

## PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN SEBAGAI UPAYA PEMBELAJARAN SECARA INOVATIF DALAM BAHASA JERMAN

Oleh : Lia Malia

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Diterima : 29 Agustus 2000/ disetujui : 29 Januari 2001

### Abstract

Learning of foreign language means trying to understand the structure and the use of language. The teaching of foreign languages, German in particular, would help the learners to achieve the aim.

The games are meant to activate the learner's structure and vocabulary. The effective involvement of learners in game increases the result of the learning as well as retention. Through games, anxiety to be involved in speaking commonly experienced by learners will certainly disappear. Learners can be involved in spontaneous speaking activities. Games in foreign language learning not only games but a form of practices.

**Key word : Language games**

### Pendahuluan

Tujuan orang belajar bahasa asing adalah agar dapat menggunakannya untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis, selain juga untuk dapat lebih cepat menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi baru yang tertulis di dalam bahasa asing tersebut. Salah satu cara untuk mencapai tujuan di atas adalah penggunaan metode bermain dalam pembelajaran bahasa asing.

Berdasarkan hasil penelitian Malia (1998) dan Oetama (1990), pendekatan/metode yang paling disarankan dalam pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini bahasa Jerman, adalah pendekatan komunikatif yang diperkuat dengan metode bermain. Bermain dapat membentuk tercapainya tujuan karena tujuan permainan adalah memberikan kesempatan kepada pembelajar seluas-luasnya atau sebanyak-banyaknya untuk menggunakan kosa kata dan struktur. Belajar bahasa Jerman dengan bermain menghilangkan kekakuan, menumbuhkan perasaan lebih gembira, dan menghidupkan kelas. Suasana yang mudah dan santai akan mempermudah pembelajar untuk menerima dan mencerna masukan-masukan. Masukan ini lebih melekat dalam

pikirannya karena dalam pikiran pembelajar itu tidak ada perasaan tegang atau khawatir sama sekali.

Di samping tidak adanya ketegangan dan kekhawatiran dalam diri pembelajar pada saat belajar bahasa Jerman dengan bermain, pembelajar pun dapat (a) terlibat secara aktif sehingga meningkatkan hasil belajar, memperkuat daya ingat, dan apa yang diajarkan terekam lebih lama oleh pembelajar, (b) lebih memperhatikan dan mendengarkan karena mereka mengerti dan mengikuti jawabannya, (c) santai, tidak tegang karena harus memikirkan bahwa mereka sekarang harus berbicara dengan bahasa dengan bahasa yang harus dipelajari, perkuliahan lebih menyenangkan, dan (d) berani berbicara, rasa takut untuk berbicara yang biasanya dialami hilang. Dalam tulisan ini akan diuraikan tentang permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman dengan disertai beberapa contoh permainan yang cocok, baik untuk pembelajar pemula (*Anfänger*) maupun pembelajar lanjutan (*Fortgeschrittene*).

### Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Ehnert (1982: 204) mengatakan bahwa permainan bahasa memiliki makna yang lebih khusus dibanding dengan jenis-jenis permainan yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Permainan bahasa merupakan suatu bentuk latihan (*übungsform*) atau bentuk kerja (*arbeitsform*) dalam pengajaran bahasa asing. Perolehan bahasa tidak hanya didasarkan pada penguasaan materi perkuliahan saja, melainkan pula pada aspek psikologis-didaktis, seperti misalnya minat pembelajar serta rasa bebas mereka untuk beraktivitas (*lustvolle und angstfrei Tätigkeit*) dalam proses pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan fungsinya sebagai alat komunikasi, kelas harus merupakan lingkungan sosial yang memungkinkan pembelajarnya dapat berinteraksi dengan pembelajar lainnya. Namun demikian, secara psikologis diketahui ada pribadi-pribadi yang tidak mudah berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya rasa percaya diri pembelajar.

