

DOI: [doi.org/10.21009/ISLLAE.01116](https://doi.org/10.21009/ISLLAE.01116)

Received: 5 June 2018  
Revised: 10 June 2018  
Accepted: 14 August 2018  
Published: 31 January 2019

## Using Games to Practice Speaking Skills

Santiah<sup>1,a)</sup>, Rina Agustin<sup>1)</sup>  
Universitas Negeri Jakarta<sup>1)</sup>  
[santiah\\_hernawan@yahoo.com](mailto:santiah_hernawan@yahoo.com)<sup>a)</sup>

### Abstract

One of the problems faced by teachers / lecturers in teaching German is the difficulty of getting students to speak. Most of them will speak, for example, when asked to answer questions. Of course, many things cause their lack of involvement in oral talks in learning German, including: lack of vocabulary and grammatical mastery, individual character of learners, and lack of speaking or feeling afraid to talk. To overcome these problems, a teacher needs to do something, for example, looking for a strategy or technique that allows learning to take place, where all learners actively speak. In this paper, the experience, knowledge and theoretical studies related to the use of games in practicing German speaking skills will be explained. The purpose of writing this paper is to give ideas to the instructors for the implementation of future learning. The game in question is mainly a game that is formed or built through questions that answer yes/no, games by using pictures, which are games for exchanging information, and games with a list of vocabulary/dialogue games (*Dialogspiel*), which are played by the way participants form a circle.

**Keywords:** Speaking Skills, Games, Games with Yes/No Answers, Games with Pictures, to Exchange Information, Games with Vocabulary Lists/Dialogue Games (*Dialogspiel*).

### Abstrak

Salah satu masalah yang dihadapi guru/dosen dalam membelajarkan bahasa Jerman adalah sulitnya mengajak pembelajar/mahasiswa untuk berbicara. Kebanyakan diantara mereka baru akan berbicara, misalnya bila diminta untuk menjawab pertanyaan. Tentu saja banyak hal yang menyebabkan kurangnya keterlibatan mereka dalam pembicaraan lisan dalam pembelajaran bahasa Jerman, diantaranya adalah: kurangnya penguasaan kosakata dan gramatik, karakter individu pembelajar, dan adanya hambatan berbicara atau rasa takut untuk berbicara. Untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang pengajar perlu melakukan sesuatu, misalnya mencari strategi atau tehnik yang memungkinkan menyelenggarakan pembelajaran, dimana semua pembelajar aktif berbicara. Dalam makalah ini akan dipaparkan tentang pengalaman, pengetahuan dan kajian teoretis terkait penggunaan permainan dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman. Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk memberikan ide kepada para pengajar untuk pelaksanaan pembelajaran mendatang. Permainan yang dimaksud adalah

terutama permainan yang dibentuk atau dibangun melalui pertanyaan yang jawabannya ja/tidak, permainan dengan menggynakan gambar, yang merupakan permainan untuk bertukar informasi, dan permainan dengan daftar kosakata/permainan dialog (*Dialogspiel*), yang dimainkan dengan cara pesertanya membentuk lingkaran.

**Kata Kunci:** Keterampilan Berbicara, Permainan, Permainan dengan Jawaban Ya/Tidak, Permainan dengan Gambar, untuk Bertukar Informasi, Permainan dengan Daftar Kosakata/ Permainan Dialog (*Dialogspiel*) .

## PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran bahasa Jerman adalah agar pembelajar dapat menggunakan bahasa Jerman dalam berkomunikasi, baik komunikasi lisan maupun tulis. Dalam komunikasi lisan tercakup keterampilan mendengarkan dan keterampilan berbicara. Dengan demikian, salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa/mahasiswa pembelajar bahasa Jerman adalah keterampilan berbicara.

Berdasarkan pengalaman mengajar, tidak mudah mengajak pembelajar/mahasiswa untuk berbicara, khususnya dalam pembelajaran pemula. Banyak diantara mereka yang baru akan berbicara, bila nama mereka disebut dan diminta untuk berbicara, misalnya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan terkait topik yang sedang dibahas. Hanya sedikit mahasiswa yang dengan kesadaran sendiri atau dengan keberaniannya menjawab pertanyaan tanpa diminta atau ditunjuk terlebih dahulu.

