

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Metode Pengajaran

1. Pengertian Metode Pengajaran

Dalam proses belajar mengajar, pengajar sebagai fasilitator diharuskan mempunyai strategi dalam merancang suatu pengajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan tersebut strategi yang digunakan para pengajar yaitu dengan menggunakan metode yang sesuai untuk pembelajaran yang dibutuhkan. Sebagai suatu komponen pengajaran, metode dengan hal tersebut menempati peranan yang sangat penting. Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Alipandie (1984: 71), yaitu metode adalah cara yang sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan.

Hal tersebut di atas sejalan dengan pendapat Neuner & Hunfeld (1979: 11) yang mengatakan *Methode/Methodik ist aus dem griechischlateinischen Wort "Methodos/Methodus" abgeleitet und bedeutet etwa Zugang / weg, der zu einem bestimmten Ziel führt*. 'Metode berasal dari bahasa latin yunani yakni Methodos atau Methodus yang artinya cara untuk mencapai suatu tujuan tertentu'.

Dengan metode yang tepat dimungkinkan suatu pengajaran berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan penggunaan suatu metode harus disesuaikan dengan materi pengajaran. Pengajaran Menurut Surakhman dalam Hasanah (2008: 13) adalah suatu usaha yang bersifat sadar tujuan, dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku. Hal serupa dikemukakan dalam Kamus Besar Bahasa

Indonesia (2000: 17), yaitu pengajaran adalah proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan (1); Pengajaran adalah perihal mengajar, segala sesuatu mengenai mengajar (2); Pengajaran adalah peringatan tentang pengalaman, peristiwa yang dialami atau dilihatnya (3).

Dari penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa metode pengajaran adalah prosedur atau tata cara dalam proses belajar mengajar yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai.

2. Metode Pengajaran dengan Permainan.

Dalam pembelajaran terkadang guru menggunakan metode yang monoton. Hal ini terkadang membuat siswa merasa bosan dengan metode yang sering digunakan. Kegiatan belajar yang lebih efektif dilakukan dengan belajar langsung, dimana siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Supendi dan Nurhidayat (2008: 11) bahwa bermain merupakan proses *experiential learning*, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung. Maka dari itu pengajar sebagai motivator harus mencari inovasi terbaru dalam metode pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan metode permainan karena dengan permainan dapat memotivasi belajar siswa dan mengubah situasi lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Seperti yang diungkapkan dalam www.klubguru.com permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat tercapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Maka dari itu sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran dengan menggunakan permainan dapat menambah motivasi dan kreatifitas siswa dengan harapan metode permainan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Media Pembelajaran

Keberadaan suatu media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2000: 95) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran terjadi melalui interaksi peserta didik di satu pihak dengan pendidik di pihak lainnya.

Dari penjelasan di atas bisa dipahami bahwa kehadiran sebuah media dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan dapat membantu pengajar

dalam hal menyampaikan kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada anak didik dengan cara yang sederhana, mudah dan variatif.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran, media juga dikatakan sebagai alat grafis yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Dzamarah dan Zain (2002: 136) mendefinisikan bahwa kata media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan dari pengajar ke pembelajar. Media ini dimaksudkan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sulaiman (1985: 27) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dari pengirim pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar serta dapat memperlancar proses belajar mengajar.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Harjanto (2003: 237) mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran, yaitu:

- a. Media grafis seperti gambar, foto grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan

Dalam memilih media hendaknya jangan hanya menilai atau melihat dari segi kecanggihan medianya saja, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi kualitas proses pengajaran.

3. Media Gambar

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena gambar dapat membuat proses pembelajaran menyenangkan dan dapat membangkitkan fantasi serta motivasi belajar siswa.

Menurut Wibawa dan Mukti (1992: 29) media gambar mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Umumnya murah harganya, gampang didapat serta mudah menggunakannya tanpa peralatan yang khusus.
- 2) Mudah didapat
- 3) Mudah digunakan
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah
- 5) Lebih realistis, gambar bersifat kongkrit (nyata) dalam menjelaskan suatu pokok masalah atau materi.
- 6) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan

- 7) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dalam hal ini tidak semua benda atau objek dapat dibawa ke dalam kelas, dan siswa tidak selalu dibawa ke objek tersebut.

