

B. Pembahasan

1. Pengertian Kosakata

Heyd (1990, hlm. 91) mengungkapkan bahwa “*der Wortschatz umfasst die Gesamtheit der Wörter einer Sprache*”. Kutipan tersebut kurang lebih berarti ‘kosakata merupakan cakupan dari keseluruhan suatu bahasa’. Oleh karena itu kosakata tidak dapat dipisahkan dari suatu bahasa.

Pendapat lain mengenai kosakata dalam DUDEN-Deutsches Universal Wörterbuch (1983, hlm. 1453) adalah sebagai berikut:

Wortschatz ist die Gesamtheit der Wörter einer Sprache, über die ein einzelner verfügt: aktiver (vom Sprecher, Schreiber tatsächlich verwendeter), passiver (vom Leser, Hörer, verstandener, aber nicht verwendeter) Wortschatz.

Dalam kutipan tersebut kosakata diartikan sebagai keseluruhan kata dalam suatu bahasa yang dimiliki setiap individu. Kosakata dibedakan dalam kosakata aktif (yang digunakan oleh pembicara atau penulis), dan kosakata pasif (yang dipahami oleh pendengar atau pembaca, tetapi tidak digunakan sendiri). Dapat disimpulkan kosakata merupakan keseluruhan kata yang dimiliki seseorang yang dapat digunakan secara aktif dalam keterampilan berbahasa produktif dan juga secara pasif dalam keterampilan berbahasa reseptif.

Senada dengan kedua kutipan di atas, Götz dkk. (2003, hlm. 1193) berpendapat bahwa “*Alle Wörter einer Sprache oder Fremdsprache; alle Wörter, die jemand zum Sprechen benutzt; alle Wörter die jemand in ihrer Bedeutung kennt*”. Teori tersebut kurang lebih dapat diartikan sebagai berikut: ‘kosakata merupakan semua kata dari sebuah bahasa, semua kata yang digunakan seseorang dalam berbicara, dan semua kata yang diketahui maknanya oleh seseorang’. Pada penjelasan di atas disebutkan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dan berbahasa.

Dari beberapa ungkapan di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan hal penting dari suatu bahasa dan terdiri dari kosakata aktif dan kosakata pasif yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi dan menyampaikan gagasan.

2. Nomina

Nomina atau kata benda merupakan unsur penting yang harus dikuasai pembelajar dalam menguasai bahasa Jerman. Penulisan nomina dalam bahasa Jerman selalu diawali dengan huruf besar. Neubold (2008, hlm. 14) mengemukakan bahwa “*Substantive kann man immer gut erkennen, da sie grundsätzlich groß geschrieben werden*”. Pada kutipan tersebut dikatakan bahwa ‘Nomina selalu dapat dikenali dengan baik karena ditulis dengan huruf besar’. Senada dengan Neubold dalam situs mein-deutschbuch.de disebutkan bahwa “*Nomen und Namen beginnen im Deutschen immer mit einem großen Buchstaben. z.B. Haus; Maus; Mann; Frau; Kind; Universität; Bürgermeister; Umweltschutzorganisation usw.*”. Kutipan tersebut kurang lebih berarti ‘Nomina dan nama dalam bahasa Jerman harus diawali huruf besar dalam penulisannya. Contohnya: *Haus* (rumah); *Maus* (tikus); *Mann* (pria); *Frau* (wanita); *Kind* (anak); *Universität* (universitas); *Bürgermeister* (walikota); *Umweltschutzorganisation* (organisasi lingkungan) dan lain sebagainya.

Götz (2008, hlm. 1044) mendefinisikan nomina sebagai: “*ein Wort, das ein Ding, einen Menschen, ein Tier einen Begriff oder Ähnliche bezeichnet ...*”. Kutipan ini kurang lebih dapat diartikan sebagai berikut: ‘nomina adalah kata yang menggambarkan barang, manusia, binatang, istilah atau hal semacamnya...’. Definisi yang hampir sama juga dikemukakan oleh Balcik dan Röhe (2011, hlm. 44) bahwa “*Nomen sind Namen für Lebewesen (Personen, Tiere, Pflanzen) und Nomen Wörter für Sachen und gedachte Begriffe*”. Maksud dari kutipan tersebut ialah ‘nomina adalah nama untuk makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan) dan nama untuk hal-hal serta istilah imajiner’.

