

**HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
JERMAN KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 1 DRIYOREJO
DENGAN METODE ROLLENSPIEL**

Verena Rosinta

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Verena.19036@mhs.unesa.ac.id

Dwi Imroatu Julaikah

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

dwijulaikah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo, umumnya memiliki masalah yang sama yaitu mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman. Faktor utama yang mempengaruhi permasalahan ini adalah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran berbicara bahasa Jerman masih kurang. Oleh sebab itu peneliti perlu menerapkan metode Rollenspiel. Rumusan masalah penelitian ini adalah, Bagaimana hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo dengan metode Rollenspiel. Tujuan penelitian, Untuk mendeskripsikan hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo dengan metode Rollenspiel. Sumber data dari penelitian ini adalah Siswa-siswi kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo yang berjumlah 35 siswa. Data dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest hasil belajar keterampilan berbicara bahasa Jerman. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes Keterampilan berbicara. Hasil pretest keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA Negeri 1 Driyorejo, yaitu korektor satu menunjukkan terdapat 3 siswa yang memiliki nilai tuntas, sedangkan pada korektor 2 menunjukkan terdapat 6 siswa yang memiliki nilai tuntas. Sedangkan posttest menunjukkan hasil korektor 1 terdapat 20 siswa yang memiliki nilai tuntas dan hasil dari korektor 2 menunjukkan terdapat 23 siswa yang memiliki nilai tuntas. Dengan begitu hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo meningkat dengan menggunakan metode Rollenspiel.

Kata Kunci : *Metode Rollenspiel, Hasil Belajar, Keterampilan Berbicara*

ABSTRACT

Students of XI Language Class of SMA Negeri 1 Driyorejo generally have the same problems which is experiencing difficulties in German speaking skills. The main factor affecting this problem is the lacking of students' interest in participating in German speaking learning. Therefore, researchers need to apply the Rollenspiel method. The formulation of this research problem is how the learning outcome of German speaking skills of students of class XI Language of SMA Negeri 1 Driyorejo with Rollenspiel method is. The purpose of the research is to find out and to describe the learning outcomes of German speaking skills of students of class XI Language of SMA Negeri 1 Driyorejo with Rollenspiel method. The data source of this research is 35 students of class XI language of SMA Negeri 1 Driyorejo. The data in this study are pretest and posttest of German speaking skill learning outcomes. In collecting the data, the researcher used speaking skill test. The finding of the study shows corrector 1 shows that there are 3 students who have complete scores, while corrector 2 shows that there are 6 students who have complete scores. Furthermore, after the posttest shows the results of corrector 1 there are 20 students who have complete grades and the results of corrector 2 show there are 23 students who have complete grades. Hence, the learning outcomes of XI language SMA Negeri 1 Driyorejo students' speaking skill is increasing by using the Rollenspiel method.

Key words : *the method of the Rollenspiel, learning outcomes, speaking skills*

AUSZUG

Die Schüler der XI. Sprachklasse der SMA Negeri 1 Driyorejo haben im Allgemeinen die gleichen

Probleme, nämlich Schwierigkeiten beim Sprechen der deutschen Sprache. Der Hauptfaktor, der sich auf dieses Problem auswirkt, ist das mangelnde Interesse der Schüler, sich am Lernen der deutschen Sprache zu beteiligen. Daher müssen die Forscher die Rollenspiel-Methode anwenden. Die Formulierung dieses Forschungsproblems ist, wie das Lernergebnis der deutschen Sprechfertigkeit der Schüler der Klasse durch die Anwendung der Rollenspiel-Methode ist. Der Zweck der Forschung ist es, die Lernergebnisse der deutschen Sprechfertigkeit von Schülern der Klasse XI Sprache von SMAN 1 Driyorejo mit der Rollenspiel methode herauszufinden und zu beschreiben. Die Datenquelle für diese Untersuchung sind 35 Schüler der Klasse XI Sprache von SMA Negeri 1 Driyorejo. Die Daten in dieser Studie sind Pretest und Posttest der Lernergebnisse der deutschen Sprechfertigkeit. Bei der Datenerhebung verwendete der Forscher einen Test zur Sprechfertigkeit. Das Ergebnis der Studie zeigt, dass in Korrektor 1, 3 Schüler die volle Punktzahl erreicht haben, während in Korrektor 2, 6 Schüler die volle Punktzahl erreicht haben. Darüber hinaus zeigen die Ergebnisse des Posttests, dass die Ergebnisse von Korrektor 1, 20 Studenten mit vollständigen Noten und die Ergebnisse von Korrektor 2, 23 Studenten mit vollständigen Noten zeigen. Die Lernergebnisse der Schüler der Sprache XI SMAN 1 Driyorejo werden also durch die Anwendung der Rollenspiel-Methode verbessert