Selain mempunyai kelebihan media gambar pun mempunyai beberapa kelemahan seperti yang diungkapkan oleh Sadiman, dkk (1991: 29), yakni:

- 1) Hanya menekankan persepsi indera mata sehingga dapat mengundang penafsiran dengan caranya sendiri-sendiri menurut pengalamannya.
- 2) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Gambar ukurannya sangat terbatas untuk pengajaran kelompok besar. Sedangkan dalam penyajiannya gambar biasanya disajikan dengan ukuran yang kecil sehingga kurang efektif untuk pengajaran.

Dengan melihat kelebihan dan kelemahan media gambar yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan suatu alat peraga yang penting dalam pengajaran, karena dapat memperlihatkan kepada siswa benda-benda atau hal yang belum pernah dilihatnya, juga dapat menghindarkan salah pengertian antara apa yang dimaksud oleh pengajar dengan apa yang ditangkap oleh siswa.

C. Permainan Sebagai Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar penggunaan permainan dianggap dapat memotivasi siswa untuk belajar aktif, seperti diungkapkan Davies dalam Fiktiany (2006: 15) bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif yang

melibatkan siswa dalam proses intruksional karena permainan mampu memotivasi siswa dalam belajar aktif .

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran, permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran karena permainan siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar.

1. Hakekat Permainan

Kata permainan berasal dari asal kata main yang menunjukkan suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan. Permainan dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan oleh para ahli psikologi karena sangat bermanfaat bagi perkembangan atau pembentukan diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hidayat (1990: 45) yang menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri.

Permainan dalam pengajaran dapat menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan berlangsung dalam suasana yang kondusif hanya jika siswa bebas dari rasa takut dan tekanan. Hal ini sesuai dengan pendapat Dauvilier dan Hillerich (2004: 5): *Spiele sollten vor allem Spass machen und den Unterricht in einer Atmosphäre ablaufen lassen, die frei ist es von Angst, Zeit und Notendruck.* Permainan seharusnya dibuat menyenangkan dan berlangsung dalam suasana yang kondusif yakni, bebas dari rasa takut dalam mengikuti pelajaran, tekanan pada waktu yang mendorong siswa untuk menuntutnya mengerjakan tugas dengan tepat waktu atau tekanan pada prestasi, yang kesemuanya ini terkadang membuat

siswa belajar dalam keadaan tertekan tanpa ada kesenangan. Dalam hal ini guru harus menciptakan suasana di dalam kelas yang menyenangkan, berlangsung secara spontan, imajinatif dan membangun kreativitas siswa.

Dari pernyataan di atas bisa disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dianggap menyenangkan dan mengasyikkan dan dapat melatih penyesuaian diri.

2. Permainan dalam Kegiatan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran permainan seringkali dijadikan alternatif yang tepat untuk membantu proses belajar mengajar karena permainan dianggap dapat memberikan berbagai manfaat positif dalam proses tersebut. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan permainan bisa membantu menjelaskan hal-hal yang tidak bisa dijelaskan secara menyeluruh oleh guru.

Seperti yang telah diungkapkan dalam www.klubguru.com permainan dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi riang.

Permainan dilakukan bukan semata-mata untuk membuang waktu atau bersenang-senang akan tetapi memiliki makna yang lebih berupa pengalaman yang amat berharga. Ketika bermain orang merasa terlibat, senang, berusaha mengatasi kesulitan, memecahkan masalah dan tanpa terasa waktu berlalu.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa permainan mampu memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam kehidupan dan akan menjadi alat pendidikan yang sangat bernilai.

Permainan dapat berfungsi sebagai alat sosial karena seorang peserta selalu bermain dengan atau melawan peserta lain. Hampir semua bidang studi mengenal permainan yang sudah dikenal dan dapat diciptakan sehingga seseorang tinggal memilih. Di dalam memilih tentu saja pertimbangan pertama yang harus diperhitungkan adalah efek pendidikannya, pertimbangan kedua yang harus diperhatikan adalah faktor relevansi dengan pengajaran bahasa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hidayat, dkk (1990: 24) bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi siswa untuk belajar aktif karena permainan mampu menembus kebosanan, permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat serta membantu siswa yang lamban dan kekurangan motivasi. Selain itu, permainan dapat memacu guru untuk lebih kreatif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dalam kegiatan pembelajaran adalah sesuatu hal yang menyenangkan, membuat suasana gembira dan dapat menimbulkan motivasi saat pembelajaran berlangsung, baik guru maupun siswa.

D. Permainan dalam Pembelajaran Kosakata

Tujuan pengajaran bahasa ialah agar para siswa terampil berbahasa yang mencakup keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca pemahaman (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Tidak dapat di pungkiri lagi bahwa keterampilan berbahasa membutuhkan penguasaan kosakata yang memadai. Penguasaan kosakata yang memadai itu menentukan kualitas pembelajar dalam berbahasa.

