

## **Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Rollenspiel* dalam Meningkatkan *Sprechfertigkeit* Bahasa Jerman Tema *Berufe***

**Imelda Apriyani Silitonga**

Universitas Negeri Medan, Indonesia  
e-mail: [imelda4priyani@gmail.com](mailto:imelda4priyani@gmail.com)

**Yemima Stevani Surbakti**

Universitas Negeri Medan, Indonesia  
e-mail: [yemimasurbakti24@gmail.com](mailto:yemimasurbakti24@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Rollenspiel* (bermain peran) dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya tema *Berufe* (pekerjaan/profesi) dalam konteks *Deutsch als Fremdsprache* (DaF). Landasan teori bersumber dari Porter Ladousse (1987) yang mendefinisikan *role play* sebagai aktivitas yang mencakup spektrum luas, mulai dari dialog terstruktur sederhana hingga simulasi situasi nyata, guna melatih keterampilan berbicara secara alami dan kontekstual. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif, melalui angket skala Likert dan pertanyaan terbuka yang diberikan kepada 21 mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Negeri Medan. Subjek penelitian telah mengikuti sesi *Rollenspiel* seperti wawancara kerja (*Bewerbungsgespräch*) dan konsultasi karir (*Berufsberatung*). Penelitian ini bertujuan mengungkap persepsi mahasiswa terhadap peningkatan kepercayaan diri berbicara (*Sprechkompetenz*), penguasaan kosakata tema *Berufe*, serta motivasi belajar, sekaligus mengidentifikasi hambatan yang dirasakan, khususnya kecemasan berbahasa (*Sprachangst*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap *Rollenspiel* sebagai metode komunikatif yang efektif, dan direkomendasikan untuk diintegrasikan secara sistematis dalam kurikulum DaF dengan persiapan yang terstruktur.

Kata Kunci: Bahasa Jerman, *Berufe*; Keterampilan Berbicara, Persepsi Mahasiswa, Porter Ladousse, *Rollenspiel*

### **ABSTRACT**

*This study aimed to describe students' perceptions of the use of Rollenspiel (role play) in German language learning, particularly on the theme of Berufe (occupations/professions) in the context of Deutsch als Fremdsprache (DaF). The theoretical framework was drawn from Porter Ladousse (1987), who defined role play as an activity encompassing a broad spectrum, ranging from simple structured dialogues to simulations of real-life situations, designed to train learners to speak naturally and contextually. This study employed a descriptive quantitative approach supported by qualitative data, using a Likert scale questionnaire and open-ended questions administered to 21 sixth-semester students of the German Language Education Study Program at Universitas Negeri Medan. The participants had previously attended Rollenspiel sessions including job interviews (Bewerbungsgespräch) and career counselling (Berufsberatung). The study aimed to reveal students' perceptions regarding improvements in speaking confidence (Sprechkompetenz), mastery of Berufe-themed vocabulary, and learning motivation, while also identifying barriers experienced, particularly foreign language anxiety (Sprachangst). The findings indicated that the majority of students held positive perceptions toward Rollenspiel as an effective communicative method, and it was recommended to be systematically integrated into the DaF curriculum with well-structured preparation.*

*Keywords: German Language; Berufe; Speaking Skills; Student Perception; Porter Ladousse; Rollenspiel*

## PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) dalam pembelajaran *Deutsch als Fremdsprache* (DaF) merupakan salah satu aspek yang paling menantang sekaligus paling krusial, sebab mahasiswa dituntut untuk tidak sekadar menguasai tata bahasa dan kosakata, melainkan juga mampu merespons secara spontan dalam situasi komunikatif yang nyata. Tantangan ini semakin kompleks pada tema *Berufe* (pekerjaan/profesi), di mana mahasiswa diharapkan mampu berkomunikasi secara autentik dalam situasi profesional seperti wawancara kerja (*Bewerbungsgespräch*) dan konsultasi karir (*Berufsberatung*). Kompleksitas tuntutan inilah yang menjadikan pemilihan metode pembelajaran yang tepat sebagai faktor penentu keberhasilan penguasaan *Sprechfertigkeit* pada tema *Berufe* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Kondisi ini juga dikonfirmasi oleh Sari, Hutagalung, Kudriyah, dan Aini (2021) yang menemukan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan membutuhkan bahan ajar *Sprechfertigkeit* yang kontekstual dan adaptif guna mempersiapkan diri menghadapi tuntutan komunikasi profesional di dunia kerja.

