

## Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman dengan *Rollenspiel*, *Storytelling*, dan Penguasaan Kosakata

Anim Purwanto<sup>1</sup>, Uswah<sup>2</sup>, Romliatun Maimunah<sup>3</sup>

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
[naimprakapati28@gmail.com](mailto:naimprakapati28@gmail.com)<sup>1</sup>

*Received: 8 January 2021*

*Reviewed: 29 March 2022*

*Accepted: 20 April 2022*

### Abstrak

Berbicara merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa dengan cara menyuarakan pemikiran secara lisan. Adapun tujuan yang diangkat dalam penelitian ini ialah memberikan gambaran tentang pentingnya *Rollenspiel*, *Storytelling*, dan penguasaan kosakata dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman di kelas. Studi kepustakaan atau literatur digunakan sebagai metode penelitian. Langkah yang dilakukan yaitu menentukan judul, mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan judul, pengumpulan informasi dari buku, jurnal, dan hasil riset terdahulu. Selanjutnya dilakukan penyusunan teori dan informasi yang telah diperoleh, mengidentifikasi secara sistematis dan menganalisis hasil penelitian. Riset ini menghasilkan bahwa 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 pelajaran. Sedangkan penguasaan kosakata menjadi dasar bagi siswa untuk berbicara bahasa Jerman. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin lancar pula siswa saat berbicara bahasa Jerman di kelas.

**Kata Kunci:** Keterampilan berbicara; *Rollenspiel*; *Storytelling*; penguasaan kosakata

### Pendahuluan

Bahasa asing adalah bahasa kedua setelah seseorang memiliki bahasa ibu atau bahasa dimana seseorang dilahirkan. Belajar bahasa asing tentunya akan berdampak pada kemudahan untuk berinteraksi antar sesama bahkan antar bangsa di dunia. Maka tidak heran, sekolah-sekolah di Indonesia sudah dipelajari bahasa asing antara lain bahasa Inggris, Arab, Prancis, Jerman, Mandarin, dan Jepang. Ternyata mempelajari bahasa asing seperti bahasa Jerman, seseorang diberikan kesempatan yang sangat luas untuk memperoleh informasi sehingga wawasan mereka pun akan bertambah pula.

Bahasa Jerman telah diajarkan secara formal pada jenjang pendidikan menengah yang kemudian ke jenjang pendidikan tinggi dan secara nonformal banyak juga pada lembaga-lembaga kursus seperti *Goethe Institut*. Sebagaimana seperti pembelajaran bahasa lainnya, bahasa Jerman diadakan dengan harapan bahwa siswa mampu tidak hanya sekadar menguasai akan tetapi mereka juga siap untuk mengaplikasikan dalam kehidupannya. Salah satu keterampilan penting dalam bahasa Jerman ialah berbicara (*Sprechfertigkeit*). Di dalam pembelajaran berbicara, siswa harus

terampil berkomunikasi secara lisan baik mandiri maupun berdialog dengan orang lain. Unsur-unsur kebahasaan seperti kosakata, ejaan, ataupun tata bahasa perlu dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga membantu mereka untuk berbicara secara lancar sesuai kaidah bahasa Jerman tersebut.

Kemahiran siswa saat berbicara merupakan salah satu tujuan bahasa Jerman yang tentu saling berkaitan dengan keterampilan lainnya. Dimana Schatz (2006) berpendapat bahwa: *Die mündliche kommunikative Kompetenz ist ein Ziel des modernen Fremdsprachenunterrichts, das selten isoliert auftritt, sondern vielmehr zusammen mit dem Erlernen linguistischer Strukturen sowie den anderen Fertigkeiten Lesen, Schreiben und Hören auftaucht. Zudem findet sie stets zwischen bestimmten Personen, zu bestimmten Zeiten, an bestimmten Orten und unter bestimmten Bedingungen statt.* Kompetensi komunikatif secara lisan ialah tujuan modern dalam pembelajaran bahasa asing dan secara bersama-sama juga mempelajari struktur linguistik serta keterampilan membaca, menulis, dan mendengar. Tidak hanya itu, pembelajaran berbicara bahasa Jerman dapat dilakukan kepada semua orang, waktu, tempat, dan dalam keadaan tertentu.