Menurut Purwo (1970: 10) pengajaran kosakata pada intinya ialah mengajarkan bagaimana menguasai kosakata dengan maknanya. Akan tetapi, menguasai kosakata tidak hanya dalam pengertian mampu memahami arti berbagai makna kata melainkan juga mampu menggunakan berbagai macam kata dalam kalimat. Untuk membantu meningkatkan penguasaan kosakata siswa, guru dapat mencari alternatif pengajaran kosakata, baik melalui proses bimbingan dan latihan di kelas atau memberikan tugas-tugas yang berhubungan dengan penguasaan kosakata secara berkala dan bersistem. Semua latihan maupun tugas yang diberikan kepada siswa dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas kosakata siswa, kemampuan mental, perkembangan konseptual dan proses berpikir kritis mereka. Dari jumlah kata yang mereka kuasai dapat dijadikan ukuran seberapa jauh tingkat keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Purwo (1997: 10) lebih jauh menambahkan bahwa cara meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara menghafal daftar kata bukan satu-satunya langkah yang dapat dilakukan untuk membantu peningkatan penguasaan kosakata.

Usaha menguasai kosakata perlu ditempuh dengan mengamati pemakaian kata tersebut dalam teks.

E. Jenis-Jenis Permainan Kosakata

Menurut Nababan (1993: 211) ada banyak jenis permainan yang dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar, di antaranya:

- a) Teka-teki silang (*crossword puzzle*)
- b) Permainan untuk melatih struktur (pola kalimat)
- c) Permainan untuk melatih kosakata
- d) Permainan untuk melatih membaca dan menjawab pertanyaan secara tertulis
- e). Permainan untuk melatih pendengaran untuk membedakan dan mengidentifikasi kata-kata.

F. Kosakata

1. Pengertian Kosakata

Keterampilan berbahasa sangat erat hubungannya dengan kosakata. Hal ini disebabkan bahwa salah satu faktor penentu seseorang terampil berbahasa adalah sejauhmana ia memahami sejumlah kata di dalam bahasa tersebut. Götz, dkk (2003: 1193) memberikan batasan mengenai kosakata.

alle Wörter einer sprache oder Fachsprache; alle Wörter, die jemand zum Sprechen benutzt; alle Wörter, die jemand in ihrer Bedeutung kennt.

‘Kosakata merupakan semua kata-kata dari sebuah bahasa; semua kata-kata yang digunakan seseorang di dalam berbicara; semua kata-kata yang diketahui maknanya oleh seseorang.’

Sejalan dengan pendapat di atas Soedjito (1991: 1), memberikan pengertian kosakata sebagai berikut:

- a) Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
- b) Kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis.
- c) Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan.
- d) Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan singkat dan praktis.

Huneke dan Steinig (1997: 126) memberikan definisi kosakata sebagai simbol yang mempunyai bentuk baik secara lisan dan tertulis serta suatu isi dengan konsep. Bentuk, isi dan konsep dari simbol tersebut biasanya merupakan suatu kesatuan yang sangat erat dan pasti.

‘Wörter sind Zeichen. die einerseits eine lautliche bzw. schriftliche Form haben, andererseits einen Inhalt, ein Konzept. Wortform und Wortinhalt gehen –im Normalfall- eine weitgehend feste assoziative Verbindung ein.’

Berdasarkan uraian tentang kosakata di atas, dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan simbol yang disatu sisi mempunyai satu bentuk lisan dan tertulis, dan disisi lain memiliki suatu sisi, suatu konsep. Biasanya, bentuk kata dan isi kata termasuk ke dalam suatu kesatuan yang sangat erat dan pasti.

2. Pembagian Kosakata

Kosakata merupakan salah satu unsur penting yang harus dikuasai dalam belajar bahasa, terlebih lagi bahasa asing. Dalam hal ini sangat jelas bahwa

seseorang yang menguasai kosakata tidak hanya dituntut untuk memahami makna kata itu sendiri tetapi juga memahami aturan penggunaan suatu kosakata.

Menurut perkembangan kosakata Heyd (1990: 91) membagi kosakata ke dalam dua jenis yaitu : *die offene Klasse* (kelompok kata yang bersifat terbuka) dan *die geschlossene Klasse* (kelompok kata yang bersifat tertutup). Lebih lanjut Heyd menjelaskan bahwa kelompok kata yang bersifat terbuka merupakan kelompok kata yang selalu berkembang dengan cara menyesuaikan dengan kebutuhan dalam berkomunikasi, sehingga menimbulkan makna dan kata baru. Yang termasuk *offene Klasse* adalah *Substantiv* (kata benda) dan *Adjektiv* (kata sifat).