Tentu saja banyak faktor yang menyebabkan kurangnya keterlibatan mereka dalam pembicaraan lisan dalam pembelajaran bahasa Jerman, diantaranya adalah : kurangnya penguasaan kosakata dan gramatik, karakter individu pembelajar, dan adanya hambatan berbicara karena rasa malu atau takut untuk berbicara.

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa salah satu faktor yang dapat menyebabkan tidak aktifnya atau sulitnya pembelajar dalam berbicara adalah kurangnya penguasaan kosakata dan gramatik sebagai unsur bahasa yang menunjang keempat keterampilan berbahasa, karena kedua unsur bahasa ini merupakan unsur dasar penguasaan keterampilan berbahasa termasuk keterampilan berbicara. Bolton (2007) mengatakan : "*Wortschatz und Grammatik sind integraler Bestandteil aller sprachlichen Aktivitäten: Lesen, Hören, Sprechen, Schreiben – Wortschatz und Grammatik sind immer dabei!*". Menurut Bolton, kosakata dan gramatik merupakan bagian dari semua kegiatan berbahasa, karena kedua hal tersebut selalu ada di dalam keempat keterampilan berbahasa : membaca, mendengarkan, berbicara dan menulis.

Disamping hambatan berbicara yang telah disebutkan di atas, sering kali pembelajar bahasa Jerman juga mengalami kesulitan dalam pelafalan saat berbicara. Hal ini terjadi, karena perbedaan cara pelafalan bahasa Jerman dengan bahasa ibu atau bahasa Indonesia yang digunakan sehari-hari. Padahal seseorang dapat lancar berbicara bahasa asing, karena ia telah terbiasa mengucapkan ungkapan-ungkapan komunikatif sesuai dengan konteksnya.

Paparan di atas menunjukkan betapa kompleksnya permasalahan berbicara, banyak hal yang terkait untuk dapat menguasainya dengan baik, sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang pengajar perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Sebagai contoh pengajar dapat mencari strategi atau tehnik, yang memungkinkan menyelenggarakan pembelajaran, dimana semua pembelajar aktif berbicara, tanpa ada rasa takut membuat kesalahan. Selain itu juga perlu dikembangkan latihan yang bertahap untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu agar pembelajar dapat menggunakan bahasa Jerman untuk tujuan berkomunikasi lisan, atau dalam hal ini dapat berbicara bahasa Jerman.

Dalam makalah ini akan dipaparkan tentang pengalaman, pengetahuan dan kajian teoretis terkait penggunaan permainan dalam melatih keterampilan berbicara bahasa Jerman. Contoh permainan yang dimaksud adalah terutama permainan melalui pertanyaan yang jawabannya ja/tidak, permainan dengan menggunakan gambar, yang merupakan permainan untuk bertukar informasi, dan permainan dengan daftar kosakata/ permainan dialog (*Dialogspiel*), yang dimainkan dengan cara pesertanya membentuk lingkaran.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam pengumpulan data, peneliti menentukan sumber-sumber data serta lokasi sumber data yang dapat ditemukan dan diteliti. Penelitian ini berkonsentrasi pada teks atau angka, siap pakai, dan pada umumnya menggunakan sumber data sekunder. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan kategori penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu, pertama, dengan mencatat semua temuan mengenai keterampilan berbicara bahasa Jerman, dan jenis permainan yang ditawarkan dalam melatih keterampilan berbicara. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah melalui identifikasi wacana dari buku-buku, makalah atau artikel, majalah, jurnal, web (internet), ataupun informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penulisan untuk mencari hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya yang berkaitan dengan kajian tentang penggunaan permainan dalam pelatihan keterampilan berbicara. Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas reduksi data (*data reduction*), display data dan gambaran konklusi atau verifikasi (*conclusion drawing/verivication*).

