

Penguatan Kompetensi Bahasa Jerman Lisan Mahasiswa Melalui Permainan Peran Dialog Tematik Pariwisata Pada Prodi Pariwisata Bahari Unpad

Dewi Ratnasari
Universitas Padjadjaran
dewi.ratnasari@unpad.ac.id
08164871999

Abstrak

Pada penelitian ini dihadirkan tema yang berkaitan dengan konsep permainan peran melalui dialog tematik pariwisata dan konsep kompetensi berbahasa Jerman lisan. Di era global yang semakin kekinian ini penguasaan bahasa asing menjadi suatu keharusan dalam banyak bidang termasuk bidang pariwisata. Kompetensi berbahasa asing secara lisan merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh penuturnya. Penelitian ini merupakan hasil pengamatan kompetensi berbahasa Jerman lisan mahasiswa Prodi Sarjana Terapan Pariwisata Bahari Sekolah Vokasi Universitas Padjadjaran dalam mata kuliah Bahasa Jerman melalui dialog tematik pariwisata. Hasil penelitian memperlihatkan: 1. Pelafalan Bahasa Jerman membaik, 2. Penguasaan tata bahasa dan kosakata, 3. Perkembangan kompetensi lintas budaya.

Kata kunci: Permainan peran, dialog tematik pariwisata, kompetensi berbicara

Abstract

This study presents themes related to the concept of role-playing through tourism-themed dialogues and the concept of oral German language competence. In this increasingly global era, mastery of a foreign language is a necessity in many fields, including tourism. Oral foreign language competence is one of the competencies that speakers must possess. This study is the result of observations of the oral German language competence of students in the Applied Marine Tourism Bachelor's Program at the Vocational School of Padjadjaran University in the German Language course through tourism-themed dialogues. The results show: 1. Improved German pronunciation, 2. Mastery of grammar and vocabulary, 3. Development of cross-cultural competence.

Keywords: Role-playing, tourism-themed dialogue, speaking competence

1. Pendahuluan

Globalisasi selalu menawarkan beragam aktivitas yang tak mengenal garis-garis batas berkait dengan ruang dan waktu dalam berbagai bidang dan beragam bahasa. Pariwisata merupakan salah satu bidang yang tidak luput dari sentuhan kuat globalisasi, dan penguasaan satu atau beberapa bahasa asing menjadi unsur penting dalam kegiatan pariwisata. Kunjungan wisatawan Jerman ke Indonesia khususnya ke Bali mengalami peningkatan pada tahun 2024. Wisatawan tersebut tidak hanya berasal dari negara Jerman saja, tapi tidak sedikit juga wisatawan dari negara-negara lain yang menggunakan bahasa Jerman sebagai bahasa nasional seperti Austria dan Swiss. (balibercerita.com).

Globalisasi juga telah menciptakan kemudahan akses ruang interaksi antarmanusia melalui bahasa [6] (2023:2). Manusia melakukan kegiatan berbahasa

melalui interaksi kebahasaan sebagai cara untuk mengungkapkan perasaan, ide, pikiran, dan gagasan. Ada pesan yang akan dituangkan dengan berbicara lisan. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai dalam berbahasa adalah kompetensi berbicara atau berbahasa secara lisan. Tentu saja kompetensi berbicara akan berkaitan erat dengan kompetensi dan ketrampilan lainnya, diantaranya pelafalan, kosa kata, struktur kata dan kalimat. Seperti yang dijelaskan oleh [10](2006:) : *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, an bestimmten Orten unter bestimmten Bedingungen statt*, ‘tujuan dari pembelajaran Bahasa asing modern adalah kompetensi komunikasi lisan, jarang dipelajari secara terpisah dari elemen kebahasaan lainnya, pada saat bersamaan dipelajari juga struktur struktur linguistik, demikian pula dengan kemahiran lainnya seperti membaca, menulis dan mendengar. Sehingga, dapat dipahami juga bahwa kompetensi berbicara bahasa Jerman lisan merupakan kemahiran yang dibangun melalui proses latihan membaca dan memproduksi tulisan berupa dialog/ percakapan baik sederhana maupun kompleks.