Schusselwort : *Rollenspiel Methode, Lernergebnis, Sprachfähigkeiten*

PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa pilihan yang di pelajari di tingkat SMA. Dalam pembelajaran bahasa Jerman siswa dituntut untuk bisa menguasai empat keterampilan salah satunya adalah keterampilan berbicara atau *Sprachfertigkeit*. Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam berkomunikasi sehingga pendengar dapat memahami apa di sampaikan oleh seseorang tersebut kepada orang lain. Guntur Tarigan (1981: 15) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi- bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan. Pesan yang disampaikan ini tidak diterima oleh sasaran bicara dalam wujud asli, namun dalam bentuk bunyi bahasa (Saddhono dan Slamet, 2012).

Dalam suatu pembelajaran, terutama bahasa Asing terlebih khusus Bahasa Jerman keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan yang harus diperoleh dengan baik oleh peserta didik, oleh karena itu untuk meningkatkan ketrampilan berbicara maka di perlukan suatu metode pembelajaran. Dalam jurnal Promosi terdapat hasil penelitian yang dilakukan Suprihatin (2015:73) menumbuhkan motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Untuk menciptakan lingkungan yang mendorong semangat belajar dari para peserta didik, metode pembelajaran harus dirancang dengan menarik dan melibatkan para peserta didik secara aktif. Metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan prestasi siswa. Nugrahani (2007 : 36) menjelaskan bahwa terdapat dua unsur penting dalam suatu proses pembelajaran, yaitu metode dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan karena ketika guru memilih metode mengajar maka akan menyesuaikan media pengajaran dengan memperhatikan tujuan jenis tugas dan hasil belajar yang dikuasai peserta didik.

Sanjaya (2010 : 87) Berpendapat bahwa tingkah laku sebagai hasil belajar di rumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui penampilan siswa. Istilah-istilah menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (identify), menyebutkan (name), menyudun (construct), mengatur (order) dan membedakan (different) Sebagaimana dikemukakan Oleh Hamalik (2006: 30), bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi pada orang yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar yang dipengaruhi oleh proses-proses penerimaan, keaktifan, penyimpanan serta pemanggilan untuk pembangkit pesan dan pengalaman menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 dalam Setiogohadi 2014). Dari Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi baik itu Pengetahuan, sikap, dan keterampilan. yang dapat diukur melalui evaluasi baik proses maupun hasil. Hasil belajar digunakan guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Ukuran hasil belajar dapat diperoleh dari aktivitas pengukuran. Pengukuran (measurement) adalah membandingkan sesuatu yang diukur dengan alat ukurnya dan kemudian menerapkan angka menurut sistem aturan tertentu menurut Kerlinger dalam Purwanto, (2010:2). Hopkins dan Antes dalam Purwanto (2010:2), mendefinisikan pengukuran sebagai pemberian angka pada atribut dari obyek, orang atau kejadian yang dilakukan untuk menunjukkan

Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Driyorejo Dengan Metode Rollenspiel

perbedaan dalam jumlah. Tes menurut Sudjana (2008:35) sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (testulisan) atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan).

1. Tes Lisan

Pada tes lisan, baik pertanyaan maupun jawaban (response) semuanya dalam bentuk lisan. Karenanya, tes lisan relatif tidak memiliki rambu-rambu penyelenggaraan tes yang baku, karena itu, hasil dari tes lisan biasanya tidak menjadi informasi pokok tetapi pelengkap dari instrument asesmen yang lain

2. Tes Tertulis

Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis baik dalam hal soal maupun jawabannya misalnya tes formatif.

3. Tes Tindakan

Pada Tes ini peserta didik diminta untuk melakukan sesuatu sebagai indikator pencapaian kompetensi yang berupa kemampuan psikomotor misalnya unjuk kerja. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan dan pengajaran namun demikian dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar bidang afektif dan psikomotoris. Menurut Endang Poerwanti, dkk.(2008:4), tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jadi kesimpulan dari pengertian tes di atas adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan. Metode pembelajaran menurut Djamarah, SB. (2006: 46) "Sebuah sarana untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar dalam kegiatan belajar mengajar dapat menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan apa yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir. Metode pembelajaran adalah kombinasi dari komponen-komponen yang digabungkan secara optimal untuk kualitas pembelajaran (Riyanto, 2002:32).

