

***Rollenspiel für die Steigerung der deutschen Sprachfertigkeiten der Schülern in der Klasse X-6 SMAN
8 Kediri***

Nona Septiami

Bachelor degree of German for Education, Faculty of Language and Art
Surabaya State University
nona.sayogo@yahoo.com

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Bachelor degree of German for Education, Faculty of Language and Art
Surabaya State University

Abstrak

Rollenspiel adalah salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa. Dalam metode *Rollenspiel* siswa akan mempersiapkan terlebih dahulu bentuk percakapannya. Setelah itu siswa juga mempersiapkan kalimat yang hendak disampaikan atau menyiapkan sebuah narasi. Disinilah siswa belajar memproduksi kalimat. Hal ini secara tidak langsung memberikan dampak positif bagi siswa dalam pemilihan kosakata yang tepat, menggunakan tatabahasa yang benar serta melafalkan ujaran dengan tepat, disamping belajar bermain peran yang bermanfaat untuk latihan tampil percaya diri didepan kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-6 SMAN 8 Kediri, dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata kelas yang menunjukkan peningkatan sebesar 51,90%. Dengan demikian, melalui penerapan metode *Rollenspiel* dalam pembelajaran bahasa Jerman, perbendaharaan kosakata siswa meningkat, begitu juga dengan penggunaan tatabahasanya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, dan semakin terampil menggunakannya dalam kalimat, maka mereka akan semakin terampil berbicara.

Kata kunci : Rollenspiel, keterampilan berbicara, Bahasa Jerman

Abstract

Role play is one of the methods used in language learning. In the Role play Methods, the students will prepare the form of conversation. After that, the students also prepare the sentence or the narrative that would be submitted. Through this step, the students learn to produce sentences. It brings undirectly a positive impact for the students in the selection of appropriate vocabulary, in the use of correct grammar and pronounce the speech correctly.

This study was conducted in class X-6 SMAN 8 Kediri with 31 students. This is a qualitative descriptive study. The finding of this study show the following result, that there is a significant increase of learning outcome at the speaking skills of the students in german. It can be seen from the average grade showed an increase of 51.90%. Thus, through the application of the Role play method in learning german can increase the vocabulary and also the the use of grammar of the students. The more vocabulary you have, and the more skilled to use it in a sentence, then they will be more skilled at talking.

Key words : Role play, speaking, german.

HINTERGRUND

Deutsch ist ein neues wöchentliches Unterrichtsfach für die Schüler in der Klasse X SMA mit der Dauerzeit 2 x 45 Minute. Das Lernmaterial ist relativ einfach wie zum Beispiel sich vorstellen, im täglichen Leben zu kommunizieren und Schulleben. Obwohl Deutschfach noch einfache Materialien benutzt, haben die Schüler auch noch viele Schwierigkeiten.

Deswegen setzt der Untersucher das Lernmethode *learning by doing* in einem Rollenspiel um. Damit die Schüler sich für Deutsch interessieren können, diskutieren die Lehrer mit der Schüler über das Thema vor dem Unterricht. In dieser Gelegenheit können die Schüler ihre Meinung frei äußern. Wenn es ein Schüler gibt, der über das Thema nicht versteht, helfen die andere Schüler ihm gern. Aus diesem Grund wird die Situation der Klasse nicht furchtbar sein.

In Rollenspiel, werden die Schüler im Voraus die Form des Gesprächs vorbereiten. Danach bereiten Schüler auch einen Satz. Aber im Allgemeinen, bei der Herstellung von Sätzen, treffen die Schüler auf viele Hindernisse, unter anderem: die Auswahl der Wortschatz, Aussprache und Grammatik. Von einigen der Probleme, die oft entsteht, ist das Konstrukt einen Satz in Übereinstimmung mit den Regeln der deutschen Grammatik. Lehrer spielt eine wichtige Rolle bei der Führung der Schüler in diesem Prozess.

In dieser Studie wurde die Technik Rollenspiel ausgewählt, weil sie eine besondere Attraktion für die Schüler hat. Gillian Porter Ladousse (1987:5) gab die Meinung, dass Rollenspiel Unterstützung lernen Variationen, Veränderungen im Verhalten der Schüler und die Möglichkeit, Sätze zu produzieren und schafft eine Menge Spaß. In diesem Fall ist Die Unterstützung der Lehrer ist unbedingt notwendig, weil die Schüler gerade noch wenigen Grammatik kennt und hat auch noch wenige Wortschatz. Je öfter Die Schüler einen Satz produziert, desto besser äussern die Schüler ihre Meinung.

