

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Bahasa Jerman telah menjadi salah satu mata pelajaran bahasa asing yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Bahasa Jerman memiliki empat keterampilan bahasa yang harus dilatih dan dikuasai oleh siswa yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Empat keterampilan bahasa tersebut merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Windolph yaitu: “Die Vermittlung der sprachlichen Fertigkeiten Hören, Lesen, Sprechen und Schreiben bildet einen wichtigen Bestandteil des Bereiches Deutsch als Fremdsprache”.<sup>1</sup>

Meskipun pelajaran bahasa Jerman di SMA lebih menekankan pada keterampilan membaca, bukan berarti keterampilan bahasa lainnya diabaikan, termasuk keterampilan berbicara, karena pada kenyataannya siswa juga berlatih berbicara. Selain itu berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA pada tahun 2009, peneliti menemukan banyak masalah yang dihadapi siswa dalam berlatih empat keterampilan bahasa, khususnya keterampilan berbicara. Salah satu masalah adalah kurangnya keberanian dari diri siswa untuk berlatih berbicara bahasa Jerman. Oleh karena itu sebaiknya guru mencari alternatif lain untuk berlatih keterampilan berbicara dan keterampilan tersebut seyogianya menarik bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan

---

<sup>1</sup> Anette Windolph, Die vier Fertigkeiten im DaF-Unterricht, Grammatik- und Wortschatzvermittlung (<http://www.deutschkurse.de/1/zqWindSs06.htm>, diakses tanggal 8-12- 2009), h. 1.

guru adalah dengan menggunakan permainan, karena dalam permainan keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan. Sesuai dengan pernyataan Schatz, “Im Spiel kann gerade die Sprechfertigkeit nachhaltig gefördert werden”.<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini peneliti mengusulkan dua jenis permainan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan bicara siswa yaitu *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble*, karena dalam kedua permainan ini terdapat kata-kata yang dapat menunjang keterampilan berbicara siswa, sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berbicara. Menurut Schatz, “Im Rollenspiel können Situationen, die im ‘wirklichen’ Leben vorkommen können, simuliert, ‘geprobt’ werden”.<sup>3</sup> Dalam *Rollenspiel* siswa memainkan peran sesuai dengan situasi yang telah ditentukan guru. Selain itu situasi yang ada dalam *Rollenspiel* berhubungan dengan tema-tema yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang disimulasikan oleh siswa.

Permainan *Partner-Scrabble* dapat diterapkan pada awal tahun pelajaran di sekolah, khususnya saat siswa belajar tema *Kennenlernen* (perkenalan). Selain tema *Kennenlernen*, *Partner-Scrabble* juga dapat diterapkan pada tema *Hobbys*, *Ferien* dan *Freizeitgestaltung*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wicke berikut:

Die Aktivität kann besonders zu Beginn des Schuljahres in neu zusammengesetzten Klassen zum ersten Kennenlernen, aber auch zur Behandlung von besonderen Themen im Deutsch-als-Fremdsprache-Unterricht, z.B. bei der Schilderung von Vorlieben und Abneigungen, Hobbys, Ferien und

---

<sup>2</sup> Heide Schatz, et. al., *Fertigkeit Sprechen* (Berlin: Langenscheidt, 2006), h. 102.

<sup>3</sup> *Ibid.*, h. 150.

Freizeitgestaltung verwendet werden.<sup>4</sup>

Dari beberapa tema tersebut peneliti memilih tema *Kennenlernen* (perkenalan) sebagai tema penelitian, karena *Rollenspiel* dan permainan *Partner-Scrabble* dapat digunakan pada tema tersebut. Selain itu tema ini merupakan salah satu tema yang terdapat dalam *Kontakte Deutsch 1*. Dalam tema *Kennenlernen* siswa belajar perkenalan dalam lingkup yang lebih luas, seperti perkenalan di kelas dan keluarga, dan perkenalan dengan orang-orang Jerman. “Setelah kontak pertama lambat laun perkenalan di Jerman meluas ke: perkenalan di kelas dan keluarga [...], perkenalan dengan orang-orang Jerman, [...]”.<sup>5</sup> Oleh karena itu peneliti memilih tema *Kennenlernen* sebagai tema penelitian.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masalah apa yang dimiliki siswa SMA kelas X dalam berlatih berbicara bahasa Jerman di kelas?
2. Mengapa siswa SMA kelas X kurang berminat berlatih berbicara di kelas?
3. Upaya apa yang dilakukan guru untuk melatih keterampilan berbicara tema *Kennenlernen* pada siswa SMA kelas X?
4. Apakah permainan dapat membantu siswa SMA kelas X berlatih berbicara bahasa Jerman tema *Kennenlernen*?

---

<sup>4</sup> Rainer E. Wicke, *Herz oder Pistole?: Kommunikatives für den Unterricht* (Ismaning: Hueber Verlag, 2007), h. 8.

<sup>5</sup> T. Hardjono, E.-M. Marbun, S. Nainggolan, *Kontakte Deutsch 1: Buku Petunjuk Guru* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994), h. 72.

5. Apakah *Rollenspiel* dapat meningkatkan hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* pada siswa SMA kelas X?
6. Apakah permainan *Partner-Scrabble* dapat meningkatkan hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* pada siswa SMA kelas X?
7. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* antara siswa yang diberi *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* di SMA kelas X?
8. Apakah hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* siswa yang diberi *Rollenspiel* lebih besar dari siswa yang diberi *Partner-Scrabble* di SMA kelas X?

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas masalah dibatasi pada: Perbedaan hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* antara siswa yang diberi *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* di SMA Kelas X.

### **1.4. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* siswa SMA kelas X yang diberi *Rollenspiel* lebih besar dari pada siswa yang diberi *Partner-Scrabble*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai perbedaan hasil belajar berbicara bahasa Jerman tema *Kennenlernen* antara siswa yang diberi *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* di SMA Kelas X.

### **1.6. Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan yang belajar bahasa Jerman pada semester genap tahun ajaran 2009-2010. Siswa kelas X yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yang diambil secara acak (*Simple Random Sampling*).

### **1.7. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Tangerang Selatan pada semester genap tahun ajaran 2009-2010 selama satu semester. SMA Negeri 9 Tangerang Selatan dipilih sebagai tempat penelitian, karena di sekolah tersebut terdapat pelajaran bahasa Jerman.

### **1.8. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini berguna bagi guru bahasa Jerman sebagai alternatif lain dalam melatih keterampilan berbicara siswa. Sedangkan bagi siswa, *Rollenspiel* dan permainan *Partner-Scrabble* dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **2.1. Deskripsi Teoretis**

##### **2.1.1. Hakikat Keterampilan Berbicara**

Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat keterampilan bahasa lisan dan tulis, baik secara respektif yaitu keterampilan mendengar dan membaca maupun produktif yaitu keterampilan berbicara dan menulis. Berdasarkan pernyataan pada Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus, “Bahasa Jerman menekankan pada aspek keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan berbahasa lisan dan tulis baik respektif maupun produktif”.<sup>6</sup> Salah satu keterampilan produktif yang dipelajari siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman adalah keterampilan berbicara. Menurut Storch, “Die produktiven Fertigkeiten, d.h. die Sprech- und die Schreibfertigkeit, stellen sehr hohe Anforderungen an Fremdsprachenlernende”.<sup>7</sup> Keterampilan berbicara memiliki tujuan pembelajaran yang sulit dicapai oleh siswa, karena pada keterampilan berbicara siswa diharapkan dapat menghasilkan wacana secara lisan.

Oleh sebab itu keterampilan berbicara dalam pelajaran bahasa Jerman mengacu pada tema tertentu, agar siswa dapat berlatih berbicara bahasa Jerman dengan mudah. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Schatz yaitu: “Jedes Sprechen ist

---

<sup>6</sup> Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA (www.scribd.com, diakses tanggal 3-2-2010), h. iv.