### **HASIL DAN DISKUSI**

#### **A. Keterampilan Berbicara (*Sprechen*)**

Berbicara pada umumnya merupakan segala sesuatu yang terkait dengan komunikasi lisan. Hal ini berarti, bahwa berbicara juga terkait dengan keterampilan mendengarkan, karena komunikasi lisan pada dasarnya melingkupi dua keterampilan berbahasa, yakni keterampilan mendengarkan dan keterampilan berbicara. Seperti yang dikemukakan oleh Jung (2001), bahwa berbicara adalah suatu kegiatan yang terjadi setelah fase reseptif mendengarkan bunyi-bunyian menuju pada produksi mengkombinasikan bunyi-bunyian yang bermakna:” *Sprechen ist eine Tätigkeit, die nach einer Phase der Rezeption von Lauten zur Produktion von sinnvollen Lautkombination führt*” .

Selain itu Jung juga mengatakan, bahwa berbicara dapat dilihat dalam suatu kegiatan yang tidak hanya melibatkan faktor kebahasaan, melainkan juga melibatkan faktor lain di luar kebahasaan, seperti faktor sosial, faktor bahasa

tubuh seperti gestik, mimik dan sikap bicara, dan juga faktor psichis seperti perasaan kesal, sedih atau senang, turut berperan dalam interaksi lisan : *In der mündlichen Kommunikation spielen neben rein sprachliche Faktoren noch andere, z.B. soziale (etwa Gruppenzugehörigkeiten), körperliche (Gestik, Mimik, Haltung), psychische (z.B. Wut, Trauer, Freude ect.) Faktoren eine Rolle*". Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa berbicara bukanlah kegiatan yang sederhana, karena untuk terjadi kegiatan berbicara, pembicara harus memperhatikan banyak faktor agar terjadi komunikasi lisan yang baik.

Keterampilan berbicara menurut Wicke (2004) : *"Sprechen ist ein äußerst komplexes Ensemble verschiedener Fertigkeiten : Inhalt, Form (Morphosyntax), Situationsbezug, Partnerangemessenheit, Artikulation, Intonation, usw. "*

Wicke mengatakan bahwa, keterampilan berbicara merupakan satu kesatuan yang kompleks dari berbagai keterampilan, seperti isi pembicaraan, struktur kalimat, situasi pembicaraan, partner bicara,, artikulasi, intonasi dan sebagainya.

Selanjutnya Wicke juga mengatakan, bahwa para pembelajar seringkali tidak memiliki alat atau unsur bahasa yang dapat digunakan untuk mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bahasa asing: *"Den Lernenden fehlen oft die sprachlichen Mittel, um ihre Gedanken in der Fremdsprache eineigermaßen angemessen ausdrücken können."* Selain itu Wicke juga mengatakan bahwa, karena tidak adanya atau kurangnya penguasaan ungkapan komunikatif, termasuk di dalamnya kurangnya penguasaan kosakata dan gramatik, yang seharusnya juga dilatih secara bertahap, dimantapkan, maka hal itu membuat pembelajar terbebani oleh kompleksnya tugas berbicara dalam bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Hal ini terjadi karena pembelajar harus berkonsentrasi pada semua aspek yang diperlukan dalam berbicara : *"Aufgrund der fehlenden bzw. mangelhaft gefestigten Ausdrucksmittel sind die Lernenden von der Komplexität der kommunikativen Aufgabe "Sprechen in der Fremdsprache überfordert, da sie sich auf alle Aspekte ihre kommunikativen Verhaltens zugleich konzentrieren"*). Hal tersebut tentu saja menyebabkan sulitnya pembelajar dalam mengungkapkan ide yang mereka miliki.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mengantarkan pembelajar pada keterampilan berbicara, hendaknya latihannya dibuat secara bertahap, jadi tidak semua unsur yang diperlukan untuk berbicara dilatihkan secara bersamaan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi rasa sulit pembelajar dalam berbicara bahasa asing atau bahasa Jerman.