Merespons kebutuhan tersebut, *Rollenspiel* atau bermain peran hadir sebagai metode yang paling relevan dan komunikatif dalam konteks DaF. Porter Ladousse (1987) mendefinisikan *role play* sebagai aktivitas yang mencakup spektrum luas, mulai dari dialog terstruktur sederhana hingga simulasi situasi kehidupan nyata, yang dirancang untuk melatih pelajar berbicara secara alami dan kontekstual. Lebih lanjut, Porter Ladousse (1987) mengklasifikasikan *Rollenspiel* ke dalam tiga jenis berdasarkan tingkat kebebasan pelajar: (1) *highly controlled role play*, yaitu bermain peran dengan skrip penuh yang cocok untuk pelajar pemula; (2) *semi-controlled role play*, yang menyediakan panduan situasi namun memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan dialog sendiri; dan (3) *freely improvised role play*, yang menuntut mahasiswa berimprovisasi penuh tanpa skrip, sehingga paling mendekati interaksi komunikatif nyata. Dalam konteks tema *Berufe*, ketiga jenis ini dapat diterapkan secara bertahap sesuai perkembangan kompetensi mahasiswa, mulai dari simulasi wawancara kerja (*Bewerbungsgespräch*) yang terstruktur hingga konsultasi karir (*Berufsberatung*) yang diimprovisasi secara bebas.

Agar memberikan manfaat yang optimal, pelaksanaan *Rollenspiel* perlu mengikuti tiga fase yang saling berkesinambungan. Fase pertama adalah persiapan (*Vorbereitung*), di mana pengajar merancang skenario situasi, menetapkan peran, dan membekali mahasiswa dengan kosakata kunci yang relevan dengan tema *Berufe*. Fase kedua adalah pelaksanaan (*Durchführung*), di mana mahasiswa memainkan peran secara spontan menggunakan bahasa Jerman sementara pengajar berperan sebagai fasilitator. Fase ketiga adalah evaluasi (*Nachbereitung*), berupa refleksi dan pemberian umpan balik konstruktif yang menurut Pujosusanto dkk. (2025) merupakan komponen paling menentukan keberhasilan *role-playing* dalam meningkatkan *Sprechfertigkeit*. Ketiga fase ini tidak dapat dipisahkan karena kelemahan pada satu fase akan berdampak langsung pada kualitas capaian fase berikutnya.

Tahapan pelaksanaan yang sistematis tersebut pada gilirannya berkontribusi pada sejumlah kelebihan *Rollenspiel* yang telah dibuktikan secara empiris, sekaligus tidak menutup adanya keterbatasan. Dari sisi kelebihan, *Rollenspiel* mendukung tiga kebutuhan psikologis mendasar yang mendorong motivasi intrinsik mahasiswa, yakni otonomi, kompetensi, dan keterkaitan, sebagaimana dijelaskan dalam *self-determination theory* Deci dan Ryan (1985 dalam Nhan, 2024). Wijaya, Handayani, dan Fargianti (2024) menegaskan bahwa mahasiswa memersepsikan *role play* tidak hanya sebagai aktivitas yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan motivasi dan kepercayaan

diri yang secara langsung memengaruhi performa berbicara mereka. Di sisi lain, *Rollenspiel* juga memiliki keterbatasan yang tidak dapat diabaikan. Subekti (2022) menemukan bahwa dalam kondisi tertentu, khususnya pembelajaran daring, *role play* tidak selalu mampu mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara sukarela. Sebagian mahasiswa juga dilaporkan mengalami rasa gugup dan rendahnya kepercayaan diri pada tahap awal, yang bermuara pada hambatan psikologis berupa kecemasan berbahasa (*Sprachangst*) (Nhan, 2024).

Persepsi mahasiswa merupakan variabel afektif yang menentukan apakah sebuah metode pembelajaran dapat diterima dan dimanfaatkan secara optimal. Dalam konteks *Rollenspiel*, sebagian besar mahasiswa menekankan signifikansinya sebagai alat pedagogis yang tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga mendorong perkembangan sosio-emosional mereka (Albalawi, 2023). Ly (2024) menemukan bahwa persepsi positif terhadap *role play* mendorong mahasiswa untuk menggunakan kosakata dan ekspresi yang lebih beragam secara ekspresif dan autentik. Namun demikian, persepsi mahasiswa tidak selalu seragam positif, karena faktor *Sprachangst* yang diidentifikasi Horwitz, Horwitz, dan Cope (1986) sebagai hambatan psikologis paling meluas di kalangan pelajar bahasa asing terbukti memengaruhi cara mahasiswa menjalani sesi *Rollenspiel*, termasuk dalam skenario *Bewerbungsgespräch* maupun *Berufsberatung*. Di konteks DaF di Indonesia, Purwanto, Uswah, dan Romliatun (2022) mengonfirmasi bahwa meskipun metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri dan keaktifan berbicara mahasiswa, *Sprachangst* tetap menjadi tantangan yang perlu diantisipasi secara serius.