Perihal tersebut, Schäfer dan Rozenfeld (2021) memperjelas bahwa: *Die mündliche Produktion als Mittlerfertigkeit äußert sich, wenn der Lernende eine Leseübung korrekt realisiert oder einen auswendig gelernten Dialog wiedergibt. Das Sprechen als Zielfertigkeit wird dann erreicht, wenn man fähig ist, in der Fremdsprache zu agieren und sie zur Verständigung mit Personen anderer Kulturen anzuwenden.* Berbicara bahasa Jerman secara lisan memberikan pemaknaan yaitu keterampilan yang diekspresikan siswa dengan berlatih lewat membaca serta memproduksi dialog sederhana. Dengan kata lain, tujuan keterampilan berbicara tersebut tercapai jika siswa mampu berbicara bahasa Jerman sesuai materi yang diajarkan guru di sekolah. Sesuai dengan tujuan tersebut, pembelajaran bahasa Jerman di sekolah sebaiknya lebih ditingkatkan dalam keahlian siswa berbicara (Abduh, A., Wello, M. B., Rosmaladewi, R., & Asnur, M. N. A., 2021; Saud, S., & Asnur, M. N. A., 2018).

Beragam permasalahan pun muncul terkait keterampilan berbicara siswa di sekolah. Fenomena-fenomena di lapangan memberikan petunjuk bahwa pembelajaran berbicara bahasa Jerman perlu ada perubahan atau ditingkatkan baik dari segi metode, media, sarana dan sebagainya. Kajian pendahuluan yang disampaikan oleh Rahmawati (2018) menggambarkan bahwa belum optimalnya pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah tempat penelitiannya. Munculnya masalah seperti tidak semua siswa memperoleh waktu untuk berlatih secara mandiri bahasa Jerman secara lisan. Selain itu, siswa yang memiliki kelemahan dalam berbicara bahasa Jerman masih malu untuk berbicara dan kurang percaya diri. Masalah lain juga dijelaskan secara detail oleh (Irmawati & Mannahali, 2019; Tamala, Nurmanik, & Susilawati, 2019; Aspiana, Gunayasa, & Tahir, 2021; dan Rizky & Suharmoko, 2019) dalam riset yang telah dilakukan. Mereka menjelaskan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman di sekolah masih sangat kurang. Penguasaan kosakata siswa sedikit, mereka kurang percaya diri dan takut salah saat berbicara, pengucapan dalam vokal *ä, ö, ü*, siswa belum paham betul dan terkadang lupa dalam mengucapkan bunyi *Umlaut* yang tepat. Tidak hanya itu, penguasaan kosakata siswa pun masih kurang sehingga berakibat pada keterampilan berbicara mereka.

Munculnya permasalahan-permasalahan di atas, tentu membuat peneliti untuk menafsirkan sebuah kajian yang lebih mendalam tentang upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan *Rollenspiel*, *Storytelling*, dan penguasaan kosakata. Maka jelas sudah tujuan penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran tentang pentingnya *Rollenspiel*, *Storytelling*, dan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman di kelas.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan atau literatur. Studi literatur ialah salah satu metode dimana data dikumpulkan kemudian digunakan untuk sebuah penelitian yang bersifat sosial dalam penelusuran data (Bugin, 2008). Sedangkan Salmaa (2021) beranggapan bahwa penyelesaian studi literatur ialah dengan melakukan penelusuran sumber-sumber tertulis. Teori-teori yang mendasari permasalahan serta bidang yang hendak diteliti dapat ditemukan dengan dilakukan sebuah riset studi kepustakaan. Langkah pertama peneliti yaitu menetapkan topik atau judul yang akan diriset. Langkah selanjutnya adalah peneliti mengkaji yang berkaitan dengan judul penelitian. Dalam pencarian teori-teori, informasi dikumpulkan sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang tentunya saling berhubungan diantaranya: buku, jurnal, dan hasil kajian terdahulu. Bila telah memperoleh kepustakaan yang sesuai dan relevan, peneliti menyusun kepustakaan tersebut ke dalam tulisan dengan mengidentifikasi teori secara sistematis, penemuan pustaka, serta analisis yang memuat informasi yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