Untuk mengetahui masalah di atas Behr (1980: 4) menyatakan : "*Spiel dient dem Aufbau und der Differenzierung von Ich-Funktion, der Orientierung in der Gesellschaft Gleichaltriger und Erwachsener. Das Spielen stellt vielfältige und komplexe Entwicklungsanreize bereit, die die kognitive, emotionale und soziale Entwicklung günstig beeinflussen.*" (Permainan berguna untuk membangun fungsi diri pembelajar, membantu pembelajar di dalam pergaulan baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa. Permainan memberikan rangsangan/dorongan yang beragam dan kompleks, yang berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial pembelajar).

Dari pernyataan di atas terungkap bahwa melalui permainan dalam pembelajaran bahasa fungsi diri pembelajar dapat dibangun dan dikembangkan. Selain itu, motivasi untuk mengadakan interaksi sosial dengan menggunakan bahasa Jerman dapat dibangkitkan.

Menguatkan pendapat Behr, Bohn dan Schreier (1986: 167) menambahkan bahwa "*Fördern der Lernbereitschaft, überwinden von Ermüdungserscheinungen, interessante Lexikararbeit, gute Möglichkeiten zur 'Automatisierung' fremdsprachiger Strukturen, konzentrierte Aufmerksamkeit der Schüler, gesteigerte Aktivität vor allem auch der leistungsschwachen Schüler, Auflockerung und Abwechslung des Unterrichts, optimaler Gebrauch der Fremdsprache.*" (Mendorong kesiapan belajar, mengatasi kelelahan, belajar menjadi menarik, kesempatan yang baik untuk mengotomatiskan struktur bahasa asing, mengkonsentrasikan perhatian pembelajar, meningkatkan aktivitas terutama meningkatkan prestasi pembelajar yang lemah, pelajaran menjadi menyenangkan dan pengajaran lebih bervariasi, mengoptimalkan pemakaian bahasa asing).

Jadi, secara psikologis-didaktis permainan dalam pembelajaran bahasa mempunyai makna untuk mendorong pembelajar lebih giat belajar, mengatasi gejala kelelahan, belajar lebih menarik, dan merupakan kesempatan yang baik untuk mengotomatiskan struktur bahasa asing, mengkonsentrasikan perhatian pembelajar, dan meningkatkan prestasi pembelajar. Di samping membuat suasana belajar menjadi tidak kaku dan pengajaran pun bervariasi, penggunaan bahasa asing pun, dalam hal ini bahasa Jerman, menjadi lebih optimal.

### Aturan Permainan

Pada awal tulisan telah disinggung bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa asing selain meningkatkan prestasi

belajar juga dapat menghilangkan rasa takut pembelajar untuk berbicara dalam bahasa yang sedang dipelajarinya. Meskipun demikian, permainan tidak dapat diberikan tanpa memperhatikan aturan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum permainan dilaksanakan, di antaranya:

1. Pemilihan permainan didasarkan pada landasan didaktis dan pedagogis. Pengajar harus mengetahui mengapa dan untuk tujuan apa suatu permainan dipilih karena fungsi permainan dalam pembelajaran bahasa bukanlah semata-mata sebagai pengisi kekosongan ataupun hanya untuk mengatasi suasana yang kaku di dalam kelas.
2. Permainan yang dipilih harus dapat mengaktifkan seluruh kelas untuk turut ambil bagian dalam penggunaan bahasa dan juga penggunaan ungkapan-ungkapan nonverbal-mimik, gestik, dan lain-lain (*Mimik, Gestik, usw*).
3. Jenis permainan tidak boleh terlalu mudah ataupun terlalu sukar, sebaiknya disesuaikan dengan tingkat kemampuan kebahasaan pembelajar.
4. Kata-kata penting, kalimat, serta ujaran yang muncul dalam permainan dituliskan di *white board* dan dilatihkan sebelum permainan dimulai. Hal ini dilakukan kalau dianggap perlu.
5. Petunjuk cara bermain harus jelas.
6. Selama permainan berlangsung, pengajar memperhatikan dengan seksama. Pengajar jangan segera membetulkan kesalahan supaya jalannya permainan tidak terganggu.
7. Pengajar perlu menciptakan situasi permainan yang adil/tidak memihak. Pembelajar pun dapat ditunjuk menjadi pemimpin permainan.
8. Pengajar membantu bila pembelajar mengalami kesulitan berbahasa.
9. Pengajar mengamati dan mencatat kesalahan yang terjadi selama permainan berlangsung.

