

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kosakata

1. Pengertian kosakata

Fonem merupakan kesatuan bahasa yang terkecil. Dari penggabungan beberapa fonem akan terbentuklah suatu kata yang memiliki arti atau makna. Kata merupakan unsur dalam terbentuknya sebuah kalimat. Kumpulan kata yang dimiliki oleh seseorang dalam bahasa tertentu disebut dengan kosakata. Seperti yang diungkap dalam www.wikipedia.org, yaitu:

kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Pendapat lainnya mengenai arti kosakata dijelaskan dalam Langenscheidt (2009: 986), “*Wortschatz ist alle Wörter einer Sprache oder Fachsprache*”. Pernyataan tersebut bermakna ‘Kosakata ialah seluruh kata suatu bahasa atau bahasa bidang tertentu’.

Pengertian kosakata lebih rinci dikatakan oleh Wermke *et al.* (2007: 1948) ke dalam dua pengertian, yaitu sebagai berikut:

- a. *Gesamtheit der Wörter einer Sprache*
Beispiele:
der englische Wortschatz
der Wortschatz einer Fachsprache
- b. *Gesamtheit der Wörter, über die ein Einzelner verfügt*
Beispiele
aktiver Wortschatz (Wortschatz, den ein Sprecher oder Schreiber tatsächlich verwendet)
passiver Wortschatz (Wortschatz, den ein Hörer oder Leser zwar versteht, aber nicht selbst verwendet)

Paparan tersebut menjelaskan bahwa ‘a. Kosakata merupakan keseluruhan kata suatu bahasa, misalnya: kosakata bahasa Inggris dan kosakata bahasa bidang khusus.

b. Kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki seseorang, terbagi atas kosakata aktif (kosakata yang digunakan pembicara atau penulis) dan kosakata pasif (kosakata yang dimengerti oleh pendengar dan pembaca, tetapi tidak digunakan sendiri’).

Dari definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan himpunan kata suatu bahasa atau bidang bahasa tertentu atau keseluruhan kata-kata yang dimiliki oleh seseorang yang mencakup kosakata aktif yaitu kosakata yang digunakan ketika sebagai pembicara dan penulis dan kosakata pasif yang dipahminya ketika menjadi pendengar dan pembaca.

Perolehan kosakata yang dimiliki seseorang erat hubungannya dengan keterampilan berbahasa, seperti yang dikatakan oleh Neuner (2000: 5) bahwa:

Der Wortschatzerwerb ist notwendigerweise immer mit der Entwicklung der sprachlichen Fertigkeiten Lesen, Höreverstehen, Sprechen und Schreiben verbunden und ohne grammatische, phontische und ortografische Kenntnisse nicht funktionstüchtig.

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa ‘perolehan kosakata itu selalu terkait dengan perkembangan keterampilan berbahasa yaitu membaca, mendengarkan, berbicara dan menulis dan tanpa pengetahuan tentang tata bahasa, fonetik dan ejaan kosakata tersebut tidak akan berfungsi dengan baik’.

Dari paparan di atas dapat diketahui bahwasannya semakin banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang, maka akan semakin baik pula keterampilan berbahasa orang tersebut yang tentunya harus diimbangi oleh pengetahuan tata bahasa, fonetik dan ejaan yang baik pula. Dengan demikian penguasaan kosakata merupakan salah satu hal penting dalam mempelajari suatu bahasa. Sebagaimana dikatakan Ulrich (2007:3) yang berpendapat bahwa „*Wörter sind unser Tür zur Welt, Wörter sind unser Weg zu den Menschen Sie ermöglichen uns das Denken, sie sind die Grundlage unserer Verständigung miteinander*”. Dijelaskan, bahwa ‘kata merupakan gerbang dunia, kata adalah sarana untuk menjalin komunikasi sesama manusia, kata merupakan memungkinkan manusia berpikir, kata adalah dasar untuk saling berkomunikasi dengan orang lain’. Dan kata itu sendiri menurut Achmad dan Abdullah (2012:61) dalam linguistik umum adalah satuan bahasa yang memiliki satu

pengertian; atau kata adalah deretan huruf yang diapit oleh dua buah spasi dan memiliki satu arti.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa deretan huruf yang diapit dua spasi dan memiliki satu arti ini merupakan hal penting dalam berkomunikasi antar umat manusia di belahan bumi.

2. Jenis kosakata

Dalam Langenscheidt (2009: 986) kosakata menurut penggunanya digolongkan ke dalam dua bagian, yakni:

- a. *aktiver Wortschatz ist alle Wörter, die jemand zum Sprechen benutzt;*
- b. *passive Wortschatz ist alle Wörter, die jemand in ihrer Bedeutung kennt (aber nicht selbst benutzt).*

Pendapat tersebut diartikan:

- a. Kosakata aktif adalah seuruh kata yang digunakan seseorang untuk berbicara;
- b. Kosakata pasif adalah semua kata yang semua orang mengetahui artinya (tetapi tidak menggunakannya sendiri).

