

MAKALAH

**Alternatif Strategi Pembelajaran
dengan Metode *Rollenspiel* dalam Matakuliah *Konversation***

**Disampaikan dalam Seminar Jurusan Sastra Jerman
pada tanggal 21 Juni 2006**



**Oleh:
Hetii Kurniawati, S.Pd.**

**JURUSAN SASTRA JERMAN
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS NEGERI MALANG
2006**

Alternatif Strategi Pembelajaran dengan Metode *Rollenspiel* dalam Matakuliah *Konversation*

Abstrak

Matakuliah *Konversation* merupakan matakuliah keterampilan berbicara. Metode yang paling umum diterapkan untuk melatih keterampilan berbicara adalah bermain peran (*Rollenspiel*). Bermain peran merupakan metode pembelajaran bahasa yang berorientasi pada pembelajar, dalam hal ini mahasiswa. Secara umum, bermain peran dapat dibedakan menjadi dua, yakni individu dan interaktif. Manfaat *Rollenspiel* antara lain: 1) dapat meningkatkan motivasi mahasiswa karena lebih bersifat bermain sambil belajar, 2) memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih berbicara dengan lebih bebas, 3) memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengungkapkan diri, 4) mahasiswa dapat berkreatifitas, mengembangkan dan melatih keterampilan berbicara dan bertingkah laku dalam situasi yang nyata. Kekurangan *Rollenspiel* antara lain: 1) membutuhkan waktu untuk persiapan, 2) terfokus pada bidang/tema tertentu. Untuk meniadakan kelebihan dan kekurangan tersebut, penerapan *Rollenspiel* dapat dikombinasikan dengan metode lain, yakni *Stationenlernen*, sehingga *Rollenspiel* dalam melibatkan seluruh mahasiswa dalam waktu yang bersamaan. Akan tetapi harus diperhatikan bahwa dosen harus lebih ketat mengawasi jalannya *Rollenspiel* agar tetap terlaksana dengan baik.

Kata kunci: ***Rollenspiel*, *role-play*, bermain peran, keterampilan berbicara, *Stationenlernen***

Pendahuluan

Berdasarkan Katalog Jurusan Sastra Jerman edisi tahun 2005, pada akhir perkuliahan *Konversation* mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan berbicara dalam bahasa Jerman sederhana dengan tema-tema sehari-hari. Mengingat tujuan utama perkuliahan ini adalah keterampilan berbicara, maka dalam perkuliahan mahasiswa dituntut untuk belajar berbicara dalam bahasa Jerman.

Biasanya latihan keterampilan berbicara dilakukan dalam bentuk *drill* yang bersifat bertanya dan menjawab. Tujuannya adalah untuk menunjukkan kemampuan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Sebaliknya, tujuan komunikasi yang sesungguhnya adalah agar seseorang mampu menerima dan menyampaikan informasi serta mampu mengungkapkan pendapat. Agar tujuan tersebut tercapai, mereka harus mampu saling memahami maksud masing-masing.

Untuk menciptakan kegiatan berbicara di dalam kelas yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa, pengajar perlu mengkombinasikan

kegiatan terstruktur, yaitu perbaikan kesalahan dengan kegiatan komunikatif yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menggunakan bahasa dengan lebih bebas, sesuai dengan kemampuan mereka dalam situasi yang menyerupai situasi yang sesungguhnya. Dalam kegiatan ini, mahasiswa harus bekerja sama untuk mengembangkan rencana, memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas. Kegiatan komunikatif yang umum dilakukan adalah bermain peran.

Bermain peran (*Rollenspiel*) di dalam kelas, seperti yang diungkapkan oleh Ladousse (dalam Budden) dapat menambah variasi dalam mengajar, juga merupakan perubahan langkah dan kesempatan dalam pembentukan bahasa. Selain itu, pembelajar juga memperoleh kesenangan dalam belajar.