<sup>7</sup> Günther Storch, Die Sprechfertigkeit 1 ([http://www.univirtual.it/corsi/2002\\_2003/biguzzi/download/M05.pdf](http://www.univirtual.it/corsi/2002_2003/biguzzi/download/M05.pdf), diakses tanggal 20-11-2009), h. 2.

eingebettet in einen situativen Rahmen”.<sup>8</sup> Setiap kegiatan berbicara terikat dengan situasi atau konteks tertentu. Dengan adanya situasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, misalnya situasi percakapan saat berkenalan dengan siswa baru dan situasi perayaan ulang tahun, maka siswa dapat menggunakan ujaran dan kosakata yang sesuai dengan situasi tersebut.

Beim Sprechen ist die Aufmerksamkeit auf die Kommunikationssituation, den Inhalt und die Angemessenheit der Äußerung gerichtet, die sprachlichen Formen werden hingegen weitgehend automatisch-unbewusst produziert.<sup>9</sup>

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Storch tersebut situasi komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, isi dan ujaran yang diucapkan merupakan tiga hal terpenting dalam keterampilan berbicara. Apabila siswa senantiasa berlatih berbicara dengan memperhatikan tiga hal tersebut, siswa dapat berbicara bahasa Jerman dengan spontan.

Kosakata, ujaran, intonasi, pelafalan dan permainan merupakan unsur-unsur dalam keterampilan berbicara. Dalam berlatih berbicara bahasa Jerman, siswa menggunakan kosakata dan ujaran yang sesuai dengan tema dan berbicara dengan pelafalan yang benar melalui permainan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Horváth yaitu:

Kleinere und größere Bausteine für das Sprechen: Wortschatz, Redemittel, Kompensationsstrategien (Umschreiben, um Hilfe bitten, Füllwörter etc.), Phonetikübungen (Intonation, Artikulation), Spiele.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Schatz, *et. al.*, *op. cit.*, h. 28.

<sup>9</sup> Storch, *op. cit.*, h. 3.

<sup>10</sup> Ida Dringó-Horváth, Methodik - Didaktik DaF: Textproduktion-Sprechen ([http://www.daf-online.hu/kre/Fertigkeit\\_Sprechen.pdf](http://www.daf-online.hu/kre/Fertigkeit_Sprechen.pdf), diakses tanggal 28-11-2009), h. 3.

Berdasarkan penjelasan tersebut keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif yang terikat dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa unsur penting dalam keterampilan berbicara antara lain kosakata, ujaran, pelafalan dan permainan yang dapat digunakan sebagai bentuk latihan berbicara bahasa Jerman siswa.

#### **2.1.1.1. Evaluasi Keterampilan Berbicara**

Pada akhir kegiatan pengajaran terdapat tahap evaluasi. Menurut Arikunto, “Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai”.<sup>11</sup> Dalam tahap evaluasi guru mengumpulkan data dari siswa untuk mengetahui apakah tujuan pengajaran tersebut sudah tercapai. Dengan demikian setiap kegiatan evaluasi yang diberikan guru harus mengacu pada tujuan pengajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Arikunto, dalam tahap evaluasi ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru, antara lain: kuesioner, daftar cocok, wawancara dan pengamatan.<sup>12</sup> Salah satu bentuk evaluasi keterampilan berbicara yang dapat digunakan dalam pelajaran bahasa Jerman adalah wawancara (tanya jawab). Berdasarkan pernyataan Arikunto, “Wawancara atau interviu (*interview*) adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya-jawab sepihak”.<sup>13</sup> Dalam kegiatan

---

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h. 25.

<sup>12</sup> Ibid., h. 26.

<sup>13</sup> Ibid., h. 30.



tanya jawab tersebut siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan yang telah disusun terlebih dahulu oleh guru.

### 2.1.1.2. Kriteria Penilaian Keterampilan Berbicara

Menurut Bolton, kriteria yang digunakan untuk menilai keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa terdiri dari empat aspek yaitu tata bahasa (*Grammatik*), kosakata (*Wortschatz*), pelafalan (*Aussprache/Intonation*), ketepatan isi jawaban dan sikap interaktif (*Erfüllung der Aufgabenstellung und interaktives Verhalten*).<sup>14</sup> Kriteria penilaian keterampilan berbicara pada setiap aspek tersebut diberi skor yaitu skor terendah 0 dan skor tertinggi 3. Kriteria yang digunakan dalam pemberian skor 0 hingga 3 untuk setiap aspek tersebut berbeda.

Grammatik: 3 Punkte: Die Äußerungen sind weitgehend fehlerfrei. 2 Punkte: Die Äußerungen enthalten einige Fehler, die jedoch das Verstehen überhaupt nicht beeinträchtigen. 1 Punkt: Die Äußerungen enthalten mehrere Fehler, die das Verstehen an einigen Stellen beeinträchtigen. 0 Punkte: Die Äußerungen sind aufgrund der Fehler weitgehend unverständlich.<sup>15</sup>

Berdasarkan pernyataan Bolton tersebut dapat dijelaskan, bahwa dalam aspek tata bahasa siswa akan mendapat skor 3, jika hampir semua pernyataan yang diucapkan menggunakan tata bahasa Jerman yang benar. Jika terdapat beberapa kesalahan tata bahasa pada pernyataan yang diucapkan tidak mengganggu pemahaman siswa mendapat skor 2. Apabila dalam pernyataan yang diucapkan terdapat banyak kesalahan tata bahasa yang dapat mengganggu proses pemahaman, siswa hanya mendapat skor 1. Sedangkan jika pernyataan yang diucapkan hampir

---

<sup>14</sup> Sybille Bolton dalam Gisela Linthout, et. al., Handlungsorientierter Fremdsprachenunterricht: Ein Trainingsprogramm für Kompetenzentwicklung für den Beruf (Amsterdam: Rodopi B.V., 2004), h. 43.

<sup>15</sup> Ibid., h. 43.

seluruhnya tidak dapat dimengerti, karena terdapat banyak kesalahan tata bahasa, siswa akan mendapat skor 0.

Selain aspek tata bahasa, aspek kosakata juga dinilai pada saat siswa menjawab. Jika kosakata yang digunakan siswa saat menjawab bervariasi dan kosakata yang dideskripsikan tepat, siswa mendapat skor 3. Jika kosakata yang digunakan sesuai dengan pertanyaan dan hampir semua kosakata yang digunakan tepat, siswa mendapat skor 2. Jika kosakata yang digunakan tidak bervariasi, tapi dapat mendeskripsikan istilah kosakata dengan cukup baik, siswa hanya mendapat skor 1. Jika hanya sebagian kecil kosakata yang tepat dan sesuai dengan pertanyaan, siswa mendapat skor 0. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bolton yaitu:

Wortschatz: 3 Punkte: Der Wortschatz ist variationsreich. Der Schüler kann ihm fehlende Begriffe angemessen umschreiben. 2 Punkte: Der Wortschatz ist der Aufgabe angemessen. Der Schüler kann ihm fehlende Begriffe in den meisten Fällen angemessen umschreiben. 1 Punkt: Der Wortschatz ist einfach (aber noch angemessen). Der Schüler kann ihm fehlende Begriffe annähernd umschreiben. 0 Punkte: Der Wortschatz ist der Aufgabe nur teilweise angemessen.<sup>16</sup>

Selain dari aspek tata bahasa dan kosakata, aspek pelafalan dan intonasi juga dinilai. Terdapat beberapa kriteria yang digunakan dalam pemberian skor 0 hingga 3 dalam aspek tersebut. Jika mengucapkan ujaran-ujaran dengan pelafalan dan intonasi yang benar, siswa diberi skor 3. Jika terdapat beberapa kesalahan dalam pelafalan dan intonasi, tapi tidak mengganggu pemahaman, siswa diberi skor 2. Apabila siswa berbicara dengan pelafalan dan intonasi yang salah dan kadang-kadang mengganggu pemahaman, siswa hanya diberi skor 1. Sedangkan jika

---

<sup>16</sup> Ibid., h. 44.

siswa melakukan banyak kesalahan pada pelafalan dan intonasi ujaran yang diucapkan, sehingga mengganggu pemahaman, siswa mendapat skor 0. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bolton berikut:

Intonation: 3 Punkte: Aussprache und Intonation weisen keine wesentlichen Abweichungen von gesprochener Standardsprache auf. 2 Punkte: Aussprache und Intonation weisen einige Abweichungen auf, die aber das Verstehen nicht beeinträchtigen. 1 Punkt: Aussprache und Intonation weisen einige Abweichungen auf, die das Verstehen gelegentlich erschweren. 0 Punkte: Aussprache und Intonation weisen starke Abweichungen auf.<sup>17</sup>

Selain dari aspek tata bahasa, kosakata, pelafalan dan intonasi, aspek ketepatan isi jawaban dan sikap interaktif juga dinilai. Dalam aspek tersebut terdapat beberapa kriteria yang digunakan dalam pemberian skor 0 hingga 3. Pada aspek tersebut siswa diberi skor 3, jika seluruh jawaban sesuai dengan maksud pertanyaan. Dalam hal ini siswa mengerti maksud dari pertanyaan yang diajukan guru dan dapat menjawab setiap pertanyaan tanpa bantuan dari guru. Apabila hampir seluruh jawaban siswa sesuai dengan maksud pertanyaan, tapi membutuhkan sedikit bantuan dari guru untuk kelancaran percakapan, siswa diberi skor 2. Jika jawaban yang diucapkan siswa hanya sebagian sesuai dengan maksud pertanyaan, siswa diberi skor 1, karena kadang-kadang siswa membutuhkan bantuan dari guru untuk memperbaiki kelancaran percakapan. Jika jawaban tidak sesuai dengan maksud pertanyaan, siswa diberi skor 0. Dalam hal ini jawaban siswa tetap tidak memuaskan, meskipun selalu membutuhkan bantuan dari guru untuk mengerti maksud pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Kriteria tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Bolton berikut:

3 Punkte: Die Äußerungen sind inhaltlich voll angemessen. Der Schüler kann

---

<sup>17</sup> Ibid., h. 44.

das Gespräch ohne Hilfen des Lehrers in Gang halten. 2 Punkte: Die Äußerungen sind inhaltlich angemessen. Der Schüler kann das Gespräch ohne wesentliche Hilfen des Lehrers in Gang halten. 1 Punkt: Die Äußerungen sind inhaltlich weitgehend angemessen. Der Schüler braucht aber ab und zu die Hilfe des Lehrers, um das Gespräch wieder in Gang zu setzen. 0 Punkte: Auch mit häufigen Hilfen des Lehrers kommt kein befriedigendes Gespräch zustande.<sup>18</sup>

Dalam pelajaran bahasa Jerman di SMA, siswa mengalami kesulitan dalam berlatih empat keterampilan bahasa. Dari dua keterampilan bahasa produktif yaitu keterampilan menulis dan berbicara, siswa lebih sulit berbicara bahasa Jerman. Menurut Schatz, “Beim Sprechen stehen die Lernenden unter einem erheblich höheren Zeitdruck als beim Schreiben”.<sup>19</sup> Dalam keterampilan menulis, siswa memiliki banyak waktu untuk menyusun konsep yang akan ditulis, selain itu dapat juga memperbaiki tulisan mereka, tapi dalam keterampilan berbicara, siswa memiliki sedikit waktu untuk berpikir dan harus segera mengungkapkan ide mereka secara lisan.

### **2.1.2. Hakikat Tema *Kennenlernen***

Dalam pelajaran bahasa Jerman di SMA, kosakata yang dipelajari siswa dikelompokkan dalam tema tertentu untuk memudahkan siswa menguasai dan menggunakan kosakata dan ujaran secara aktif. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan pada Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus berikut:

Pembelajaran bahasa Jerman untuk SMA merupakan tingkat dasar yang pembelajarannya bersifat tematis. Materi kebahasaan dijabarkan sesuai dengan kebutuhan tema, maka ungkapan komunikatif, pola kalimat, kosakata disaji-

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, h. 44.

<sup>19</sup> Schatz, *et. al.*, *op. cit.*, h. 33.

kan dengan mengacu pada tema.<sup>20</sup>

Dalam pelajaran bahasa Jerman di SMA siswa mempelajari tema *Kennenlernen* yang terdapat dalam *Kontakte Deutsch 1* unit 2. Salah satu sub unit yang ada dalam tema *Kennenlernen* adalah unit 2A yaitu *Erste Kontakte in der Schule* (kontak pertama di sekolah). Pokok bahasan dalam sub tema tersebut adalah: *Woher ich komme, Erste Eindrücke von Deutschland, Kontakte in der Klasse, in der Familie*. Ujaran yang digunakan dalam tema *Kennenlernen* di antaranya: “*Mein Name ist...*”, “*Ich bin ... Jahre alt*”, “*Ich komme aus...*”. Dalam pelajaran bahasa Jerman siswa berlatih berbicara menggunakan ujaran-ujaran tersebut.

Kosakata dan ungkapan komunikatif dalam pelajaran bahasa Jerman di SMA mengacu pada tema, agar siswa dapat berlatih menggunakan kosakata dan ujaran-ujaran secara aktif. Dalam tema *Kennenlernen* siswa berlatih menggunakan ujaran-ujaran yang berhubungan dengan tema tersebut, antara lain mengucapkan nama, umur dan kota asal siswa dalam bahasa Jerman.

### **2.1.3. Hakikat Permainan**

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat suasana belajar menyenangkan adalah menggunakan permainan. Permainan dalam pelajaran bahasa Jerman berhubungan dengan empat keterampilan bahasa (keterampilan mendengar, berbicara, membaca dan menulis) dan sistem kebahasaan (fonetik, morfologi, sintaks dan pragmatik). Hal tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Kleppin berikut.

---

<sup>20</sup> Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus/Contoh dan Model Silabus SMA/MA, op. cit., h. iv.

Die Inhalte der einzelnen Spiele können sich sowohl auf “einzelne Fertigkeiten (Hören, Sprechen, Lesen, Schreiben, Übersetzen)” als auch auf “Teilbereiche des sprachlichen Systems” (Phonetik, Lexik, Morphologie, Syntax und Pragmatik) beziehen.<sup>21</sup>

Melalui permainan siswa tidak hanya menjadi bersemangat, tapi juga dapat menerapkan materi pelajaran bahasa Jerman yang telah dipelajari. Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich, “Sprachlernspiele und spielerische Aktivitäten gehören jedoch wie Übungsformen und Aufgaben im Fremdsprachenunterricht zum Lernprozess”.<sup>22</sup> Setiap kegiatan bermain dalam pelajaran bahasa Jerman merupakan bagian dari proses belajar. Selain sebagai latihan, permainan juga dapat mendorong perkembangan bahasa dan interaksi sosial siswa di kelas. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kowa, bahwa “Permainan dipandang sebagai konteks yang berharga untuk mendorong perkembangan bahasa dan interaksi sosial”.<sup>23</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut permainan merupakan salah satu bentuk latihan yang dapat digunakan guru untuk melatih keterampilan bahasa Jerman siswa, dan siswa juga dapat menerapkan materi pelajaran bahasa Jerman yang telah dipelajari. Selain itu dengan bermain siswa juga dapat berlatih berkomunikasi dan berinteraksi menggunakan bahasa Jerman.

---

<sup>21</sup> Kleppin dalam Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, Spiele im Deutschunterricht (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 10.

<sup>22</sup> Dauvillier dan Lévy-Hillerich, op. cit., h.10

<sup>23</sup> Frans Kowa terjemahan dari Neville Bennett, Liz Wood, Sue Rogers, Mengajar Lewat Permainan: Pemikiran Para Guru dan Praktik di Kelas (Jakarta: PT. Grasindo, 2005), h. 65.