Sebagaimana yang diketahui bahwa kosakata merupakan kumpulan kata-kata, maka dari banyaknya kata akan terdapat pula pengklasifikasian dari kata. Seperti yang dikatakan Häuserman dalam www.heuber.de jenis kata bahasa Jerman dibedakan ke dalam 10 kategori, yaitu:

- a. *Das Geschlechtswort oder der Artikel* (Artikel),
z.B: *der, die, das*
- b. *Das Dingwort oder Substantiv* (Nomina),
z.B: *der Tisch, die Brille, das Buch.*
- c. *Das Eigenschaftswort* (Adjektiva),
z.B: *stark, heiß, grau.*
- d. *Das Zahlwort oder Numerale* (Numeralia),
z.B: *eins, zwei, drei.*
- e. *Das Fürwort oder Pronomen* (Pronomina),
z.B: *er, sie, es.*
- f. *Das Zeitwort oder Verben* (Verba),
z.B: *machen (machte – gemacht).*
- g. *Das Umstandswort oder Adverb* (Adverbia),

z.B: gestern, heute, noch.

- h. *Das Verhältniswort oder die Präposition* (Preposisi),
z.B: auf, in, vor.
- i. *Das Binderwort oder die Konjunktion* (Konjungsi),
z.B: dann, oder, und.
- j. *Das Empfindungswort oder die Interjektion* (Kata Seru),
z.B: husch! ach! toll!

Berbeda dengan Häuserman, Bohn (2000: 20-21) mengklasifikasikan kata yang lebih luas cakupannya ke dalam 11 bagian, yaitu berdasarkan:

- a. *Nach Wortarten* (Jenis kata)
 - 1) *Nach dem Inhalt der Wörter (Inhaltswörter)*
Substantive, Verben, Adjektive (Haus, wohnen, hell).
Inhaltswörter sind der offene, dynamische und umfangreichere Teil des Wortschatzes.
 - 2) *Nach den Funktionen der Wörter (Funktionswörter)*
Artikel, Präpositionen, Konjunktionen, usw. (das, vor, weil)
Sie sind der geschlossene, stabile und kleinere Teil des Wortschatzes.

‘Berdasarkan jenisnya, kata dibedakan menurut: 1. Maknanya, yakni nomina (*Haus*), verba (*wohnen*) dan ajektiva (*hell*). Kata-kata kelompok ini bersifat terbuka, dinamis dan lebih luas cakupannya. 2. Fungsinya yang terdiri dari kata sandang (*das*), preposisi (*vor*), dan konjungsi (*weil*) dan lain sebagainya. Kata-kata kelompok ini merupakan kosakata yang bersifat tertutup, stabil dan cakupannya lebih kecil’.

- b. *Der Umfang* (Cakupannya)
Einzelwörter und Wortgruppen (Buch, jmdm. Dank sagen).

‘Menurut luas/cakupannya, kata dibagi menjadi kata tunggal (*Buch*) dan kelompok kata (*jmdm. Dank sagen*)’

- c. *Die Wortbildung* (Pembentukan kata)
Vom Stammwort, z. B. Eis, gibt es
 - 1) *Ableitungen (eisig)*
 - 2) *Zusammensetzungen (Komposita) (Schokoladeneis), dabei ist Schokolade das Grundwort und Eis das Bestimmungswort, das den Artikel des Kompositums bestimmt: das Schokoladeneis. Bildung mit Vorsilben (präfix) (enteisen).*

‘Pembentukan kata dibagi menjadi: 1. Turunan kata, contoh dari akar kata „*Eis*“ menjadi „*eisig*“, dan 2. Gabungan kata (komposita) contohnya *Schokoladeneis*, terdiri dari kata dasar „*Schokolade*“ dan „*Eis*“ yang merupakan kata penentu yang menentukan artikel dari komposita kata tersebut sehingga kata „*Schokoladeneis*“ mempunyai artikel *das* menjadi „*das Schokoladeneis*“. Selain itu, adapula pembentukan kata dengan awalan (prefiks) contohnya *enteisen*.

- d. *Paradigmatische Beziehungen* (Hubungan pradigmatik)
 - 1) *Bedeutungsgleiche oder - ähnliche Wörter* (*Synonime*): *sprechen* – *reden*
 - 2) *Wörter mit gegenteiliger Bedeutung* (*Antonyme*): *billig* – *teuer*
 - 3) *Unter- oder nebengeordnete Wörter* (*Hyponyme*): *Eltern*: *Vater*, *Mutter*; *Obst*: *Äpfel*.

‘Berdasarkan hubungan paradigmatis kosakata dibagi menjadi tiga, 1. Kata yang memiliki kesamaan makna atau kemiripan kata (sinonim): *sprechen* – *reden* (berbicara). 2. Kata yang berlawanan makna (antonim): *billig* – *teuer* (murah-mahal). 3. Kata yang maknanya tercakup dalam kata lain yang lebih umum (hiponim): kata *Vater*, *Mutter* merupakan kata yang tercangkup dalam *Eltern* dan *Äpfel*, *Orange* bagian dari kata *Obst*‘.

- e. *Die Herkunft* (Asal kata)

Fremdwörter wie *Etui*, *Internationalismen* wie *Komitee* und *Lehnwörter* wie *Mauer* und *Fenster*.

‘Menurut asalnya kata terbagi menjadi tiga yaitu yang berasal dari kata-kata asing seperti *Etui*, dari bahasa internasional seperti *Komitee* dan kosakata pinjaman atau serapan dari bahasa asing seperti *Mauer* dan *Fenster*‘.

- f. *Wortfamilie* (Rumpun kata)

Wörter, die sich *etymologisch* auf eine gemeinsame Wurzel zurückführen lassen, z. B. *geben*, *Gabe*, *Gift*, *angeben*, *Aufgabe* usw.