Dari Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah satu cara atau alat yang dapat digunakan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan agar mampu mencapai tujuan dan mengoptimalkan pembelajaran. Charles dan Fox (1996) mengemukakan; bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang berpijak pada dimensi pribadi dan dimensi sosial. Teknik bermain peran dikembangkan oleh Shaftel, Fannie and George Shaftel (1967) Huda, Miftahul (2013:115) mengatakan bahwa Role playing (bermain peran) merupakan suatu model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu setiap siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.

Schatz (2006) berpendapat bahwa : *Die mündliche kommunikative Kompetenz ist ein Ziel des modernen Fremdsprachenunterrichts, das selten isoliert auftritt, sondern vielmehr zusammen mit dem Erlernen linguistischer Strukturen sowie den anderen Fertigkeiten Lesen, Schreiben und Hören auftaucht. Zudem findet sie stets zwischen bestimmten Personen, zu bestimmten Zeiten, in bestimmten Orten und unter bestimmten Bedingungen statt.* Kompetensi komunikatif secara lisan ialah tujuan modern dalam pembelajaran bahasa asing dan secara bersama-sama juga mempelajari struktur linguistik serta keterampilan membaca, menulis, dan mendengar.

Menurut *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen* (GER), keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu keterampilan berbicara berdasarkan konteks, misalnya sebuah monolog atau sebuah pidato di depan umum dan keterampilan berbicara untuk melakukan sebuah komunikasi (Burg, 2013). Nurgiyantoro (2015: 86) berpendapat bahwa keterampilan berbicaramerupakan suatu bentuk aktivitas dalam bentuk memberi dan menerima bahasa, menyampaikan gagasan dan pesan kepada lawan bicara dan dalam waktu yang hampir bersamaan pembicara juga akan menerima gagasan dan pesan yang disampaikan oleh lawan bicaranya.

Mnurut Burns (2012:177) tujuan utama dari tugas berbicara adalah : *"to help students develop the fluency of expert speakers where meaning is communicated with few hesitations and in a manner that is appropriate for the social purpose of the message. This is achieved through :a) the use of accurate language and discourse routines; b) appropriate speech enabling skills, and c) effective communication strategies"*. Arti dari kalimat tersebut adalah untuk membantu siswa mengembangkan kelancaran dalam berbicara dimana pembicara dapat menyampaikan makna pesan dengan cara serta tujuan yang jelas.

Sedangkan Janiková (2011:84) menyatakan bahwa ada beberapa tujuan berbicara yang intisarinya sebagai berikut : a) *Informationen zu vermitteln oder von anderen zu erhalten*; b) *eigene Gefühle, Eindrücke und Meinungen zu äußern*; c) *eine gemeinsame Tätigkeit zu steuern; ein bestimmtes Verhalten und Handeln bei anderen Personen herbeizuführen oder eine sprachliche Reaktion hervorzurufen*; e) *bei anderen bestimmte Emotionen auszulösen*; f) *zwischenmenschliche Kontakte herzustellen oder aufrechtzuerhalten*. Artinya, a) untuk menyampaikan informasi atau menerima dari orang lain; b) untuk mengungkapkan perasaan mereka, tayangan dan opini; c) untuk mengontrol kegiatan bersama; d) menginduksi atau menimbulkan reaksi lisan perilaku dan tindakan dengan orang-orang tertentu; e) mengontrol emosi; f) mempertahankan kontak secara interpersonal. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara yang paling utama adalah untuk menyampaikan tujuan yang ingin dicapai baik secara umum dan khusus. Sedangkan tujuan berbicara bahasa Jerman adalah agar peserta didik mampu berbicara menyampaikan ide, gagasan, dan pendapatnya dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman dengan baik dan lancar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang datanya dianalisis secara deskriptif dengan judul "Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI BAHASA SMA Negeri 1 Driyorejo dengan Metode *Rollenspiel*". Menurut Strauss dan Corbin (2007:1), penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. Sementara itu, menurut Bogdan dan Taylor (1992:21), bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Penelitian deskriptif kualitatif lebih menekankan pada mendeskripsikan suatu keadaan yang dilihat, didengar lalu di buat dalam sebuah narasi atau deskriptif. Sumber data dari penelitian ini adalah Siswa-siswi kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Driyorejo yang berjumlah 35 siswa 17 siswa perempuan 19 siswa laki-laki. Data dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest hasil belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman siswa kelas XI SMAN 1 Driyorejo dengan menerapkan metode *Rollenspiel*.