## Hasil dan Pembahasan

### *Rollenspiel* dan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

*Rollenspiel* atau dikenal dengan bermain peran, di mana siswa memerankan peran sesuai skenario, tampaknya banyak digunakan di berbagai bidang disiplin ilmu untuk mengatasi pembelajaran. Pandangan lain tentang metode bermain peran dijelaskan bahwa: *Role-play is a broad range of situations, such as those described above; however, the nature of learning outcome achievement is not explicit. Role-play is considered to be effective in achieving a broad range of learning outcomes and indeed able to address cognitive, affective, and psychomotor domains* (Rao & Stupans, 2012). Metode bermain peran digunakan dalam berbagai situasi. Bermain peran dianggap efektif dalam mencapai berbagai hasil belajar dan bisa mengatasi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bermain peran dapat menyenangkan dan mengarah pada pengembangan pembelajaran. Metode ini dapat digunakan siswa saat berkomunikasi dan juga membantu siswa untuk memahami pentingnya kerjasama dan minat belajar. Pendapat Stadler dan Spoerrle (2008) menunjukkan bahwa: *Rollenspiel wird damit als hilfreich oder salutogen im innerpsychischen (in Bezug auf die eigene Identität) wie im interpersonellen (oder sozialen) Kontext beschrieben*. Bermain peran bermanfaat dalam kaitannya dengan identitas diri serta dalam konteks interpersonal.

Pakar bernama Schaller (2001) menjelaskan betapa pentingnya bermain peran yaitu: *Die wohl reichste Methodologie zum Rollenspiel hat das Psychodrama entwickelt. Kein anderes lernpsychologisches Verfahren misst dem Rollenspiel eine derartige Bedeutung zu. Grundvoraussetzung für das Rollenspiel ist die Rollenübernahme. Wollen wir bestimmte Situationen mit der Technik des Rollenspieles bearbeiten, müssen die Teilnehmenden Rollen übernehmen und spielen*. Singkatnya teori tersebut memberikan gambaran bahwa metode *Rollenspiel* telah dikembangkan dan menjadi metode belajar yang penting untuk mengukur permainan peran. Dasar metode ini adalah mengambil peran. Dalam situasi tertentu, siswa mengambil peran dan bermain. Maka sintesa yang diperoleh yaitu bahwa *Rollenspiel* adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, dimana peserta didik memerankan suatu tokoh dalam dialog yang berkaitan dengan pembelajaran yang dirancang oleh guru secara sederhana.

Metode *Rollenspiel* di kelas adalah metode yang sudah terbukti sangat berguna bagi banyak guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang salah satu dari pembelajaran tersebut adalah

keterampilan berbicara. Sebagaimana Wulandari, Ayuningtias, dan Yana (2019) mengungkapkan dalam mengajar keterampilan berbicara, guru membutuhkan teknik yang baik untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satunya yaitu dengan bermain peran. Bermain peran adalah metode memerankan cara-cara tertentu untuk berinteraksi dengan orang lain dalam situasi tertentu, untuk mempromosikan interaksi dalam kelas dan untuk meningkatkan motivasi. Bermain peran adalah kegiatan berbicara dengan dengan diri sendiri atau orang lain dalam situasi tertentu. Metode bermain peran tidak hanya digunakan untuk interaktif mengajar di kelas saja, juga untuk merangsang siswa dalam situasi kehidupan sehari-hari. Irmawati dan Mannahali (2019) juga setuju jika keefektifan metode *Rollenspiel* dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa dinyatakan berhasil atau efektif digunakan dalam pembelajaran. Pembuktian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan *Rollenspiel* dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian lain yang relevan dan mendukung disampaikan oleh Rahmawati (2018), yang menyimpulkan *Rollenspiel* pada mata pelajaran bahasa Jerman dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang cukup signifikan. Lebih lanjut dalam pembahasannya dikemukakan secara rinci bahwa selain itu siswa sudah mengalami banyak kemajuan cara melafalkan kata atau frasa bahasa Jerman dengan intonasi yang benar. Mereka juga menjadi lebih percaya diri dan berani dalam berbicara menggunakan bahasa Jerman. Dengan penggunaan metode ini dengan penggunaan media gambar, siswa dapat terlatih dan dapat mengembangkan kosa kata serta berbagai ungkapan serta karakter sesuai dengan peran yang dimainkan. Selain itu, metode bermain peran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pendapat tersebut menjelaskan jika keterampilan berbicara sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran, *Rollenspiel* atau bermain peran ada dibalik pengaruh keterampilan berbicara tersebut. Adanya pengaruh atau hubungan antara metode *Rollenspiel* dengan keterampilan berbicara merupakan hal penting di dalam pembelajaran bahasa Jerman. Sebagaimana diperkuat dengan salah satu fungsi bermain peran yaitu mengatasi kesulitan diri. Calon pemeran dalam pekerjaan banyak mengalami hambatan, baik dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya. Untuk meminimalkan hambatan yang dirasakan oleh calon pemeran maka dibutuhkan suasana kebebasan, sehingga calon pemeran tidak merasa tertekan. Dalam bermain peran suasana kebebasan itu selalu dijaga, sehingga akan memunculkan suasana kebahagiaan dan keceriaan (Subagiyo, 2013).