Sebagai contoh, agar pembelajar dapat berbicara dalam topik makan dan minum, maka latihannya misalnya dimulai dengan pembelajaran kosakata tentang nama-nama makanan dan minuman, sampai kosakata tersebut dikuasai, kemudian diberikan contoh percakapan tentang tema tersebut, misalnya berbelanja di pasar, dilanjutkan dengan pembelajaran ungkapan komunikatif yang digunakan dalam percakapan tentang tema tersebut, misalnya bagaimana cara menanyakan harga, dan selanjutnya diselenggarakan pembelajaran gramatik yang menunjangnya. Hal tersebut dilatihkan secara bertahap, sebelum digunakan untuk pembicaraan yang lebih kompleks.

Dari alasan-alasan yang telah disebutkan di atas, maka dalam rangka mengantarkan pembelajar pada kemampuan berbicara bahasa asing/ bahasa Jerman, perlu ada latihan yang berproses untuk mencapainya. Latihan-latihan yang dilakukan bertahap, akan memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk berlatih berbicara secara spontan, sehingga diharapkan mereka tidak lagi mengalami kesulitan untuk berbicara secara bebas atau berbicara yang lebih kompleks, sesuai topik dan situasi pembicaraan. Hal ini baik dilakukan, terutama untuk pembelajar pemula. Dalam latihan tentu saja diperlukan pengulangan. Agar pengulangan ini tidak terasa membosankan, maka diperlukan kreatifitas guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik. Salah satu hal yang dapat menjadi variasi dalam pembelajaran, termasuk dalam melatih keterampilan berbicara adalah dengan menggunakan permainan. Berikut akan dipaparkan tentang permainan, terutama permainan yang digunakan dalam tahapan-tahapan melatih keterampilan berbicara.

## B. Permainan (*Spiele*)

Permainan umumnya bersifat menyenangkan dan tidak membatasi siapapun untuk memainkannya. Demikian halnya bila permainan digunakan dalam proses belajar mengajar, maka siapapun pembelajarnya dapat memainkan permainan yang digunakan, tidak hanya anak-anak, melainkan juga remaja atau orang dewasa. Jadi penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak mengenal batas usia, siapa saja boleh memainkannya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Dauviller (2004) : “ ... *Für den Einsatz von Spielen jedoch gibt es keine Altersgrenze – vorausgesetzt.* ”

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat dijadikan suatu alternatif, karena dapat membuat siswa senang dalam belajar. Tentang hal ini, Dauviller mengatakan: “ *Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck.* ” Menurut Dauviller, permainan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat suasana belajar menjadi nyaman, bebas dari rasa takut rasa tertekan karena faktor waktu dan perolehan nilai. Selanjutnya dikatakan bahwa tujuan penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar adalah selain untuk mencapai tujuan permainan (*Spielziele*), yaitu menyenangkan (*Spaß*), empati (*Empathie*), bekerjasama (*Zusammenarbeit*) dan berkomunikasi (*Kommunikation*), juga untuk mencapai tujuan belajar bahasa (*sprachliche Lernziele*). Karena permainan bersifat menyenangkan, akan muncul rasa empati, akan terjadi komunikasi dan kerja sama antar siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa.

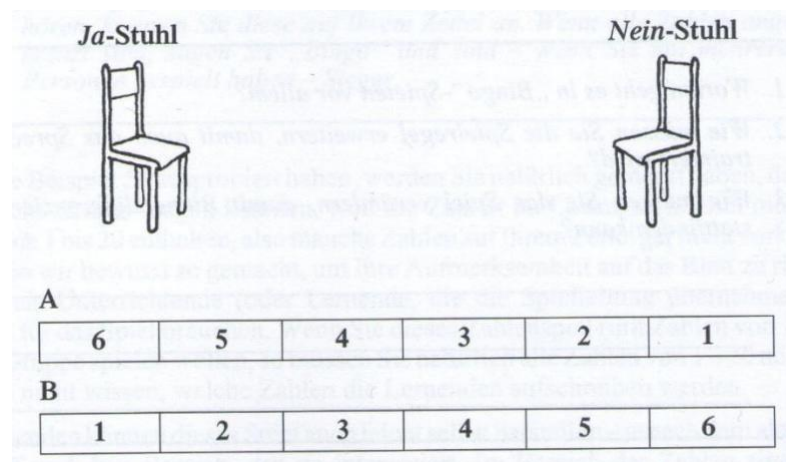
Bahwa permainan dapat membuat pembelajar aktif dalam belajar, khususnya dalam belajar bahasa, juga diungkapkan oleh Ismawati (2012), yang mengatakan bahwa, pada prinsipnya permainan bahasa merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan partisipasi aktif pembelajar dalam proses belajar mengajar. Permainan bahasa juga dapat dipakai untuk membangkitkan kembali gairah belajar siswa yang lesu, karena selain melatih keterampilan berbahasa, juga menimbulkan kegembiraan sesuai dengan hakikat permainan itu sendiri.