Motivasi belajar bahasa Jerman, khususnya pada tema *Berufe*, menjadi faktor afektif yang turut menentukan kualitas persepsi dan keterlibatan mahasiswa dalam *Rollenspiel*. Dörnyei (1998) mendefinisikan motivasi sebagai proses di mana kekuatan pendorong muncul, memulai tindakan, dan bertahan hingga hasil yang direncanakan tercapai. Dunowski (2016) menemukan bahwa mahasiswa termotivasi belajar bahasa Jerman karena relevansi konten pembelajaran bagi kehidupan profesional mereka, sejalan dengan konsep *relevance* Dörnyei (1994). Hal ini didukung juga oleh pernyataan Hutagalung, Sari, dan Aini (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa harus berbasis kebutuhan mahasiswa dan menggunakan pendekatan komunikatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Relevansi inilah yang secara inheren dimiliki tema *Berufe*, karena menjembatani kebutuhan akademik di kelas dengan tuntutan komunikatif profesional di dunia kerja, seperti kemampuan melakukan *Bewerbungsgespräch* dan *Berufsberatung* secara efektif. Dalam konteks ini, *Rollenspiel* pada tema *Berufe* berperan ganda: sebagai metode pedagogis untuk melatih *Sprechfertigkeit* sekaligus sebagai strategi motivasional yang membuat mahasiswa merasakan makna dan tujuan nyata dalam setiap sesi bermain peran (Nuriddinovich, 2025).

Relevansi *Rollenspiel* dalam DaF telah dikaji oleh sejumlah peneliti. Di tingkat nasional, Irmawati dan Mannahali (2019) membuktikan efektivitas *Rollenspiel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman secara signifikan ( $t$ -hitung  $4,28 > t$ -tabel  $2,023$ ,  $p < 0,05$ ), meskipun penelitian tersebut masih terbatas pada jenjang sekolah menengah atas dan belum mengkaji tema *Berufe* secara spesifik. Di tingkat internasional, Pujosusanto dkk. (2025) menemukan bahwa *role-playing* meningkatkan kelancaran, kepercayaan diri, dan penguasaan kosakata bahasa Jerman secara signifikan. Meskipun penelitian-penelitian ini sangat berharga, terdapat kesenjangan yang signifikan: sebagian besar penelitian mengukur hasil belajar secara kuantitatif tanpa menggali persepsi mahasiswa secara mendalam, dan kajian yang secara spesifik mengaitkan *Rollenspiel* dengan tema *Berufe* di perguruan tinggi Indonesia masih terbatas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini merumuskan permasalahan utama: bagaimana persepsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman terhadap penggunaan *Rollenspiel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada tema *Berufe*, dan hambatan apa yang mereka rasakan? Hipotesis yang diajukan adalah bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap *Rollenspiel* dalam aspek *Sprechkompetenz*, penguasaan kosakata profesional tema *Berufe*, dan motivasi belajar, meskipun *Sprachangst* tetap menjadi hambatan yang perlu diidentifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif, melalui angket skala Likert dan pertanyaan terbuka pada 21 mahasiswa semester 6, dengan tujuan: (1) mengungkap persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Rollenspiel* dalam meningkatkan *Sprechfertigkeit* tema *Berufe*; (2) mengidentifikasi hambatan yang dirasakan, khususnya *Sprachangst*; dan (3) merumuskan rekomendasi pengintegrasian *Rollenspiel* secara sistematis dalam kurikulum DaF di perguruan tinggi.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan dukungan data kualitatif untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Rollenspiel* dalam pembelajaran bahasa Jerman tema *Berufe* pada konteks *Deutsch als Fremdsprache* (DaF). Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk mengukur dan menyajikan persepsi mahasiswa secara sistematis dalam bentuk persentase, sekaligus diperkaya dengan data kualitatif dari pertanyaan terbuka guna memberikan gambaran yang lebih utuh dan mendalam.