Weitzenhoffer (dalam Nur, 1987: 1) menyatakan bahwa pengukuran sebagai suatu operasi yang dilakukan terhadap alam fisik oleh pengamat. Misalnya, ingin mengukur hasil belajar, intelegensi, sikap, motivasi berprestasi, dan sebagainya. Sekarang muncul suatu pertanyaan, yaitu apakah suatu alat ukur benar-benar mengukur apa yang hendak dan seharusnya diukur serta sejauh mana alat ukur tersebut dapat diandalkan dan berguna, sebenarnya menunjuk pada dua hal yang pokok, yaitu validitas dan reliabilitas. Instrumen dalam penelitian ini berupa: Tes keterampilan berbicara dalam bentuk dialog sederhana dengan menggunakan metode *Rollenspiel* atau bermain peran dengan tema *Essen und Trinken*. Tes dialog sederhana ini dilakukan agar bisa melihat hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Rollenspiel*. Instrumen penelitian dilakukan sebanyak dua kali.

instrumen tes digunakan sebagai berikut:

1. Tes Keterampilan Berbicara

Tes digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil belajar siswa sekaligus mengukur keberhasilan program pembelajaran dengan menggunakan metode *Rollenspiel*. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk dialog sederhana. Tes ditempuh dengan cara peserta didik bermain peran dengan melakukan dialog singkat. Materi yang diberikan dalam tes keterampilan berbicara ini adalah *Alltagsleben* dengan sub tema *Essen und Trinken*. Prosedur Penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pertemuan pertama dilakukan *pre-test* (tes kemampuan bicara awal),

Perlakuan *treatment*. Memberikan pengantar kepada peserta didik mengenai cara melakukan dialog di sebuah restoran dengan memberikan stimulus penerapan metode *Rollenspiel* kepada peserta didik, kemudian peserta didik memainkan peran sesuai dengan perannya masing-masing dengan menggunakan *Redemitell* yang sudah dijelaskan oleh pendidik yakni, *Was möchten Sie bestellen?...Ich hätte gern....Für mich bitte...möchten Sie etwas...*

b. Pertemuan kedua dilakukan sebagai *post-test* (tes kemampuan berbicara akhir).

peserta didik diberi keterampilan berbicara menggunakan metode *Rollenspiel* kemudian peserta didik menerapkan metode tersebut dengan bermain peran sesuai dengan peran mereka masing-masing

*Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Driyorejo
Dengan Metode Rollenspiel*

dengan menggunakan *Redemitelly* yang sudah dijelaskan yakni, *im Restaurant, wir möchten gern bestellen, bitte was bekommen Sie? was möchten Sie trinken?. Usw*

Tes keterampilan berbicara bahasa Jerman ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMA, yaitu Kurikulum 13 (K13). Tes keterampilan berbicara ini dilakukan agar mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan tema *Essen und Trinken*. Dalam Penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tes Keterampilan Berbicara

Tes keterampilan berbicara dilakukan secara lisan, melakukan dialog sesuai dengan tema *Essen und Trinken* dengan menerapkan metode *Rollenspiel*. Dalam tes ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok kemudian melakukan penilaian kepada setiap siswa sesuai dengan rubrik penilaian keterampilan berbicara agar dapat mengetahui hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Melalui hasil tes Keterampilan berbicara dapat dilihat bagaimana hasil dari penerapan metode *Rollenspiel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman. Tes ditempuh dengan cara peserta didik bermain peran dengan melakukan dialog singkat. Materi yang diberikan dalam tes keterampilan berbicara ini adalah *Essen und Trinken*. Berikut adalah proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menerapkan metode *Rollenspiel*.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama peserta didik melakukan tes keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Rollenspiel*. Sebelum peserta didik melakukan tes, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang bagaimana langkah-langkah penerapan metode *Rollenspiel* pada peserta didik. Tes keterampilan berbicara yang dilakukan adalah melakukan dialog bersama teman kelompok. Pada pertemuan kedua peserta didik memainkan peran berdasarkan perannya masing-masing dengan menggunakan poin-poin yang di berikan, yakni *im Restaurant*.

Im Restaurant bestellen und bezahlen

Machen Sie einen Dialog mit Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin!

Zum Beispiel

Gast 1 : " Kellner, wir möchten gern bestellen."

Kellner : " Bitte, was bekommen Sie?"

Gast 1 : " Ich nehme einen Salatteller."

Kellner : " Und was möchten Sie trinken?"

Gast 1 : " Ein Glass Weißwein, bitte."

Kellner : " Und Sie? Was bekommen Sie?"