Ernani dan Syarifuddin (2017) dalam penelitiannya membuktikan yaitu bermain peran memiliki dampak yang positif jika diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Hal tersebut mengandung maksud bahwa adanya perbedaan nilai atau hasil berbicara khususnya bahasa Jerman yang diperoleh siswa mengalami peningkatan yang baik. Senada dengan hasil tersebut Irmawati dan Mannahali (2019) menambahkan Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman sangat efektif bilamana *Rollenspiel* digunakan. Maka peneliti pun setuju dengan teori yang diungkapkan oleh Swell (1968) yaitu: *Role-playing is a method the teacher can use to put "the learning experience in a new context which is enjoyable to the student." It is recognized that learning, especially when it involves attitude change, is not always "enjoyable." However, even a painful process can be made rewarding in terms of furthering the student's goal to become a professional social worker.*

Teori yang disampaikan Swell secara sederhana mengandung makna bahwa pembelajaran yang sukses seperti halnya pekerjaan yang mengharuskan siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan metode bermain peran. Bermain peran adalah metode yang dapat diterapkan guru untuk menempatkan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi

siswa. Belajar ketika melibatkan perubahan sikap siswa akan memberikan manfaat dan kemajuan siswa. Dengan demikian *Rollenspiel* adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang ia yakini. Mereka berinteraksi dengan sesama peran secara terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikkan pelajaran yang baru.

### *Storytelling* dan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

*Storytelling* atau bercerita sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan atau ide mereka. Gagasan yang dijelaskan oleh Dujmović (2006) yaitu: *Storytelling is the original form of teaching and has the potential of fostering emotional intelligence and helping the child gain insight into human behavior. Storytelling also promotes language learning by enriching learners' vocabulary and acquiring new language structures. Moreover, storytelling can provide a motivating and low-anxiety context for language learning.* Bercerita atau mendongeng adalah bentuk asli pembelajaran yang berpotensi untuk membina kecerdasan emosional dan membantu siswa memperoleh wawasan tentang perilaku seseorang. Metode ini dalam pembelajaran bahasa dapat memperkaya kosakata dan memperoleh struktur bahasa baru. *Storytelling* dapat memberikan motivasi di dalam pembelajaran.

Menurut Kafka (2018) dalam pandangannya tentang metode *Storytelling* sebagai berikut: *Durch Geschichten verleihen wir unseren Erfahrungen Kohärenz und unserem Leben einen Sinn. Geschichten wirken individuell und kollektiv – sie prägen unser Handeln als Einzelpersonen und als Gruppen. Geschichten sind ein starker Hebel für Veränderungen, weil wir uns ihrer bewusst werden und sie umerzählen können – sowohl individuell als auch kollektiv. Geschichten können ein mächtiges Werkzeug für Wandel sein.* Dengan kata lain, bercerita dalam kegiatan pembelajaran merupakan metode yang membantu siswa untuk mengenal satu sama lain dan saling mengerti, karena bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Ia juga menambahkan bahwa tujuan dari mendongeng adalah untuk berbagi pengalaman, membangun rasa percaya diri, dan melakukan percakapan.