Selain itu, nomina dalam bahasa Jerman ditandai dengan adanya *Artikel* yang menandakan jender suatu nomina. Sekait nomina terdapat tiga jender gramatikal, yaitu *maskulin (der)*, *feminin (die)*, dan *neutral (das)*. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Engel (1996, hlm. 500) sebagai berikut: “*Jedes Nomen hat entweder maskulines oder feminines oder neutrales Genus*”. Kutipan tersebut berarti bahwa ‘Setiap nomina memiliki jender antara *maskulin*, *feminin*, atau *netral*’. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Artikel* memiliki peranan penting dalam setiap nomina, karena berfungsi untuk membedakan nomina dari kelas kata lainnya.

3. Manfaat Penguasaan Nomina

Penguasaan nomina dapat diartikan sebagai kemampuan menguasai nomina, memahami dan dapat menggunakan nomina baik secara aktif maupun pasif. Salah satu faktor utama dalam menguasai suatu bahasa adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Menurut Keraf (1985, hlm. 23) “sebenarnya manfaat dari penguasaan kosakata adalah seseorang yang luas kosakatanya akan memiliki kemampuan yang tinggi dalam memilih kata yang mana yang paling tepat untuk mewakili gagasan atau maksud yang disampaikan. Seseorang yang minim kosakatanya akan kesulitan menemukan kata yang tepat untuk mengungkapkan gagasannya”. Maksud dari kutipan tersebut adalah seseorang yang menguasai kosakata akan lebih mudah dalam menyampaikan ide atau gagasannya dibandingkan dengan seseorang yang penguasaan kosakatanya sedikit.

Kosakata bahasa Jerman terdiri dari berbagai kelas kata, salah satunya adalah nomina. Penguasaan nomina berpengaruh terhadap penguasaan bahasa Jerman. Dengan menguasai nomina, pembelajar akan lebih memahami bahasa Jerman.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa penguasaan kosakata yang baik, khususnya nomina, bermanfaat bagi pembelajar dalam penggunaan sebuah bahasa. Semakin banyak nomina yang dikuasai, semakin baik kualitas berbahasanya, sehingga pembelajar akan lebih mudah menyampaikan gagasan atau ide yang dimiliki.

4. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Menurut Djuanda (2006, hlm. 94), “permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Dalam hal ini, permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan dari apa yang dilakukannya. Dengan permainan pembelajar dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar”. Definisi yang sama juga dikemukakan oleh Busse (2013) dalam situs www.freie.de bahwa:

Spiel bringt mehr Freude in den Unterricht, gestaltet ihn abwechslungsreicher, motiviert besser zum Lernen, vermittelt Kreativität

und mehr Interaktions- und Kommunikationskompetenzen als andere Unterrichtsmethoden.

Pada pernyataan tersebut dijelaskan bahwa ‘Permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, lebih bervariasi, lebih memotivasi untuk belajar, memacu kreativitas, serta lebih banyak kompetensi interaksi dan komunikasi dibanding metode pengajaran yang lain. Senada dengan Busse, Dauvillier dan Hillerich (2004, hlm. 5) berpendapat bahwa:

Spiele sollten vor allem Spaß machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist von Angst, Zeit- und Notendruck. Wir wollen Sie ermutigen, den Einsatz von Spielen zu Ihrer eigenen Sache zu machen und die Spielziele Spaß, Empathie, Zusammenarbeit und Kommunikation zu erreichen.