Scarcella dan Crookall, dikutip oleh Tompkins (1998) memberikan tiga teori yang menyatakan bahwa pembelajar akan belajar bahasa apabila: 1) mereka tahu bahwa bahasa tersebut dipakai secara komprehensif, karena mahasiswa ikut serta dalam komunikasi yang asli (*genuine*). 2) mereka dilibatkan secara aktif, 3) mereka memiliki afek positif (keinginan, perasaan dan sikap). Ketiga hal ini akan sangat membantu mahasiswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah.

Bermain peran (*role play*) atau kegiatan kreatif dan imajinatif semacam ini akan merangsang mahasiswa untuk berimajinasi dan menantang mereka untuk berfikir dan berbicara (Sadow, dalam Tompkins; 1998).

Melihat bahwa metode *Rollenspiel* merupakan metode yang paling umum digunakan untuk melatih keterampilan berbicara, maka penulis bermaksud memberikan gambaran singkat mengenai *Rollenspiel*, kelebihan, kekurangan serta memberikan alternatif penggunaan metode ini dalam perkuliahan, khususnya matakuliah *Konversation*. Makalah singkat ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan masukan bagi Jurusan Sastra Jerman dan dapat diterapkan dalam perkuliahan, khususnya *Konversation*.

***Rollenspiel* (Bermain Peran)**

Dauvillier dan Lévy-Hillerich (2004) mengungkapkan, bahwa ketika kita mendengar kata *Rollenspiel* (bermain peran), muncul dalam benak kita beberapa definisi dari *Rollenspiel*. Secara umum kita mungkin akan mengartikannya

sebagai kata umum dari semua jenis permainan pertunjukkan, mulai pantomim sampai simulasi. Dalam bahasa Inggris, *role play* memiliki beberapa istilah yang memiliki arti yang hampir sama, yakni *simulation*, *game*, *role play*, *simulation-game*, *role-play simulation* dan *role-playing game* (Crookall dan Oxford dalam Tompkins; 1998).

Menurut Peters, makna *Rollenspiel* sulit dijelaskan dengan hanya beberapa kata. Dibandingkan jenis permainan kelompok yang lain, *Rollenspiel* tidak memiliki satu tujuan yang sama (tunggal) yang biasanya harus dicapai oleh pelaku. Dalam *Rollenspiel* diperlukan kerjasama dan strategi bersama. Selain itu diperlukan juga seseorang yang disebut *Spielleiter* atau *Meister* yang mengatur pelaku, menggambarkan dan menghidupkan situasi, tetapi tidak terlibat dalam penyelesaian masalah. *Rollenspiel* tidak memiliki jalan permainan yang pasti, sistem permainan pun bisa bermacam-macam.

Rollenspiel merupakan satu metode sekaligus permainan yang menuntut pelakunya untuk memerankan satu peran atau pemikiran yang tidak nyata atau dibentuk. Pelaku bertindak seolah-oleh dia berada dalam dunia yang nyata. Alat bantu utama dalam permainan ini adalah fantasi dan imajinasi dari si pelaku sendiri dan juga aturan permainan yang membingkai permainan ini. Dalam *Rollenspiel* yang bersifat spontan atau bebas, aturan-aturan ini lebih bersifat implisit, sedangkan dalam permainan yang diatur secara ketat aturan ini biasanya berupa *handbook*, skenario atau semacamnya.

Jenis-jenis Rollenspiel

Pada dasarnya *Rollenspiel* terdiri atas dua tipe, yakni yang bersifat bebas spontan (*frei assoziiertes und spontanes Rollenspiel*) dan yang diatur secara ketat (*reglementiertes Rollenspiel*). *Rollenspiel* yang bersifat bebas dan spontan lebih memberikan kebebasan kepada pelaku untuk berfantasi. Permainan ini dapat dilaksanakan, baik dengan maupun tanpa alat bantu. Sementara itu, *Rollenspiel* yang diatur memiliki dan harus mengikuti aturan-aturan, rancangan, *Spielleiter* atau skenario yang tetap (pasti). Semua jenis permainan ditampilkan sesuai dengan aturan-aturan pasti termasuk ke dalam kelompok ini.