Mata Kuliah Bahasa Jerman pada program Studi Sarjana Terapan Pariwisata Bahari Universitas Padjadjaran diikuti oleh mahasiswa semester 4. Melalui pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan para mahasiswa peserta mata kuliah ini dihasilkan temuan bahwa kompetensi berbahasa Jerman lisan para mahasiswa masih rendah. Pada umumnya mereka memilih diam dan pasif saat diberikan kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Kondisi ini tentu saja menjadi permasalahan. Untuk itu diperlukan aksi solutif dalam proses pembelajaran. Para mahasiswa harus diposisikan sebagai pelaku utama selama proses pembelajaran, sehingga mahasiswa mendapatkan kesempatan lebih untuk aktif, kreatif dan inovatif, serta tak kalah pentingnya mahasiswa mampu membangun rasa percaya diri dalam berbicara bahasa Jerman lisan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengakomodasi aktivitas mahasiswa tersebut adalah metode permainan peran atau dikenal juga dengan istilah *role play*, dalam Bahasa Jerman dikenal dengan istilah *Rollenspiel*.

Beberapa penelitian yang mengaitkan metode permainan peran dan kompetensi berbicara lisan sudah dilakukan. Jamlean dkk (2025) meneliti tentang “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Ketrampilan Berbicara Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman”. Subjek penelitiannya adalah mahasiswa semester satu pada program studi termaksud. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berperan signifikan pada peningkatan ketrampilan berbicara Bahasa Jerman mahasiswa. Melalui metode ini seluruh mahasiswa dimungkinkan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran terutama dalam melatih ketrampilan berbicara berdasarkan skenario yang mereka susun secara mandiri dalam kerja kelompok sesuai dengan petunjuk dosen pengampu mata kuliah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian sejenis juga sudah dilakukan oleh Anim Purwanto et.al (2022), yang berjudul “Upaya Peningkatan Ketrampilan Berbicara Bahasa Jerman Dengan *Rollen-spiel*, *Storytelling*, dan Penguasaan Kosakata “. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau literature. Simpulan dari penelitian ini mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran akan menimbulkan dampak baik terhadap sikap percaya diri dan keaktifan siswa untuk mengungkapkan kalimat secara lisan sesuai peran yang dimainkannya.

Penggunaan metode bercerita akan menimbulkan dampak baik terhadap peluang siswa untuk berbicara di depan teman-temannya. Tidak hanya itu, siswa diberikan kebebasan untuk mengucapkan kalimat secara mandiri sesuai materi atau topik yang diberikan. Selanjutnya, penguasaan kosa kata jelas berdampak positif bagi ketrampilan berbicara.

2. Bahan dan Metode

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Dalam pendekatan kualitatif analisis data dilakukan secara deskriptif naratif tanpa menggunakan teknik analisis statistik. Selanjutnya, [2] (2007:1) berpendapat bahwa penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan, masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. Bogdan dan Taylor [1] (1992:21) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Dengan demikian, penelitian deskriptif kualitatif lebih memberikan tekanan penggambaran sebuah keadaan yang ditampilkan, didengar dan kemudian dikemas secara naratif atau deskriptif dengan kata-kata.

Pendekatan ini diambil karena peneliti ingin mendeskripsikan dan mendapatkan gambaran terkait dampak permainan peran dalam menguatkan kompetensi berbahasa Jerman lisan para mahasiswa Program studi Sarjana Terapan Pariwisata Bahari Universitas Padjadjaran.

Model pembelajaran bermain peran dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata atau mengungkap masalah kehidupan [3] (2025). [4] (2020). Menurut Rahmawati & Puspasari (2020) metode pembelajaran *Role Playing* atau *Rollenspiel* ‘bermain peran’ merupakan metode yang dalam proses penerapannya dapat menghadirkan peran dari kehidupan sehari-hari yang sengaja dipentaskan di suatu kelas maupun pertemuan.