*Gast 2 : " Gemüsesuppe, bitte. Aber keine Pommes frites, ich möchte lieber Bratkartoffeln.
Geht das?"*

Kellner : " Ja, natürlich! Und was möchten Sie trinken?"

Gast 2 : " Eistee, bitte."

Kellner : " Nehmen Sie auch Nachtisch? Heute haben wir Apfelkuchen mit Sahne."

Gast 1 : " Ja, ich nehme einen Apfelkuchen mit Sahne."

Gast 2 : " Ich bin auch aber ohne Sahne."

Kellner : " Ich wiederhole, Sie nehmen einen Salatteller, Gemüsesuppe und Pommes frites. Zum Trinken ein Glass Weißwein und Eistee. Sie nehmen auch einen

Tes ini bertujuan untuk mengenalkan metode *Rollenspiel* kepada peserta didik.

b. Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua peserta didik kembali melakukan tes keterampilan berbicara dengan menggunakan metode *Rollenspiel*. Pada pertemuan ini peserta didik melakukan dialog dengan bermain peran menggunakan poin-poin yang sudah di sediakan. *im Restaurant*:

Im Restaurant

-Machen Sie einen Dialog mit Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin!

-Was möchten Sie trinken/ bestellen ?

-Für mich bitte ein Wasser/ eine Cola Und für Sie?

-Ich hätte gern einen Apfelsaft Möchten /wollen Sie etwas essen ?

-Ja ich nehme einen Salat

-Ja für mich bitte eine Suppe

-Zahlen bitte./Entschuldigung ,kann ich/können wir bitte zahlen ? Einen moment, bitte / Ja. Gern. Das macht

Tes kedua ini bertujuan untuk melihat bagaimana perkembangan keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan metode *rollenspiel*.

Teknik Analisis Data

Noeng Muhadjir (1998: 104) mengemukakan pengertian analisis data sebagai “upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.”

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil belajar dengan menerapkan metode *Rollenspiel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Setelah mendapatkan hasil rekaman tes berbicaradengan menggunakan metode bermain peran,lalu dilakukan transkripsi dari data lisan tes keterampilan berbicara peserta didik yang telah direkam menjadi data tulisan dituliskan sesuai dengan apa yang diucapkan oleh peserta didik lalu teknik analisis data dilakukan berdasarkan kriteria penilaian keterampilan berbiacara, kemudian menguraikan skor masing-masing peserta didik sesuai dengan rubrik penilaian peserta didik dapat memproles kor tersebut.kemudian hasil tes peserta dididik di deskripsikan lalu data hasil tes di analisis penyebab naik dan turunnya nilai. Dalam analisis ini digunakan rubrik penilaian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Tabel Penilaian

No	Komponen Yang Dinilai	Skor
1.	Kemampuan menggunakan intinasi dan pelafalan yang tepat	25
2.	Kemampuan menggunakan Kosa kata	25
3.	Kemampuan tata Bahasa	20
4.	Kamampuan berbicara dengan lancar	30
	JUMLAH	100

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dikekaskan mengenai deskripsi data yang diperoleh dari tes keterampilan berbicara dan lembar observasi. Data lembar observasi diambil sebanyak dua kali pertemuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode *Rollenspiel* atau bermain peran. Sedangkan tes keterampilan berbicara bahasa jerman siswa untuk menegetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Rollenspiel* untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jerman siswa.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 25 Mei 2023 pada jam pelajaran 9-10 mulai pada pukul 13.40-15.00. Sedangkan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023 pada ja, pelajaran 3-4 yaitu pada pukul 08.20-09.40. Pada pertemuan pertama dilakukan pretest kepada peserta didik dengan menggunakan metode *Rollenspiel*. Pada pertemuan pertama peserta didikdi beri penjelsan terkait tahapan-tahapan metode *Rollenspiel*, setelah memahami tahapan-tahapan bermain peran peserta didik diminta berdiskusi dan memelih kelompok. Dari 35 siswa dibagi dalam 7 kelompok, dalam 7 kelompok terdiri 5 orang anggota kelompok namun ada satu kelompok yang hanya terdiri dari 4 orang anggota kelompok hal ini disebabkan terdapat satu peserta didik yang tidak hadir mengikuti pembelajaran.kemudian membuat dialog dengan tema *Essen und Trinken*. Setelah membuat dialog peserta didik mempersentasikan dialog didepan kelas dengan metode *Rollenspiel*.Tahapan-tahapan dalam bermain peran dalam mempresentasikan dialog adalah, Peserta didik memilih peran yang akan dimainkan, kemudian melakukan dialog sesuai dengan peran masing-masing kemudian melakukan evaluasi lalu kembali melakukan dialog dengan bermain peran. Setelah melakukan pretest peserta didik diarahkan untuk mendegarkan materi yang diberikan yaitu *Essen und Trinken*. Di pertemuan ini peneliti menyiapkan RPP, media gambar. Pada pertemuan kedua peserta didik diberikan materi terlebih dahulu dengan tema yang sama yaitu *Essen und Trinken* . Di pertemuan kedua ini peneliti menyiapkan bahan ajar dan media belajar berupa RPP dan kartu gambar. Setelah diberikan materi *Essen und Trinken*, dilakukan posttes kepada siswa dengan membuat dilaog dengan kelompok yang sama pada pertemuan pertama lalu mempresentasikan dialog didepan kelas menggunakan metode *Rollenspiel*. Berikut deskripsi data hasil

Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Driyorejo Dengan Metode Rollenspiel

pretest dan posttest.

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 pada jam pelajaran 9-10 mulai pada pukul 13.40-15.00. Pada pertemuan ini peneliti melakukan pretest. Sebelum diadakan pretest dengan menggunakan metode Rollenspiel, peserta didik terlebih dahulu diberi penjelasan mengenai langkah-langkah metode *Rollenspiel*. Langkah-langkah metode *Rollenspiel* adalah sebagai berikut :

1. Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
2. Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
3. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
4. Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
5. Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas perannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
6. Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.
7. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
8. Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu.
9. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara. Setelah diberikan arahan pesta didik langsung membuat dialog dan memainkan perannya masing-masing. Kemudian diberi penilaian dan dilanjutkan dengan guru yang menjelaskan materi *Essen und Trinken*

Zum Beispiel

Im Restaurant bestellen und bezahlen

Machen Sie einen Dialog mit Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin!

Gast 1 : " Kellner, wir möchten gern bestellen."

Kellner : " Bitte, was bekommen Sie? "

Gast 1 : " Ich nehme einen Salatteller."

Kellner : " Und was möchten Sie trinken? "

Gast 1 : " Ein Glas Weißwein, bitte."

Kellner : " Und Sie? Was bekommen Sie? "

Gast 2 : " Gemüsesuppe, bitte. Aber keine Pommesfrites, ich möchte lieber Bratkartoffeln. Geht das? "

Kellner : " Ja, natürlich! Und was möchten Sie trinken? "

Gast 2 : " Eistee, bitte."

Kellner : " Nehmen Sie auch Nachtisch? Heute haben wir Apfelkuchen mit Sahne."

Gast 1 : " Ja, ich nehme einen Apfelkuchen mit Sahne."

Gast 2 : " Ich bin auch aber ohne Sahne." Kellner : " Ich wiederhole, Sie nehmen einen Salatteller,

Gemüsesuppe und Pommesfrites. Zum Trinken ein Glas Weißwein und Eistee. Sie nehmen auch einen

(Kontakte Deutsch Extra seite 23)

Tes ini bertujuan untuk mengenalkan metode *Rollenspiel* kepada peserta didik.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 30 Mei 2023 pada jam pelajaran 3-4 yaitu pada pukul 08.20-09.40. Pada pertemuan kedua dilakukan posttest. Posttest dilakukan untuk mengetahui hasil akhir belajar siswa kelas XI Bahasa SMAN 1 Driyorejo. Posttest ini menggunakan soal yang sama seperti soal pretest tentang *Essen und Trinken* dengan menggunakan metode *rollenspiel* yang sudah dijelaskan tahapannya pada pertemuan pertama. Sebelum melakukan posttest peserta didik terlebih dahulu diberikan materi *Essen und Trinken*, lalu membuat dialog dengan tema yang sama kemudian mempersentasikan di depan kelas menggunakan metode *Rollenspiel*. Tes kedua ini bertujuan untuk melihat bagaimana perkembangan keterampilan berbicara peserta didik setelah menggunakan metode *rollespiel*

Zum Beispiel

Im Restaurant

Machen Sie einen Dialog mit Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin!

Was möchten Sie trinken/ bestellen ?

Für mich bitte ein Wasser/ eine Cola
 Und für Sie ?
 Ich hätte gern einen Apfelsaft
 Möchten /wollen Sieetwas essen ?
 Ja ich nehme einen Salat
 Ja für mich bitte eine Suppe
 -Zahlen bitte./Entschuldigung ,kann ich/können wir bitte zahlen ?
 Einen moment,bitte / Ja.Gern.Das macht....Euro.

