

PENINGKATAN KOMPETENSI STRUKTUR DAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA MELALUI IMPLEMENTASI KONSEP ROLLENKARTEN

Carolina Lestuny¹, Eldaa Crystle Wenno², June Carmen Noya van Delzen^{3*}

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

Article history

Revised : 29.07.2025

Accepted : 09.08.2025

*Corresponding
author

Email :

joen_nvd@yahoo.co.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi struktur dan kosakata bahasa Jerman siswa level A2.2 melalui penerapan *Rollenkarten* atau kartu peran. Metode pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat menggunakan tata bahasa dan kosakata secara fungsional dalam situasi nyata. Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *Rollenkarten* meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk berkolaborasi, lebih percaya diri dalam berbicara, serta memahami materi dengan lebih baik. Kesimpulannya, *Rollenkarten* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan struktur dan kosakata bahasa Jerman siswa, meskipun keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh perencanaan yang matang dan keterampilan pengajar dalam mengelola kelas.

Kata kunci: *Rollenkarten*, struktur, kosakata, bahasa Jerman, pembelajaran interaktif

Abstract

This community service activity aims to improve students' competence in German grammar and vocabulary at the A2.2 level through the implementation of Rollenkarten (role cards). This learning method is designed to create a more interactive, contextual, and engaging learning environment, enabling students to apply grammar and vocabulary functionally in real-life situations. The activity applied a descriptive qualitative approach involving planning, implementation, data collection, and analysis. Data were collected through observation, documentation, and questionnaires administered before and after the learning sessions. The results show that the use of Rollenkarten increased students' interest, motivation, and active participation. Furthermore, the method encouraged collaboration, improved students' confidence in speaking, and enhanced their understanding of the material. In conclusion, Rollenkarten is an effective learning strategy for improving students' German grammar and vocabulary skills, although its success depends on careful planning and the teacher's ability to manage the classroom effectively.

Keywords: *Rollenkarten*, structure, vocabulary, German language, interactive learning

1. PENDAHULUAN

Penguasaan tata bahasa dan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jerman. Kedua komponen ini menjadi landasan utama dalam membangun keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Namun demikian, dalam praktiknya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai struktur kalimat dan memperkaya kosakata, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, kurang kontekstual, dan minim interaksi (Nifty dkk., 2024).

Tantangan-tantangan tersebut diperparah dengan masih dominannya pendekatan tradisional yang berpusat pada pengajar, sehingga mengurangi partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Padahal, menurut Herpindo dkk. (2023), pemahaman struktur tata bahasa yang baik diperlukan untuk menghasilkan kalimat yang koheren, sedangkan penguasaan kosakata sangat penting untuk menunjang kemampuan berbahasa secara menyeluruh (Aryanto & Widodo, 2017).

Dalam konteks ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Rollenkarten* atau kartu peran, yaitu media pembelajaran yang memberikan peran tertentu kepada siswa dalam skenario pembelajaran yang dirancang untuk mendorong interaksi, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Setiap siswa diberi tanggung jawab tertentu, seperti *Reporter/in*, *Wortschatzexpert/in*, *Methodensammler/in*, *Bewegungsexpert/in*, *Zeitmanager/in*, *Lehrassistenz/in*, dan *Paparazzi*. Peran-peran ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih keterampilan sosial, kolaborasi, serta berpikir kritis dan kreatif (Sani dalam Inayah & Sya, 2022; Febrianti et al., n.d.).