Data penelitian ini diambil dari mahasiswa semester 4 angkatan 2023 yang berjumlah 33 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Data penelitian ini dijaring melalui tes ketrampilan berbahasa lisan atau berbicara menggunakan dialog sederhana dengan mengaplikasikan metode *Rollenspiel* atau permainan peran. Dalam dialog sederhana hanya digunakan kalimat-kalimat dengan konstruksi sederhana. Tema yang diusung dalam tes adalah *Essen und Trinken*. Peserta tes dibagi dalam kelompok yang terdiri dari dua orang, dan akan memainkan perannya masing-masing. Tes pertama menggunakan model percakapan sebagai berikut :

Im Restaurant Essen bestellen und bezahlen

Kellnerin: Möchten Sie etwas bestellen?

Gast: Ja, sehr gern. Ich hätte gerne das Schnitzel mit Pommes Frites.

Kellnerin: Es tut mir leid, aber das Schnitzel ist aus. Wir haben heute aber einen sehr guten Fisch.

Gast: Hm, nein, das schmeckt mir nicht. Was haben Sie den noch?

Kellnerin: Wir haben noch eine Schinkenpizza.

Gast: Ja, das klingt gut. Die nehme ich.

Kellnerin: Möchten Sie etwas trinken? ein Getränk oder einen Kaffee?

Gast: Einen Kaffee bitte.

<https://i.ytimg.com/vi/q4FavEPrFDM/maxresdefault.jpg>

Gast: Herr Ober!, ich möchte zahlen, die Rechnung bitte.

Kellnerin: Hat es geschmeckt?

Gast: Ja, ausgezeichnet.

Kellneri: Das macht 32,80 €.

Perangkat kebahasaan

Im Restaurant bestellen	
Partnerarbeit	
<i>A Guten Tag!</i>	<i>B Guten Tag!</i>
<i>Was möchten Sie essen?</i> <i>Was darf es sein?</i>	<i>Ich möchte...</i> <i>Ich hätte gern...</i> <i>Ich nehme...</i>
<i>Was möchten Sie trinken?</i> <i>Zu trinken? Ein Getränk?</i>	<i>Bringen Sie mir bitte...</i>
<i>Ein Paar Minuten später</i>	
<i>Möchten Sie ein Dessert,</i> <i>(eine Nachspeise) oder einen Kaffee?</i>	<i>Ja, ich hätte gern...</i> <i>Nur einen Kaffee, bitte.</i>
<i>später</i>	
<i>Herr Ober,</i> <i>ich möchte zahlen, die Rechnung, bitte</i>	
<i>Hat es geschmeckt?</i>	<i>Ja, perfekt/ ausgezeichnet!</i>
<i>(zusammen oder getrennt?)</i> <i>Das macht...</i>	<i>(Sie geben mehr)</i> <i>Stimmt so!</i>
<i>Vielen Dank, Auf Wiedersehen</i>	<i>Auf Wiedersehen</i>

https://de.islcollective.com/preview/201204/t2/im-restaurant-bestellen-aktivitatskarten-arbeitsblatter_21166_1.jpg

Komponen penilaian meliputi: Intonasi dan pelafalan (skor 30), penggunaan kosa kata (skor 25), tata bahasa (20), kelancaran berbicara (25).

3. Hasil

Pada bagian ini akan dipaparkan penggambaran data yang dijarah dari dua tes ketrampilan berbahasa Jerman lisan dengan menggunakan metode *Rollenspiel* atau permainan peran dalam kaitannya dengan penguatan kompetensi berbahasa lisan. Sebelum tes ketrampilan berbahasa lisan dilakukan, peneliti memberikan penjelasan kepada para mahasiswa tentang langkah-langkah yang akan dilakukan pada permainan peran. Mahasiswa diberi kesempatan untuk bertanya, memilih mitra bicara, dan mendiskusikan perangkat kebahasaan yang akan ditampilkan dalam produk dialog masing-masing. Mahasiswa juga diberikan kebebasan dalam memilih perannya dalam dialog. Pada tes kedua peneliti memberikan kartu gambar berisi daftar menu atau *Speisekarte*. Makanan dan minuman yang akan dicantumkan dalam dialog harus diambil dari daftar menu tersebut. Selanjutnya, mahasiswa menyusun dialog bertema *Essen und Trinken* dengan subtema *Im Restaurant Essen bestellen und bezahlen*. Tahapan berikutnya mahasiswa mempraktikkan dialog dengan menerapkan permainan peran. Penilaian dilakukan oleh dua orang. Nama-nama mahasiswa dituliskan dengan inisial. Dalam tabel penilaian terdapat dua kolom yaitu kolom hasil tes 1 dari penilai satu dan penilai dua yang ditandai dengan angka 1 dan 2. T dan TT mengacu pada