#### 2.1.4. Hakikat *Rollenspiel*

Dalam pelajaran bahasa Jerman guru dapat menggunakan *Rollenspiel* untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Dalam *Rollenspiel* siswa berinteraksi dan memainkan peran tertentu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. “Rollenspiel: Spielform, in der die Teilnehmer eine definierte Rolle im Interaktionszusammenhang einer simulierten realen Lebenssituationen darstellen”.<sup>24</sup> Pernyataan Killinger tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Seipler dan Dogio yaitu: “Rollenspiel bedeutet (wie der Name schon sagt) eine Rolle zu spielen, sie mit Leben auszufüllen und sich in eine fremde Person reinzudenken”.<sup>25</sup> Dalam *Rollenspiel* siswa berperan sebagai tokoh asing sesuai dengan situasi peran yang dimainkan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

*Rollenspiel* sebaiknya dimainkan oleh kelompok yang terdiri dari maksimal enam orang, agar setiap siswa dapat aktif memainkan peran tersebut, serta dapat saling berinteraksi dan bekerja sama. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Seipler dan Dogio yaitu: “Rollenspiel bedeutet, sich mit ein paar netten Leuten (sechs Personen sind ein gutes Maß) zusammen zu setzen und eine schöne Zeit zu haben”.<sup>26</sup>

Dengan *Rollenspiel* siswa dapat memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikapnya, serta mengembangkan keterampilan dalam

---

<sup>24</sup> Jörn Killinger, Das Rollenspiel: Darstellung einer Methode und einiger ihrer wesentlichen Formen (<http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/109484.html>, diakses tanggal 16-9-2009), h. 1.

<sup>25</sup> Georg Seipler dan Dogio, Was ist Rollenspiel? (<http://www.drosi.de/definition-rollenspiel.htm>, diakses tanggal 16-9-2009), h. 1.

<sup>26</sup> Ibid., h. 1.

memecahkan masalah yang terdapat dalam situasi peran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Uno yaitu:

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.<sup>27</sup>

Melalui *Rollenspiel* siswa dapat berlatih berbicara dan berinteraksi menggunakan bahasa Jerman, serta menerapkan materi pelajaran yang telah dipelajari, seperti tata bahasa Jerman yang benar dan ujaran-ujaran yang sesuai dengan tema yang dipelajari. Oleh karena itu *Rollenspiel* juga dapat membantu siswa mendalami mata pelajaran bahasa Jerman.

#### **2.1.4.1. Tahap Pelaksanaan *Rollenspiel***

Pada pelaksanaannya *Rollenspiel* memiliki tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap permainan dan tahap penilaian atau evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dauvillier dan Lévy-Hillerich berikut:

Rollenspiele laufen in drei Phasen ab: Phase 1: Vorbereitungsphase oder Spieleinführung, Phase 2: Durchführung- und Spielphase, Phase 3: Spielauswertung und eventuell Wiederholung.<sup>28</sup>

Setiap tahap tersebut memiliki langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam *Rollenspiel* sebagai berikut.

---

<sup>27</sup> Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h. 26.

<sup>28</sup> Dauvillier dan Lévy-Hillerich, op. cit., h.101.



Tahap pelaksanaan *Rollenspiel*:

### 1. Tahap Persiapan

- a. Guru sebagai pemimpin *Rollenspiel* memberi selebar kartu yang dinamakan *Rollenkarte* kepada setiap kelompok. *Rollenkarte* berisi keterangan tentang situasi yang akan dimainkan yaitu: waktu, tempat, tokoh (umur, karakter dan status keluarga tokoh), permasalahan dan hubungan antar tokoh. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Schatz berikut:

Häufig empfiehlt es sich jedoch, die Rollen auf so genannten *Rollenkarten* zu beschreiben, d.h., Zeit, Ort, Eigenschaften der Person (Alter, Familienstand, evtl. den Charakter), Einstellungen zu dem Problem, Beziehungen zu den anderen Personen.<sup>29</sup>

Isi *Rollenkarte* yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dauvillier dan Lévy-Hillerich yaitu: *Situation*, *Personen*, *Spieldauer* dan *Redemittel*. Isi *Rollenkarte* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- *Situation* (keterangan tentang situasi peran yang akan dimainkan).

Dalam *Rollenkarte* dijelaskan mengenai situasi peran yang akan dimainkan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dauvillier dan Lévy-Hillerich berikut:

In der Rollenvorgabe sind die Rollen definiert und allen bekannt, aber die Situation ist offen: Die Spielenden bekommen eine grobe Beschreibung der Situation, füllen diese aber selbst aus.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Schatz, *et. al.*, *op. cit.*, h. 149.

<sup>30</sup> Dauvillier dan Lévy-Hillerich, *op. cit.*, h. 102.

Dalam *Rollenkarte* para pemain mendapat gambaran tentang situasi peran yang akan dimainkan, tapi pemain dapat menentukan sendiri alur cerita dalam bermain peran.

- *Personen* (keterangan tentang tokoh).

Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal enam orang.

”Es wird ausgehandelt, wer welche Rolle übernimmt”.<sup>31</sup> Berdasarkan pernyataan Dauvillier dan Lévy-Hillerich tersebut dapat dikatakan, bahwa masing-masing kelompok berdiskusi dan membagi peran setiap tokoh sesuai dengan situasi peran yang akan dimainkan.

- *Spieldauer* (keterangan tentang batasan waktu bermain peran).

“Es wird auch ein Zeitlimit für das Spiel festgelegt”.<sup>32</sup> Dalam *Rollenkarte* dicantumkan batasan waktu bermain peran, agar waktu yang ada cukup untuk bermain peran dan evaluasi *Rollenspiel* setiap kelompok.

- *Redemittel* (ujaran-ujaran yang dapat digunakan).

Dalam *Rollenkarte* terdapat ujaran-ujaran yang dapat digunakan pemain selama bermain peran. Ujaran-ujaran tersebut dapat digunakan pemain untuk berbicara dalam bahasa Jerman sesuai dengan situasi peran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Dauvillier dan Lévy-Hillerich yaitu: “Die zu den Redeintentionen passenden Redemittel müssen/können festgelegt werden”.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 102.

<sup>32</sup> *Ibid.*, h. 102.

<sup>33</sup> *Ibid.*, h. 102.

Cara penyelesaian masalah yang dilakukan setiap kelompok dan ujaran-ujaran yang digunakan boleh berbeda. “Dabei werden sich von Gruppe zu Gruppe natürlich verschiedene Variationen ergeben”.<sup>34</sup> Cara penyelesaian masalah dan ujaran yang bervariasi dari setiap kelompok menunjukkan keaktifan siswa.

b. Setelah mendapat *Rollenkarte* siswa membentuk kelompok dan berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan masing-masing siswa dan peralatan yang dibutuhkan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Dauvillier dan Lévy-Hillerich yaitu: “Es wird überlegt, welche Requisiten man braucht und wie man den Spielort gestalten will”.<sup>35</sup>

## 2. Tahap Permainan

a. Menurut Dauvillier dan Lévy-Hillerich, “Der Spielleiter legt die Spielsituation fest und ruft die Spielregel in Erinnerung, etwa wie lange gespielt werden darf und welches die Beobachtungsaufgaben sind”.<sup>36</sup> Guru menjelaskan kembali situasi peran yang akan dimainkan dan ujaran yang dapat digunakan, serta mengingatkan siswa tentang batas waktu bermain peran. Guru juga mengingatkan siswa untuk mengucapkan ujaran dengan tepat, agar siswa lain dapat mendengar dengan jelas ujaran yang diucapkan.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, h. 101.

<sup>35</sup> *Ibid.*, h. 102.

<sup>36</sup> *Ibid.*, h. 102.

- b. Selama bermain peran siswa menggunakan ujaran yang sesuai dan tata bahasa Jerman yang benar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Schatz yaitu: “Die Lernenden müssen alle ihre fremdsprachlichen Ressourcen bündeln und integrieren (Wortschatz, Grammatik, Aussprache usw.)”.<sup>37</sup> Selain itu siswa diharapkan dapat mengucapkan ujaran dengan lafal yang tepat.

Melalui *Rollenspiel* diharapkan keterampilan bicara siswa dapat ditingkatkan, karena siswa dapat berlatih menggunakan ujaran tema *Kennenlernen* dengan lafal yang tepat, serta menggunakan tata bahasa Jerman yang benar. Selain itu *Rollenspiel* juga membantu siswa mendalami mata pelajaran bahasa Jerman dan dalam *Rollenspiel* siswa dapat saling berinteraksi menggunakan bahasa Jerman.

#### **2.1.5. Hakikat *Partner-Scrabble***

Dalam pelajaran bahasa Jerman guru dapat menggunakan permainan *Partner-Scrabble* untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Permainan *Partner-Scrabble* merupakan salah satu variasi dari permainan *Scrabble*.