Basierend auf den Beobachtungen von Forschern an PPL II ist bekannt, dass der durchschnittliche Student der Klasse X wurde mit Schwierigkeiten beim Sprechen der deutschen Sprache durch die Angst gefunden verursacht. Dies führt zu weniger als optimalen Lernergebnisse. Wenn die Schüler den Mut zu sprechen und argumentieren müssen und präsentiert eine abwechslungsreiche und interessante wird sein, die Qualität des Lernens Deutsch zu verbessern. Rollenspiel als geeignete Methode, um das Problem zu lösen, weil mit dieser Methode der Schüler versehentlich gelernt auszusprechen Rede richtig und bauen Sätze mit korrekten Wortschatz und Grammatik

korrekt sind durch die Rollen, die sie spielen. Je öfter Schüler Sätze zu produzieren, desto flüssiger sie Ausdruck einer Idee oder Ideen. Für die Forscher bestimmen, den Titel Verbesserte Deutschsprachig Fähigkeiten Grade X-6 SMA Negeri 8 Kediri durch Rollenspiel.

Forschung im Zusammenhang mit dem Rollenspiel in das Erlernen einer Fremdsprache wurde von mehreren Forschern, darunter Sylviana (2006), die die "Technical Skills lernen Drama In Deutsch sprechen Class XII Studenten SMAN 15 Surabaya Play" untersucht hat. In dieser Studie zu bewerten Sylviana die Wirksamkeit von Theaterstücken Deutsch lernen Sprache sprechen Fähigkeiten der Schüler. Allerdings ist die Steigerung der Effektivität noch nicht zugelassen und wird durch den Forscher vorgegeben. Sylviana gesagt, dass die Technik des Spielens des Drama noch nicht effektiv genutzt. Dies wird durch die Dauer des Spiels zu lange verursacht, wodurch es schwierig Schüler auswendig Wortschatz, Themen und Inhalte werden vom Lehrer bestimmt, und der Schüler Mangel an Wissen über das Spiel zu spielen.

Neben Sylviana hatte Tyas Sari Bloom eine ähnliche Studie mit dem Titel "Die Learning Skills sprechen mit Method Role Play Klasse XI Studenten SMAN I Gedangan deutschen" getan. In dieser Studie kann Tyas versuchen, Role Play enträtseln Fähigkeiten der Schüler in Deutsch sprechen zu verbessern. Nurhatim diese Methoden, um ihre Schüler in der Studie "Der Einsatz von Rollenspielen Methode, um den Inhalt zu erzählen (das Studium der High-School-Schüler der Klasse X-Aktion Darul Quran Singosari Malang) zu verbessern." Während in SMKN 2 Tasikmalaya spielen Atin Supriatin Rolle, um die Verfahren in dem Bemühen, das Interesse der Studenten und Kreativität im Unterricht Sozialkunde in der Klasse X Automotive erhöhen gelten. Aus diesen Studien ist bekannt, dass die wirksame Umsetzung der Aufgabe, die Fähigkeiten der Schüler zu verbessern spielen, sowohl im Feld als auch in anderen Sprachen. Dies hat Forscher motiviert, die Fähigkeiten des Sprechens deutschen Schüler der Klasse X-6 SMAN 8 Kediri durch Rollenspiel-Methode zu verbessern. Position dieser Studie ergänzen und Vollender von mehreren Studien, die getan haben.

SPRECHEN

Sprechen ist die Fähigkeit, Sprachlaute oder Worte, um auszudrücken, auszudrücken und zu vermitteln, Gedanken, Ideen und Gefühle zu äußern. Speech (Sprache) ist ein integraler Bestandteil des gesamten Persönlichkeit oder die Persönlichkeit des Redners widerspiegeln ökologische, soziale Kontakte und

Bildung. Andere Aspekte wie wie man sich kleidet oder Hochzeitskleid ist die externe, aber die Rede ist inhärent, angeboren. (Tarin, 2008:15). Nach Tarigan (2008:16), ist reden ein Zeichen, das zu hören (hörbar) werden kann und die zu sehen ist (sichtbar), die eine Reihe von Muskeln und Gewebe des menschlichen Körpers nutzt für den Zweck und Ziel Vorstellungen oder Ideen kombiniert werden. Darüber hinaus ist die Sprache eine Form des menschlichen Verhaltens Ausnutzung physikalischer Faktoren, psychologischen, neurologischen, Semantik und Linguistik so umfangreich, so dass es weithin als wichtigstes Instrument für die menschliche soziale Kontrolle betrachtet.

So war der Vortrag mehr als nur die Aussprache der Laute oder Worte. Darüber hinaus sind nach Mulgrave in Tarin (1954:3-4) Raum ist ein Werkzeug, um Ideen organisiert und entwickelt nach den Bedürfnissen der Hörer oder penyimak kommunizieren. Sprechen ist ein Instrument, das penyimak zeigt fast sofort, ob der Lautsprecher sowohl das Material und die penyimaknya pembicaraanya versteht: ob er ruhig sein, und können in passen oder nicht, wenn er seine Ideen mitzuteilen, und wenn er ist wach und begeistert oder nicht.