Metode *Rollenkarten* menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk aktif berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis dalam bahasa Jerman secara kontekstual. Selain itu, pendekatan ini dapat meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, dan keterampilan komunikasi siswa (Respati, 2018).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pelaksana bermaksud untuk mengimplementasikan konsep *Rollenkarten* dalam pembelajaran struktur dan kosakata bahasa Jerman bagi siswa sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa asing di sekolah. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan model pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual, serta memberikan alternatif metode yang dapat digunakan oleh guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif dan inovatif.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami struktur tata bahasa dan memperkaya kosakata, tetapi juga lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa Jerman dalam konteks komunikasi nyata. Selain itu, guru dapat memperoleh wawasan baru dalam menerapkan strategi pembelajaran kolaboratif yang berbasis peran aktif peserta didik.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada SMA Negeri 2 Kairatu Seram Bagian Barat. Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengevaluasi kontribusi penerapan *Rollenkarten* dalam pembelajaran tata bahasa dan kosakata bahasa Jerman. Metode pelaksanaan terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis hasil. Pada tahap perencanaan, tim pelaksana menyusun daftar peran yang terdiri atas *Reporter/in*, *Methodensammler/in*, *Wortschatzexpert/in*, *Bewegungsexpert/in*, *Zeitmanager/in*, *Lehrassistenz/in*, dan *Paparazzi*, kemudian merancang kartu peran (*Rollenkarten*) yang akan dipilih oleh siswa. Pada tahap pelaksanaan, siswa memilih dan menjalankan peran yang telah ditentukan, sementara pengajar bertindak sebagai fasilitator dan melakukan observasi terhadap keterlibatan serta interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi, dokumentasi berupa foto dan video, serta penyebaran kuesioner kepada siswa untuk menggali persepsi mereka terhadap penggunaan *Rollenkarten* dalam pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif guna memahami efektivitas pembagian peran, pola interaksi, serta tantangan yang dihadapi selama

pembelajaran. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai dampak kegiatan dan menyusun rekomendasi pengembangan metode pembelajaran bahasa Jerman yang lebih inovatif dan partisipatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi struktur dan kosakata bahasa Jerman siswa melalui implementasi Rollenkarten dalam pembelajaran Strukturen und Wortschatz zur A2.2. Berdasarkan data awal yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner, diketahui bahwa sebagian besar siswa (72%) menganggap pembelajaran tata bahasa membosankan dan cukup sulit dipahami. Meskipun demikian, 79% siswa menyatakan bahwa metode yang digunakan sebelumnya cukup membantu, dan 72% merasa nyaman saat terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, sebanyak 100% siswa menyatakan kesiapan mereka untuk mengikuti pembelajaran berbasis Rollenkarten, walaupun hanya 56% yang pernah mendengar istilah tersebut sebelumnya. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran tata bahasa dan kosakata.

Pada tahap persiapan, pengajar menyiapkan kartu-kartu peran (Rollenkarten) yang mencakup beberapa tugas, yaitu: Reporter/in (melaporkan proses pembelajaran), Methodesammler/in (mencatat metode pembelajaran yang digunakan), Bewegungsexpert/in (menyiapkan permainan kosakata), Wortschatzexpert/in (mencatat kosakata yang dipelajari), Musikexpert/in (memutar dan menjelaskan lagu berbahasa Jerman), Lehrassistent/in (membantu pengajar selama proses pembelajaran), Zeitmanager/in (mengatur waktu), dan Paparazi (mendokumentasikan kegiatan pembelajaran). Peran-peran tersebut dijelaskan kepada siswa sebelum kegiatan dimulai. Selanjutnya, siswa secara acak memilih satu kartu peran dan langsung melaksanakan tugasnya masing-masing. Pengajar bertindak sebagai fasilitator dan pengawas, memastikan seluruh proses berjalan sesuai rencana. Siswa kemudian melaporkan hasil tugas mereka melalui platform Google Classroom, yang memungkinkan seluruh peserta untuk mengakses, membaca, dan memberikan tanggapan terhadap pekerjaan teman-teman mereka. Pada pertemuan berikutnya, siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil tugas dan memilih peran baru untuk dijalankan.