In den 1930er-Jahren von dem Amerikaner Alfred Butts entwickeltes Buchstabenspiel, bei dem auf einem Brett mit verschiedenen bewerteten Feldern Buchstaben (steine) kreuzwortsrätselartig zu Wörtern zusammengefügt werden.<sup>38</sup>

Berdasarkan ensiklopedia Brockhaus permainan *Scrabble* ditemukan oleh Alfred Butts sekitar tahun 1930. Dalam permainan *Scrabble* para pemain

---

<sup>37</sup> Schatz, *et. al.*, *op. cit.*, h. 149.

<sup>38</sup> Brockhaus: Die Enzyklopädie (Leipzig: F.A. Brockhaus GmbH, 1998), h. 659.

menyusun atau menghubungkan huruf-huruf hingga membentuk kata. Permainan ini dimainkan di atas sebuah papan *Scrabble* dan setiap huruf memiliki nilai yang berbeda.

Para pemula yang sedang belajar bahasa Jerman membutuhkan teknik pengajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keterampilan bahasa Jerman, salah satunya dengan permainan *Partner-Scrabble*. “Die Aktivität ist geeignet für Lerngruppen mit Anfängerkenntnissen”.<sup>39</sup> Permainan *Partner-Scrabble* merupakan salah satu permainan yang cocok bagi siswa SMA yang belajar bahasa Jerman, khususnya pada tema *Kennenlernen*.

Seperti nama permainan ini, *Partner-Scrabble* dimainkan secara berpasangan, karena dengan kerja berpasangan siswa dapat berlatih bicara bahasa Jerman lebih intensif. Menurut Bausch, “Gruppenarbeit und Partnerarbeit können zur intensiven Übung aller Bereiche des Fremdsprachengebrauchs eingesetzt werden”.<sup>40</sup> Dengan kerja berpasangan siswa dapat belajar bersama dan dapat saling membantu pasangannya, jika mengalami kesulitan dalam berlatih berbicara.

#### **2.1.5.1. Pelaksanaan Permainan *Partner-Scrabble***

Permainan *Partner-Scrabble* berbeda dengan permainan *Scrabble* pada umumnya, karena permainan *Partner-Scrabble* tidak menggunakan papan *Scrabble*, melainkan menggunakan kertas dan spidol dan setiap huruf tidak memiliki nilai. “Das Spiel kann im Klassenzimmer, aber auch auf dem Pausenhof

---

<sup>39</sup> Wicke, *op. cit.*, h. 8.

<sup>40</sup> Karl-Richard Bausch, Herbert Christ, Hans-Jürgen Krumm, Handbuch Fremdsprachenunterricht (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH & Co. KG, 2007), h. 255.

durchgeführt werden”.<sup>41</sup> Berdasarkan pernyataan Wicke tersebut, permainan *Partner-Scrabble* dapat dilakukan oleh siswa di dalam kelas maupun di lapangan sekolah. Berikut adalah langkah-langkah bermain *Partner-Scrabble*:

#### 1. Tahap Persiapan

- a. *Partner-Scrabble* dapat dilakukan di kelas maupun di lapangan sekolah.

Wenn der Pausenhof nicht genutzt wird, wo man die Informationen auf dem Boden fixieren und anschließend auch “begehen” kann, bekommt jedes Partnerpaar zusätzlich einen großen Bogen (Pack-) Papier.<sup>42</sup>

Berdasarkan teori yang dinyatakan oleh Wicke tersebut dapat dijelaskan, bahwa jika permainan *Partner-Scrabble* dilakukan di lapangan, siswa menulis huruf-huruf menggunakan kapur. Jika permainan tidak memungkinkan dilakukan di lapangan, siswa menulis huruf-huruf tersebut di kertas dan menyusunnya di kelas. Oleh karena itu dalam permainan *Partner-Scrabble* setiap pasangan mendapat kertas dengan jumlah yang banyak.

- b. “Die Lerner müssen stichwortartig Auskünfte über ihre eigene Person notieren können”.<sup>43</sup> Setiap siswa terlebih dahulu mencatat keterangan diri sendiri, antara lain nama siswa, kota asalnya, tempat tinggal dan mata pelajaran yang disenangi. Siswa menyusun kata-kata tersebut dalam bentuk kata kunci atau kata inti.

---

<sup>41</sup> Wicke, *op. cit.*, h. 9.

<sup>42</sup> *Ibid.*, h. 9.

<sup>43</sup> *Ibid.*, h. 9.

## 2. Tahap Permainan

- a. "Partner 1 beginnt und schreibt seinen Namen groß auf das Papier".<sup>44</sup>

Pasangan pertama mulai menulis namanya di atas kertas dan menyusunnya secara mendatar maupun menurun di atas meja. "Jeder der Partner erhält einen andersfarbigen Stift oder andersfarbige Kreide".<sup>45</sup> Pasangan pertama dan kedua menggunakan alat tulis berupa spidol atau kapur tulis yang berbeda warna untuk membedakan identitas diri yang telah ditulis oleh pasangan pertama dan pasangan kedua.

- b. Pasangan kedua menyusun namanya dengan menghubungkan huruf dengan salah satu huruf dari nama pasangan pertama. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wicke sebagai yaitu:

Partner 2 fügt seinen Namen an einen passenden Buchstaben an. Das Spiel wird - je nach Thema - fortgesetzt mit Wohnort, Familie, Lieblingsfächer, usw. (Kennenlernen).<sup>46</sup>

Kemudian pasangan pertama dan kedua bergiliran menyusun kata-kata lain seperti: kota tempat tinggal, keluarga dan mata pelajaran yang disenangi.

- c. Menurut Wicke, "Die Partner stellen sich anschließend gegenseitig vor".<sup>47</sup>

Setelah semua kata disusun oleh siswa, mereka memperkenalkan pasangan

---

<sup>44</sup> Ibid., h. 9.

<sup>45</sup> Ibid., h. 9.

<sup>46</sup> Ibid., h. 9.

<sup>47</sup> Ibid., h. 9.

masing-masing dengan menggunakan kata-kata tersebut, di antaranya nama, kota tempat tinggal, keluarga dan pelajaran yang disenangi.

Gambar berikut adalah contoh pelaksanaan *Partner-Scrabble*:

**Gambar 1. Contoh Pelaksanaan *Partner-Scrabble***



Sumber: Rainer E. Wicke, Herz oder Pistole?: Kommunikatives für den Unterricht (Ismaning: Hueber Verlag, 2007), h. 9.

Dalam gambar tersebut seorang siswa sedang memperkenalkan pasangannya menggunakan kata-kata yang telah ditulis di kertas dan disusun di atas lantai.

Tujuan permainan *Partner-Scrabble* dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek bahasa dan kependidikan. Dilihat dari aspek bahasa, dalam tahap permainan siswa dapat memperkenalkan pasangannya dengan menggunakan kata-kata yang telah disusun. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wicke berikut:

Sprachlicher Bereich: Kreativ-spielerische Anwendung bereits erlernter Kenntnisse, Vorstellung eines Partners mit eigenen Wörtern im Plenum unter Verwendung der im Scrabble enthaltenen Stichwörter.<sup>48</sup>

<sup>48</sup> Ibid., h. 9.



Selain itu dilihat dari aspek kependidikan, melalui *Partner-Scrabble* siswa dapat saling bekerja sama dan dapat memperkenalkan pasangannya kepada seluruh siswa di kelas. “Pädagogischer Bereich: Partnerschaftliches Arbeiten, Ermöglichung des gegenseitigen Kennenlernens”.<sup>49</sup> Oleh karena itu permainan ini dapat diberikan kepada pemula yang belajar bahasa Jerman.

Dalam *Partner-Scrabble* setiap siswa memperkenalkan pasangan masing-masing dengan bantuan kata yang telah disusun, di antaranya nama, kota asal, tempat tinggal dan pelajaran yang disenangi. Permainan *Partner-Scrabble* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bicara bahasa Jerman siswa.