(Netzwerk A1 Arebeitsbuch seite,46)

Tabel Hasil Belajar Pretest dan Postest

No	Nama Siswa	Hasil Tes I	Tuntas dan Tidak Tuntas	Hasil Tes II	Tuntas dan Tidak Tuntas
1	ACS	1.68 2.76	1.TT 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
2	ABC	1.69 2.70	1.TT 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
3	ASPN	1.68 2.68	1.TT 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
4	ABDP	1.88 2.68	1.T 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
5	AS	1.76 2.49	1.TT 2.TT	1.68 2.81	1.TT 2.T
6	AA	1.82 2.60	1.T 2.TT	1.68 2.73	1.TT 2.TT
7	ARA	1.55 2.54	1.TT 2.TT	1.79 2.76	1.TT 2.TT
8	AF	1.60 2.82	1.TT 2.T	1.81 2.57	1.T 2.TT
9	AVA	1.- 2.-	1.- 2.-	1.- 2.-	1.- 2.-
10	CAG	1.60 2.74	1.TT 2.74	1.87 2.76	1.T 2.TT
11	DRK	1.60 2.62	1.TT 2.TT	1.87 2.76	1.T 2.TT
12	DV	1.74 2.68	1.TT 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
13	DVR	1.68 2.73	1.TT 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
14	DAS	1.68 2.73	1.TT 2.TT	1.87 2.87	1.T 2.T
15	EDLP	1.57 2.84	1.TT 2.T	1.69 2.76	1.TT 2.TT
16	FS	1.49 2.73	1.TT 2.TT	1.63 2.76	1.TT 2.TT
17	HMA	1.49 2.82	1.TT 2.T	1.63 2.76	1.TT 2.TT
18	HP	1.55 2.72	1.TT 2.TT	1.71 2.76	1.TT 2.TT
19	ISM	1.60 2.80	1.TT 2.T	1.87 2.82	1.T 2.T
20	KKR	1.54 2.68	1.TT 2.TT	1.87 2.82	1.T 2.T
21	LRA	1.57 2.81	1.TT 2.T	1.77 2.82	1.TT 2.T
22	LD	1.57	1.TT	1.77	1.TT

*Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Driyorejo
Dengan Metode Rollenspiel*

		2.74	2.TT	2.87	2.T
23	LABH P	1.74 2.74	1.TT 2.TT	1.87 2.81	1.T 2.T
24	LEHJ	1.68 2.49	1.TT 2.TT	1.77 2.82	1.TT 2.T
25	MMA S	1.41 2.76	1.TT 2.TT	1.87 2.81	1.T 2.T
26	NAS	1.60 2.71	1.TT 2.TT	1.68 2.76	1.TT 2.TT
27	NAW	1.88 2.82	1.T 2.T	1.93 2.81	1.T 2.T
28	RAN	1.60 2.60	1.TT 2.TT	1.87 2.81	1.T 2.T
29	RFN	1.60 2.48	1.TT 2.TT	1.87 2.81	1.T 2.T
30	RRBP	1.66 2.48	1.TT 2.TT	1.77 2.81	1.TT 2.T
31	RMS	1.49 2.48	1.TT 2.TT	1.55 2.81	1.TT 2.T
32	SAN	1.68 2.76	1.TT 2.TT	1.87 2.81	1.T 2.T
33	VL	1.74 2.81	1.TT 2.T	1.87 2.82	1.T 2.T
34	VPP	1.74 2.68	1.TT 2.TT	1.74 2.79	1.TT 2.TT
35	ZSWP	1.73 2.75	1.TT 2.TT	1.81 2.88	1.T 2.T

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023 pada jam pelajaran 9-10 mulai pada pukul 13.40-15.00. Pada pertemuan ini peneliti melakukan pretest. Sebelum diadakan pretest dengan menggunakan metode Rollenspiel, peserta didik terlebih dahulu diberi penjelasan mengenai langkah-langkah metode *Rollenspiel*. Berdasarkan Rubrik penilaian diatas dengan masing-masing komponen yang dinilai akan dijumlahkan, dengan nilai tertinggi 100. Tabel Penilaian ini dilakukan oleh dua Korektor yaitu korektor satu dan korektor dua. Pada tabel tersebut terdapat Nomor 1 dan 2, nomor satu menjelaskan nilai yang diberikan oleh korektor 1 dan nomor 2 menjelaskan nilai yang diberikan oleh korektor 2. sebagai contoh dalam tabel siswa yang berinisial ACS memiliki nilai seperti tabel berikut. Dari Tabel di atas korektor satu memberi nilai pada siswa ACS untuk intonasi dan pelafan kata yaitu 13, kosa kata 25, tata bahasa 15, berbicara dengan lancar 15. Lalu nilai tersebut dijumlahkan $13 + 25 + 15 + 15 = 68$. Pada tabel di atas terdapat tulisan T dan TT, T dan TT merupakan singkatan dari tuntas dan tidak tuntas.