‘Berdasarkan rumpun kata yaitu kata-kata yang secara etimologi memiliki akar yang sama, contohnya *geben*, *Gabe*, *Gift*, *angeben*, *Aufgabe* dan lain sebagainya’.

g. *Wortfelder* (Ranah kata)

Wörter, die zu einem Sachgebiet gehören, z. B. Wasser, Fluss, Quelle, fliessen, strömen, rinnen, Strom, Bach, Mündung, Ufer, feucht, nass usw.

‘Berdasarkan ranah kata yaitu kata-kata yang termasuk ke dalam suatu bidang tertentu, misalnya *Wasser*, *Fluss*, *Quelle*, *fliessen*, *strömen*, *rinnen*, *Strom*, *Bach*, *Mündung*, *Ufer*, *feucht*, *nass* dan lain sebagainya’.

h. *Stilistischen Varianten/Registern* (Gaya bahasa/daftarnya)

Wörter gleicher Stilebenen, z. B. verstehen, begreifen, erfassen im Unterschied zu kapieren, mitkriegen, schnallen.

‘Berdasarkan gaya bahasa/daftarnya yaitu kata-kata yang memiliki tingkatan gaya bahasa yang sama seperti *verstehen*, *begreifen*, *erfassen* dan *kapieren*, *mitkriegen*, *schnallen*’.

i. *Soziale Varianten* (Varian sosial)

Hochsprache, Umgangssprache, Gruppensprachen.

‘Berdasarkan varian sosial kata terbagi menjadi tiga, yaitu bahasa resmi, bahasa sehari-hari, dan bahasa kelompok masyarakat tertentu’.

j. *Regionale Varianten* (Varian daerah)

z. B. Heidelbeere, Blaubeere, Moosbeere.

‘Berdasarkan varian suatu daerah contohnya *Heidelbeere*, *Blaubeere*, *Moosbeere*’.

k. *Der Existenzweise* (Keberadaannya)

Gesprochen und/oder geschrieben.

'Berdasarkan cara keberadaannya, kosakata dibagi menjadi dua bagian, yakni kosakata yang digunakan secara lisan dan yang tertulis'.

Pembagian kosakata juga dikemukakan oleh Bimmel, Kast, dan Neuner (2003: 91) ke dalam dua bagian, yaitu:

a. *Rezeptiver Wortschatz*:

"Wörter, die die Schüler nur verstehen sollen, wenn sie Texten lesen oder hören".

'Kosakata reseptif yaitu kata-kata yang hanya dapat dimengerti oleh siswa, ketika mereka membaca teks atau mendengarnya.'

b. *Produktiver Wortschatz*:

"Wörter, die die Schüler selbst produktiv gebrauchen lernen: in Gesprächen oder schriftlich.

'Kosakata produktif merupakan kata-kata yang dipelajari oleh siswa untuk digunakan secara produktif dalam berbicara atau menulis.'

3. Nomina

Seperti yang dikatakan di atas menurut Häuserman dalam www.heuber.de bahwasanya nomina atau *das Dingwort oder Substantiv* merupakan bagian dari pengklasifikasian kata. Dalam bahasa Jerman sendiri, nomina atau substantiv merupakan sebutan untuk kata benda atau orang, baik sebagai subjek maupun objek dalam sebuah kalimat. Seperti yang dikatakan Kern (2006: 33) "*Die meisten Wörter unserer Sprache sind Nomen. Sie bezeichnet: Personen (Mutter, Mitschüler, Anna), andere Lebewesen (Hund, Fliege, Topfpflanze), Gegenstände (Tür, Computer, Schreibtisch, Lampe) und gedachte oder vorgestellte Dinge (Problem, Pause, Mathematik, Aufgabe)*". Dijelaskannya bahwa sebagian besar kata-kata dalam bahasa Jerman adalah nomina yang menandai orang (*Mutter, Mitschüler, Anna*), makhluk hidup lain (*Hund, Fliege, Topfpflanze*), benda (*Tür, Computer*,

Schreibtisch, Lampe), dan hal yang ada dalam pikiran atau bayangan (*Problem, Pause, Mathematik, Aufgabe*).

Adapun ciri-ciri yang utama dari suatu nomina yaitu selalu ditulis dengan di awali huruf kapital, seperti yang dikemukakan Engel (2004: 270), “*Nomina werden Im Deutsch mit großen Anfangsbuchstaben geschrieben*”. Hal yang sama dikemukakan Neubold (2008: 14) bahwa “*Substantive kann man immer gut erkennen, da sie grundsätzlich großgeschrieben werden*” yang berarti nomina selalu dapat dikenali dengan baik karena ditulis dengan huruf besar. Selain itu menurut Neubold (2008: 14) ada tiga ciri penting dari nomina, yakni:

1. ***Das Genus*** (*das Grammatische Geschlecht*):
Maskulinum (der Löffel), Femininum (die Gabel), und Neutrumb (das Messer)
2. ***Der Numerus*** (*die Grammatische Zahl*):
Singular (der Topf) und Plural (die Töpfe)
3. ***Der Kasus*** (*der grammatische Fall*):
Der Tee schmeckt. Den Tee mag ich nicht.