Berdasarkan observasi selama kegiatan berlangsung, ditemukan sejumlah temuan positif. Siswa tampak antusias dalam menjalankan peran mereka, terutama dalam membawa permainan kosakata dan bahkan menyiapkan hadiah kecil untuk pemenang, yang menambah semangat belajar di kelas. Kolaborasi antar siswa terlihat kuat, dengan kerja sama yang baik dalam menyelesaikan tugas. Siswa juga menunjukkan minat tinggi dalam menyimak lagu-lagu berbahasa Jerman dan mulai memahami berbagai metode pembelajaran yang diperkenalkan oleh pengajar, yang turut memperkaya pengetahuan mereka dalam bidang didaktik dan metodik. Proses pembelajaran serta pengerjaan tugas pun berjalan sesuai waktu yang telah ditentukan, menandakan efisiensi pelaksanaan.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa kembali mengisi kuesioner evaluatif untuk menilai efektivitas metode Rollenkarten. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 86% siswa merasa pembelajaran tata bahasa dan kosakata menjadi lebih menyenangkan, sedangkan 14% menyatakan cukup menyenangkan. Sebanyak 78% siswa menyatakan metode ini sangat membantu mereka dalam memahami materi, dan 22% lainnya menyatakan cukup membantu. Selain itu, 80% siswa merasa dapat mempraktikkan bahasa Jerman secara lebih interaktif. Hal yang paling menarik adalah bahwa 100% siswa menyatakan bahwa Rollenkarten merupakan metode yang menyenangkan, memberi motivasi dan semangat belajar, terutama karena adanya elemen permainan kosakata yang disiapkan sendiri oleh siswa. Siswa juga mengungkapkan bahwa metode ini menambah wawasan mereka tentang strategi pembelajaran, serta memberikan kemudahan dalam mengakses materi melalui platform Google Classroom kapan saja dan di mana saja.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode Rollenkarten tidak hanya berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan aktif siswa, serta membangun rasa percaya diri dan kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Jerman pada level A2.2.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi Rollenkarten terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi struktur dan kosakata bahasa Jerman siswa pada level A2.2. Metode ini membantu siswa menggunakan tata bahasa dan kosakata dalam konteks yang nyata dan fungsional, sehingga memudahkan pemahaman terhadap penggunaan bahasa secara praktis. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang secara langsung berdampak pada peningkatan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, Rollenkarten juga berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa dalam berbicara bahasa Jerman serta kepekaan terhadap pengucapan dan intonasi. Aktivitas berbasis peran ini mendorong kerja sama dan komunikasi yang efektif antar siswa, menciptakan suasana kelas yang dinamis, aktif, dan tidak membosankan. Dampaknya terlihat pada peningkatan keterampilan bahasa siswa, khususnya dalam aspek menulis, menyimak, dan berbicara. Meskipun demikian, keberhasilan penerapan Rollenkarten sangat bergantung pada perencanaan pembelajaran yang matang, kesesuaian peran dengan materi, dan kemampuan pengajar dalam mengelola kelas serta waktu yang cukup agar setiap aktivitas dapat berjalan optimal.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM dari Prodi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Unpatti sangat berterima kasih kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Kairatu beserta guru-guru Mata Pelajaran Bahasa Jerman dan para siswa yang sudah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan Kegiatan PKM ini. Tim juga berterima kasih kepada pimpinan fakultas atas dukungannya hingga kegiatan ini dapat berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anding MF, Saud S, Rijal S (2021). Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Penggunaan Media Cerita Pendek. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2 (1) 57-62.
- Aryanto A, Widodo P (2017). Pengembangan tes Strukturen und Wortschatz berbasis web mengacu pada Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen (GER). *Jurnal Lingtera*, 4 (1). DOI : <https://doi.org/10.21831/lt.v4i1.13584>
- Herpindo, dkk (2023). Pembelajaran dan Pengajaran Tata Bahasa Berdasarkan Korpus. *Risenologi: Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, dan Bahasa*, 8 (2).
- Inayah Y, Sya MF (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Karimah Tauhid*, 1 (3) 339 – 345. DOI : <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.7822>
- Lestari H, Usman M, Hasmawati (2019). Kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 3 (2) 123 – 128
- Nifty O et.al (2024). Pengembangan Permainan Kosakata Interaktif Bahasa Jerman Level A1 Berbasis Aplikasi Construct 3. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4 (3)
DOI : <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1465>
- Respati YA (2018). Collaborative Learning dalam Upaya Peningkatan Keaktifan Mahasiswa pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Efisiensi*, 15 (22) 15 – 23
DOI : <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24490>

DOKUMENTASI