Menurut Budden, bermain peran merupakan kegiatan berbicara, baik ketika seseorang berperan sebagai orang lain, maupun ketika dia memposisikan diri dalam situasi yang tidak nyata. Pertama, sebagai orang lain; yang menarik dari permainan ini adalah siswa dapat menjadi orang lain yang mereka sukai untuk beberapa saat, misalnya presiden, raja, milyuner, dan lain sebagainya.

Model latihan *Rollenspiel* dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu *individual role-playing exercises* dan *interactive role-playing exercises*.

1. *Individual Role-Playing Exercises*

Salah satu contoh kegiatan pada model pertama ini adalah; mahasiswa meneliti dan menulis atau mempresentasikan masalah dengan cara dan sudut pandang karakter yang harus diperankan. Inilah yang menjadi tantangan dari model ini.

2. *Interactive role-playing exercises*

Model kedua yang paling umum dilakukan adalah drama, debat atau *collaborative problem-solving exercises*.

Manfaat *Rollenspiel* dalam Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, *Rollenspiel* merupakan salah satu metode belajar komunikatif yang berorientasi pada pembelajar. Dari pendapat beberapa ahli dapat dilihat beberapa manfaat penggunaan metode ini, antara lain:

1. memberikan motivasi kepada mahasiswa
 - a. aspek kreatif lebih terlihat bermain daripada bekerja
 - b. tekanan/keharusan untuk memecahkan masalah atau konflik yang dialami karakter mereka lebih memberikan motivasi daripada tekanan ketika mereka harus mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian. Tekanan semacam ini justru akan mereka temui dalam kehidupan nyata.
2. menambah/memperkaya sistem pembelajaran tradisional
 - a. pengajar tidak hanya mencekoki mahasiswa dengan teori-teori
 - b. bermain peran menunjukkan dunia sebagai tempat yang kompleks dengan masalah-masalah yang kompleks pula. Masalah-masalah ini tidak dapat dipecahkan hanya dengan satu jawaban sederhana yang diingat oleh mahasiswa

- c. mahasiswa belajar bahwa keterampilan yang dipelajari secara terpisah, seperti keterampilan berkomunikasi, sering digunakan secara bersama-sama dalam menyelesaikan berbagai tugas/kegiatan dalam dunia nyata.
 - d. pembelajaran dengan bermain peran lebih mengutamakan nilai rasa, kreatifitas dan juga pengetahuan
 - e. latihan untuk mengutamakan pentingnya orang dan sudut pandang mereka merupakan bekal yang sangat penting bagi mahasiswa di dunia kerja mereka nantinya.
3. keterampilan untuk kehidupan nyata
- a. mahasiswa harus memahami kebutuhan dan perspektif orang-orang yang ada di sekelilingnya
 - b. bermain peran dapat meningkatkan kemampuan seperti *self-awareness*, *problem-solving*, komunikasi, inisiatif dan kerjasama
 - c. dalam penelitian atau *problem-solving*, mahasiswa lebih bisa menerima atau mengingat ilmu yang mereka kembangkan sendiri, daripada ilmu yang mereka terima dalam perkuliahan.

Menurut Jeremy Harmer yang dikutip Budden, penggunaan *Rollenspiel* dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan alasan berikut:

1. Menyenangkan dan dapat menimbulkan motivasi bagi pembelajar
2. Semakin banyak kesempatan pembelajar untuk mengungkapkan diri
3. Memberikan kesempatan yang lebih luas untuk berbicara

Dalam bermain peran, mahasiswa diberi peran dan situasi. Karena bermain peran menyerupai/meniru kehidupan yang sesungguhnya, maka bahasa yang digunakan akan berkembang, karena mereka harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan situasi dan karakter yang diperankan. Hubungan peran antar mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi sosiolinguistik mereka.