Spreche hat einige Bedeutung, nämlich spreche Sich mit Worten äußern, Ausdrücken mit Ein jemandem gespräch Führen, Sich unterhalten, berichten, Erzählen, SiCH sterben Möglichkeit zu Einem unterhalten gespräch jemandem Haben mit (Duden Das Stilwörterbuch, 1970:639-640). (Speaking ist mit Worten ausgedrückt, reden, predigen, zu sagen, haben die Möglichkeit, den Dialog mit jemandem).

DIE ROLLE DES SPRECHENS

Sprechen als eine Sprechfertigkeit hat fünf Rollen (Tarigan 2008:12), wie folgt:

- 1) Entertaining
Im Gespräch mit interessanten Gesprächen aus dem Publikum auf verschiedene Weise wie Humor, Spontaneität, spannende durchgeführt unterhalten. Die Atmosphäre war ungezwungenen Gespräch und verspielt.
- 2) Informieren
Apropos zu informieren, Bericht, durchgeführt, wenn jemand (1) beschreiben ein Verfahren, (2) beschreiben, zu interpretieren oder zu interpretieren etwas, (3) liefern, Verbreitung von Wissen, (4) erklären den Link, Beziehungen, Beziehungen zwischen Objekten, Dingen oder Ereignissen.

- 3) Stimulieren
Apropos, um den Lautsprecher zu stimulieren versucht zu inspirieren, wird oder Interesse Zuhörern etwas umzusetzen.
- 4) überzeugen
Apropos zu überzeugen erfordert der Sprecher die Zuhörer über eine Sache zu überzeugen. Erwartete Zuhörer Einstellungen ändern können, zum Beispiel für die Haltung der Verweigerung zu empfangen oder umgekehrt.
- 5) Bewegen
Apropos, um die Nachfrage penyimak dieses Gesetzes handeln kann fahren, oder interagieren als Sprecher gewünscht ist eine Fortsetzung, Wachstum oder Entwicklung sprechen zu überzeugen.

DIE ZIELE DES SPRECHENS

Nach Tarigan (2008:16-17), ist der primäre Zweck des Gesprächs zu kommunizieren. In der Lage sein, um Ihre Gedanken effektiv zu vermitteln, sollte der Sprecher verstehen die Bedeutung von allem und zu versuchen, zu kommunizieren. Er sollte in der Lage sein, um die Auswirkungen der Kommunikation auf (die) Publikum zu evaluieren und die Grundsätze, die alle Situationen Vorträge, öffentliche und private unterliegen kennen. Also im Grunde reden hat drei allgemeine Ziele, nämlich:

- 1) Informations-und Berichtspflichten (zu informieren);
- 2) Outdoor und unterhaltsam (zu unterhalten);
- 3) zu überzeugen, zu fragen, Drängen und überzeugen (zu überzeugen).

DAS PRINZIP DES SPRECHENS

Brooks, wie zitiert Tarin (2008:17-18) zeigt einige allgemeine Grundsätze, die sprechende Aktivitäten zugrunde liegen, unter anderem:

1. Benötigt mindestens zwei Personen
2. Mit einem sprachlichen Code, der weithin verstanden wird
3. Akzeptieren und anerkennen eine gemeinsame Bezugsfläche
4. Es ist ein Austausch zwischen den Teilnehmern
5. Verbinden jeder Lautsprecher zum anderen und an die Umgebung sofort
6. Bezogen auf oder in Verbindung mit der vorliegenden
7. Nur um Apparate und Geräte für Sprach / Sound Sprache und auditive (Gesang und akustische Apparate)
8. Wahllos stellen und zu behandeln, was real ist und was als Argument akzeptiert.

DIE ARTEN DES SPRECHENS

Sprechen per Tarigan (2008:24-25) können unterteilt werden in:

- 1) Sprechen in der Öffentlichkeit (öffentliche Reden), die vier Arten, nämlich:
 - a. sprechen in Situationen, die erzählt oder berichtet, die informativ sind (informativ sprechend);
 - b. Sprechen in Situationen der Familie, Freundschaft (Stipendium sprechend);
 - c. in Situationen, die ermutigen, zu sprechen, zu drängen, fordern, überzeugen (überzeugend gesprochen);
 - d. in Situationen, die Verhandlungen ruhig werden sprechen und vorsichtig (Deliberative sprechend).
- 2) Anlässlich der Konferenz (Konferenz sprechend), der folgendes beinhaltet:
 - a) Diskussionsgruppen in beiden formellen Situationen (formal) und inoffizielle (informelle)
 - b) parlamentarische Verfahren (parlamentarische Verfahren)
 - c) Debatte.