## 2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Maelani dengan judul: “Perbedaan Hasil Belajar Berbicara Bahasa Jerman antara Siswa yang Diajarkan dengan Teknik Bermain Peran dan Siswa yang Diajarkan dengan Teknik Diskusi Kelompok SMAN 39 kelas XI dengan Tema *Familie*”.<sup>50</sup> Hasil penelitian tersebut yaitu terdapat perbedaan hasil belajar berbicara antara siswa yang diberi teknik diskusi kelompok dan *Rollenspiel*. Hasil belajar berbicara siswa yang diajar dengan teknik *Rollenspiel* lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan teknik diskusi kelompok.

---

<sup>49</sup> Ibid. h. 9.

<sup>50</sup> Ika Maelani, Perbedaan Hasil Belajar Berbicara Bahasa Jerman Siswa yang Diajarkan dengan Teknik Bermain Peran dan Siswa yang Diajarkan dengan Teknik Diskusi Kelompok SMAN 39 kelas XI dengan Tema *Familie* (Jakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2008), h. (1).

Selain penelitian yang ditulis oleh Maelani, peneliti juga menemukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang ditulis oleh Muhamad dengan judul: “Pengamatan Berperanserta Keterampilan Berbicara Tema *Erste Kontakte, Kennenlernen* dan *Schule und Freizeit* di Lembaga Bahasa Pondok Pesantren Asshiddiqiyah Jakarta”.<sup>51</sup> Hasil penelitian tersebut yaitu siswa kerap diberi tugas untuk membuat variasi dialog dalam bahasa Jerman supaya keterampilan berbicara mereka lebih baik. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena dalam *Rollenspiel* siswa juga berlatih berbicara melalui dialog yang telah dibuat oleh siswa dalam kelompok.

Relevansi dari dua penelitian tersebut menunjukkan, bahwa *Rollenspiel* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Penelitian yang dilakukan peneliti kali ini adalah penelitian tentang perbedaan keterampilan berbicara tema *Kennenlernen* antara *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* di SMA kelas X.

### 2.3. Konsep

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif dalam pembelajaran bahasa yang mengacu pada tema, agar siswa dapat berlatih berbicara dengan mudah. Keterampilan berbicara dinilai dari empat aspek yaitu tata bahasa, kosakata, pelafalan, ketepatan isi jawaban dan sikap interaktif. Salah satu bentuk latihan berbicara yang dapat digunakan adalah melalui permainan.

---

<sup>51</sup> Ahmad Muhamad, Pengamatan Berperanserta Keterampilan Berbicara Tema *Erste Kontakte, Kennenlernen* dan *Schule und Freizeit* di Lembaga Bahasa Pondok Pesantren Asshiddiqiyah Jakarta (Jakarta: Jurusan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2008), h. (1).

Permainan merupakan salah satu alat yang efektif untuk belajar bahasa Jerman. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan keterampilan bicara siswa. Dalam melatih keterampilan bicara siswa, guru dapat menggunakan permainan *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble*.

Dalam *Rollenspiel* siswa membentuk kelompok dan memainkan peran sesuai situasi yang terdapat dalam *Rollenkarte*. Yang dimaksud *Rollenkarte* dalam penelitian ini adalah selembar kertas HVS ukuran 15 cm x 10 cm yang berisi keterangan tentang situasi peran yang akan dimainkan, jumlah pemain peran, batas waktu bermain peran dan ujaran-ujaran tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule* yang dapat digunakan siswa.

Melalui *Rollenspiel* siswa dapat aktif berbicara bahasa Jerman, karena dalam *Rollenspiel* siswa harus menggunakan ujaran dan kosakata yang sesuai dengan tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule*, serta tata bahasa Jerman yang telah dipelajari. Selain itu *Rollenspiel* juga dapat membantu siswa berlatih berinteraksi dalam situasi kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa Jerman.

Pada permainan *Partner-Scrabble* siswa mencatat keterangan diri sendiri, antara lain nama, umur, kota asal, tempat tinggal dan mata pelajaran yang disenangi. Setelah itu siswa menulis kata-kata tersebut di atas kertas dan menyusunnya secara mendatar dan menurun. Kemudian siswa memperkenalkan pasangannya yang telah menyusun kata-kata. Permainan ini dapat dilakukan di dalam kelas maupun di lapangan sekolah. Melalui permainan *Partner-Scrabble* siswa dapat memperkenalkan pasangannya menggunakan bahasa Jerman dengan ujaran dan pelafalan yang tepat.

Dalam penelitian ini *Rollenspiel* diunggulkan sebagai permainan yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman tema *Kennenlernen* pada siswa SMA, karena melalui *Rollenspiel* siswa dapat menggunakan ujaran-ujaran tema perkenalan secara aktif dalam situasi percakapan sehari-hari. Selain itu melalui *Rollenspiel* siswa juga dapat berinteraksi dengan siswa lain.

#### **2.4. Rumusan Hipotesis**

Berdasarkan konsep yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan bahwa hasil belajar berbicara tema *Kennenlernen* pada siswa SMA kelas X yang diberi *Rollenspiel* lebih baik dari siswa yang diberi *Partner-Scrabble*.

#### **2.5. Definisi Istilah**

##### **2.5.1. Keterampilan Berbicara Tema *Kennenlernen* Subtema *Erste Kontakte in der Schule***

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif dalam pelajaran bahasa Jerman. Pelafalan kata yang benar, kosakata dan ujaran yang sesuai dengan tema serta permainan merupakan unsur-unsur penting keterampilan berbicara. Setiap keterampilan berbicara mengacu pada tema di antaranya tema *Kennenlernen*, *Schule* dan *Freizeit*. Salah satu tema yang dipelajari oleh siswa SMA adalah *Kennenlernen* yang terdapat dalam *Kontakte Deutsch 1 Unit 2*. Dalam penelitian ini tema tersebut dibatasi pada unit 2A. Pokok bahasan yang ada dalam unit 2A yaitu: *Woher ich komme*, *Erste Eindrücke von Deutschland*, *Kontakte in der Klasse*, dan *in der Familie*. Ujaran-ujaran tema *Kennenlernen* dalam penelitian ini di antaranya “*Mein Name ist...*”, “*Ich bin ... Jahre alt*”, “*Ich komme aus...*” (lampiran 1, h. 52).

Tes yang digunakan peneliti untuk menilai keterampilan berbicara siswa adalah wawancara. Kriteria penilaian berbicara yang digunakan dalam tes tersebut dilihat dari empat aspek yaitu tata bahasa, kosakata, pelafalan, ketepatan isi jawaban dan sikap interaktif. Masing-masing aspek tersebut diberi skor dengan skor terendah 0 dan skor tertinggi 3 (lampiran 27, h. 100).

### **2.5.2. *Rollenspiel* dan Permainan *Partner-Scrabble***

*Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Dalam *Rollenspiel* siswa membentuk kelompok dengan jumlah maksimal enam orang. *Rollenspiel* dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu:

#### **1. Tahap Persiapan**

- a. Guru memberi *Rollenkarte* kepada setiap kelompok. *Rollenkarte* berisi keterangan tentang cerita atau situasi peran yang akan dimainkan, misalnya situasi saat berkenalan dengan tetangga baru dan situasi saat perayaan ulang tahun. Dalam *Rollenkarte* juga berisi keterangan tentang jumlah tokoh dalam cerita tersebut dan contoh ujaran dalam bahasa Jerman yang dapat digunakan siswa saat bermain peran. Selain itu pada *Rollenkarte* juga diberi keterangan tentang batas waktu bermain peran untuk setiap kelompok. Keterangan-keterangan dalam *Rollenkarte* dibuat peneliti berdasarkan teori dari Dauvillier dan Lévy-Hillerich dan bentuk *Rollenkarte* tersebut adalah sebagai berikut.