Penelitian dilakukan pada tanggal 11-13 Maret 2026 di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian terdiri dari 21 mahasiswa semester 6 yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan kriteria telah mengikuti mata kuliah Sprechen dan minimal empat sesi *Rollenspiel* tema *Berufe*, seperti wawancara kerja (*Bewerbungsgespräch*) dan konsultasi karir (*Berufsberatung*).

Instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari tiga bagian: (1) pernyataan skala Likert 1-4 (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju) untuk mengukur persepsi terhadap *Sprechkompetenz*, penguasaan kosakata *Berufe*, dan motivasi belajar; (2) pertanyaan pilihan ganda mengenai kendala yang dirasakan selama *Rollenspiel*; serta (3) pertanyaan terbuka (*essay*) mengenai manfaat yang dirasakan secara umum. Angket didistribusikan melalui Google Form dan dokumen kurikulum DaF Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan digunakan sebagai referensi untuk memahami konteks pembelajaran yang melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan *Rollenspiel*.

Analisis data kuantitatif mengikuti langkah-langkah analisis statistik deskriptif menurut Sugiyono (2019), meliputi: (1) tabulasi data dari setiap butir pernyataan angket; (2) perhitungan frekuensi dan persentase setiap pilihan jawaban; serta (3) penyajian data dalam bentuk tabel dan diagram untuk memudahkan interpretasi. Data kualitatif dari pertanyaan terbuka dianalisis secara tematik dengan mengelompokkan respons ke dalam kategori manfaat yang relevan, kemudian disajikan secara deskriptif sebagai data pendukung temuan kuantitatif.

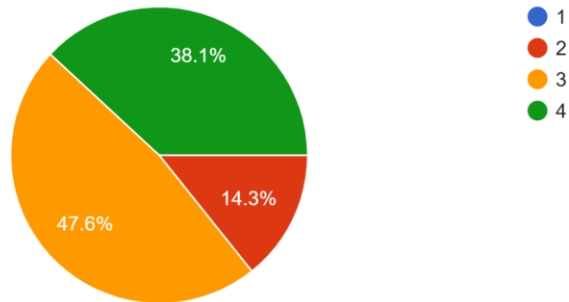
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 21 responden mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Medan yang telah mengikuti pembelajaran bahasa Jerman menggunakan metode *Rollenspiel* pada tema *Berufe*. Data diperoleh

melalui angket yang mencakup skala Likert 1-4 (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju), pertanyaan pilihan ganda mengenai kendala pembelajaran, serta pertanyaan terbuka tentang manfaat yang dirasakan.

Saya merasa lebih percaya diri berbicara bahasa Jerman setelah belajar dengan metode Rollenspiel.

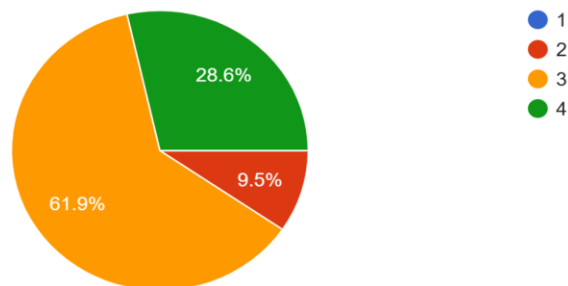
21 responses



Gambar 1. Persentase Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Jerman

Metode Rollenspiel membantu saya berbicara bahasa Jerman secara lebih spontan.

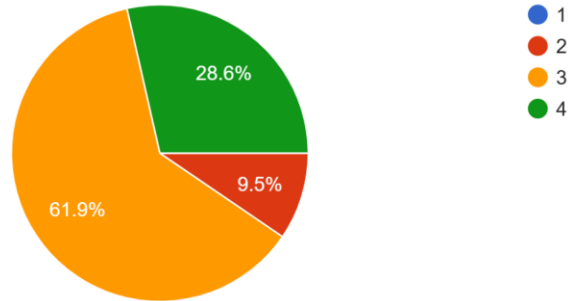
21 responses



Gambar 2. Persentase Kemampuan Berbicara Secara Spontan

Saya lebih mudah memahami kosakata tema Berufe setelah belajar menggunakan metode Rollenspiel.

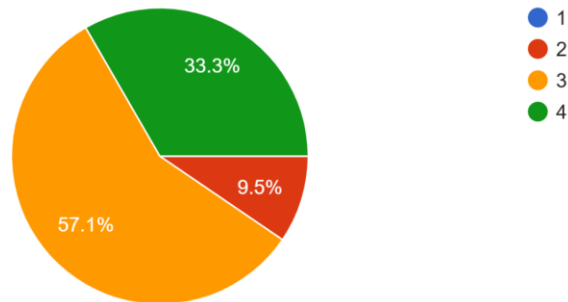
21 responses



Gambar 3. Persentase Pemahaman Kosakata Tema *Berufe*

Saya lebih mampu menggunakan kosakata tema Berufe dalam percakapan setelah belajar menggunakan metode Rollenspiel.