### C. Permainan untuk melatih keterampilan berbicara

#### 1. Permainan melalui pertanyaan yang jawabannya ja/tidak (*Ja/Nein – Spiel*)

Pada dasarnya keterampilan berbicara tidak dapat dilepaskan dari keterampilan mendengarkan. Seseorang berbicara misalnya karena ingin mengungkapkan ide atau bertanya untuk menanyakan informasi yang diperlukan, dan juga merespons secara lisan atau dengan gerakan terhadap apa yang didengar. Dalam permainan ini pembelajar bekerja dalam dua kelompok besar dan berlatih untuk memahami apa yang didengar dan memberi respons terhadap apa yang didengar. Permainan ini dapat diterapkan dalam berbagai tema bahasan.

Aturan permainan :Dua kelompok A dan B, misalnya masing-masing kelompok A dan B, setiap kelompoknya terdiri dari 6 pemain. Setiap pemain dari masing-masing kelompok memiliki nomor yang harus diingat dengan baik. Di dalam kelas diletakkan dua kursi. Kursi tersebut diberi tanda/tulisan “*Ja-Stuhl*” (kursi yang nantinya akan diduduki oleh pemain yang menjawab pertanyaan dengan “ya”), dan “*Nein-Stuhl*” (kursi yang nantinya akan diduduki oleh pemain yang menjawab pertanyaan dengan “tidak”). Di belakang “*Ja-Stuhl*” berdiri seorang pembelajar yang bertugas menjadi wasit dan di belakang “*Nein-Stuhl*” berdiri pembelajar yang memimpin permainan. Kursi akan terlihat seperti ini :



*Spiele im Deutschunterricht* hal. 94

Pemimpin permainan memanggil / menyebut satu nomor, misalnya nomor 4, dan mengajukan sebuah pertanyaan, misalnya “*Ist Saft gesünder als Cola?*” (“Apakah jus buah lebih sehat dari pada coca cola?”). Kedua pemain yang memiliki nomor 4 harus cepat berlari menuju tempat yang sesuai, dalam contoh ini pertanyaan tersebut dijawab dengan ya, karena jus lebih sehat dari coca cola. Jadi kedua pemain harus lari menuju “*Ja-Stuhl*”. Siapa yang terlebih dahulu dapat duduk di kursi “*Ja-Stuhl*”, maka dia telah mendapatkan 1 poin kemenangan untuk kelompoknya. Kelompok yang menang dalam permainan ini adalah kelompok yang memperoleh poin paling banyak.

Berikut ini adalah beberapa contoh pertanyaan yang dapat diajukan :

Spieler 4 : *Ist Saft gesünder als Cola?*

- Spieler 2 : (“Apakah jus buah lebih sehat dari pada coca cola?”).  
: *Hat der März mehr als 30 Tage? rz mehr als 30 Tage?*  
Apakah bulan Maret memiliki lebih dari 30 hari?
- Spieler 5 : *Hat die Woche mehr als 24 Stunden?*  
Apakah satu minggu terdiri dari lebih dari 24 Jam?
- Spieler 3 : *Ist der Elefant größer als der Hund? ßer als der Hund?*  
Apakah gajah lebih besar dari pada anjing?
- Spieler 6 : ...

Untuk memainkan permainan *Ja/Nein – Spiel* ini harus disediakan cukup pertanyaan, terutama disesuaikan dengan jumlah pemain dalam setiap kelompok.

