda setiap pertemuannya. Hasil lembar observasi guru pamong bahasa Jerman dengan presentase sebesar 79,9% pada pertemuan pertama, 86,6% pada pertemuan kedua, 89,9% pada pertemuan ketiga, 93,3% pada pertemuan keempat dan 95% pada pertemuan kelima. Sehingga dapat diketahui bahwa frekuensi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang muncul pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa keseluruhan respon siswa terhadap penerapan Teknik Bermain Peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman peroleh presentase yang bersifat positif setiap aspek angket/kuisioner dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI MIPA 6 Sidoarjo. Respon siswa terhadap penerapan Teknik Bermain Peran untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa adalah baik dan positif. Respon siswa yang positif ditunjang dengan adanya hasil tes

keterampilan berbicara yang telah dilakukan. Hasil nilai rata – rata kelas sebesar 88,3.

Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa asing adalah bahasa yang tidak mudah untuk dipelajari. Harus dengan metode tertentu yang dapat memudahkan kita jika ingin mempelajarinya. Namun, terkadang ada beberapa metode yang membosankan, sehingga membuat siswa jenuh. Oleh karena itu, haruslah ada metode yang dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah. Metode tersebut salah satunya adalah Teknik Bermain Peran. Karena teknik ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa, serta dapat lebih mudah memahami materi, dan lebih lama mengingat materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Teknik Bermain Peran sangat bagus karena dapat membuat siswa untuk lebih aktif berbicara bahasa Jerman.

Menurut saya, belajar dengan Teknik Bermain Peran memang dapat membuat belajar menjadi efektif. Karena kita mudah bosan atau jenuh, maka ada baiknya belajar dengan diimbangi dengan metode seperti itu agar lebih menarik dan agar sedikit terhibur. Oleh Karena itu, sebaiknya metode pembelajaran dengan Teknik Bermain Peran teruslah diberikan oleh pendidik kepada peserta didik selama itu membawa dampak yang positif.

Daftar Pustaka

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta, PT. Prestasi Pustakarya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Dasar dan Menengah*. Jakarta : BSNP.
- G. Arsjad, Maidar, dan U.S. Mukti. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Marhiyanto, Bambang. 2013. *Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya. Gitamedia Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta. BPFE
- Purwanto M. Ngalm. 2010. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Restu, K. Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Graha Ilmu.

Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.

Semiawan, Conny, dkk. 1985. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta. PT. Gramedia.

Sudjana, Nana. 1988. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.

Tilaar. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung. Nuansa Cendekia.