kelengkapan komponen penilai. T berarti tuntas, TT berarti tidak tuntas (Bandingkan Rosinta dan Julaikah;2024:19-20). Tuntas dipahami bahwa perangkat kebahasaan yang digunakan secara tepat, dan tidak tuntas menggambarkan ketidaktepatan atau bahkan hanya sebagian perangkat kebahasaan yang digunakan dalam dialog.

Berikut ditampilkan tabel hasil tes 1 dan tes 2.

No	Nama Mahasiswa	Hasil Tes 1	Tuntas dan Tidak Tuntas	Hasil Tes 2	Tuntas dan Tidak Tuntas
1	AAFN	1. 65	1. TT	1. 82	1. T
		2. 72	2. TT	2. 85	2. T
2	AFW	1. 67	1. TT	1. 75	1. T
		2. 65	2. TT	2. 75	2. T
3	AI	1. 70	1. T	1. 78	1. T
		2. 75	2. T	2. 79	2. T
4	BFF	1. 65	1. TT	1. 72	1. T
		2. 67	2. TT	2. 72	2. T
5	DAD	1. 70	1. T	1. 78	1. T
		2. 70	2. T	2. 77	2. T
6	DMP	1. 69	1. TT	1. 78	1. T
		2. 65	2. TT	2. 75	2. T
7	FFF	1. 65	1. T	1. 73	1. T
		2. 65	2. T	2. 72	2. T
8	FHS	1. 78	1. T	1. 85	1. T
		2. 78	2. T	2. 84	2. T
9	FRK	1. 65	1. TT	1. 72	1. T
		2. 65	2. TT	2. 75	2. T
10	GMJM	1. 60	1. TT	1. 67	1. TT
		2. 60	2. TT	2. 65	2. TT
11	GRN	1. 60	1. TT	1. 65	1. TT
		2. 60	2. TT	2. 65	2. TT
12	IDS	1. 75	1. T	1. 83	1. T
		2. 78	2. T	2. 82	2. T
13	IMH	1. 79	1. T	1. 85	1. T
		2. 80	2. T	2. 85	2. T
14	KF	1. 73	1. T	1. 80	1. T
		2. 75	2. T	2. 80	2. T
15	KS	1. 78	1. T	1. 82	1. T
		2. 76	2. T	2. 82	2. T
16	LPD	1. 78	1. T	1. 84	1. T
		2. 74	2. T	2. 82	2. T
17	MAS	1. 65	1. TT	1. 70	1. TT
		2. 63	2. TT	2. 69	2. TT
18	MIH	1. 70	1. T	1. 76	1. T
		2. 73	2. T	2. 76	2. T
19	MT	1. 68	1. TT	1. 74	1. T
		2. 69	2. TT	2. 75	2. T
20	NG	1. 75	1. T	1. 80	1. T
		2. 74	2. T	2. 80	2. T
21	NM	1. 67	1. TT	1.72	1. T