10. Setelah permainan selesai, pengajar membicarakan dan membahas kesalahan bersama-sama dengan pembelajar. Dengan cara demikian pembelajar belajar karena kesalahan merupakan bagian dari belajar bahasa.

11. Waktu bermain paling lama 20 menit. Sebuah permainan sebaiknya tidak terlalu lama dan sering digunakan.

Dari semua hal yang telah disebutkan di atas, aturan permainan yang pertama dan terpenting adalah semua pembelajar harus berbicara dalam bahasa Jerman.

### Penggunaan Permainan

Karena pentingnya permainan dalam pembelajaran bahasa Jerman, permainan dapat dilakukan pada awal perkuliahan, dengan maksud membangkitkan dan memotivasi pembelajar, atau pada akhir perkuliahan apabila akan melatih sesuatu atau mengulang materi struktur tertentu.

Selain dapat dilakukan dalam perkuliahan *Strukturen und Wortschatz* (struktur dan kosa kata), permainan pun dapat dilaksanakan dalam perkuliahan *Leseverstehen* (pemahaman bacaan). Untuk melatih pemahaman dapat diberikan permainan menyusun kalimat yang berasal dari teks bacaan yang sudah dipenggal-penggal.

### Jenis Permainan

Ada berbagai jenis permainan yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa Jerman. Berikut beberapa permainan yang telah dilaksanakan dan cocok untuk dilakukan baik di kelas kecil maupun kelas besar. Permainan ini pun selain sesuai untuk mahasiswa dapat pula diberikan kepada siswa SMU.

1. *Personenraten* (Menebak Orang)

a. Tujuan Pembelajaran (*Lernziel*)

Permainan ini bertujuan untuk melatih teknik bertanya dengan sasaran

pembelajar pemula (*Anfänger*). Dalam permainan ini, kelas kecil dapat dibagi menjadi dua kelompok, sedang kelas besar menjadi empat kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari lima sampai delapan orang. Adapun waktu yang diperlukan dalam permainan ini sesuai dengan perencanaan pengajar.

Pada tahap percobaan, pengajar memberi contoh sebagai pengarah dan pembelajar dapat mengajukan pertanyaan dari yang umum sampai dengan yang khusus serta lebih terarah. Pertanyaan-pertanyaan diajukan secara spontan karena waktu yang diberikan untuk menebak dibatasi.

#### b. Aturan Permainan

Dalam permainan menebak orang ini, beberapa aturan permainan berikut ini perlu diperhatikan :

- 1) Kelas dibagi dalam kelompok-kelompok. Untuk lebih menyenangkan, masing-masing kelompok memilih nama kelompoknya, misalnya nama-nama binatang dalam bahasa Jerman seperti singa (*Löwe*), kucing (*Katze*), semut (*Ameise*), gajah (*Elefant*), dan sebagainya.
- 2) Setiap kelompok memilih seorang pengarah untuk kelompoknya.
- 3) Pengajar menyiapkan beberapa nama tokoh terkenal misalnya aktor, atlet, atau politikus. Dalam permainan ini syaratnya ialah orang atau tokoh yang akan ditebak harus dikenal oleh pengajar dan seluruh peserta permainan.
- 4) Nama-nama tersebut ditulis pada secarik kertas undian dan disimpan dalam sebuah kotak atau topi.