Dalam contoh permainan ini dilatihkan mengajukan pertanyaan dengan pola kalimat yang mengandung gramatik tentang Komparativ (perbandingan) kata sifat, misalnya : *gesund* (sehat) - *gesünder* (lebih sehat), *viel* (banyak) - *mehr* (lebih banyak), *groß* (besar) – *am größer* (lebih besar), dan merespon dengan gerakan yaitu berlari menuju kursi yang tepat. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan cara pembelajar merespon juga dengan mengungkapkan kalimat berita, setelah berada di kursi yang dituju, misalnya dengan mengatakan “*Saft ist gesünder als Cola.*” (Jus buah lebih sehat dari pada coca cola,)

Tentu saja permainan ini dapat diterapkan juga untuk pengetahuan gramatik lainnya, untuk melatih kosakata dan pengetahuan budaya (*Landeskunde*), dalam rangka melatih keterampilan berbicara secara bertahap. Contoh untuk melatih kosakata:

*Ist Schokolade süß?ß?*  
(Apakah coklat rasanya manis?)  
*Ist Cola ein Getränk?*  
(Apakah coca cola jenis minuman?)

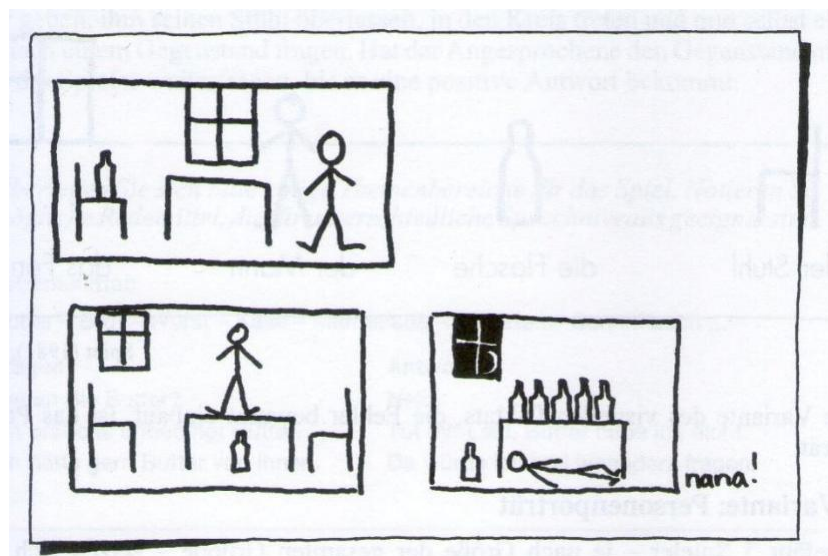
Contoh untuk *Landeskunde* :

*Ist Berlin die Hauptstadt von Deutschland?*  
(Apakah Berlin Ibu kota negara Jerman?)  
*Ist Audi eine deutsche Automarke?*  
(Apakah Audi merupakan merk mobil produk negara Jerman?)

2. Permainan dengan menggunakan gambar, yang merupakan permainan untuk bertukar informasi

Salah satu yang memungkinkan pembelajar menyampaikan apa yang akan diucapkan dalam berbicara, sehingga partner bicara memahami apa yang dikatakan, lalu terjadi komunikasi, adalah dengan cara bertukar informasi tentang gambar yang hampir sama.

Contoh gambar yang dapat digunakan:



*Spiele im Deutschunterricht hal.95*

*Transkription* (transkripsi) untuk gambar di atas adalah sebagai berikut:  
Gambar kiri atas:

- *In der Mitte ist ein Fenster. Unter dem Fenster steht ein Tisch. Links vom Tisch steht ein Stuhl. Auf dem Stuhl steht eine Flasche. Die Flasche ist voll. Rechts vom Tisch steht ein Mensch.*

(Di tengah (ruangan) ada sebuah jendela. Di bawah jendela terdapat sebuah meja. Di sebelah kiri meja ada sebuah kursi. Di atas kursi tersebut ada sebuah botol. Botolnya penuh (dengan air). Di sebelah kanan meja berdiri seseorang.)