Penelitian ini tentu didukung dengan hasil-hasil penelitian terdahulu. Pendapat yang ditulis oleh Aspiana et al (2021) yaitu *Storytelling* adalah metode yang menggunakan cerita atau dongeng untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara, metode ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengungkapkan gagasan atau ide mereka. Dari hasil penelitian yang dilakukan membuktikan ada pengaruh metode *Storytelling* terhadap kemampuan berbicara siswa. Penerapan metode ini siswa begitu antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan mereka bisa mengeluarkan gagasan yang mereka miliki dengan semangat. Metode bercerita yang digunakan Saleh (2017) di dalam penelitiannya adalah *paired storytelling* (cerita berpasangan). Melalui pembelajaran *paired storytelling* siswa diberikan kesempatan untuk saling bertukar informasi mengenai sebuah tema. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *paired storytelling* efektif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Penerapan metode ini siswa dirangsang untuk mengembangkan kreatifitasnya berfikir dan berimajinasi dalam mengolah berbagai informasi yang diperoleh menjadi sebuah cerita. Hasil pemikiran mereka akan di hargai, sehingga siswa akan semakin termotivasi untuk belajar.

Hasil-hasil kajian terdahulu menunjukkan bahwa bercerita mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Tamala et al., 2019 dan Pratiwi, 2016). Mereka berpendapat jika metode bercerita ialah salah satu cara yang begitu efektif guna mencapai tujuan pembelajaran keterampilan berbicara siswa di kelas. Dengan metode ini suasana kelas menjadi semakin menyenangkan dan hidup. Sehingga tidak heran jika Karlsson dan Tilkin (2016) secara lantang

mengungkapkan Storytelling adalah sebuah konsep komprehensif yang mendobrak batas antara pembelajaran formal dan informal dalam bidang studi sosial budaya. Storytelling sangat berguna dalam pembelajaran, inovasi, dan cara untuk memperoleh kompetensi dasar, seperti literasi, belajar bahasa asing, dan keterampilan. Kedua, storytelling bagian dari alat untuk mempromosikan karena bercerita adalah cara untuk mengekspresikan informasi individu dan mengundang pendengar. Seseorang yang menceritakan kisah akan didengar dan itu dapat mengembangkan rasa memiliki terhadap suatu kelompok. Ketiga, storytelling adalah alat pengembangan yang digunakan seseorang untuk kepentingan tertentu. Storytelling dapat digunakan dalam organisasi untuk menjangkau dan mencapai tujuan bersama.

Penelitian lain yang telah dilakukan Rizky dan Suharmoko (2019) menambahkan jika skor yang diperoleh siswa meningkat dan mencapai standar setelah diajarkan dengan bercerita. Salah satu faktor ialah motivasi siswa yang mampu meningkatkan imajinasi mereka untuk bercerita. Siswa memiliki kebebasan untuk mengolah kosakata mereka sendiri. Penjelasan tersebut didukung dengan pernyataan Barucki dan Piechotta (2008) dalam tulisannya berjudul *Geschichten erzählen – Storytelling* bahwa bercerita dalam pembelajaran bahasa akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang positif, santai, tanpa stres dan intensif. Selain itu, siswa berkesempatan untuk mengambil bagian dari berbicara secara verbal atau melalui tindakan. Mereka juga bisa menumbuhkembangkan secara mandiri untuk belajar secara menyeluruh di sekolah. Jadi, Manfaat metode bercerita atau mendongeng dalam pembelajaran bahasa yaitu bercerita meningkatkan kondisi dan suasana kelas yang menenangkan, mengurangi rasa takut. Sebuah cerita yang yang dibawakan dengan baik dapat membawa rasa kebersamaan selama pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Bercerita melibatkan siswa pada tingkat yang tidak dimiliki metode lain. Siswa tidak hanya mendengarkan cerita dari teman, tetapi mereka mencoba untuk memahami dan mengoneksikan emosional mereka secara pribadi (Bhakti & Marwanto, 2018).