#### c. Cara Bermain

Permainan ini dilakukan dengan cara berikut:

- 1) Pengarah kelompok yang kelompoknya mendapat giliran bermain pertama maju

dan mencabut kertas undian yang berisi nama tadi

- 2) Nama yang terpilih tidak boleh diketahui oleh anggota kelompok yang bersanagkutan, namun para pengamat yakni seluruh pembelajar yang tidak termasuk ke dalam kelompok yang sedang mendapat giliran boleh melihat nama yang akan ditebak tersebut
- 3) Pada saat menebak, setiap anggota kelompok yang sedang mendapat giliran bermain mengajukan pertanyaan yang hanya dapat dijawab oleh pengarah dengan *ja* (ya), *nein* (tidak), *kann sein* (dapat), *ich weiß nicht* (saya tidak tahu). Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan misalnya : *ist es ein Mann/eine Frau?* (apakah itu seorang laki-laki/perempuan), *lebt er/sie noch* (apakah dia masih hidup?), *woht er/sie im Ausland?* (tinggal di luar negerikah dia?), *ist er/sie verhelratet?* (sudah berkeluargakah dia?).
- 4) Jumlah pertanyaan dibatasi misalnya hanya 10 atau 13 pertanyaan sesuai kesepakatan.
- 5) Yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling banyak menebak nama-nama tokoh tersebut.

Permainan ini memiliki makna psikologis-didaktis karena dengan permainan yang diberikan ini, pembelajar dapat terlibat bersama untuk berbicara secara spontan, melalui pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan. Rasa ingin tahu mendorong pembelajar untuk menciptakan segala kemungkinan pertanyaan yang sekaligus sudah merupakan penerapan pengetahuan bahasa Jerman yang dimilikinya, walaupun masih pada taraf yang sederhana.

Keberanian untuk berbicara timbul secara spontan. Pembelajar yang kurang memiliki rasa percaya diri pun berani mengungkapkan diri mereka secara lisan, walaupun dalam berbicaranya mereka masih membuat beberapa kesalahan secara

tata bahasa. Keberanian mereka timbul antara lain karena mereka berada dalam kelompok sehingga masing-masing pembelajar tidak merasa 'bertanding' sendiri. Di saat bermain terdapat pula perasaan leluasa/kelegaian (*angstfreie Lernstimmung*) dalam berbicara karena selama bermain tidak ada angka penilaian yang diberikan pengajar terhadap salah benarnya mereka berbicara.

Suasana yang kompetitif merangsang pembelajar untuk terus mengembangkan keterampilannya secara mandiri, tanpa menunggu penugasan dari pengajar dengan harapan pada permainan selanjutnya, bahkan juga dalam setiap aktivitas pembelajaran bahasa Jerman, ia dapat berhasil lebih baik. Saemua aspek yang disebutkan di atas memupuk rasa percaya diri pembelajar untuk dapat tampil secara mandiri.

## 2. Würfelspiel (Permainan Dadu)

### a. Tujuan Pembelajaran

Permainan dadu ini bertujuan untuk mengajarkan dan melatih *Personapronomen im Dativ und Akkusativ* (kata ganti orang dalam bentuk datif dan akusatif) dalam kalimat.

### b. Aturan Permainan

Ada beberapa aturan yang terdapat dalam permainan ini, yakni :

- 1) Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap-tiap kelompok terdiri dari 3-4 orang.
- 2) Setiap kelompok memperoleh sebuah *Spielplan* (terlampir), dadu, dan *Spielfigur* (gaco).
- 3) Garis penghubung yang terdapat dalam *Spielplan* menunjukan barang-barang apa kepunyaan siapa.
- 4) Gambar-gambar kepala di tengah tidak bernama, maka pemain harus menyebutnya dengan kata ganti orang.
- 5) Dalam permainan ini pengajar hanya mengawasi dan mengamati jalannya

permainan, memberikan bantuan bila diperlukan.

- 6) Di akhir permainan pengajar bersama-sama pemain membicarakan serta membahas kesalahan yang terjadi selama permainan berlangsung.