Dari paparan tersebut dijelaskan ada tiga ciri penting lainnya dari nomina yaitu genus atau jenis kelamin gramatikal yaitu maskulin (*der Löffel*), feminin (*die Gabel*) dan netral (*das Messer*), numerus atau bilangan gramatikal yaitu singularis/bentuk tunggal (*der Topf*) dan plural/bentuk jamak (*die Töpfe*), dan kasus gramatikal (*Der Tee schmeckt. Den Tee mag ich nicht.*)

Nomina bahasa Jerman dibedakan pula berdasarkan artikelnnya yaitu, *der*, *die*, dan *das* seperti yang dikemukakan di atas. Artikel ini memiliki peran sebagai pembeda setiap jenis nomina, seperti *der* untuk menentukan bahwa nomina tersebut berjenis kelamin maskulin contohnya: *der Vater, der Sohn, der Onkel, usw*, sedangkan semua nomina berjenis feminin ditentukan oleh artikel *die* contohnya *die Mutter, die Tante, dan die Frau*, dan untuk *das* merupakan artikel yang berjenis netral seperti: *das Museum, das Datum, usw.*

Untuk dapat membedakan penggunaan artikel dalam nomina, Fleer (2008:20) menjelaskan lebih rinci, yaitu sebagai berikut:

a. Das maskuline Genus haben:

- 1) Substantive, die männliche Person bezeichnet: **der Arzt, Chef, Mann, Neffe, Onkel, Sohn, Vater**
darunter auch Substantive mit den Endungen:
 -er: **der Lehler, Sänger, Schuler, Rentner, Sportler**
 -ent/ -ient/ -and/ -ant: **der Päresident, Patient, Doktorand, Fabrikant**
 -är/ -eur/ -ör: **der Revolutioär, Friseur, Frisör**
 -ier: **der Bankier, Offizier**
 -or: **der Autor, Doktor**
 -ist: **der Polizist**
 -e: **der Dane, Pole**
- 2) Substantive mit den Endungen:
 -er: Gerät: **der Computer, Fernseher, Rechner, andere: der Finger, Hammer** (aber: die Butter, Mutter, Oper, Schwester, usw, und das Alter, Fernster, Messer, Wasser, Zimmer, usw)
 -ling: **der Lehrling, Säugling, Schmetterling**
 -ig/ -ich: **der Essig, König, Teppich, usw**
- 3) Substantive aus Verben (Ohne -en): **der Befehl, Beginn, Besitz, Flug, Plan, Ruf, Schlaf**
- 4) Zeit (Tage/ Monate/ Jahreszeiten): **der Dienstag, Mai, Frühling**
- 5) Nieder Schläge: **der Hangel, Regen, Schnee**
- 6) Automarken und Züge: **der BMW, ICE**
- 7) Alkoholische Getränke: **der Wein**
- 8) Mineralien und Gesteine: **der Fels, Granit, Marmor**

Dari kutipan tersebut diketahui ciri dari nomina berjenis maskulin yaitu 1) Semua nomina berupa orang yang bergender laki-laki (**der Arzt, Chef, Mann, Neffe, Onkel, Sohn, Vater**) dan juga nomina yang berjenis kelamin laki-laki dengan akhiran -er (**der Lehler, Sänger, Schuler, Rentner, Sportler**), -ent/ -ient/ -and/ -ant (**der Päresident, Patient, Doktorand, Fabrikant**), -är/ -eur/ -ör (**der Revolutioär, Friseur, Frisör**), -ier (**der Bankier, Offizier**), -or (**der Autor, Doktor**), -ist (**der Polizist**), dan -e (**der Dane, Pole**); 2) Nomina yang berakhiran -er (Gerät: **der Computer, Fernseher, Rechner, andere: der Finger, Hammer**, kecuali die Butter, Mutter, Oper, Schwester, usw, und das Alter, Fernster, Messer, Wasser, Zimmer, usw), -ling (**der Lehrling, Säugling, Schmetterling**), dan -ig/ -ich (**der Essig, König, Teppich, usw**); 3) Nomina yang berasal dari verba tanpa akhiran -en (**der Befehl, Beginn, Besitz, Flug**,

*Plan, Ruf, Schlaf); 4) Waktu (hari: Dienstag, bulan: Mai, musim: Frühling); 5) Cuaca (**der Hangel, Regen, Schnee**) ; 6) Merek mobil dan kereta (**der BMW, ICE**); 7) Minuman beralkohol (**der Wein**); dan 8) Hasil tambang (**der Fels, Granit, Marmor**) merupakan bagian yang termasuk pula ke dalam nomina berartikel **der**.*

b. *Das neutral Genus haben:*

- 1) *Substantive mit den Endungen:*
 - chen/ -lein: **das Häuschen, Vöglein** (auch weibliche Personen: **das Mädchen**)
 - um: **das Datum, Museum, Studium, Zentrum**
 - ma: **das Klima, Thema**
 - ment: **das Instrument, Element**
 - o/ -eau: **das Radio, Niveau**
- 2) *Substantiviert Verben mit den Endungen*
 - en: **das Essen, Lesen**
 - ing: **das Training, Jogging** (auf dem Englischen)
- 3) *Sprache: das Deutsch, Englische, Französische*
- 4) *Substantive aus Adjektiven, insbesondere auch Farbnamen: das Gute, Schöne, Wahren; Blau, Lila*
- 5) *Geografische Eigennamen (Städte, Länder, Kontinente), wenn sie ein Attribut bei sich haben: das schöne Berlin, das alte China.*