21	NM	1. 67	1. TT	1.72	1. T
		2. 68	2. TT	2.75	2. T
22	NP	1. 70	1. T	1. 78	1. T
		2. 70	2. T	2. 76	2. T
23	NS	1. 75	1. T	1. 80	1. T
		2. 75	2. T	2. 80	2. T
24	NSAS	1. 63	1. TT	1. 70	1. T
		2. 65	2. TT	2. 70	2. T
25	PHL	1. -	1. -	1. -	1. -
		2. -	2. -	2. -	2. -
26	RAS	1. 73	1. T	1. 79	1. T
		2. 74	2. T	2. 77	2. T
27	RNF	1. 65	1. TT	1. 69	1. T
		2. 65	2. TT	2. 70	2. T
28	RSA	1. 64	1. TT	1. 67	1. TT
		2. 65	2. TT	2. 67	2. TT
29	SB	1. 60	1. TT	1. 65	1. TT
		2. 60	2. TT	2. 65	2. TT
30	SDS	1. 60	1. TT	1. 65	1. TT
		2. 60	2. TT	2. 65	2. TT
31	SHF	1. 79	1. T	1. 82	1. T
		2. 78	2. T	2. 83	2. T
32	SI	1. 75	1. T	1. 82	1. T
		2. 75	2. T	2. 82	2. T
33	SZA	1. 82	1. T	1. 85	1. T
		2. 80	2. T	2. 85	2. T

Tes pertama dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2025 diikuti oleh 32 orang. Satu mahasiswa berhalangan hadir. Tes kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2025, dan peserta yang hadir 32 orang. Skor tes yang tertera pada tabel merupakan jumlah skor dari empat komponen penilaian. Pada tes pertama skor paling rendah ada di angka 60, dan skor tertinggi 82. Sementara itu, skor terendah dan tertinggi pada tes kedua ada di angka 65 dan 85.

4. Kesimpulan

Hasil tes 1 dan tes 2 memperlihatkan kenaikan skor yang cukup signifikan. Pada tes 1 terdapat 15 mahasiswa yang tidak tuntas dalam mempraktikkan dialog melalui permainan peran, sementara pada tes 2 hanya terdapat 6 mahasiswa yang tidak tuntas. Peningkatan skor juga tampak signifikan pada hasil tes 2.

Berdasarkan hasil pembahasan dapat ditarik simpulan bahwa dengan permainan peran atau *Rollenspiel* kompetensi berbahasa Jerman lisan mahasiswa mengalami penguatan.

Referensi

1. Bogdan, Robert, C. Taylors, K.B. 1992. *Qualitative Research for Education. An Introduction to Theory and Methods*. Boston: Ally and Bacon Inc.
2. Corbin, J.M. and Strauss, A.C. (2007) **Basics of qualitative research** Techniques

- and procedures for developing grounded theory.
3. Dewi, Ida Ayu Gede Wisma. Nilakandi, Joemila Indraloka. Penina, Andreas. Sukraningsih, Gusti Ayu Gede.. 2023. Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa di LPK Mahima Institut Indonesia SARASWATI, Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya
 4. Jamlean, Alexander Delvan. Maruanaya, Rita Fransina. Apituley, Patresia Silvana. 2025. PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN. J-EDu: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht | Februari 2025 | Volume 5 Nomor 1 | 56
 5. Jas, Jaspar. Achmad, Said Suhil, R. R. A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. Journal of Nonformal Education and Community Empowerment, 4(2), 148–159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
 6. Purwanto, Anim. Uswah, Maimunah, Romliatun. 2022. Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan Rollenspiel, Storytelling, dan Penguasaan Kosakata Brila: Journal of Foreign Language Education Vol.2 No.1, 2022, pp. 17-26 Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, Indonesia
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/brila/article/view/26818/12585>
 7. Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di SMKN Mojoagung. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 227–240.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
 8. Ratnasari, Dewi. Gantrisia, Kamelia. Cansrina, Genita. 2023. MEMBANGUN KOMPETENSI LINTAS BUDAYA MELALUI PERMAINAN ADEGAN. Proceeding Selasar 5. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
 9. Rosinta, V., & Julaikah, D. I. (2024). HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA JERMAN KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 1 DRIYOREJO DENGAN METODE ROLLENSPIEL. *LATERNE*, 13(03), 1–10.
<https://doi.org/10.26740/lat.v13n03.p1-10>
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/65024>
 10. Schatz, H. (2006). Fertigkeit sprechen. München: Goethe Institut.
 11. Taringan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. Jurnal Primary: Jurnal Guru Pendidikan Dasar, 5(November), 102–112.
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>