Pendapat di atas kurang lebih bermakna ‘Permainan hendaknya menyenangkan dan menghindarkan pembelajaran dari suasana yang menakutkan, yaitu terbebas dari tekanan waktu dan nilai. Dalam hal ini ditekankan, tujuan permainan tersebut akan menyenangkan, memberi empati, melatih kerjasama dan komunikasi yang baik’.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan dalam pembelajaran adalah media ajar yang dapat memotivasi dan membantu pembelajar dalam memahami materi yang diberikan dan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.

5. Permainan Kartu Memo

Memo yaitu permainan yang terdiri atas kartu-kartu berupa pasangan nomina dan *Artikel*, nomina dan gambar ataupun kata dengan teks. Dalam hal ini, teks yang dimaksud berupa konsep, istilah maupun definisi.

Dauvillier dan Hillerich (2004, hlm. 52) memaparkan mengenai permainan *Memo* sebagai berikut:

Das Memo-Spiel hat ein Grundmuster, das es zu einem der hervorragendsten Spiele im Sprachunterricht macht. Durch die ständigen Wiederholungen prägen sich den Lernenden Bedeutung Aussprache und Rechtschreibung der grammatischen Strukturen ein.

Maksud dari kutipan di atas adalah ‘Permainan *Memo* memiliki pola dasar yang menjadikannya sebagai salah satu permainan terbaik dalam pembelajaran bahasa. Dengan pengulangan pembelajar dapat lebih mengingat makna, pelafalan dan penulisan struktur tata bahasa’. Dapat disimpulkan bahwa permainan *Memo* dapat membantu pembelajar bahasa Jerman dalam menguasai materi yang diajarkan.

Dauvillier dan Hillerich (2004, hlm. 49) menyebutkan bahwa “*Das Memo-Spiel erfordert eine hohe Konzentrationsfähigkeit*”. Pada kutipan tersebut dijelaskan bahwa ‘Permainan *Memo* membutuhkan konsentrasi tinggi’. Konsentrasi diperlukan pembelajar dalam mempelajari bahasa, khususnya kosakata. Konsentrasi dapat membantu pembelajar dalam mengingat materi.

6. Langkah-langkah Permainan Kartu *Memo*

Berikut adalah langkah-langkah permainan kartu *Memo* yang dipaparkan oleh Zeisig, serta Dauvillier dan Hillerich dalam Warningsih (2013, hlm. 5):

- 1) Pembelajar dibagi dalam beberapa kelompok kecil.
- 2) Satu kelompok terdiri atas 4 orang.
- 3) Kartu-kartu yang sudah diacak kemudian diletakkan di atas meja dengan bagian belakang menghadap ke atas.
- 4) Setiap pemain dalam kelompok mengambil dua buah kartu dan membalikannya. Lalu menyebutkan (dalam bahasa Jerman) dan mencatat kata atau nomina yang tertera pada kartu tersebut.
- 5) Apabila kedua kartu tersebut merupakan pasangan yang cocok, maka pemain dapat menyimpannya dan mengambil lagi dua buah kartu yang lain dan membukanya. Jika kartu yang diambil pemain tidak cocok, maka kartu tersebut disimpan kembali di atas meja.
- 6) Kelompok yang membuka paling banyak pasangan kartu yang tepat adalah pemenangnya.

Menurut Dauvillier dan Hillerich (2004, hlm. 50), “*Das Grundmuster des Memo-Spiel ist die Zusammengehörigkeit von zwei Kärtchen*”. Dikatakannya bahwa ‘pola dasar dari permainan *Memo* adalah persamaan dua kartu’. Hal ini mengindikasikan bahwa jumlah kartu yang diperlukan dalam permainan *Memo*

harus genap. Adapun permainan dilakukan secara berkelompok, yaitu kelompok kecil yang terdiri atas 4 orang.