Die geschlossene Klasse merupakan kelompok kata yang memiliki jumlah yang terbatas. Hal ini terjadi karena pada saat ini tidak muncul lagi pembentukan kata-kata baru yang termasuk dalam kelompok ini adalah : *Pronomen* (kata ganti), *Artikel* (kata sandang), *Konjunktion* (kata hubung), dan *Präposition* (kata depan).

Berdasarkan bentuknya Heyd (1990: 91) membedakan kosakata ke dalam dua bagian yaitu: *Primärer Wortschatz* merupakan kata-kata yang belum mengalami perubahan dan bentuknya masih berupa kata dasar. Misalnya: *gehen, lesen, essen, usw.* *Sekundärer Wortschatz* adalah kata dasar yang telah mengalami perubahan karena aturan pembentukan kata, misalnya: kata dasar *gehen* berubah menjadi *ging* atau *gingen* untuk menunjukkan kejadian dimasa lampau. Contoh lain, kata *vorstellen* akan fleksibel dalam kalimat berdasarkan aturan pembentukan kata, maka kata *vorstellen* akan menjadi : *bitte stellen sie sich vor.*

Sesuai dengan penggunaannya Heyd (1990: 91) membagi kosakata dalam bahasa Jerman menjadi tiga bagian yaitu: *Aktiver Wortschatz* (*Verstehenwortschatz*), *Passiver Wortschatz* (*Reseptif Wortschatz*), dan *Potentieller Wortschatz*. *Aktiver Wortschatz* adalah kosakata secara aktif dalam kegiatan berbahasa yang mencakup sejumlah kata yang digunakan oleh pembelajar bahasa secara produktif. Kosakata pasif merupakan kosakata yang dipelajari tetapi tidak produktif digunakan dalam keterampilan berbicara maupun menulis. *Potentieller Wortschatz* adalah kosakata yang digunakan untuk menyimpulkan kata-kata baru.

3. Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata dapat diartikan sebagai perbuatan menguasai, menggunakan kata-kata yang tepat dalam satu bahasa baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Seperti yang dikemukakan oleh Poerwadarminta (1991: 529) dalam Kamus lengkap Bahasa Indonesia, penguasaan mengandung arti "proses, cara pembuatan menguasai".

Kosakata adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Dalam pengajaran bahasa, penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang untuk keterampilan berbahasa. Makin kaya kosakata seseorang, makin besar kemungkinan seseorang untuk terampil berbahasa. Selain hal tersebut, kosakata merupakan unsur bahasa yang sangat penting. Melalui kata-kata, seseorang dapat menyampaikan gagasan, dapat

berpikir dan mengungkapkan gagasan perasaan. Oleh karena itu, diperlukan penguasaan sejumlah besar kosakata sejalan dengan yang dikemukakan oleh Keraf (1987: 21), di mana kata merupakan alat penyalur gagasan, hal ini berarti semakin banyak kaya yang dikuasai seseorang semakin banyak pula ide atau gagasan yang dikuasainya dan yang sanggup diucapkannya.

G. Manfaat Penguasaan Kosakata

Proses komunikasi akan berlangsung baik apabila bahasa yang digunakan baik serta lancar. Faktor utama dalam kelancaran berbahasa hanya dimungkinkan, apabila individu yang terlibat dalam proses komunikasi memiliki penguasaan terhadap sejumlah kosakata yang memadai. Dengan demikian, otomatis bahasa yang dijadikan alat berkomunikasi akan bertambah pula bobot mutunya.

Keraf (1987: 23) memberi penjelasan tentang pentingnya penguasaan kosakata tersebut:

"Masyarakat manusia kontemporer tidak akan berjalan tanpa komunikasi. Komunikasi dalam hal ini dengan menggunakan bahasa, adalah alat yang vital bagi masyarakat manusia. Mereka yang terlibat dalam jaringan komunikasi masyarakat kontemporer ini memerlukan persyaratan-persyaratan tertentu. Persyaratan itu antara lain, ia harus mempunyai sejumlah besar kosakata (perbendaharaan kata) yang dimiliki masyarakat bahasanya, serta mampu pula menggerakkan kekayaan itu menjadi jaringan kalimat yang jelas dan efektif, sesuai dengan kaidah-kaidah sintaksis yang berlaku untuk menyampaikan rangkaian pikiran perasaannya kepada anggota masyarakat lainnya."