<p><u>Situation:</u> Berisi situasi peran yang akan dimainkan oleh siswa. Situasi tersebut merupakan situasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang berhubungan dengan tema pengenalan (<i>Kennenlernen</i>). Selain itu berisi juga keterangan tokoh, hubungan antar tokoh, keterangan tempat dan masalah yang harus diselesaikan siswa.</p> <p><u>Personen:</u> Jumlah pemain yang ada dalam setiap situasi adalah empat sampai enam orang dan sebaiknya jumlah siswa dalam setiap kelompok tidak lebih dari enam orang. Tiap kelompok membagi peran pada setiap anggota kelompok sesuai situasi yang ada dalam <i>Rollenkarte</i>.</p> <p><u>Spieldauer:</u> Waktu yang digunakan untuk bermain peran adalah sekitar lima sampai tujuh menit dan dalam waktu tersebut juga dapat digunakan untuk tahap evaluasi. Selain itu situasi yang akan dimainkan dalam <i>Rollenspiel</i> tidak membutuhkan waktu yang lama.</p> <p><u>Redemittel:</u> Dalam bermain peran siswa membutuhkan beberapa ujaran yang dapat digunakan. Ujaran tersebut diberikan kepada siswa untuk membantu mereka berbicara bahasa Jerman dalam peran yang akan dimainkan.</p>
--

Sumber: Christa Dauvillier dan Dorothea Lévy-Hillerich, Spiele im Deutschunterricht (Berlin: Langenscheidt, 2004), h. 102.

Berdasarkan bentuk *Rollenkarte* tersebut peneliti telah mempersiapkan *Rollenkarte* yang digunakan pada pelaksanaan *Rollenspiel*.

- b. Guru menjelaskan situasi peran yang akan dimainkan oleh siswa, kemudian setiap kelompok membahas pembagian peran dan merencanakan peralatan yang dibutuhkan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Guru mengingatkan siswa tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain peran yaitu batas waktu bermain peran dan ujaran-ujaran yang dapat digunakan.
- b. Selama bermain peran, siswa berbicara menggunakan bantuan ujaran yang telah diberikan. Waktu yang digunakan untuk pelaksanaan *Rollenspiel*

dalam penelitian ini sekitar lima sampai tujuh menit untuk setiap kelompok.

### 3. Tahap Penilaian atau Evaluasi

Pada akhir pelajaran guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah bermain *Rollenspiel*, misalnya “*Woher kommst du?*”, “*Wie alt bist du?*”.

Tujuan *Rollenspiel* yaitu supaya siswa dapat menerapkan materi tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule* dengan berlatih berbicara dan berinteraksi menggunakan bahasa Jerman. Melalui *Rollenspiel* diharapkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa dapat ditingkatkan.

Dalam permainan *Partner-Scrabble*, siswa bekerja secara berpasangan. Berikut adalah langkah-langkah bermain *Partner-Scrabble*:

#### 1. Tahap Persiapan

- a. Siswa mencatat keterangan diri sendiri yaitu nama, umur, kota asalnya, kota asal ayah dan ibu, tempat tinggal siswa dan mata pelajaran yang disenangi di buku tulis masing-masing.
- b. Setiap siswa mendapat kertas HVS ukuran 5,3 cm x 7,5 cm dan spidol dengan warna tinta yang berbeda untuk pasangan pertama dan kedua.

#### 2. Tahap Permainan

- a. Pasangan pertama menulis huruf-huruf di kertas (satu kertas untuk satu huruf) dan menyusun namanya secara mendatar atau menurun di atas meja. Setelah itu pasangan kedua menyusun namanya dengan menyisipkan satu

huruf pada nama pasangan pertama. Selanjutnya pasangan pertama dan kedua bergiliran menyusun kata-kata berikutnya yaitu umur, kota asalnya, kota asal ayah dan ibu, tempat tinggal dan mata pelajaran yang disenangi. Dalam penelitian ini waktu yang digunakan mulai dari tahap persiapan sampai menyusun kata-kata adalah sekitar sepuluh menit.

- b. Setelah itu setiap siswa memperkenalkan pasangan masing-masing menggunakan kata-kata yang telah disusun dalam permainan. Dalam penelitian ini waktu yang digunakan untuk memperkenalkan pasangan masing-masing adalah dua sampai tiga menit.

### 3. Tahap Evaluasi

Pada akhir pelajaran guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, misalnya “*Woher kommt er/sie?*”, “*Wie alt ist er/sie?*”(er/sie = pasangan siswa) untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah bermain *Partner-Scrabble*. Waktu yang dibutuhkan dalam tahap evaluasi ini adalah sekitar sepuluh menit.

## 2.6. Definisi Operasional

Penelitian ini dilakukan selama semester genap tahun ajaran 2009-2010 dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 1. Kegiatan Penelitian**

<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Tanggal</b>
I	<i>Pre-test</i>	9 Maret 2010
II	Perlakuan I	30 Maret 2010
III	Perlakuan II	13 April 2010
IV	Perlakuan III	27 April 2010
V	<i>Post-test</i>	4 Mei 2010



Prosedur penelitian dilakukan dengan tahap-tahap berikut:

#### 1. Pemberian Tes Awal (*Pre-test*)

Pemberian tes awal adalah untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa sebelum diberi perlakuan dan untuk menjamin, bahwa dua kelompok sampel sebelum mendapat perlakuan adalah sama.<sup>52</sup> Dua kelompok diberi tes berupa wawancara di kelas sebanyak 22 soal yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan mengenai tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule*. (lampiran 9, h. 64).

#### 2. Pemberian Perlakuan

Tahap-tahap pengajaran pada *Rollenspiel* dan permainan *Partner-Scrabble* berdasarkan teori dari Dauvillier dan Lévy-Hillerich yaitu: tahap persiapan (*Vorbereitungsphase*), tahap pelaksanaan (*Durchführungsphase*) dan tahap penilaian atau evaluasi (*Spielauswertung*). Permainan diberikan pada tahap pelaksanaan. Tahap-tahap yang dilakukan pada saat perlakuan adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Tahap Pembelajaran dengan *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble***

<b>Tahap Pembelajaran</b>	<b><i>Rollenspiel</i></b>	<b><i>Partner-Scrabble</i></b>
Tahap Persiapan	1.Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari maksimal enam orang.  2.Setiap kelompok diberi <i>Rollenkarte</i> dan dijelaskan tentang peran yang akan	1.Siswa duduk dengan pasangan masing-masing.  2.Peneliti memberi kertas-kertas HVS ukuran 5,3 cm x 7,5 cm dan spidol

<sup>52</sup> Endang K. Trijanto, Modul Mata Kuliah Metodologi Penelitian (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2008), h. 35.

Tahap Pembelajaran	<i>Rollenspiel</i>	<i>Partner-Scrabble</i>
	<p>dimainkan.</p> <p>3.Masing-masing kelompok berdiskusi tentang pembagian peran dan peralatan yang dibutuhkan.</p>	<p>kepada setiap pasangan. Pasangan pertama dan kedua menggunakan spidol dengan warna tinta yang berbeda.</p> <p>3.Peneliti menjelaskan cara bermain <i>Partner-Scrabble</i> kepada siswa.</p>
Tahap Pelaksanaan	<p>1.Peneliti mengingatkan siswa tentang waktu bermain peran dan hal-hal yang harus diperhatikan pemain.</p> <p>2.Pemain mempersiapkan dan menata peralatan yang dibutuhkan (jika ada peralatan yang akan digunakan pemain).</p> <p>3.Selama bermain peran sedapat mungkin tidak dijeda, agar pemain dapat bermain peran dengan bebas.</p>	<p>1.Pasangan pertama menulis namanya di kertas HVS ukuran 5,3 cm x 7,5 cm; satu kertas untuk satu huruf, kemudian menyusun nama tersebut secara mendatar atau menurun di atas meja.</p> <p>2.Pasangan kedua menyisipkan huruf pada nama pasangan pertama dan menyusun namanya (pasangan kedua).</p> <p>3.Pasangan pertama dan kedua bergiliran menyusun kata-kata yang berhubungan dengan tema perkenalan, di antaranya umur, kota asal, tempat tinggal dan pelajaran yang disenangi. Siswa menulis kata-kata tersebut dengan menyisipkan huruf yang sama dengan kata yang</p>