DIE FAKTOREN DES SPRECHENS

Nach Mairida G. Arsjad (2008:11-14) gibt es zwei Faktoren, die den Erfolg der Wirksamkeit des Sprechens in Bezug auf Sprache und nonverbalen Kommunikation die wie folgt dargestellt werden:

1. sprachliche Begriffe
 - a. Genauigkeit Rede
Ein Sprecher muss zu den Klängen der Sprache genau zu sagen, gewöhnen, denn wenn sie nicht richtig zu Langeweile, weniger Spaß, oder weniger attraktiv führen wird.
 - b. Platzierung von Stress, Ton, Gelenke und Dauer des entsprechenden
Konformitätsdruck, Ton, Gelenke, und die Dauer ist die Hauptattraktion beim Sprechen. Obwohl die Probleme diskutiert weniger attraktiv, aber mit der Platzierung von Stress, Ton, Gelenke und angemessene Dauer verursacht das Problem interessant zu sein. Umgekehrt, wenn der flache Lieferung bewirkt Sättigung.
 - c. Wortwahl
Wortwahl sollte präzise, klar und abwechslungsreich. Offensichtlich beartigt einfach von den Hörern verstanden. Darüber hinaus sollte die Wortwahl auch durch die Wahl konkrete Worte, die leicht von Hörern verstanden betrachtet werden. Jedoch hatte die Wortwahl an das Subjekt angepasst werden.
 - d. Zielgenauigkeit Gespräch
Dies beinhaltet die Verwendung des Ausdrucks. Ein Lautsprecher sollte in der Lage sein, wirksame Sätze, Sätze am Ziel zu konstruieren. Um zu

bewirken, bewirkt, so dass ein Bild, Ursache und Wirkung.

2. Non Linguistische Aspekte
 - a. Vernünftige Haltung, ruhig und nicht starr
Lautsprecher sind nicht still, wird lethargisch, und steif sicherlich einen weniger attraktiv ersten Eindruck. Vernünftige Haltung wurde weitgehend von der Situation, den Ort und die Beherrschung des Materials bestimmt. Daher ist die Notwendigkeit für die Ausbildung vor dem Sprechen Erfolg.
 - b. Der Blick sollte auf den Sprecher gerichtet werden
So dass der Hörer und der Sprecher tatsächlich in der Rede beteiligt sind, ist der Lautsprecher Sicht hilfreich.
 - c. Bereitschaft gegenüber anderen Meinungen
In der Vorlage des Gesprächs sollte ein Lautsprecher verfügen über eine offene Haltung in der Sinn, den anderen zu akzeptieren, sind bereit, Kritik, bereit, seine Meinung zu ändern akzeptieren, wenn es falsch ist.
 - d. Gesten und angemessenen Ausdruck
Gesten und präziser Ausdruck unterstützt auch die Wirksamkeit der Rede. Es kann wiederum die Kommunikationsmittel sind nicht starr. Jedoch nicht zu übermäßigen weil sie interferieren mit der Wirksamkeit des Sprachsignals.
 - e. Lautstärke
Lautstärken sollte der Situation, den Ort, und die Anzahl der Zuhörer, und Akustik eingestellt werden.
 - f. Geläufigkeit
A fließend, die helfen Zuhörer einzufangen den Inhalt des Gesprächs wird.
 - g. Relevanz / Reasoning
Die Idee für die Idee, mit der logischen Verbindung gebracht werden. Das heißt, die Beziehung Satzteile sollten Satz für Satz Beziehungen logisch und im Zusammenhang mit dem Thema.
 - h. Meisterschaft von Subjekt
Formelle Gespräche werden immer anspruchsvoller Vorbereitung. Das Ziel für das ausgewählte Thema wirklich beherrscht. Meisterschaft ein gutes Thema wird zu fördern Mut und glatt.

SPRECFERTIGKEIT

Sprechen ist eine Fähigkeit in dem Ausdruck der artikulatorische Töne oder Wörter, die Gedanken zu äussern, zu sagen und mitzuteilen. (Tarigan, 2008:16). Die Sprechfertigkeit ist eine Fähigkeit, die Sätze zu bauen, weil die Kommunikation durch die Sätze passiert, um das verschiedene Verhalten der

unterschiedlichen Menschen zu zeigen. (Wilkin in Oktarina, 2002).

Eine der vielen Arten von Fähigkeiten, die wichtig für jedermann Besitz sind, ist rhetorischen Fähigkeiten oder die Kunst des Sprechens. Das "Sprechen" ist in der Regel in zwei große Bereiche unterteilt, nämlich:

1. Sprechen angewendet oder funktionelle Diskussion (die Rede Kunst).
2. Grundkenntnisse der Sprache (die Rede Sciences) (Mulgrave in Tarin, 1954:6).