### c. Cara Bermain

- 1) Setiap pemain melempar dadu, sesuai gilirannya, melangkahkan gaconya sebanyak yang ditunjukan dadu dan mengatakan apa yang diberikan kepada siapa. Contoh : pemain pertama melempar dadu, lemparan menunjukan angka tiga misalnya, maka pemain tersebut berkata *Ich schenke ihnen eine Schallplatte* (saya menghadiahi mereka piringan hitam) lalu dilanjutkan : *Ich Schenke sie ihnen*. Pemain kedua lemparan dadunya menunjuk angka lima, maka : *Ich schenke ihr Briefpapier*, begitu seterusnya.
- 2) Kata kerja yang dapat dipakai dalam permainan ini, selain *schenken*, adalah kata kerja lain yang dikuti datif dan akusatif seperti *geben* (memberikan), *mitbringen* (membawakan).
- 3) Pemain yang melakukan kesalahan harus memundurkan gaconya hingga ke belakang gaco pemain yang paling belakang, atau paling sedikit mundur tiga langkah.
- 4) Para pemain saling mengoreksi kalimat mereka.
- 5) Permainan berakhir bila ketiga tempat di tengah terisi; pemenangnya adalah pemain pertama yang menempati salah satu tempat tersebut.

### 3. Ratsel (Teka-teki)

Permainan ini bertujuan untuk menambah perbendaharaan kata, pelatihan pembentukan kata, ortografi, memperkuat pemahaman tentang aturan-aturan tata bahasa yang sedang dipelajari, dengan sasaran pembelajaran tingkat lanjutan (*Fortgeschrittene*).

Bilden Sie aus den Silben das Gegenteil der fettgedruckten Wörter und setzen Sie es in die Lücken ein. Die Anfangsbuchstaben geben von oben nach unten gelesen-Auskunft über die Wortart der gefundenen Wörter! (Carilah lawan kata, kata yang dicetak tebal. Dibaca dari atas ke bawah, awal suku kata jawaban merupakan kata yang dicari).

**Die Silben** (suku kata) : *ab-dun-ein-er-es-fach-gend-gig-han-in-ju-kel-kräf-nünflich-sant-ter-teu-tig-ver*

**Die Satze** (kalimat-kalimat):

- Mein Sohn ist noch nicht **selbständig**. Er ist von seinem Chef....
- Das Zimmer ist nicht **hell** genug. Es ist zu.....
- Sie wird **ältlich**. Sie ist nicht mehr....
- Die Arbeit war **schwierig**. Ich hatte gedacht, sie wäre ganz....
- Der Junge ist für die Arbeit leider zu **schwächlich**. Er ist nicht....genug.
- Die Ware ist gar nicht **billig**. Sie ist mir....
- Der Film war nicht **langweilig**. Er war sehr....

Der Vorschlag war nicht **dumm**. Im Gegenteil, er war sehr....

Die Losung (jawaban):

1	2	3	4	5	6	7	8

4. Verbsuchspiel (Permainan Mencari Kata Kerja)

Permainan ini bertujuan untuk menerangkan bentuk *Präteritum* atau pemantapan latihan *Präteritum*. Dalam permainan ini pembelajar diminta mencari semua kata kerja yang terdapat dalam kotak di bawah ini, kemudian memasukkannya ke dalam tabel sekaligus melengkapi bentuk lainnya.

O	G	X	S	Y	L	W	A	R	O
H	E	K	C	G	A	B	L	T	H
E	T	A	H	A	U	X	P	E	I
I	R	M	R	N	F	A	N	D	E
S	E	M	I	O	E	O	V	R	L
S	T	L	E	P	N	L	W	U	T
E	E	F	B	L	I	E	B	C	B
N	N	E	H	M	E	N	P	K	U
A	N	Z	I	E	H	E	N	E	N
R	E	D	E	N	Q	R	A	N	T

INFINITIV	PRÄTERITUM	PARTIZIP PERFEKT
.....	War	.....