Nomina yang berjenis kelamin netral ditandai dengan 1) Nomina yang berakhiran -chen/ -lein (**das Häuschen, Vöglein** (auch weibliche Personen: **das Mädchen**), -um (**das Datum, Museum, Studium, Zentrum**), -ma (**das Klima, Thema**, -ment (**das Instrument, Element**), -o/ -eau (**das Radio, Niveau**)); 2) Nomina yang berasal dari verba dengan akhiran -en (**das Essen, Lesen**) dan -ing (**das Training, Jogging** dalam bahasa Inggris); 3) Bahasa (**das Deutsch, Englische, Französische**); 4) Nomina yang berasal dari ajektiva terutama nama-nama warna (**das Gute, Schöne, Wahren; Blau, Lila**); dan 5) Nama geografis seperti kota, negara, benua jika dikenai atribut (**das schöne Berlin, das alte China**).

c. *Folgende Substantive haben ein feminines Genus:*

- 1) *Substantive: die wibliche Personen bezeichnen: die Frau, Mutter, Tante* (**das Mädchen, das Fraulein**)
- 2) *Substantive mit Endungen:*
 - ung: **die Anmeldung, Zeitung**
 - heit/ -keit: **die Freiheit, Möglichkeit**

- schaft: **die Freundschaft, Gesellschaft**
- e: **die Erde, Frage, Sonne** (Ausnahmen: männliche Personen (s.o) und Tiere: *der Junge, Affe, das Auge, Ende*)
- ei: **die Bäckerei, Metzgerei**
- ität: **die Nationalität, Universität**
- ion: **die Information, Rezeption**
- ik: **die Musik, Politik, Technik**
- 3) Substantive vom Verb mit der Endungen -t: **die Frucht, Sacht, Tat (Oft)**
- 4) Zahlen und Noten: **die Eins, Zwei, Sieben, Dreizehn**
- 5) Schiffe, Flugzeuge und Motorrad marken: **die Titanic, Boeing, Vespa**
- 6) Blumen und Bäume: **die Rose, Tanne**

Nomina yang memiliki jenis kelamin feminin atau *die* yaitu, 1) Semua nomina yang menandai orang yang bergender perempuan (*die Frau, Mutter, Tante* kecuali *das Mädchen, das Fraulein*); 2) Nomina dengan akhiran -ung (*die Anmeldung, Zeitung*), -heit/ -keit (*die Freiheit, Möglichkeit*), -schaft (*die Freundschaft, Gesellschaft*), -e (*die Erde, Frage, Sonne*, pengecualian untuk laki-laki dan hewan seperti *der Junge, Affe, das Auge, Ende*), -ei (*die Bäckerei, Metzgerei*), -ität (*die Nationalität, Universität*), -ion (*die Information, Rezeption*), -ik (*die Musik, Politik, Technik*); 3) Nomina yang berasal dari verba dengan akhiran -t (*Frucht, Sacht, Tat*, kecuali Oft); 4) Angka dan nilai (*die Eins, Zwei, Sieben, Dreizehn*); 5) Merk kapal, pesawat terbang dan motor (*die Titanic, Boeing, Vespa*), dan nama bunga dan pohon (*die Rose, Tanne*).

B. Metode dan Teknik Pengajaran

1. Metode Pengajaran

Sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas dilakukan, sebaiknya guru mempersiapkan cara jitu dalam menyampaikan materi ajar sehingga mudah diterima oleh peserta didik yakni melalui pemilihan metode dan teknik yang tepat terutama dalam pengajaran bahasa. Seperti yang dikatakan Subana dan Sunarti (2009: 19) bahwa “pengajaran bahasa sering dibicarakan dalam tiga aspek yang berkaitan, yakni pendekatan, metode dan teknik”. Subana dan Sunarti (2009: 18) juga mengemukakan bahwa “pendekatan ialah seperangkat asumsi tentang hakikat bahasa, pengajaran

bahasa dan proses belajar bahasa“. Melalui pendekatanlah metode-metode pengajaran itu muncul. Metode itu sendiri dikatakan oleh Surakhmad dalam Suryosubroto (2009: 140) “adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran, atau soal bagaimana seharusnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah”. Selain itu metode dikatakan Isjoni (2007: 12) “*a way in achieving something*” dengan kata lain metode ialah ‘cara untuk mencapai tujuan’. Pendapat mengenai definisi metode yang hampir sama dikemukakan pula oleh Hardini dan Puspitasari (2012: 13), bahwa “metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan”. Definisi metode yang lebih rinci dikemukakan Suryono dan Hariyanto (2012: 19) sebagai berikut:

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. ... Pengertian perencanaan itu jika dikaitkan dengan konsep yang berkembang dewasa ini meliputi Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indicator, tujuan pembelajaran, persiapan pembelajaran, kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pembuka atau awal, kegiatan inti dan penutupnya, serta media pembelajaran yang terkait, sampai dengan penilaian pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara-cara pelaksanaan suatu proses pengajaran termasuk seluruh perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan termasuk pilihan cara penilaian serta konsep-konsepnya, media dan segala yang terkait dengan pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditentukan.

2. Teknik Pengajaran

Selain pemilihan metode yang tepat, pengajar juga harus menguasai teknik pengajaran, karena teknik merupakan cara penyampaian atau penggerjaan suatu metode. Seperti yang diutarakan oleh J.R David dalam Majid (2013:24), “teknik

pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik”.

Lebih spesifik lagi Rampillon (1996: 14) mengungkapkan pengertian teknik yang berkaitan dengan belajar bahasa asing, yakni: „*Lerntechniken sind Verfahren, die vom Lernenden absichtlich und planvoll angewandt werden, um sein fremdsprachliches Lernen vorzubereiten, zu stauen und zu kontrollieren*“. Menurut Rampillon, ‘teknik pembelajaran adalah cara yang digunakan secara terencana dan sistematis oleh pembelajar untuk mempersiapkan, mengendalikan dan mengontrol proses belajar bahasa asingnya’.