In anderen Worten, Sprechen, wie Kunst und Wissenschaft betrachtet werden. Wenn wir uns die Kunst des Sprechens, wie der Schwerpunkt auf penerapannya als Kommunikationsinstrument in der Gemeinschaft in Verkehr gebracht wie folgt: (1) Sprechen in der Öffentlichkeit, (2) Semantik: Das Verständnis der Bedeutung des Wortes, (3) Gruppendiskussion, (4) Argument (5) Debatte (6) Parlamentarisches Verfahren (7), Oral Interpretation, (8) Art Drama, (9) Sprechen durch die Luft.

Um die Sprechfertigkeit zu lehren, gibt es einige Wege, nämlich, die Schüler reagieren das von der Lehrerin gezeigte Bild mündlich, das Worträtsel spielen, der Inhalt des Textes erklären, sich fragen und antworten, die Geschichte von der Lehrerin weitererzählen, oder einen Dialog spielen. Die Hauptsache, das Lehren der Sprechfertigkeit muss mit dem Lehren der anderen Fertigkeit verbunden werden.

Zur Durchführung der Lehre des Sprechens, gibt es mehrere Möglichkeiten, unter anderem Studenten waren aufgefordert mündlich Bild dargestellt Lehrer reagieren, spielen Scharade, erzählt den Inhalt des Lesens, Fragen zu stellen, spricht über die Regeln eines Gedichts, fuhr die Lehrerin die Geschichte, Dialog, und so weiter. In diesem Zusammenhang zu beachten, dass das Lernen zu sprechen muss Erlernen anderer Fertigkeiten verknüpft werden.

DIE ANWENDUNG DES ROLLENSPIELS

Rollenspiel ist eine Technik, die in dem Sprachlernen benutzt wird. In der Rollenspiel Technik bereiten die Schülern erst die Form des Gesprächs und auch den Satz oder die Erzählung vor. Mit dieser Vorbereitung lernen die Schülern, einen Satz zu produzieren. (Gillian Porter Ladousse, 1987:5). Das Ziel des Lernens kann erreicht werden, wenn die Lernaktivitäten Spass machen. Gillian Porter Ladousse (1987:6) hat die Meinung, dass die Anwendung des Rollenspiels folgende Gründe hat; a) Spass machen und motiviert sein, b) Die nicht aktive Schüler hat eine Chance, ihre Meinung zu äussern. Die Lehrer gibt den Schülern eine wirkliche Situation und einen Vorteil von der Übung.

Ahmadi und Prasetyo (1997:64) nennen die positive Punkte von der Anwendung des Rollenspiels, nämlich (1) Durch das Rollenspiel üben die Schüler, etwas zu dramatisieren und den Mut zu üben; (2) Die Schüler gibt der Technik eine Aufmerksamkeit, damit die Situation in der Klasse aktiv sein wird; (3) Die Schüler können sich ein Ereigniss fühlen, damit sie einfach eine Entscheidung treffen können; (4) Die Schüler werden geübt, um einen regelmässigen Gedanke zu bauen.

Im Gespräch Aktivitäten, können die Spieler für andere oder für sich selbst als auch Phantasie tragen in einer Vielzahl von Situationen. Studierende, deren Phantasie Studenten, die in einer bestimmten Zeit als Millionäre, Filmstars, sowie andere Rollen beitragen können. Die Schüler können auch gefunden, wie alle anderen sie abgespielt werden. Während die Situation ist die Situation denkbar phantasievollen Szenarien nach gespielt werden, zum Beispiel in der Cafe, im Klassenzimmer und andere.

DIE ZIELE DES ROLLENSPIELS

- a. Viele Erfahrungen können in den Unterricht durch Rollenspiel gebracht werden. Spanning die Funktion und Struktur der Sprache und der Breite des Wortschatzes, die eingeführt werden, um unbegrenzt wachsen. Durch Rollenspiel können wir trainieren die Schüler rhetorischen Fähigkeiten in einer Vielzahl von Situationen zu entwickeln.
- b. Rollenspiel stellen Studenten in einer Vielzahl von Situationen, die nützlich für die Entwicklung von Sprache in engen sozialen Beziehungen sind.
- c. Rollenspiel Hilfe meisten Schüler scheuen, um eine Maske zu bieten. Einige Schüler haben Schwierigkeiten Eingriff in ruhiger Interaktion und andere Aktivitäten. Mit Rollenspiel Schüler fühlen sich frei zu äußern, weil sie nicht das Gefühl, persönliche beteiligt.
- d. Der wichtigste Grund, um keine andere Methode verwenden, war die Aufregung Rollenspiel. Sobald verstehen die Schüler, was zu erwarten ist, dann werden sie genießen die Phantasie.