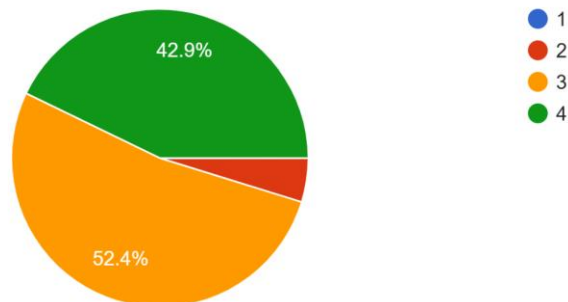
21 responses



Gambar 4. Persentase Kemampuan Menggunakan Kosakata dalam Percakapan

Metode pembelajaran Rollenspiel membuat pembelajaran bahasa Jerman menjadi lebih menarik.

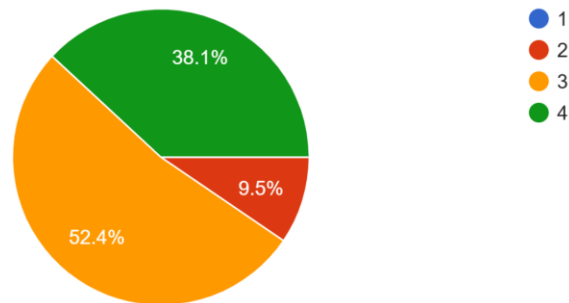
21 responses



Gambar 5. Persentase Ketertarikan terhadap Pembelajaran

Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar bahasa Jerman setelah belajar dengan metode Rollenspiel.

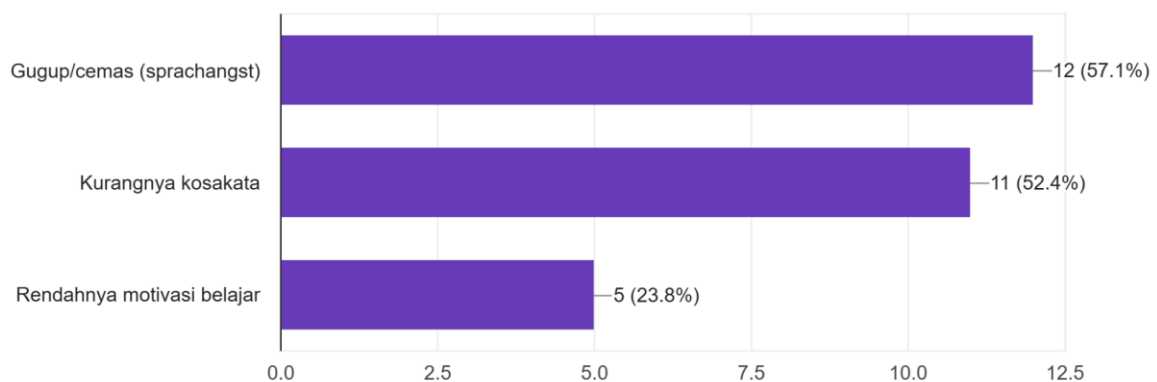
21 responses



Gambar 6. Persentase Motivasi Belajar Bahasa Jerman

Pilihlah salah satu kendala yang Anda hadapi saat belajar dengan metode Rollenspiel!

21 responses



Gambar 7. Kendala dalam Pembelajaran dengan Metode *Rollenspiel*

Tabel 1. Ringkasan Frekuensi Respons Berdasarkan Kategori Manfaat *Rollenspiel*

No	Kategori Manfaat	Frekuensi	Persentase
1	<i>Sprechfertigkeit</i> (Keterampilan Berbicara)	7	35,0%
2	Kepercayaan Diri Berbicara	6	30,0%
3	Penguasaan Kosakata <i>Berufe</i>	5	25,0%
4	Motivasi Belajar	2	10,0%
5	Interaktivitas & Keaktifan Pembelajaran	2	10,0%
6	Sosial-Emosional & Kolaborasi	2	10,0%
7	Pemahaman Materi & Tanggung Jawab	1	5,0%
8	<i>Sprachangst</i> (Kecemasan Berbahasa)	1	5,0%
9	Persepsi Negatif	1	5,0%
Total		21	100%

**Catatan:** Satu responden dapat masuk ke lebih dari satu kategori, sehingga total frekuensi melebihi jumlah responden. Persentase dihitung dari total 21 responden yang memberikan respons positif/netral.