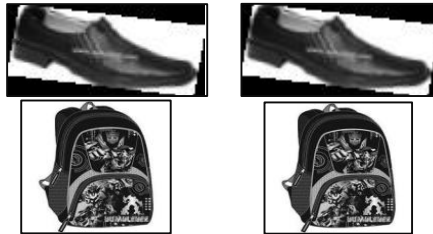
7. Penerapan Permainan *Memo* dalam Pembelajaran Bahasa Jerman

Terdapat beberapa variasi permainan kartu *Memo* yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Dauvillier dan Hillerich (2004, hlm. 50) membagi variasi permainan tersebut ke dalam empat jenis sebagai berikut:

- 1) *Kombination 1: zwei gleiche Bilder und Wörter;*
- 2) *Kombination 2: verschiedene Wörter;*
- 3) *Kombination 3: Bild und Wort;* dan
- 4) *Kombination 4: Wort/Text und Text.*

Variasi permainan *Memo* seperti di atas dijelaskan dengan bantuan visualisasi oleh Warningsih (2013, hlm. 5) sebagai berikut:

- a. Kombinasi 1: dua gambar yang sama atau dua kata yang sama

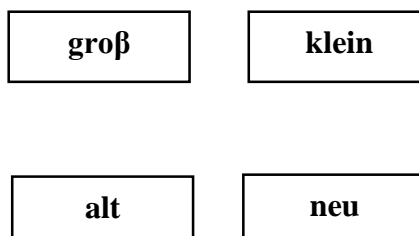


Gambar 1: Kombinasi permainan *Memo* berupa dua gambar yang sama



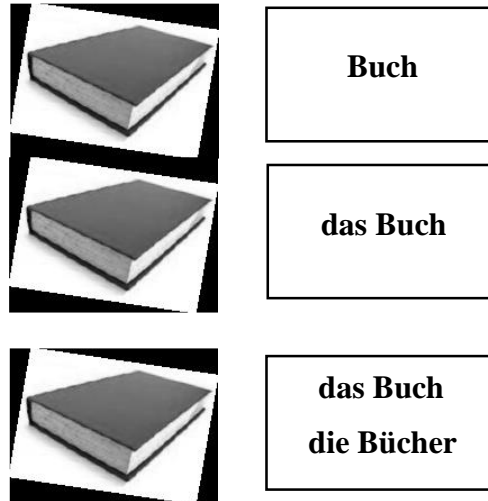
Gambar 2: Kombinasi permainan *Memo* berupa dua kata yang sama

- b. Kombinasi 2: dua kata yang berbeda (lawan kata)



Gambar 3: Kombinasi permainan *Memo* berupa dua kata yang berbeda (lawan kata)

c. Kombinasi 3: gambar dan kata



Gambar 4: Kombinasi permainan *Memo* berupa gambar dan kata. Nomina yang ditulis dapat bervariasi, misalnya tanpa artikel, dengan artikel, atau dalam bentuk tunggal dan jamak.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa Dauvillier dan Hillerich (2004, hlm. 50) membagi permainan *Memo* menjadi empat kombinasi, yaitu dua gambar sama atau dua kata sama, dua kata berbeda, satu kartu untuk gambar dan satu kartu untuk kata, serta satu kartu untuk kata dan satu lagi kartu untuk teks. Adapun Warningsih (2013, hlm. 5) membagi permainan *Memo* ke dalam tiga bentuk kombinasi. Kombinasi berupa kartu untuk kata dan kartu untuk teks tidak termasuk ke dalam paparan menurut Warningsih.

Dalam artikel ini akan dipaparkan penggunaan permainan *Memo* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman berupa kombinasi gambar dan kata. Kartu yang digunakan terdiri dari gambar dan juga kata serta dibuat sedemikian rupa agar pembelajar tertarik mengikuti pembelajaran. Tema yang digunakan sebagai contoh adalah *Kleidung*. Adapun langkah-langkah penerapan permainan *Memo* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Terlebih dahulu pembelajar diatur pola duduknya menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang.
- Pembelajar di dalam kelompok diberi wacana tulis mengenai *Kleidung*: '*Lieblingskleidung*'.