Gambar kiri bawah:

- *Links oben ist ein Fenster. In der Mitte steht ein Tisch. Auf dem Tisch steht ein Mensch. Unter dem Tisch steht eine Flasche. Links vom Tisch steht ein Stuhl und rechts vom Tisch ein Stuhl.*

(Di sebelah kiri atas ada sebuah jendela. Di tengah (ruangan) terdapat sebuah meja. Di atas meja berdiri seseorang. Di bawah meja ada sebuah botol. Di sebelah kiri meja terdapat sebuah kursi dan di sebelah kanan meja juga ada sebuah kursi.)

Gambar kiri atas:

- *Links an der Ecke ist ein Fenster. Durch das Fenster sieht man den Mond. Es ist Nacht. In der Mitte steht ein Tisch. Auf dem Tisch stehen fünf leere Flaschen. Links neben dem Tisch steht noch eine leere Flasche. Unter dem Tisch liegt ein Mensch.*

(Di sudut sebelah kiri ada sebuah jendela. Melalui jendela tersebut, orang dapat melihat bulan. Situasinya malam hari. Di tengah (ruangan) ada sebuah meja. Di atas meja lima botol kosong. Di bawah meja ada orang yang berbaring.)

Dalam latihan ini pembelajar diberikan contoh gambar dan teks tentang gambar tersebut. Kemudian mereka diminta untuk menggambar ruangan yang serupa, dengan cara memvariasikan letak atau posisi benda-benda dan orang yang



ada di ruang tersebut, serta menuliskan teks yang menceritakan gambar tersebut. Hal ini dilakukan agar gambar yang dihasilkan dapat dinilai, apakah gambar yang dihasilkan sesuai dengan teks yang dibacakan.

Setelah masing-masing memiliki gambar dan teks, mereka diminta bekerja berdua-berdua dan saling menceritakan tentang gambar tersebut. Ketika yang satu orang bercerita tentang gambar, maka partner bicarannya menggambar sesuai dengan apa yang diceritakan. Setelah selesai menggambar, maka untuk mengecek pemahannya, pembelajar mencocokkan gambar dengan gambar partner bicarannya.

Yang perlu diperhatikan bila permainan ini digunakan dalam pembelajaran adalah, bahwa gambarnya harus mudah, sehingga pembelajar dapat dengan mudah menggambarannya.

Dalam contoh gambar yang digunakan dalam latihan di atas, disarankan elemen-elemen yang akan digambarkan, sebelumnya digambarkan terlebih dahulu di papan tulis, dan istilah-istilah atau konsep tentang gambar tersebut juga dituliskan, seperti contoh di bawah ini:



*Spiele im Deutschunterricht* hal. 96

Permainan dengan menggunakan daftar kosakata/ permainan dialog (*Dialogspiele*) Permainan ini dimainkan dengan cara pesertanya membentuk lingkaran. Pemain atau pembelajar duduk di kursi yang sudah diatur dalam bentuk lingkaran, di tengah lingkaran berdiri seorang pemain.

Pada sebuah plakat atau di papan tulis terdapat suatu daftar kosa kata berupa kata benda (*Gegenstände*) tentang suatu tema, misalnya tema makan dan minumannya tentang suatu tema, misalnya tema makan dan minum (*Essen und Trinken*). Kosakata berupa kata benda ini juga dituliskan pada sebuah kartu. Setiap pemain mendapatkan satu kartu yang berisi kosakata seperti kosakata yang terdapat pada papan tulis.

Pemain yang di tengah tentunya ingin sesegera mungkin duduk di kursi, untuk itu dia harus bertanya kepada salah satu pemain yang duduk, apakah dia bisa memberikan kartu dengan benda yang dia inginkan, yang telah dia pilih dari daftar kosa kata di papan tulis. Pertanyaan tersebut misalnya: "*Haben Sie Butter?*" (Apakah Anda punya mentega?). Bila pemain yang ditanya memiliki kartu yang diinginkan oleh penanya, yaitu kartu yang bertuliskan "*Butter*", maka dia harus memberi jawaban yang positif, misalnya: "*Ja, hier bitte.*" (Ya, ini silakan.), dan memberikan kartunya. Selanjutnya dia juga harus memberikan tempat duduknya kepada penanya tersebut dan keluar dari lingkaran. Pemain

yang telah memberikan kartunya tadi, sekarang berada di dalam lingkaran dan menjadi pemain yang juga menanyakan benda yang diinginkan. Namun apabila yang ditanya tidak memiliki benda yang diinginkan oleh penanya, maka penanya harus melanjutkan pertanyaannya kepada pemain lain, sampai dia mendapatkan jawaban yang positif.