1. Kepercayaan Diri Berbicara Bahasa Jerman  
Sebanyak 85,7% responden menyatakan setuju (47,6%) atau sangat setuju (38,1%) bahwa metode *Rollenspiel* meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara bahasa Jerman. Sebanyak 14,3% menyatakan tidak setuju, dan tidak ada responden yang memilih sangat tidak setuju (Gambar 1).
2. Kemampuan Berbicara Secara Spontan  
Sebanyak 90,5% responden menyatakan setuju (28,6%) atau sangat setuju (61,9%) bahwa *Rollenspiel* meningkatkan kemampuan berbicara spontan (Gambar 2).
3. Pemahaman Kosakata Tema *Berufe*  
Sebanyak 90,5% responden menyatakan setuju (28,6%) atau sangat setuju (61,9%) bahwa *Rollenspiel* memudahkan pemahaman kosakata tema *Berufe* (Gambar 3).
4. Kemampuan Menggunakan Kosakata dalam Percakapan  
Sebanyak 90,4% responden menyatakan setuju (33,3%) atau sangat setuju (57,1%) bahwa *Rollenspiel* meningkatkan penggunaan kosakata dalam percakapan (Gambar 4).
5. Ketertarikan terhadap Pembelajaran  
Sebanyak 95,3% responden menyatakan setuju (42,9%) atau sangat setuju (52,4%) bahwa *Rollenspiel* membuat pembelajaran lebih menarik (Gambar 5).
6. Motivasi Belajar Bahasa Jerman  
Sebanyak 90,5% responden menyatakan setuju (38,1%) atau sangat setuju (52,4%) bahwa *Rollenspiel* meningkatkan motivasi belajar bahasa Jerman (Gambar 6).
7. Kendala dalam Pembelajaran dengan Metode *Rollenspiel*  
*Sprachangst* (kecemasan berbahasa) dialami oleh 57,1% responden (12 orang), kurangnya penguasaan kosakata oleh 52,4% responden (11 orang), dan rendahnya motivasi belajar oleh 23,8% responden (5 orang) (Gambar 7).
8. Manfaat Kegiatan *Rollenspiel* Berdasarkan Respons Terbuka  
Respons terbuka menunjukkan kategori manfaat utama: peningkatan *Sprechfertigkeit* (35,0%), kepercayaan diri berbicara (30,0%), dan penguasaan kosakata *Berufe* (25,0%) (Tabel 1). Sebagian kecil respons menyebutkan persepsi negatif terkait spontanitas dan motivasi.

## Pembahasan

Temuan pertama dan paling dominan dalam penelitian ini adalah persepsi mahasiswa yang sangat positif terhadap efektivitas *Rollenspiel* dalam meningkatkan kelancaran berbicara (*Sprechfertigkeit*) dan penguasaan kosakata profesional tema *Berufe*. Data angket menunjukkan bahwa 90,5% responden menyatakan setuju hingga sangat setuju bahwa *Rollenspiel* membantu berbicara secara spontan (Gambar 2), dan 90,5% merasa lebih mudah memahami serta menggunakan kosakata *Berufe* dalam

percakapan nyata (Gambar 3 dan 4). Temuan ini sejalan dengan penelitian Pujosusanto et al. (2025) yang membuktikan melalui desain eksperimen bahwa *role-playing* meningkatkan kelancaran, kepercayaan diri, dan penguasaan kosakata bahasa Jerman secara signifikan (Pujosusanto et al., 2025). Kesesuaian ini dapat dijelaskan melalui mekanisme pedagogis *Rollenspiel* yang dirancang Porter Ladousse (1987) sebagai simulasi situasi kehidupan nyata, sehingga tema *Berufe* yang relevan dengan konteks profesional mahasiswa mengaktifkan proses pemerolehan bahasa autentik (Porter Ladousse, 1987). Ketika mahasiswa mensimulasikan *Berufsberatung* atau *Bewerbungsgespräch*, mereka tidak sekadar mempraktikkan kosakata secara mekanis, melainkan menggunakannya dalam konteks bermakna, membedakannya dari latihan drill konvensional.