Pentingnya mengapa teknik pengajaran diperlukan, dipertegas oleh pendapat yang dikemukakan oleh Rampillon (1996: 20-27), yaitu:

- a. *Lerntechniken tragen zur Selbständigkeit und Mündigkeit der Schüler bei*
- b. *Lerntechniken helfen, mehr und schneller zu lernen*
- c. *Lerntechniken unterstützen den Prozeß des lifelong learning*
- d. *Lerntechniken fördern die Individualisierung des Lernprozesses*
- e. *Lerntechniken spielen für den Abbau von Leistungsschwächen eine Rolle*
- f. *Lerntechniken aktivieren Schüler und wirken als Lernverstärker*
- g. *Lerntechniken tragen dazu bei, Leistungsstreß abzubauen*

Dari kutipan tersebut, dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Teknik pembelajaran memberikan kontribusi untuk kemandirian dan kesiapan atau kemampuan siswa
- b. Teknik pembelajaran membantu siswa untuk belajar lebih banyak dan lebih cepat
- c. Teknik pembelajaran membantu proses *Lifelong Learning*
- d. Teknik pembelajaran mendorong individualisasi dalam proses belajar
- e. Teknik pembelajaran berperan untuk meminimalisir kekurangan siswa
- f. Teknik pembelajaran menjadikan siswa aktif dan berfungsi sebagai penambah motivasi
- g. Teknik pembelajaran berkontribusi untuk mengurangi stress dalam belajar.

Dari beberapa pendapat mengenai teknik di atas dan dipertegasnya dengan pentingnya teknik pengajaran, maka dapat disimpulkan bahwa teknik merupakan langkah atau cara yang digunakan secara terencana dan sistematis dalam mengimplementasikan metode secara spesifik untuk mempersiapkan, mengendalikan dan mengontrol proses belajar sebagai upaya agar siswa dapat belajar lebih banyak dan lebih cepat, mendorong individualisasi, meminimalisir kekurangan siswa, berperan aktif dalam belajar dan berfungsi sebagai penambah motivasi serta mengurangi stress dalam belajar.

C. Teknik Permainan dalam Pembelajaran

1. Pengertian Permainan

Permainan adalah sesuatu yang tidak terlepas dari kata senang dan gembira. Permainan bersifat fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja, oleh siapa saja, dan tanpa batasan umur maupun waktu tertentu. Dalam suatu permainan, biasanya terdapat hal yang diperjuangkan atau ingin dicapai sehingga pemain dapat dikatakan sebagai pemenang. Biasanya dalam permainan, kemenangan diukur dengan siapa pemilik dan pengumpul point terbanyak.

Latuberu (Santoso, 2005) berpendapat bahwa “Permainan adalah suatu bentuk kegiatan peserta yang terlibat di dalamnya atau pemain-pemainnya bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang telah diterapkan untuk mencapai satu tujuan”. Sependapat dengan Latuberu, Sardiman dkk (2008:75) mengatakan bahwa “permainan (*games*) adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Berbeda dengan kedua pendapat di atas, Ismail (2009:26) mengartikan permainan ke dalam dua pengertian yaitu:

Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Pendapat yang lebih spesifik mengenai permainan dalam pelajaran bahasa diutarakan Bobezani (2003) bahwa “permainan bahasa adalah salah satu cara dalam mempelajari bahasa melalui teknik permainan”. Adapun tujuan dari permainan bahasa menurutnya adalah:

- a. Merangsang interaksi verbal pembelajar;
- b. Menambah kefasihan dan keyakinan;
- c. Menyediakan konteks pembelajaran;
- d. Bertindak sebagai alat yang dapat mengikis rasa bosan; dan
- e. Bertindak sebagai alat pemulihan, pengukuhan dan pengayaan.

Selain itu, Dauviller dan Levy-Hillerich (2004: 5) mengemukakan keharusan dalam permainan, yakni „*Spiele sollten vor allem Spass machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck*”. Menurutnya permainan seharusnya menyenangkan dan menyebabkan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang bebas dari rasa takut, tekanan waktu dan tekanan prestasi atau nilai. Selanjutnya ia mengungkapkan bahwa „*Spiele müssen vor allem ein Spielziel haben, nicht nur rein Lernziel*” (Dauviller dan Levy-Hillerich, 2004: 17). ‘permainan terutama harus mempunyai tujuan permainan, tidak hanya murni tujuan belajar’.

Dari pendapat mengenai permainan yang telah dipaparkan sebelumnya di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan bebas dari rasa takut, tekanan waktu dan tekanan nilai di mana para pemainnya saling berinteraksi satu sama lain sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula baik dalam mencari kesenangan atau kepuasan menang-kalah maupun tidak dan permainan bahasa merupakan teknik permainan yang digunakan dalam mempelajari suatu bahasa yang memiliki tujuan positif bagi para siswa.