Penjelasan-penjelasan di atas dapat dipersingkat bahwa metode *Storytelling* dalam pembelajaran bahasa Jerman yaitu siswa dapat mendengarkan secara seksama dan memperhatikan guru. Siswa dapat mengajukan pertanyaan tentang cerita yang disampaikan orang lain. Siswa juga dapat menceritakan kembali dan mengungkapkan dengan gaya bahasa masing-masing. Agar metode ini dilakukan secara efektif, perlu diperhatikan aspek kemampuan siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

### Kosakata dan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman

Kosakata menjadi aspek penunjang yang sangat penting bagi pembelajaran berbahasa karena kosakata merupakan dasar dari keterampilan berbahasa. Tanpa koskata, tidak mungkin dapat terjadi komunikasi verbal maupun tulis karena dengan kata seseorang mampu mengutarakan pikiran dan perasaannya ke orang lain. Menurut Tschirner (2010) bahwa: *Der Wortschatz ist die Gesamtmenge aller Wörter einer Sprache oder einer Person zu einem bestimmten Zeitpunkt. Zwischen Wörtern gibt es viele Verbindungsmöglichkeiten, die Sprechern der Sprache bewusst sind und deren Kenntnis ihre lexikalische Kompetenz ausmacht. Wörter, die nach gewissen Gesetzmäßigkeiten gemeinsame oder gegensätzliche Merkmale aufweisen, fasst man zu Wortfeldern zusammen.* Kosakata adalah total semua kata yang berhubungan dengan bahasa. Kata-kata mempunyai ciri-ciri yang sama atau bertentangan menurut aturan tertentu yang membentuk bidang kata.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa yang harus dimiliki oleh pembelajar bahasa asing termasuk bahasa Jerman. Perbendaharaan kosakata bahasa Jerman yang memadai dapat menunjang siswa dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan bahasa tersebut. Dengan

demikian, keterampilan berbahasa harus didukung oleh pengetahuan dan penguasaan kosakata yang kaya, produktif dan aktual. Menurut Taslim et al (2019) Kosakata merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang dikuasai. Ani dan Sinaga (2021) menambahkan bahwa: *Vocabulary is the total number of words. Vocabulary is one of the important components of the language. As we know, vocabulary also is the basic element in language and it is one of the objectives of teaching. Through this element, someone can communicate, learn and think.* Kosakata adalah jumlah total dari kata. Kosakata merupakan salah satu aspek penting dalam berbahasa. Kosakata juga merupakan elemen dasar dalam bahasa dan merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran. Melalui kosakata siswa dapat berkomunikasi, belajar, dan berpikir. Mereka juga berpandangan jika kosakata memainkan peran penting dalam berbicara. Untuk menguasai berbicara siswa harus mengetahui banyak kosakata, karena kosakata dapat membantu siswa untuk berbicara dengan orang lain. Kosakata adalah langkah pertama jika siswa ingin menguasai keterampilan berbicara. Kosakata juga merupakan unsur penting dalam suatu bahasa, karena tidak ada bahasa tanpa kosakata.

Bahasa Jerman adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dan belajar kosakata merupakan salah satu syarat yang mendasar. Tanpa kosakata pembelajaran bahasa Jerman akan membuat siswa kebingungan untuk mengungkapkan gagasan salah satunya berbentuk lisan. Sejalan dengan hal tersebut maka Belajar kosakata adalah proses di mana informasi diperoleh, disimpan, diambil dan digunakan. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengambil dan belajar hafalan kosakata. Hasil hafalan siswa belum efektif untuk berkomunikasi (Maya & Halim, 2021). Sependapat dengan Noviya dan Anugerahwati (2021) yang memaparkan bahwa kosakata ialah salah satu sumber yang harus dimiliki pembelajar bahasa untuk membuat sebuah kalimat.

Kosakata dalam pembelajaran bahasa Jerman memainkan peran yang sangat penting. Alasan utama kesalahpahaman dalam berkomunikasi salah satunya adalah kosakata yang tidak mencukupi. *Grundwörter in einer Fremdsprache kennt. Ein Man muss sich auch dessen bewusst sein, dass der Hauptgrund für Missverständnisse in der Kommunikation der nicht ausreichende Wortschatz ist* (Błachowicz, 2017).