Temuan kedua berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar bahasa Jerman yang dirasakan mahasiswa setelah *Rollenspiel*. Gambar 5 dan 6 mengungkapkan bahwa 95,3% responden menilai *Rollenspiel* membuat pembelajaran lebih menarik dan 90,5% merasakan peningkatan motivasi. Respons terbuka memperdalam temuan ini, dengan kategori manfaat seperti interaktivitas dan keaktifan (10,0%, Tabel 1), serta peningkatan kepercayaan diri (30,0%). Hal ini bersesuaian dengan Self-Determination Theory (SDT) Deci dan Ryan (1985, dalam Nhan, 2024) yang menjelaskan bahwa aktivitas mendukung otonomi, kompetensi, dan keterkaitan mendorong motivasi intrinsik (Deci & Ryan, 1985; Nhan, 2024). Dalam konteks ini, *Rollenspiel* memenuhi ketiga kebutuhan tersebut: kebebasan improvisasi (otonomi), perkembangan berbicara (kompetensi), dan interaksi sosial (keterkaitan). Wijaya, Handayani, dan Fargianti (2024) menegaskan bahwa mahasiswa memersepsikan *role play* efektif menumbuhkan kepercayaan diri yang memengaruhi performa berbicara (Wijaya et al., 2024). Relevansi tema *Berufe* selaras dengan Dunowski (2016) yang menemukan konten profesional sebagai faktor motivasional utama dalam DaF (Dunowski, 2016), serta Nuriddinovich (2025) yang menyatakan *Rollenspiel* membuat mahasiswa merasakan makna nyata (Nuriddinovich, 2025). Temuan ini memperluas Irmawati dan Mannahali (2019) dari jenjang SMA ke perguruan tinggi (Irmawati & Mannahali, 2019).

Temuan ketiga adalah hambatan psikologis berupa *Sprachangst* (kecemasan berbahasa asing), yang paling dominan (57,1%, Gambar 7), diikuti kurangnya kosakata (52,4%). Respons terbuka menunjukkan persepsi negatif kecil terkait spontanitas dan motivasi (5,0%, Tabel 1), terutama pada tahap improvisasi awal. Temuan ini selaras dengan Horwitz, Horwitz, dan Cope (1986) yang mengidentifikasi *foreign language classroom anxiety* sebagai hambatan utama pelajar bahasa asing, mencakup ketakutan evaluasi (Horwitz et al., 1986). Dalam DaF Indonesia, Purwanto, Uswah, dan Romliatun (2022) mengonfirmasi *Sprachangst* sebagai tantangan meski manfaat positif ada (Purwanto et al., 2022). Nhan (2024) menjelaskan autentisitas *role-playing* memicu kecemasan karena kesadaran "tampil" (Nhan, 2024), berbeda dengan Albalawi (2023) di EFL (Albalawi, 2023). Namun, responden melaporkan *Sprachangst* berkurang setelah sesi berulang, menegaskan fase *Nachbereitung* (evaluasi umpan balik) membangun ketahanan psikologis (Pujosusanto et al., 2025). Penelitian ini mengisi kesenjangan literatur dengan kajian spesifik persepsi mahasiswa terhadap *Rollenspiel* tema *Berufe* di perguruan tinggi Indonesia, memberikan implikasi pengintegrasian sistematis dalam kurikulum DaF dengan persiapan skenario matang dan evaluasi konstruktif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman semester 6 Universitas Negeri Medan memiliki persepsi yang dominan positif

