

## A. Pendahuluan

Bahasa Jerman dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas dan perguruan tinggi di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*), dan menulis (*Schreiben*). Penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut merupakan fondasi keberhasilan dalam mempelajari bahasa.

Keterampilan berbahasa tidak dapat dipisahkan dari penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh pembelajar maka semakin banyak ide atau gagasan yang dapat dikemukakan. Dalam kenyataannya pembelajar bahasa Jerman masih mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata. Kesulitan pembelajar dalam menguasai kosakata berpengaruh terhadap kemampuan untuk membuat kalimat sederhana serta dalam memahami dan menulis sebuah teks.

Banyak faktor yang menyebabkan pembelajar kesulitan dalam menguasai kosakata, di antaranya banyaknya jumlah kosakata yang harus dihapal dan dikuasai, kurangnya motivasi belajar, metode atau media yang digunakan guru tidak menarik, dan sebagainya.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik adalah penerapan model pembelajaran yang tepat agar dapat menarik minat pembelajar. Mendengarkan penjelasan yang terbatas atau membaca buku pelajaran belum cukup untuk menguasai kosakata. Diperlukan adanya metode atau media pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari dan mengingat kosakata.

Media pembelajaran seperti media permainan edukatif diduga dapat menjadi salah satu solusi. Dengan media permainan diharapkan konsentrasi dan minat belajar dapat lebih meningkat. Salah satu media permainan yang menarik adalah media permainan yang menggunakan kartu. Permainan *Memo* termasuk dalam permainan jenis ini. Permainan ini memiliki peraturan permainan yang mudah, dan menyenangkan, serta merupakan salah satu jenis permainan kartu yang dapat digunakan untuk melatih kosakata.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk memaparkan mengenai penggunaan permainan *Memo* dalam pembelajaran bahasa Jerman. Penggunaan

permainan *Memo* diharapkan dapat menarik minat pembelajar, mempermudah pembelajar dalam mengingat kosakata, serta menambah perbendaharaan kata khususnya nomina dalam bahasa Jerman.