Hasil riset yang dibuktikan oleh Taslim et al. (2019) yaitu: *The conversation also contains a large amount of vocabulary whose function was mainly relational and interactional. It meant that to make a communication, vocabulary is needed more than grammar for this purpose. Having a good conversation could make a satisfying interaction between the speaker and the listener. The conversation that contained a large amount of vocabulary transferred more clearly the point of the communication.* Kosakata berfungsi secara relasional dan interaksional. Hal tersebut bermakna untuk melakukan komunikasi, kosakata diperlukan lebih daripada tata bahasa sesuai dengan tujuan. Memiliki banyak kosakata dapat membuat interaksi yang memuaskan antara pembicara dan pendengar. Dengan demikian, adanya pengaruh positif yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa dan keterampilan berbicara. Siswa yang memiliki kosakata banyak akan lebih mudah melakukan komunikasi dibandingkan siswa yang memiliki kosakata sedikit.

Selanjutnya hasil riset Muliadi (2018) juga menunjukkan penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara memiliki korelasi yang erat satu sama lain, karena kosakata merupakan salah satu cabang dari keterampilan berbicara. Boyoh (2018) memberikan sintesis di dalam penelitiannya yang berbunyi penguasaan kosakata atau lebih dikenal dengan istilah vocabulary mastery menjadi sebuah keharusan bagi seseorang yang ingin memahami suatu bacaan, percakapan atau tulisan berbahasa Inggris. Tanpa kosakata, cukup mustahil bagi seseorang untuk

mencapai tujuan tersebut. Penguasaan kosakata sangat penting dalam berbahasa. Bila siswa menguasai banyak kosakata, maka mereka dapat berbicara dengan baik.

## Simpulan

Penelitian ini memberikan gambaran secara umum yaitu bahwa dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa di sekolah, maka diperlukan adanya perubahan metode pembelajaran yang diajarkan. Sehingga penelitian ini mendua adanya keterkaitan atau korelasi yang sangat kuat *antara Rollenspiel, Storytelling* dan kosakata dan keterampilan berbicara bahasa Jerman itu sendiri. 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 pelajaran. Sedangkan penguasaan kosakata menjadi dasar bagi siswa untuk bisa mengucapkan dala bentuk kalimat. Penguasaan kosakata jelas berdampak positif terhadap berbicara bilamana siswa bisa menguasainya.

## Daftar Pustaka

- Abduh, A., Wello, M. B., Rosmaladewi, R., & Asnur, M. N. A. (2021). Strategies to Improve Intercultural Communication Knowledge of Bussiness English Students in an Indonesian Higher Education. *Asian Journal of Multilingual and Multicultural Education*, 1(1), 60-68
- Ani, A., & Sinaga, Y. (2021). The correlation between students' vocabulary mastery and speaking mastery. *English Journal for Teaching and Learning*, 9(1), 111 – 123. <https://doi.org/10.24952/ee.v9i01.4107>
- Aspiana, Gunayasa, I. B. K., & Tahir, M. (2021). Pengaruh metode story telling terhadap kemampuan berbicara peserta didik gugus III Jonggat Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 173–181. Retrieved from <https://jurnal.educ3.org/index.php/pedagogia/article/view/36>
- Barucki, H., & Piechotta, J. (2008). *Geschichten erzählen - storytelling: materialien für den fremdsprachenunterricht in der Grundschule mit beispielen für Englisch und Polnisch*. Berlin: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM).
- Bhakti, S. O. W., & Marwanto. (2018). Vocabulary mastery by using storytelling. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 3(1), 79–91. <https://doi.org/10.24903/sj.v3i1.146>
- Błachowicz, K. (2017). *Wortschatzvermittlung in DaF-Lehrwerken*. Pais Vasco: Departamento de Filologia.
- Boyoh, F. H. (2018). Pengaruh kebiasaan membaca dan penguasaan kosakata secara bersama-sama terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa SMA Swasta di Jakarta. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.30998/inference.v1i1.3812>
- Bugin, B. (2008). *Penelitian kualitatif; komunikasi, ekonomi, kebijakan publik dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Dujmović, M. (2006). Storytelling as a method of EFL teaching. *Metodički Obzori*, 1(1), 75–88. Retrieved from <https://hrcak.srce.hr/11514>
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2017). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah



- Palembang. *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2(1), 29–42. Retrieved from <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1064>
- Irmawati, & Mannahali, M. (2019). Model pembelajaran rollenspiel untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 31–35. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/8761>
- Kafka, B. (2018). Storytelling – die eigene geschichte erzählen. In *Die Welt durch Bildung verändern*. Retrieved from <https://learn2change-network.org/>
- Karlsson, A., & Tilkin, G. (2016). *Story Regions: ahndbuch geschichtenerzählen für community building und regionale entwicklung*. Bilzen: Erasmus.
- Maya, L., & Halim, M. L. Al. (2021). The effectiveness of digital storytelling for young learners' vocabulary mastery. *Karangan: Jurnal Bidang Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 3(2), 67–72. <https://doi.org/10.55273/karangan.v3i2.93>
- Muliadi, M. (2018). The effects of vocabulary master on speaking ability in view of communicative competence of the MA NW Nurul Haromain Graders. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 3(3), 1–7. <https://doi.org/10.36312/jupe.v3i3.1324>
- Noviya, H., & Anugerahwati, M. (2021). Improving vocabulary mastery of elementary school students by using storytelling strategy. *EDUCATIO: Journal of Education*, 5(3), 193–205. <https://doi.org/10.29138/educatio.v5i3.318>
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199–207. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9074>
- Rahmawati, E. (2018). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan metode rollenspiel pada siswa kelas XI Bahasa di SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.898>
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: development of atypology and teacher guidelines. *Teaching, Innovations in Education and International*, 49(4), 427–436. <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>
- Rizky, W. O. T., & Suharmoko, S. (2019). Peningkatan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris melalui Storytelling pada siswa SMK Negeri 3 Kota Sorong. *Lisan: Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.33506/li.v9i1.731>
- Saud, S., & Asnur, M. N. A. (2018). Dampak experiential learning dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman mahasiswa di perguruan tinggi. In *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*, (pp. 383-391). Badan Penerbit UNM.
- Saleh, N. (2017). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe paired storytelling dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa SMA Negeri 11 Makassar. *Proceedings of National Seminar*, 257–265. Retrieved from [ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/4015](https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/4015)
- Salmaa. (2021). Angket penelitian: pengertian, prinsip, jenis, langkah-langkah, dan contohnya. Retrieved February 2, 2022, from Deepublish website: <https://penerbitdeepublish.com/angket-penelitian/>
- Schäfer, G. M., & Rozenfeld, C. C. de F. (2021). Förderung der sprechfertigkeit in DaF: eine qualitative studie zur nutzung von chat class. *Pandaemonium*, 24(42), 108–136. <https://doi.org/10.11606/1982-88372442108>
- Schaller, R. (2001). *Das große rollenspiel-buch: grundtechniken, anwendungsformen, praxisbeispiele*. Aachen: Auflage.
- Schatz, H. (2006). *Fertigkeit sprechen*. München: Goethe Institut.
- Stadler, C., & Spoerrle, M. (2008). Das rollenspiel: versuch einer begriffsbestimmung. *Zeitschrift*

- Fuer Psychodrama Und Soziometri*, 7(2), 165–188. <https://doi.org/10.1007/s11620-008-0018-5>
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay untuk sekolah menengah kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
- Swell, L. (1968). Role-playing in the context of learning theory in casework teaching. , *Journal of Education for Social Work*, 4(1), 70–76. <https://doi.org/10.1080/00220612.1968.10671800>
- Tamala, T., Nurmanik, T., & Susilawati. (2019). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui teknik bercerita. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8. Retrieved from <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/108>
- Taslim, Asrifan, A., Chen, Y., & Nurdania. (2019). Correlation between student's mastery vocabulary and speaking skill of the eleventh grade at SMAN 6 Sidrap. *Journal of Advanced English Studies*, 2(2), 65–76. <https://doi.org/10.47354/jaes.v2i2.64>
- Tschirner, E. (2010). *Wortschatz* (p. 11). p. 11. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/303018085>
- Wulandari, Ayuningtias, D. O., & Yana. (2019). The use of role play to improve students' speaking skill. *Project: Professional Journal o English Education*, 2(3), 416–420. <https://doi.org/10.22460/project.v2i3.p416-420>