Tahap Pembelajaran	<i>Rollenspiel</i>	<i>Partner-Scrabble</i>
		<p>telah dibentuk sebelumnya. Spidol yang digunakan pasangan pertama dan kedua berbeda warna agar dapat dibedakan.</p> <p>4. Setiap siswa bergiliran memperkenalkan pasangannya menggunakan kata-kata yang telah disusun.</p>
Tahap Penilaian (Evaluasi)	<p>1. Pada akhir pelajaran guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah bermain <i>Rollenspiel</i>, misalnya “<i>Woher kommst du?</i>”.</p>	<p>1. Pada akhir pelajaran guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa setelah bermain <i>Partner-Scrabble</i>, misalnya “<i>Woher kommt er/sie?</i>” (<i>er/sie</i> = pasangan siswa).</p>

### 3. Pemberian Tes Akhir (*Post-test*)

Dua kelompok diberi *post-test* berupa wawancara sebanyak 22 soal yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan mengenai tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule*. Kriteria penilaian keterampilan bicara siswa yang digunakan dalam wawancara ini dilihat dari aspek tata bahasa, kosakata, pelafalan dan ketepatan isi (lampiran 27, h. 100). Setiap jawaban siswa diberi skor tertinggi 3 dan skor terendah 0 untuk setiap aspek tersebut.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metode dan Desain

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian

*Pre-test and Post-test Group*. Rumus disain tersebut adalah:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}^{53}$$

Keterangan:

O<sub>1</sub> = observasi yang diberikan sebelum eksperimen (*pre-test*)

X = eksperimen atau perlakuan

O<sub>2</sub> = observasi yang diberikan sesudah eksperimen (*post-test*)

Dari rumus di atas dapat dijelaskan, bahwa dalam penelitian ini terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan berbeda yaitu *Rollenspiel* dan *Partner-Scrabble*. Sebelum mendapat perlakuan, dua kelompok diberi *pre-test* (tes awal). Setelah mendapat perlakuan, dua kelompok tersebut diberi *post-test* (tes akhir) untuk menilai keterampilan bicara siswa.

#### 3.2. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 9 Tangerang Selatan yang belajar bahasa Jerman pada semester genap tahun ajaran 2009-2010. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang diambil secara acak sebanyak dua kelas. Kelas X 4 diberi *Rollenspiel* dan kelas X 5 diberi permainan *Partner-Scrabble*.

---

<sup>53</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 85.

### 3.3. Variabel-Variabel

Penelitian ini memiliki dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah *Rollenspiel* dan permainan *Partner-Scrabble*, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan berbicara tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule*.

### 3.4. Instrumen

#### 3.4.1. Kisi-Kisi Instrumen

Dari keseluruhan 60 butir soal yang telah diuji coba dihasilkan 22 butir soal valid dan 38 butir soal tidak valid dan dalam tabel butir tersebut diberi tanda (-). Oleh karena itu instrumen penelitian berupa wawancara yang terdiri dari 22 butir soal dinyatakan valid. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan berbicara tema *Kennenlernen* subtema *Erste Kontakte in der Schule*. Berikut ini adalah tabel kisi-kisi instrumen:

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen**

No.	Variabel	Indikator	Soal	Nilai			
				W 0-3	G 0-3	A 0-3	I 0-3
1.	Keterampilan Berbicara Tema <i>Kennenlernen</i> .	-Siswa dapat menyebutkan nama dan meng-ejanya, nama depan, apakah ia memiliki nama lain atau nama panggilan di kelas.  -Siswa dapat menjawab keadaan dirinya, menyebutkan umur, kota asal, letak kampung halamannya dan bahasa yang digunakan di	2, 4, 3, 5, 6.  1, 7, 8, 9, 10.				

No.	Variabel	Indikator	Soal	Nilai			
				W 0-3	G 0-3	A 0-3	I 0-3
		kampung halamannya.					
		-Siswa dapat menyebutkan tempat tinggal dan alamatnya, berapa lama ia sudah tinggal di Jakarta, nomor telepon, tempat dan tanggal lahirnya.	11, 12, 13, 14, 16, 15.				
		-Siswa dapat menyebutkan pekerjaan, umur dan kota asal ayah dan ibunya, cita-citanya, jumlah saudara kandung perempuan dan laki-laki, nama, umur, pekerjaan saudara kandung perempuan dan laki-laki.	18, 19, 20, 21, 22, 23, 17, 24, 25, 28, 26, 27, 29, 30, 31.				
		-Siswa dapat menyebutkan tempat tinggal kakek-neneknya, nama, umur, kegiatan sehari-hari kakek dan nenek, jumlah cucu mereka.	32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39.				
		-Siswa dapat menyebutkan seberapa sering ia mengunjungi kerabat dan pendapatnya tentang tetangganya.	40, 41.				
		-Siswa dapat menyebutkan mata pelajaran yang disenangi, pendapatnya tentang bahasa Jerman, cara mengerjakan tugas bahasa Jerman, intensitas belajar bahasa Jerman	42, 43, 44, 45, 46, 47.				

No.	Variabel	Indikator	Soal	Nilai			
				W 0-3	G 0-3	A 0-3	I 0-3
		<p>di rumah, caranya belajar bahasa Jerman dan kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti.</p> <p>-Siswa dapat menyebutkan kegiatan di akhir pekan dan liburan, kegiatan di jam istirahat, pukul berapa bangun di hari minggu, pukul berapa sarapan, makan malam dan tidur malam.</p> <p>-Siswa dapat menyebutkan apa yang ia ketahui tentang Jerman, ibukota Jerman, kota-kota di Jerman yang ia tahu, kendaraan yang dinaiki ke sekolah, dan pukul berapa ia berangkat ke sekolah.</p>	<p>48, 49 50, 51, 52, 53, 54.</p> <p>55,56, 57, 58, 59, 60.</p>				
2.	<i>Rollenspiel</i>	<p>-Siswa dapat menjawab keadaan dirinya, namanya, umur, kota asal, kampung halamannya, bahasa yang digunakan di kampung halamannya.</p> <p>-Siswa dapat menyebutkan tempat tinggalnya, nomor telepon, apa yang ia tahu tentang Jerman dan kota München dan kota-kota di Jerman yang ia tahu.</p>	<p>1, 2, 7, 8, 9, 10.</p> <p>11, 14 55, 58, 57.</p>				

No.	Variabel	Indikator	Nilai				
			W 0-3	G 0-3	A 0-3	I 0-3	
3.	Permainan <i>Partner- Scrabble</i>	-Siswa dapat menyebutkan nama, umur, kota asal, tempat tinggal, pekerjaan ayah dan ibu, jumlah saudara kandung laki-laki dan perempuan, pelajaran yang disenangi.	2, 7, 8, <del>11</del> , <del>18</del> , 21, 24, 28, 42.				

### 3.4.2. Pengujian Validitas

Rumus yang digunakan peneliti untuk menguji validitas instrumen adalah rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

### 3.4.3. Penghitungan Reliabilitas

Rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung reliabilitas instrumen adalah *KR-21*:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

<sup>54</sup> Arikunto, *op. cit.*, h. 72.

<sup>55</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, *op. cit.*, h. 189.



Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$V_t$  = varians total

$M$  = skor rata-rata atau  $\frac{\sum X}{N}$

$\sum X$  = jumlah skor total

$N$  = jumlah subjek

### 3.5. Teknik Analisis Data

Rumus yang digunakan untuk menganalisis data adalah rumus Uji-t dengan

taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ :

$$t = \frac{\mu d}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \quad 56$$

Keterangan:

$M_d$  = mean dari perbedaan antara *post-test* dan *pre-test*

$x_d$  = perbedaan/deviasi masing-masing subjek ( $d - M_d$ )

$\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi

$N$  = banyaknya subjek

### 3.6. Hipotesis Statistik

$H_0$  :  $\mu_1 = \mu_2$

$H_1$  :  $\mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

$\mu_1$  : hasil tes berbicara siswa yang diberi *Rollenspiel*

$\mu_2$  : hasil tes berbicara siswa yang diberi *Partner-Scrabble*

Pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria:

$H_1$  : hasil belajar berbicara siswa yang diberi *Rollenspiel* lebih besar dari siswa yang diberi *Partner-Scrabble*.

$H_0$  : hasil belajar berbicara siswa yang diberi *Rollenspiel* sama dengan siswa yang diberi *Partner-Scrabble*.

---

<sup>56</sup> Ibid., h. 86.