2. Manfaat, Keuntungan dan Kerugian Permainan dalam Pembelajaran

Semua hal yang diciptakan dan dilakukan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar di kelas pasti mempunyai tujuan baik yang menghasilkan manfaat

yang baik pula bagi yang merasakan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran mempunyai manfaat pula. Menurut Dvořáková (2007: 18), ada empat manfaat permainan dalam pembelajaran yaitu:

- a. *Durch das Spielen sind die Schüler motiviert und sind leichter bereit mitzuarbeiten.*
- b. *Das Spiel entwickelt schöpferische Überlegungen, kombinatorische Fähigkeiten und Fähigkeiten des Suchens nach neuen Strategien.*
- c. *Beim Spielen kommt es zur spontanen Aktivität ohne Stress.*
- d. *Durch spielerische Aktivität gewinnen die Schüler neue Erkenntnisse.*

Dikatakannya bahwa:

- a. Melalui permainan siswa termotivasi dan lebih mudah untuk bekerjasama.
- b. Permainan mengembangkan pemikiran kreatif, kemampuan yang berkombinasi dan kemampuan mencari strategi baru.
- c. Permainan menciptakan aktivitas yang spontan tanpa stress.
- d. Melalui aktivitas permainan siswa mendapatkan pengetahuan baru.

Selain penggunaan permainan dalam pembelajaran memiliki manfaat, permainan juga memiliki keuntungan dan kelebihan bila diterapkan dalam pembelajaran. Keuntungan dan kerugian penggunaan permainan dalam pembelajaran seperti yang diutarakan oleh Dvořáková (2007: 20-21) yaitu sebagai berikut:

- a. ***Vorteile des Spiels:***
 - 1) *Durch das Spielen sind die Schüler aktiviert und motiviert. Das Spielen macht die Atmosphäre in der Klasse frei.*
 - 2) *Beim Spielen ist die Konzentration der Schüler auf dem höheren Grad, nicht so bei den Aufgaben die sie strict erfüllen müssen.*
 - 3) *Die Schüler, die beim Lernen schwächer sind, fühlen beim Spielen nicht so große Unterschiede zwischen ihnen und anderen Mitshülern.*
 - 4) *Das Spiel ermöglicht aktives, kreatives und selbständiges Lernen.*
 - 5) *Durch das Spielen können sich die Kinder reale Situationen ausprobieren, können eigene Erfahrungen benutzen.*
 - 6) *Der Schüler muss sich auf sich selbst verlassen und muss selbst handeln.*
 - 7) *Durch das Spiel lernen die Kinder, bestimmte Regeln einzuhalten und auf bestimmte Situationen angemessen zu reagieren.*
- b. ***Nachteile des Spiels:***
 - 1) *Manchmal müssen die Schüler nicht begreifen, dass sich es um ein Spiel handelt.*

2) *Zu komplizierte und nicht begreifene Regeln, die unlust hervorrufen.*

3) *Der Lehrer darf die Schüler dazu nicht zwingen.*

4) *Die Kinder sollen freiwillig zum Spielen kommen.*

5) *Störfaktoren aus der Umgebung, d.h. Lärm aus der anderen Klasse.*

Dalam kutipan tersebut dikatakan bahwa keuntungan permainan yaitu:

- 1) Melalui permainan siswa menjadi aktif dan termotivasi. Permainan membuat suasana di kelas menjadi bebas.
- 2) Pada saat bermain konsentrasi siswa berada pada tingkatan yang tinggi, tidak seperti ketika mengerjakan tugas yang harus dikerjakan secara tuntas.
- 3) Siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, dalam permainan merasa tidak terlalu berbeda dengan teman sekelasnya.
- 4) Permainan memungkinkan pembelajaran yang efektif, kreatif dan mandiri.
- 5) Melalui permainan siswa dapat mencoba situasi nyata dan dapat menggunakan pengalaman mereka sendiri.
- 6) Siswa harus percaya akan diri mereka sendiri dan harus bertindak sendiri.
- 7) Melalui permainan siswa belajar untuk menaati peraturan dan memberikan tanggapan terhadap situasi tertentu secara tepat.

Sedangkan kerugian permainan menurut kutipan di atas adalah:

- 1) Terkadang siswa tidak mengerti bahwa itu merupakan sebuah permainan.
- 2) Aturan yang rumit dan tidak dimengerti mengakibatkan siswa tidak bersemangat atau tidak tertarik.
- 3) Guru tidak boleh memaksa siswa untuk melakukan permainan.
- 4) Siswa hendaknya secara sukarela ikut serta dalam permainan.
- 5) Ada faktor gangguan dari lingkungan sekitar yaitu kebisingan yang datang dari kelas lain.

D. Permainan *im Dreierpack* dalam Pembelajaran Kosakata

Dalam setiap pembelajaran bidang studi di sekolah, pengajar dapat menerapkan berbagai macam teknik permainan untuk mempermudah penyampaian materi. Banyak permainan baru yang muncul dan berkembang sesuai dengan zaman

sehingga memudahkan para pengajar untuk menerapkan dan memilih suatu permainan dalam pembelajaran bidang studi tertentu, namun dengan mempertimbangkan keefektifan permainan tersebut. Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk pembelajar tingkat pemula dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, yaitu permainan *im Dreierpack*.

Im Dreierpack dijelaskan oleh Piel (2002: 42) sebagai berikut:

Im Dreierpack gespielt wird Vierer- bis Sechsgruppen. Vor jeder Gruppe liegen alle Karten offen auf dem Tisch. Ein Spieler beginnt und muss nun Bildkarte, Bezeichnungskarte und Artikelkarte, die zueinander passen, heraussuchen. Wenn er einen Fehler macht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Fehler wird nicht sofort verbessert, sonder die entsprechenden Karten bleiben so lange liegen, bis sie jemand richtig zu ordnen kann.