Pada pertemuan pertama ACS mendapat nilai 68 dan dinyatakan tidak tuntas karena tidak memenuhi nilai KKM. Sedangkan nilai KKM yang berlaku di sekolah SMAN 1 Driyorejo adalah 80. Dari Tabel Penilaian 4.6 hasil pretest keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMAN 1 Driyorejo, dapat dilihat bahwa, pada korektor satu menunjukkan terdapat 3 siswa yang memiliki nilai tuntas, sedangkan pada korektor 2 menunjukkan terdapat 6 siswa yang memiliki nilai tuntas. Pertemuan kedua dilakukan posttest pada tanggal 30 Mei 2023 pada jam pelajaran 3-4 yaitu pada pukul 08.20- 09.40. Pada pertemuan ini penilaian hasil belajar siswa dilakukan sama seperti pada pertemuan pertama yaitu menggunakan rubrik penilaian. Pada pertemuan ini siswa sudah diberikan materi tentang tema *Essen und Trinken*, kemudian dengan kelompok yang sama pada pertemuan pertama siswa kembali mempersentasikan Dialog di depan kelas menggunakan metode *Rollenspiel*. Hasil posttest dapat dilihat pada tabel 4.7 yang menunjukkan bahwa hasil korektor 1 terdapat 20 siswa yang memiliki nilai tuntas dan hasil dari korektor 2 menunjukkan terdapat 23 siswa yang memiliki nilai tuntas. Dengan begitu hasil belajar keterampilan berbicara bahasa siswa kelas XI bahasa SMAN 1 Driyorejo meningkat dengan menggunakan metode *Rollenspiel*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis pada bab IV, setelah melakukan pretest hanya terdapat 3 siswa yang tuntas hasil dari korektor 1 dan 6 siswa hasil dari korektor 2. sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI Bahasa Masih kurang. Kemudian pada pertemuan kedua setelah melakukan posttest peserta didik menunjukkan perubahan meningkat yaitu hasil dari

korektor 1 terdapat 20 siswa yang tuntas sedangkan korektor 2 mendapatkan 23 siswa yang memiliki nilai tuntas. Oleh karena itu metode *rollenspiel* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa kelas XI bahasa SMAN 1 Driyorejo.

Saran

Metode *Rollenspiel* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran berbicara bahasa Jerman. Metode *Rollenspiel* dapat melatih keberanian dan rasa percaya diri siswa didalam kelas. Metode ini terdapat kelebihan dan kekurangan yang dapat dipertimbangkan oleh guru ketika menerapkan pada saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtias, Vera "Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Upaya Menumbuhkan Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini Di TK Bhayangkari 17 Cimahi", Jurnal, 2013.
- Bogdan, Robert C. and Taylors K.B. 1992. *Qualitative Researctch for Education An Introduction to Theory and Metdods*. Boston: Ally and Bacon Inc
- Burns, A. 2012. *A holistic approach to teaching speaking in the language classroom*. New York: Cambridge University Press.
- Charles, Mark dan Robert Fox, *Role Playing Method in Classroom*. Chicago: Science Research Associates, Inc. 1996
- Craciun. 2016. "Role- Playing as a Creative Method in Science Education". No. 1, Vol. 12, Hal. 175-182
- Djamarah Syaiful Bahri and Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Bahri, Syaiful Dan Zain, Aswan. 2010. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta:
- Hamalik, O. 2006. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Janíková, Věra. 2011. *Didaktik des Unterrichts Deutsch als Fremdsprache*. Eine Einführung. Brno: Masarykova Univerzita.
- Kependidikan Jilid 36, No. 1, Juni 2007. (online) (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/524>), diakses 15 Agustus 2023.
- Keraf, Gorys. 2004. Komposisi. Ende: Nusa Indah.
- Nur, Mohamad. Teori Tes. Surabaya: IKIP Surabaya, 1987.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: BPFE.
- Germany: Max Hueber Verlag.
- Linguistik dan Sastra, 24(2), 176-186. DOI : 2024 <https://doi.org/10.23917/kl.v24i2.96>. Diakses pada tanggal 30 Januari.
- Shaftel, Fannie and George Shaftel. 1967. *Role-Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall, Inc.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: CV Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.