Bermain peran merupakan satu metode yang sangat baik dalam pembelajaran bahasa asing kedua. Hal ini diungkapkan oleh Tompkins (1998). Metode ini memberikan semangat untuk berfikir dan berkreaitivitas serta memberikan kesempatan pembelajar untuk mengembangkan dan melatih keterampilan berbahasa dan kemampuan bertingkah laku dalam situasi yang lebih nyata.

Bonnet (2000) dalam laporan hasil penelitiannya menulis, bahwa dengan bermain peran dan berdebat siswa meningkatkan kepercayaan diri mereka untuk berbicara dan berdebat. Seperti pendapat Rebaud dan Sauv e yang dikutip Bonnet, permainan-permainan semacam ini dapat membantu dalam mengungkapkan pendapat, improvisasi, mendengar dan memahami sudut pandang orang lain. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa untuk mengembangkan sikap toleransi dan dalam membuat keputusan. Hal ini akan menuntun siswa untuk berfikir mandiri.

Kekurangan *Rollenspiel*

Menurut Blatner, *Rollenspiel (role play)* merupakan teknologi mengintensifkan dan mengakselerasikan pembelajaran. Selain memiliki banyak manfaat, metode ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan yang diungkap oleh Blatner antara lain: 1) bermain peran merupakan satu metode belajar yang memungkinkan adanya improvisasi dari para pelakunya. Kemampuan untuk melakukan improvisasi ini menuntut rasa keamanan, sehingga pengajar harus memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari peran yang diberikan lebih dulu (*warming-up process*). *Warming-up* ini sebenarnya sudah merupakan bagian dari bermain peran itu sendiri, sehingga waktu akan berkurang. 2). adanya anggapan bahwa kemampuan interpersonal lebih mudah dari kemampuan teknis, sehingga mereka cenderung berfikir mampu melakukan *Rollenspiel* meski mereka belum pernah memperoleh materi/tema yang akan diperankan.

Kaplan, seperti dikutip Tompkins (1998) mengatakan bahwa bermain peran semata-mata hanya terfokus pada tema-tema yang ditentukan yang menggunakan kosakata untuk bidang-bidang tertentu, dan tidak menangkap spontanitas dalam percakapan sehari-hari. Selain itu mahasiswa juga mendapatkan tugas yang mungkin mereka tidak terbiasa.

Penerapan Metode *Rollenspiel* dalam Matakuliah *Konversation*

Seperti dikemukakan di muka, tujuan utama matakuliah *Konversation* adalah agar mahasiswa mampu menggunakan bahasa Jerman secara lisan sesuai

dengan tema-tema sehari-hari. Adapun tema-tema yang dilatihkan antara lain *Kennenlernen, Haushaltgeräte und Möbelhaus, Wohnungen, Beim Arzt, Stadtorientierung, Essen und Trinken.*

Berdasarkan teori, *Rollenspiel* dapat digunakan untuk mengajarkan tema-tema di atas. Dalam praktek pelaksanaan perkuliahan selama ini, model *Rollenspiel* yang banyak digunakan adalah drama dan debat/diskusi. Berikut ini diberikan gambaran singkat mengenai penerapan metode ini dalam perkuliahan *Konversation I*, semester genap 2005/2006. Dalam melakukan drama, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 mahasiswa. Tiap-tiap kelompok diberi tugas untuk bermain peran di depan kelas. Kelebihan metode ini adalah:

- a. dosen dapat memperhatikan dengan baik *Rollenspiel* yang sedang dipresentasikan di depan kelas.
- b. mahasiswa dapat mempersiapkan dialog yang akan dipresentasikan.

Model ini juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a. mahasiswa yang tidak sedang presentasi di depan kelas cenderung tidak memperhatikan.
- b. karena mahasiswa mempersiapkan dialog, maka dialog cenderung dihafalkan dan tidak mengalir secara alami.

Hal dilakukan agar mahasiswa memperhatikan dialog presentasi di depan kelas adalah dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan drama, meminta komentar mahasiswa atau meminta mahasiswa menceritakan kembali secara singkat drama yang dimainkan. Hal ini tidak banyak membantu, karena hanya mahasiswa tertentu saja yang aktif.