- c. Pembelajar diberi waktu untuk membaca wacana dan mengerjakan latihan-latihan yang ada.
- d. Pembelajar beserta pengajar membahas mengenai latihan-latihan secara bersama-sama.
- e. Pembelajar menandai nomina tentang *Kleidung* yang tertera dalam wacana dan membahasnya bersama-sama dengan pengajar.
- f. Pemain diperkenalkan dengan permainan *Memo* dan diberikan pengarahan mengenai cara bermainnya.
- g. Setiap kelompok diberikan kartu-kartu yang sudah di acak di atas meja dengan bagian belakang menghadap ke atas.
- h. Setiap pemain mengambil dua buah kartu dan membalikannya, lalu menyebutkan dalam bahasa Jerman.
- i. Apabila kartu yang diambil merupakan pasangan yang cocok antara gambar dan kata, maka pemain dapat menyimpannya dan mengambil dua buah kartu lainnya dan membukanya.
- j. Apabila kedua kartu yang diambil merupakan pasangan yang tidak cocok, maka pemain tersebut harus menaruhnya kembali ke tempat semula dan giliran pengambilan kartu pindah ke pemain berikutnya.

Berikut ini adalah contoh teks dengan tema *Kleidung* yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman tingkat A1:

Lesen Sie den Text!

Lieblingskleidung

Michael trägt am Wochenende am liebsten eine graue **Jeans** und eine schwarze **Jacke**.

Birgit zieht am liebsten ihren bunten **Rock** an. Dazu trägt sie gern ein weißes **T-Shirt** und braune **Stiefel**.

Robert hat im Winter immer seinen langen **Mantel** an. Am liebsten trägt er dazu seinen dunkel grünen **Pullover**.

Monika mag elegante Kleidung. Sie zieht gern ein rotes **Kleid** und schwarze **Schuhe** an.

Peter findet elegante Kleidung auch am schönsten. Er trägt oft einen schwarzen **Anzug**, ein weißes **Hemd** und eine rote **Krawatte**.

(Sumber teks: Studio d A1-Sprachtraining)

Pada teks di atas terdapat beberapa nomina yang termasuk ke dalam tema *Kleidung*. Nomina-nomina ini yang kemudian dilatihkan dengan menggunakan permainan *Memo*. Berikut ini merupakan contoh tampilan kartu permainan *Memo* yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman berdasarkan contoh teks di atas:

	der / die Stiefel		der Anzug die Änzüge
	der Rock die Röcke		der Mantel, die Mäntel
	das Kleid die Kleider		die Krawatte die Krawatten
	der / die Pullover		das T-Shirt die T-Shirts
	das Hemd die Hemden		der Schuh die Schuhe
	die / die Jeans		die Jacke die Jacken

Gambar 5: Kartu Permainan *Memo* Berdasarkan Teks
(Sumber gambar: *iSLCollective.com*)

8. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Kartu *Memo*

Menurut Nabila dalam situs <http://nabillanurassyifapnf.blogspot.com> setiap media pembelajaran berupa permainan kartu memiliki kekurangan dan kelebihan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Permainan kartu *Memo* memiliki kekurangan serta kelebihan tersendiri. Berikut adalah kekurangan dari permainan ini, yaitu:

- 1) Membutuhkan persiapan untuk membuat kartu.
- 2) Pengajar sulit mengawasi pada saat permainan berlangsung karena pembelajar dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 3) Suasana kelas menjadi ramai dan berisik sehingga dapat mengganggu kelas lain.

4) Kartu yang dibuat lebih mudah rusak jika terkena air.

Adapun kelebihan dari permainan *Memo* adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan mudah untuk dimainkan oleh pembelajar.
- 2) Pembelajar lebih sering melafalkan nomina sehingga memudahkan pembelajar untuk mengingatnya dengan dibantu oleh gambar yang terdapat dalam kartu.
- 3) Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga pembelajar tidak mudah merasa bosan.

Permainan *Memo* dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa ataupun pembelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan permainan *Memo* mempunyai empat macam kombinasi, sehingga dalam pembuatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan, baik dari segi materi maupun bentuk kombinasi kartunya.