Contoh kosakata untuk tema makan dan minum:

**Lebensmittel:**

Butter – Brot – Wurst – Kände) tentang suatu tema, misalnya tema makan dan minum - Marmelade - Tomaten – Gurken – Fisch - ... (mentega – roti – sosis – keju – selai – tomat – timun – ikan - ...)	
<b>Fragen (pertanyaan)</b>	<b>Antworten (Jawaban)</b>
<i>Haben Sie Butter?</i> (Apakah Anda punya mentega?)	<i>Nein.</i> (Tidak)
<i>Ich brauche unbedingt Butter.</i> (Saya benar-benar memerlukan mentega)	<i>Tut mir leid, Butter habe ich nicht.</i> (Mohon maaf, saya tidak punya mentega)
<i>Ich hätte gern mehr als 30 Tage?te gern Butter von Ihnen.</i> (Saya menginginkan mentega dari Anda)	<i>Da wuß?rde ich mal woanders fragen.</i> (Silahkan bertanya pada yang lain)

Lingkaran dalam permainan *Listen-Dialogspiel* sebaiknya tidak terlalu besar, agar permainan tidak berlangsung terlalu lama. Namun bila terpaksa harus bekerja dengan kelompok besar, sehingga diperlukan lingkaran besar, maka kata yang sama bisa dituliskan dalam beberapa kartu.

Permainan ini terutama cocok untuk mengulang kosakata yang sudah dipelajari, terutama kosakata yang terdapat dalam buku yang dipakai dalam proses pembelajaran, atau untuk mengembangkan kosakata terkait tema yang dipelajari. Begitupula *Redemittel* atau ungkapan komunikatif yang digunakan bertanya dan menjawab dalam dialog, dapat ditentukan dan dibahas sebelumnya, untuk dilatihkan penggunaannya sesuai konteks kalimat.

### SIMPULAN

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa, yang harus dikuasai oleh pembelajar. Namun untuk dapat menguasai keterampilan berbicara tidaklah mudah, banyak pembelajar yang mengalami kesulitan untuk aktif berbicara dalam pembelajaran. Banyak hal yang menyebabkan sulitnya berbicara bagi pembelajar, diantaranya adalah kurangnya penguasaan kosakata dan gramatik dan karakter masing-masing individu pembelajar. Selain itu banyak pembelajar yang memiliki hambatan berbicara dan rasa takut untuk berbicara.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, seorang pengajar dapat menggunakan strategi atau tehnik dalam pembelajaran, yang dapat membuat

semua pembelajar aktif. Aktif dalam hal ini berarti, bahwa semua pembelajar terlibat aktif dalam berlatih keterampilan berbicara, dan dapat berbicara tanpa hambatan. Contoh tehnik yang dapat digunakan untuk berlatih keterampilan berbicara adalah permainan : permainan dengan jawaban Ja/Tidak, permainan dengan gambar, untuk bertukar informasi, permainan dengan daftar kosakata/permainan dialog (*Dialogspiel*).

Dengan menggunakan tehnik ini dalam melatih keterampilan berbicara, seorang pengajar dapat mencapai tujuan keterampilan berbicara.

#### REFERENSI

- Bolton, S. (2007). Probleme der Leistungsmessung: Lernfortschrittstests in der Grundstufe. Berlin: Langenschiedt.
- Dauvillier, C., dan Levy-Hillerich, D. (2004). Spiele im Deutschunterricht. Berlin: Langenscheidt.
- Ismawati, E. (2012). Perencanaan pengajaran bahasa. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Jung, L. (2001). 99 Stichwörter zum Unterricht deutsch als Fremdsprache. Ismaning: Max Hueber Verlag
- Wicke, R. (2004). Aktiv und kreativ lernen. Ismaning: Max Hueber Verlag