Somit ist das Verfahren eines der Rollenspiel alle Kommunikations-Methoden, die Schüler Sprachkenntnisse, die die Interaktion im Klassenzimmer zu fördern und die Motivation zu entwickeln. Rollenspiel auch nicht nur die Schüler, sich mit Kollegen in seinem Alter zu studieren, aber auch die Förderung der Einheit der Lehrer und Schüler, die Verantwortung für den Lernprozess zusammen zu nehmen. Rollenspiel eine flexible Lernmethoden und die Lehrer, die mit Methoden Rollenspiel beibringen

kann eine unendliche Vielfalt von Bedürfnissen mit Rollenspiel Übungen richtig und effektiv zu finden.

DIE WICHTIGE DINGE IM ROLLENSPIELS

- a. Bereit zum Erfolg
Rollenspiel auf der unteren Ebene. Der Versuch, der Sprachschüler Einsatz zu denken. Schüler benötigen zusätzliche Unterstützung, um diese Sprache zu haben. Wenn sie eine Rolle spielen, sind die Studierenden mit der entsprechenden Sprache ausgestattet. Für höhere Ebenen, Schülerinnen und Schüler nicht brauchen viel Unterstützung, aber sie brauchen Zeit in der Rolle.
- b. Die Rolle der Lehrer
Einige der möglichen Rolle der Lehrer, nämlich a) Vermittler können die Schüler brauchen ein neues Vokabular der Lehrer, b) Zuschauer: Lehrer beobachten, kommentieren und Beratung am Ende, c) Teilnehmer: manchmal die Teilnahme an dem Spiel.
- c. Bringen Sie die Situation wird das Leben Aktivitäten. Eine Rolle spielen, indem sie die Geschichte als auch körperlicher Gegenstände, wie z. B. als Eigentümer einer Pizza mit Kunden. Das macht das Lernen mehr Spaß und unvergesslich.
- d. Realität und relevant. Versuchen Sie, die Studenten Rolle zu halten so real wie möglich zu spielen. Obwohl es schwierig ist Schüler waren eingeladen, sich vorzustellen, die Aktivität aufgetreten ist im Herzen von Deutschland.
- e. Führen Sie in der Sprache. Wenn die Schüler Wörter oder Phrasen nicht weiterkommen, bietet der Lehrer Unterstützung handeln, als ob wandelndes Wörterbuch. Wenn der Lehrer können nicht zulassen, Studenten für eine Zeitüberschreitung zu bitten, für die Bedeutung des Wortes im Wörterbuch suchen. Ist ein Grundprinzip oder Fütterung Studenten mit der gewünschten Sprache. So werden die Studierenden lernen den Wortschatz und die Grammatik der natürlichen Umwelt und der natürlichen unvergesslich.
- f. Behebung von Fehlern. Es gibt viele Möglichkeiten, Fehler zu rechtfertigen, wenn mit Rollenspiel-Techniken. Einige Schüler sind glücklich sofort gerechtfertigt werden, nachdem das Spiel beendet. Falsche Satz könnte auf dem Brett zusammen korrigiert werden geschrieben werden. Es gibt 3 Möglichkeiten in Mängelbeseitigung, nämlich: 1) Self-Korrektur, wenn ein Aufnahmegerät wie zB ein Video oder audiocassette es, Studenten die Möglichkeit zu dem Zoom zu hören und beziehen sich auf die Sprache, die verwendet wurde gegeben. Sie lassen sich

leicht überprüft werden kann, 2) Peer - Korrektur, korrigieren seinen Schülern jeden Fehler. Wachsam zu halten, dass Peer-Korrektur ist positiv und nützliche Erfahrung für die Beteiligung aller Schüler und 3) Notieren Sie sich die Fehler gemeinsam den Erfolg der nächsten Lektion, so dass die Schüler nicht die Motivation verlieren, sobald korrigierte seinen Fehler. Die Verhandlungen mit den ersten Schülern, wie sie korrigiert möchten.

- g. Verwenden Sie Ihre Phantasie und Spaß haben. In Rollenspiel, werden die Schüler aufgefordert, bestimmte Funktionen ausführen und präsentieren eine Rolle spielen und führen Dialoge, die Charaktereigenschaft oder Haltung, die analysiert werden muss betonen. In der Rolle verlangt von den Schülern zeigt ein echtes Problem oder ein Zustand als eine Diskussion oder Erörterung eines speziellen Angelegenheit verwendet werden.

Somit wird nach Durchführen der Rolle, ist ein wichtiger Schritt, was getan werden muss die Analyse der Rolle spielen. Die Spieler, in diesem Fall Studenten wurden gebeten, ihre Gefühle über die Rollen und die Rollen spielte, sowie anderen Studenten auszudrücken.