5. Auktion (Lelang)

a. Tujuan Pembelajaran

Permainan ini bertujuan untuk membahas kesalahan-kesalahan karangan/tulisan mahasiswa, dengan sasaran pembelajar tingkat pemula maupun tingkat lanjutan, sesuai dengan materi karangan/tulisan.

b. Cara Bermain

Dalam perkuliahan menulis, seringkali pengajar menemukan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh pembelajar. Bila kesalahan-kesalahan tersebut dibahas satu persatu diperlukan waktu yang banyak. Untuk mengatasi hal tersebut dapat dilakukan permainan lelang, dengan cara berikut :

- Pengajar memilih kalimat dengan tipe kesalahan yang paling banyak muncul.
- Pengajar menuliskan lima kalimat yang benar dan sepuluh kalimat yang salah pada secarik kertas, kemudian kertas tersebut difotokopi.
- Bagikan kertas tersebut kepada masing-masing kelompok
- Masing-masing kelompok diberi waktu satu menit untuk membaca dan memahami kalimat-kalimat tersebut.

- 5) Setiap kelompok diberi modal 5000,- DM untuk membeli kalimat-kalimat yang dilelang pengajar.
- 6) Pemenangnya adalah kelompok yang paling banyak membeli kalimat yang benar. Contoh : *Die Zeitungen ist alt*. Pengajar menawarkan siapa yang akan membeli kalimat ini dengan 200,-DM. Tiap kelompok menawar, umpamanya sampai pada penawaran tertinggi 800,- DM, maka kalimat itu terjual, misalnya kepada kelompok I.

	I bezahlt/Rest	II bezahlt/Rest
Die Zeitungen ist alt Jetzt geht er	800/4200	100/3500

Setelah semua kalimat terjual, kemudian dibahas bersama, apakah kalimat-kalimatnya tadi benar atau salah. Kalau salah apa alasannya, dengan demikian terjadi proses belajar.

### Kesimpulan

Pembelajaran bahasa merupakan proses yang sangat erat hubungannya dengan emosi dan perasaan. Rasa percaya diri sangat mempengaruhi kesediaan pembelajar untuk menggunakan bahasa yang dipelajari. Pembelajar yang kurang memiliki rasa percaya diri enggan memproduksi pengetahuan kebahasaannya, misalnya dalam keterampilan berbicara.

Permainan dalam pembelajaran bahasa membangkitkan dan mempertahankan bahkan mengembangkan motivasi belajar, mengatasi kelelahan, kejenuhan terhadap tugas perkuliahan yang diberikan dalam bentuk latihan biasa, melatih otomatisasi penggunaan aturan bahasa yang telah dipelajari, membantu pembelajar yang kurang berani untuk meyakini bahwa

dirinya pun sanggup menggunakan bahasa secara optimal.

### Daftar Pustaka

- Alois Wierlacher (Ed.). (1982). *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache Band 8*. Heidelberg : Julius Groos Verlag
- Behr, Klaus. (1980). *Der Deutschunterricht*, Jahrgang 32.
- Bohn, R. Schreiter, I. (1986). "Sprachlernspiele im Unterricht Deutsche als Fremdsprache", *Jahrbuch als Fremdsprache*. Band 3 (23). 167-172
- Chomsky, Noam. (1972) "Der ideale Sprecher/Hörer" *Grundkurs für Deutschlehrer-Sprachliche Kommunikation*. Weinheim u. Basel: Beltz Verlag.
- Kreuzer, Karl J. (1983). *Hanbuch der Spielpädagogik*. Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann-Bagel GmbH.
- Malia, L. (1988) *Efektivitas Permainan dalam Pengajaran Struktural und Wortschatz*. Laporan Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Oetama, RS. (1990). "Pengaruh Penggunaan Permainan (Simulasi) sebagai Bentuk Latihan terhadap Hasil Belajar Bahasa Jerman Siswa Kelas II Program Ilmu-Ilmu Sosial SMAK Santa Maria Surabaya", *Lernen und Lehren*, 21 Jahrgang – Heft ½ 1990, h. 40
- Schmitt, Udo. (1981). *Buchstabensalat-60 Lernspiele für Deutsch als Fremdsprache*. München : Verlag für Deutsch