terhadap penggunaan *Rollenspiel* dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) pada tema *Berufe* dalam konteks pembelajaran *Deutsch als Fremdsprache* (DaF). Secara spesifik, *Rollenspiel* terbukti efektif dalam meningkatkan spontanitas berbicara, memperluas penguasaan dan penggunaan kosakata profesional tema *Berufe* secara kontekstual, serta mendorong motivasi intrinsik mahasiswa melalui relevansi situasi simulasi dengan tuntutan komunikatif dunia profesional nyata. Meski demikian, *Sprachangst* (kecemasan berbahasa asing) tetap menjadi hambatan psikologis yang signifikan, terutama pada sesi *freely improvised role play*, namun paparan berulang melalui sesi yang terstruktur terbukti secara bertahap mereduksi kecemasan tersebut. Berdasarkan temuan ini, penelitian merekomendasikan agar *Rollenspiel* diintegrasikan secara sistematis ke dalam kurikulum DaF di perguruan tinggi dengan memperhatikan tiga hal utama: pertama, penerapan tahapan *Rollenspiel* secara konsisten mulai dari *Vorbereitung*, *Durchführung*, hingga *Nachbereitung*; kedua, peningkatan intensitas umpan balik konstruktif pasca-sesi untuk mereduksi *Sprachangst* sekaligus memperkuat kompetensi linguistik; dan ketiga, pemilihan skenario yang relevan secara profesional, khususnya tema *Berufe*, agar mahasiswa merasakan makna dan tujuan nyata dalam setiap sesi bermain peran. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji efektivitas *Rollenspiel* pada level kompetensi CEFR yang lebih tinggi serta tema-tema profesional DaF lainnya dengan jumlah sampel yang lebih besar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Albalawi, A. S. (2023). Saudi EFL students' perceptions and effects of role-play on their speaking skills. *World Journal of English Language*, 13(5), 1-12.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- Dörnyei, Z. (1994). Motivation and motivating in the foreign language classroom. *Modern Language Journal*, 78(3), 273-284. <https://doi.org/10.2307/330107>
- Dörnyei, Z. (1998). Motivation in second and foreign language learning. *Language Teaching*, 31(3), 117-135. <https://doi.org/10.1017/S026144480001315X>
- Dunowski, E. (2016). Motivation zum Deutschlernen im tertiären Ausbildungsbereich. *Brünner Hefte zu Deutsch als Fremdsprache*, 9(1), 17-38.
- Fajt, B. (2024). Extramural German activities and motivation to learn German as a foreign language in the secondary education context. *Studies in Self-Access Learning Journal*, 15(2), 148-171. <https://doi.org/10.37237/150203>
- Hutagalung, S. M., Sari, T. K., & Aini, I. (2020). Development of intercultural communication learning materials based on needs analysis. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*. <https://bircu-journal.com/index.php/birle/article/view/1420>
- Horwitz, E. K., Horwitz, M. B., & Cope, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 125-132. <https://doi.org/10.2307/327317>
- Irmawati, I., & Mannahali, M. (2019). Model pembelajaran Rollenspiel untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(1), 31-35. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8761>
- Kurniawati, W., Kartika, A. D., Julaihah, D. I., Titaley, A. G., & Vu, T. T. A. (2023). Mapping of interactional competencies in the German pair speaking test of B1 level students. Dalam *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2023* (hlm. 654-664). Atlantis Press. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4\\_63](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4_63)

- Ly, C. K. (2024). Applying role-play technique on improving EFL students' language learning: A case study at a Vietnamese university. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 3(4), 1-10. <https://doi.org/10.60087/jklst.v3.n4.p1>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nhan, L. K. (2024). Exploring students' perceptions of role-playing activities in boosting English speaking confidence. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*.  
<https://www.ijisrt.com/exploring-students-perceptions-of-roleplaying-activities>
- Nur Fauzi, M., Amalputra, L., & Hendra, D. (2022). Efektivitas metode Rollenspiel dalam pembelajaran materi Possessivartikel A1 bahasa Jerman. *Allemania: Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman*.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/allemania/article/view/63001>
- Nuriddinovich, O. A. (2025). The role of creative approaches in enhancing students' motivation to learn a foreign language: The case of German. *American Journal of Education and Evaluation Studies*, 2(7), 108-111.  
<https://semantjournals.org/index.php/AJEES/article/view/2171>
- Porter Ladousse, G. (1987). *Role play*. Oxford University Press.
- Pujosusanto, A., Wahyuningsih, F., Parnaningroem, R. R. D. W., Saksono, L., & Sopaheluwakan, Y. B. (2025). Role-playing to improve German speaking skills. Dalam *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2024*. Atlantis Press. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/ijcah-24/126008404>
- Purwanto, A., Uswah, & Romliatun. (2022). Upaya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan Rollenspiel, storytelling, dan penguasaan kosakata. *Brila: Journal of Foreign Language Education*, 2(1), 17-26.  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/brila/article/view/26818>
- Sari, T. K., Hutagalung, S. M., Kudriyah, S., & Aini, I. (2021). Development of online and offline teaching materials *Sprechfertigkeit* Niveau B1 based on case study. Dalam *Proceedings of the 3rd International Conference on Innovation in Education, Science and Culture (ICIESC 2021)*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.31-8-2021.2313774>
- Subekti, A. S. (2022). Role-play and speaking anxiety: A case study in an online English speaking class. *Jurnal Lingua Applicata*, 6(1). <https://doi.org/10.22146/jla>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wijaya, M., Handayani, I., & Fargianti, Y. (2024). Analysis of students' perception regarding the use of role play technique in learning speaking skills. *Journal of English Education Forum (JEEF)*, 4(1), 10-17.