Anwendung Rollenspiel in die Klassenzimmer bringen Abwechslung, Veränderung und Gelegenheit zu generieren Sprache und gibt auch viel Freude. Rollenspiel kann auch ein Teil der Klasse als Ganzes sein. Wenn der Lehrer glaubt, dass die Aktivitäten stattfinden und die wichtige Unterstützung zur Verfügung gestellt wird Erfolg bringen. Allerdings, wenn die Lehrer nicht über die Gültigkeit des Rollenspiels überzeugt sind dann fällt er in diese Wünsche. Daher positiv denken und weiterhin tun, es lässt Sie eine nette Überraschung.

DIE SCHRITTE DER ANWENDUNG DES ROLLENSPIELS

- ⊙ Die Lehrer erklären die Kompetenz, die erreicht werden wollen.
 - ⊙ Die Lehrer teilen die Schüler in vielen Gruppen. Jede Gruppe besteht aus 5 Personen.
 - ⊙ Die Schüler gehen zu der eigenen Gruppe ein.
 - ⊙ Die Schüler identifizieren die Rolle, die sie spielen werden.
 - ⊙ Die Lehrer geben den Schülern das Szenario, das vorher schon vorbereitet wird.
 - ⊙ Die Schüler spielen die Rolle vor der Klasse.
 - ⊙ Die Gruppen geben sich einen Kommentar.
 - ⊙ Die Lehrer geben das Resümee.
 - ⊙ Die Evaluation und der Schluss
- (Suyatno, 2004:119)

DIE ERKLÄRUNG DER UNTERSUCHUNG

Die Untersuchung wurde vier Sitzungen durchgeführt. Die erste Sitzung ist am 30. April 2012 mit dem Pre-Test. Die Schüler werden dann am 7. und 14. Mai 2012 in der zweiten und dritten Sitzung eine Prüfung gegeben. Der Post-Test wird am 21. Mai 2012 in der vierten Sitzung durchgeführt. mit dem Material "Schulleben (Schulaktivität)" In der Kantine. Das besteht aus einige Thema, nämlich die Speisekarte zeigen, das Essen bestellen, die Getränke bestellen, wie man die Gäste serviert, die Preise fragen, wie man das Essen bezahlt.

Dauvillier (2004) hat die Meinung, dass Rollenspiel aus einigen Phase besteht: Vorbereitungsphase, Durchführungs- und Spielphase, Spielauswertung, und eventuell Wiederholung.

Pre-Test ist eine erste Tätigkeit oder eine erste Prüfung, die erste deutsche Sprechfähigkeit beim Lernen zu bestimmen. In dem ersten Test gibt die Lehrerin den Schülern einen Dialog. Danach müssen die Schüler den Dialog vor der Klasse spielen.

Beim Pre-Test haben die Schüler noch kein Ernst gezeigt. Deshalb gibt es viele Fehler in der Aussprache, die Formulierung des Satzes und der Grammatik. In dem Pre-Test sehen die Schüler auch sehr angespannt, zögern und unselbstbewusstsein im Rollenspiel aus, zum Beispiel als sie den Kellner rufen, oder in der Kasse bezahlen. Einige Schüler verstehen noch nicht den Unterschied zwischen "Herr Öber" und "Frau Lein". Diese Schüler rufen den männlichen Kellner als "Frau Lein" und die Kassiererin als "Herr Öber".

Post-Test ist letzte Tätigkeit, die die Lehrerin den Schülern gibt, nach dem die Schüler eine bestimmte Aktion bekommen haben, um die deutschen Sprachkenntnisse der Schüler nach der Behandlung durch Rollenspiel herauszufinden.

Beim Post-Test fühlen die Schüler sich zuversichtlich und zeigen ihr Ernst. Deshalb haben die Schüler das Rollenspiel in allen Kriterien gut gemacht, die beide die Fähigkeit, diese Ausdrücke verwenden, die Fertigstellung der Aufgabe, die richtige formale Formen, Aussprache und die Intonation. Ausserdem haben die Schüler auch keinen Fehler wiederholt.

die durchschnittliche Note der Klasse, 59,74, ist noch nicht gut. Es ist umgekehrt zu den Ergebnisse des Post-Test. Im Post-Test fühlen die Schüler sich zuversichtlich und zeigen ihr Ernst. Deshalb haben die Schüler das Rollenspiel in allen Kriterien gut gemacht, die beide Fähigkeit, diese Ausdrücke verwenden, die Fertigstellung der Aufgabe, die richtige formale Formen, Aussprache und die Intonation. Ausserdem haben die Schüler auch keinen Fehler wiederholt.