Gambar 2.1 Contoh kartu-kartu dalam permainan *im Dreierpack*

Menurut paparan di atas ‘permainan *im Dreierpack* dimainkan oleh empat sampai enam orang setiap kelompoknya. Setiap kelompok mendapat sejumlah kartu yang berisi gambar, artikel serta lambang tulisan kata dari gambar. Kemudian semua kartu tersebut diletakan di atas meja secara terbuka. Setiap pemain dalam suatu kelompok harus menemukan ketiga pasang kartu yang cocok. Bila pemain tersebut

melakukan kesalahan, maka giliran main beralih pada pemain berikutnya. Kesalahan pemasangan kartu tidak segera diperbaiki tetapi dibiarkan terlebih dahulu sampai ada pemain dari anggota kelompoknya yang menemukan pasangannya hingga benar’.

Adapun langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan *im Dreierpack* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat sampai enam anggota.
2. Setiap kelompok membuat satu barisan memanjang kebelakang.
3. Setiap kelompok mendapat satu meja yang di atasnya diletakan kartu-kartu berupa gambar, artikel serta tulisan kata yang menunjukkan suatu gambar yang tersusun acak.
4. Pemain pertama memulai permainan dengan mencari 3 buah pasang kartu yang berupa artikel, gambar dan tulisan kata dari suatu benda yang sesuai dan diletakan di atas meja secara terbuka. Siswa yang telah merangkaikan kartu baik secara benar atau salah dapat bertukar posisi dengan anggota lain yang sudah bersiap dibelakangnya hingga seluruh peserta mendapat giliran untuk memasangkan kartu. Kesalahan dalam memasangkan kartu dibiarkan terlebih dahulu hingga salah seorang pemain dari anggota kelompoknya ada yang dapat menemukan pasangannya yang cocok.
5. Guru hanya bertindak sebagai pengawas selama kegiatan permainan tersebut berlangsung.
6. Kelompok yang telah menyelesaikan permainan merangkaikan kartu ini, dapat menempelkan kartu-kartunya di karton yang telah tertempel dipapan tulis.
7. Kegiatan ini dapat dikatakan selesai jika seluruh kelompok telah menyelesaikan permainan tersebut. Pemenang dalam permainan ini merupakan kelompok yang paling dahulu dapat menyelesaikan tugas merangkaikan kartu dan mendapat point terbanyak.

8. Setelah seluruh kelompok menyelesaikan permainan dan menempelkannya, salah seorang pemain dalam setiap kelompoknya secara bergantian dapat membacakan hasil yang telah ia rangkaikan.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teoretis yang telah dipaparkan, kosakata merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam menguasai empat keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Kumpulan kata suatu bahasa ini, sangat menentukan seberapa besarnya kemampuan seseorang dalam menguasai bahasa. Namun pentingnya penguasaan kosakata dianggap sepele oleh para siswa karena kurangnya kesadaran dan arahan serta motivasi dari guru bahwa kosakata adalah dasar seseorang terampil dalam berbahasa. Hal tersebut menjadikan siswa lambat-laun mengalami banyak kesulitan terutama dalam menguasai empat kemampuan berbahasa yang wajib dimiliki seorang pembelajar bahasa.

Untuk mengatasi kesulitan yang timbul tersebut, salah satu alternatif yang dapat dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah menerapkan suatu metode atau teknik pengajaran, yaitu dengan teknik permainan. Teknik permainan terutama dalam pembelajaran bahasa selain dapat mengikis rasa bosan dalam belajar, dapat pula merangsang interaksi pembelajar serta menambah kefasihan dan keyakinan dalam belajar sehingga siswa pun bersedia belajar dengan sungguh-sungguh. Selain permainan memiliki sifat menyenangkan bagi yang melakukan, banyak hal positif yang dapat diambil terlebih lagi apabila dilakukan dalam kegiatan belajar bahasa di kelas, seperti menjadikan siswa aktif dan termotivasi, pembelajaran dikelas menjadi efektif, kreatif dan mandiri, suasana ketika belajar akan terasa santai dan tidak tertekan oleh waktu dan nilai, selain itu siswa bebas dari stres atau jemu sehingga pembelajar akan lebih mudah dalam mengingat pelajaran yang diberikan melalui permainan tersebut.

Banyak bentuk teknik permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran bahasa, salah satunya yaitu *im Dreierpack*. Permainan ini sangat sesuai digunakan

Silfi Eka Juliani, 2014

**EFEKTIFITAS PERMAINAN “IM DRIERPACK” UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA JERMAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

untuk siswa SMA yang merupakan pembelajar bahasa tingkat pemula dan cara bermainannya pun mudah untuk dipahami dan dilakukan di dalam kelas terlebih lagi permainan ini sesuai untuk pembelajaran kosakata. Dengan permainan tersebut siswa dilatih untuk saling bekerjasama namun juga mandiri ketika ia diharuskan untuk menyusun kartu-kartu yang telah tersedia di atas meja. Teknik permainan ini memungkinkan siswa cepat dalam mengingat dan belajar karena siswa sendirilah yang harus dapat memasangkan kartu-kartu dan mengetahui benar atau salahnya kartu yang dipasangkan, dengan demikian ia akan belajar dari kesalahan yang dilakukan dan berusaha tidak melakukan kesalahan yang sama dalam memasangkan artikel, gambar dan tulisan kata dari suatu gambar.