Dalam kegiatan debat dan diskusi pun tidak semua mahasiswa ikut terlibat dalam perdebatan dan diskusi.

Alternatif *Rollenspiel*

Untuk memaksimalkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, dosen dapat melakukan hal berikut:

1. debat/diskusi dapat dilakukan dengan model diskusi *zigzag*, sehingga setiap mahasiswa terpaksa memperhatikan jalannya debat/diskusi. Selanjutnya

mahasiswa juga terpaksa berbicara dan mengungkapkan pendapat, ide dan sebagainya.

2. drama yang biasanya dilakukan di depan kelas dapat dilakukan dengan mengkombinasikan *Rollenspiel* dengan *Stationenlernen*. Kombinasi ini pernah dilakukan untuk tema *Wohnungen*. Mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama berperan sebagai pemilik rumah dan kelompok kedua berperan sebagai calon pembeli atau penyewa rumah. Masing-masing mahasiswa memiliki peran, sehingga tidak ada yang menganggur, karena *Rollenspiel* dilaksanakan secara bersama-sama. Pencari rumah diberi satu situasi. Dia harus berkeliling dan bertanya-tanya untuk mendapatkan rumah yang sesuai dengan situasinya. Kelebihan model ini adalah: a) semua mahasiswa terlibat dalam permainan, b) *körperliche Bewegung* sehingga tidak jenuh, c) percakapan yang terjadi mengalir lebih alami, karena tidak ada persiapan menyusun dialog terlebih dulu. Dalam permainan ini dosen harus mengeluarkan ekstra tenaga untuk dapat memantau jalannya *Rollenspiel*, apalagi bila kelas besar.

Kesimpulan

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Rollenspiel*, bermain peran atau *roleplay* merupakan salah satu metode pembelajaran komunikatif. Dengan pembelajaran yang komunikatif seperti bermain peran, pengajar dapat mendorong mahasiswa untuk berlatih dan berinovasi dengan bahasa dan menciptakan suasana yang mendukung dan membebaskan mereka dari rasa takut atau malu apabila melakukan kesalahan. Hal ini tentu akan sangat membantu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk belajar lebih lagi.

Sebagai salah satu alternatif penerapan metode ini dalam perkuliahan, metode *Rollenspiel* dapat dikombinasikan dengan metode *Stationenlernen*. Dengan kombinasi metode ini, mahasiswa lebih bersemangat untuk bermain peran. Selain itu, karena mahasiswa harus berpindah dari *Station* yang satu ke *Station* yang lain, maka akan mengurangi kebosanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Budden, Joanna. *Role Play*. (Online: http://www.teachingenglish.org.uk/think/speak/role_play.shtm, diakses 19 Juni 2006)
- Wikipedia. *Rollenspiel*. (Online: <http://de.wikipedia.org/wiki>, diakses 19 Juni 2006)
- Einecke, G. *Rollenspiel*. (Online: www.fachdidaktik-einecke.de, diakses 19 Juni 2006)
- Developing Speaking Activities*. . (Online: <http://www.nclrc.org/essentials/speaking/developspeak.htm>, diakses 19 Juni 2006)
- Role-Playing* (Online: <http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying.html>, diakses 19 Juni 2006)
- Peters, Henning. *Rollenspiel*. (Online: <http://rospi.faroul.de>, diakses 19 Juni 2006)
- Blatner, Dam. *Role Playing in Education*. (Online: <http://www.serc.carleton.edu/resources/1299.html>, diakses 19 Juni 2006)
- Dauviller, Christa, Dorothea Lévy-Hillerich. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Goethe Institut.
- Tompkins, Patricia. *Role Playing/Simulation*. (Online: <http://iteslj.org/>, diakses 19 Juni 2006)
- Bonnet, Claudie. *The Relevance Of Role-Playing In Environmental Education*. (Online: <http://serc.carleton.edu/resources/1300.html>, diakses 19 Juni 2006)