Der Post-Test zeigt die Ergebnisse, dass alle Schüler die höhere Note als die minimale Vollständigkeit Kriterien (KKM) bekommen. Es gibt sogar 6 von 31 Schüler, die höchstene Note kriegen, nämlich 93. Dies macht ein Konsequenz für die Ergebnisse des Post-Test. Die durchschnittliche Note der Klasse in dem Post-Test ist 85,03.

Aus den Ergebnissen des Pre-Test und Post-Test können wir wissen, dass es einen Anstieg der durchschnittlichen Note gibt, vor und nach der Behandlung. Die durchschnittliche Note vor der Behandlung ist 59,74, aber die durchschnittliche Note nach der Behandlung ist 85,03. Deswegen hat die Klasse eine angestiegene Note 51,90%.

Diese Ergebnisse zeigen uns, dass die deutsche Sprechfertigkeit der Schüler durch Rollenspiel angestiegen sind. Das Methode Rollenspiel ist sehr effektiv, um die deutsche Sprechfertigkeit der Schüler zu steigern. Die Anwendung dieses Methodes steigert die Selbstbewusstsein der Schüler. Das Lernen durch Rollenspiel ist nutzen für die Schüler, denn das Verständnis durch visuelle Erfahrungen kann in einer langen Zeit in den Köpfen der Schüler gespeichert werden. Außerdem behandelt es sich eine Zusammenarbeit zwischen dem Lehrer und den Schülern, damit das erste Lernziel des Deutschen erreicht werden können.

RESÜMEE

Aus den Ergebnissen der Forschung über die Technik Rollenspiel in deutscher Sprache sprechen Qualifizierung Schüler der Klasse X-6 SMAN 8 Kediri, können wie folgt zusammengefasst werden:

- a. Die Technik *Rollenspiel* ist ein richtiges Lernmethod, damit die Schüler mehr Motivation haben, um ihre deutsche Sprechfertigkeit zu steigern. Wenn die Sprechfertigkeit der Schüler schon gesteigert ist, wird ihre Wortschatz auch steigern und wird ihre Grammatikfähigkeit besser sein.
- b. Die Technik *Rollenspiel* ist effektiv, um die deutsche Sprechfertigkeit der Schüler in der Klasse X-6 SMAN 8 Kediri zu steigern.
- c. Der Post-Test der Schüler hat gut gelaufen. Die Schüler sind mehr selbstbewusstsein und zeigen ihr Ernst. Deshalb haben die Schüler das Rollenspiel in allen Kriterien gut gemacht, die beide Fähigkeit, diese Ausdrücke verwenden, die Fertigstellung der Aufgabe, die richtige formale Formen, Aussprache und die Intonation. Ausserdem haben die Schüler auch keinen Fehler wiederholt. Die durchschnittliche Note im Post-Test ist 85,03. Die höchste Note der Schüler ist 93,

aber die niedrigste Note der Schüler ist 80. alle Schüler bekommen die höhere Note als die minimale Vollständigkeit Kriterien (KKM).

- d. Aus den Ergebnissen des Pre-Test und Post-Test können wir wissen, dass es einen Anstieg der durchschnittlichen Note gibt, vor und nach der Behandlung. Die durchschnittliche Note vor der Behandlung ist 59,74, aber die durchschnittliche Note nach der Behandlung ist 85,03. Deswegen hat die Klasse eine angestiegene Note 51,90%.

VORSCHLÄGE

1. Die Lehrer werden viel kreativer und inovativer sein, wenn sie die genaue Lerntechnik in der Klasse auswählen können. Auf diesem Grund werden die Schüler auch mehr Spass in der Klasse haben.
2. Die Lehrer sollen die Technik *Rollenspiel im Sprachlernen* öfter benutzen, besonders im Fremdsprachelernen. Die Technik *Rollenspiel* ist ein interessantes Lernmethod. Darum sollen die Lehrer des anderen Unterrichtsfachs diese Technik auch benutzen.

REFERENZEN

- Ahmadi, Abu dan Joko T. Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dauvillier, Christa und Levy-Hillerich, Dorothea. 2004. *Spiele Im Deutschunterricht*. Muenchen: Goethe Institut.
- Djiwandono, Soenardi M. 2008. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- G.Arsjad, Maidar dan U.S, Mukti. 2008. *Pembinaan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Goethe Institut. 2006. *Zertifikat Deutsch für Jugendliche: Prüferblätter Fertigkeit Sprechen*. München: KASTNER AG.
- Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Rollenspiel*. Oxford: Oxford University Press.
- Maksum, Ali. 2008. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: University Press.
- Neuf-Münkel, Gabrielle und Roland, Regina. 1991. *Fertigkeit Sprechen*. München: Goethe-Institut.
- Roestiyah, N.K. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka.

Taniredja, Tukiran dan Harmianto, Sri. 2011. *Model – model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Penyusun Panduan Penulisan Skripsi. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.