Kutipan di atas secara tegas menjelaskan beberapa pentingnya penguasaan kosakata dalam suatu bahasa itu. Hal tersebut menunjang pergaulan hidup pada dewasa ini. Masih menurut Keraf (1987: 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 ingin disampaikan. Seseorang yang minim penguasaan kosakatanya akan kesulitan menemukan kata yang tepat untuk mengungkapkan gagasannya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penguasaan kosakata yang baik bermanfaat untuk pemilihan kata yang baik dan tepat. Semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin baik pula kualitas berbahasa seseorang, sehingga orang tersebut akan lebih mudah dalam menyampaikan gagasan atau ide yang mereka miliki. Dengan semakin banyaknya kosakata yang dikuasai oleh pembelajar, mereka akan lebih terampil lagi dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

H. Permainan Mencocokkan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata.

Permainan mencocokkan kartu bergambar merupakan salah satu permainan yang menggunakan media kartu bergambar. Dalam permainan ini siswa diharuskan mencocokkan kata-kata dengan gambar yang berupa kartu. Permainan ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena permainan

ini selain dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan juga dapat mempermudah siswa dalam mengingat arti kosakat baru yang diajarkan kepada mereka, seperti yang dikemukakan oleh Hardjono (1988: 58), bahwa:

"Biasanya benda-benda atau gambar-gambar diperlihatkan dengan tujuan menerangkan arti kata-kata baru berupa terjemahan agar siswa lebih lama mengingat artinya, karena apa yang ditangkap dengan indera visual disertai dengan indera aural menyebabkan retensi yang lebih kuat daripada hanya diterangkan dengan terjemahan saja."

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa gambar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari kata-kata baru yang diajarkan kepada mereka.

1. Langkah-Langkah Penggunaan Permainan Pencocokkan Kartu Bergambar.

Menurut Sudjana (1983: 83) langkah-langkah penggunaan permainan kartu bergambar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

- Tahap Persiapan
 - a) Tentukan topik permasalahan atau materi pelajaran yang akan dijadikan bahan dalam kegiatan belajar mengajar;
 - b) Buatlah kartu (20 kartu untuk 1 kelompok) yang berisi gambar-gambar dari kertas karton;
 - c) Buatlah kartu (20 kartu untuk 1 kelompok) yang berisi kata-kata yang akan dicocokkan dengan gambar;
 - d) Bagilah kartu yang berisikan gambar dan kartu yang berisikan kata-kata kepada setiap kelompok.

➤ Tahap Permainan

- a) Bagilah siswa ke dalam beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Usahakan jumlah siswa di masing-masing kelompok tidak lebih dari sepuluh orang;
- b) Berikan kartu yang berisikan gambar dan kartu yang berisikan kata-kata pada setiap kelompok;
- c) Setiap kelompok mencocokkan kartu bergambar yang telah diberikan dengan kartu yang berisikan kata-kata;
- d) Batasi waktu mengerjakannya;
- e) Kembalikan suasana kelas seperti semula ketika waktu habis;
- f) Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan;
- g) Beri hadiah kepada kelompok yang mengerjakannya paling cepat dan benar.

➤ Tahap Evaluasi

Akhiri pembelajaran dengan meminta setiap siswa menyebutkan atau menuliskan kembali materi dalam permainan.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum mulai mempraktekkan permainan mencocokkan kartu bergambar maka seorang pengajar terlebih dahulu harus melakukan persiapan yang matang, kemudian pada saat pelaksanaan permainan seorang pengajar harus dapat mengatur jalannya permainan dengan baik dan benar sehingga suasana kelas tidak menjadi ribut pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Keunggulan dan Kelemahan Permainan Mencocokkan Kartu Bergambar

Ruswandi (2004: 7) mengemukakan bahwa permainan (*games*) memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan, yaitu:

- Keunggulan permainan mencocokkan kartu bergambar:
 - a) Singkat karena waktu yang digunakan bisa diminimalisasikan;
 - b) Tidak membutuhkan biaya yang besar;
 - c) Partisipatif, *games* melibatkan siswa baik secara fisik (termasuk pergerakan) maupun fisiologis (seperti perhatian secara mental dan visual). *Games* membangun perhatian siswa dan membuat mereka berpikir, bereaksi, dan tertawa;
 - d) Menggunakan alat bantu (media), *games* melibatkan penggunaan alat-alat sederhana untuk menambah kesan realistis pada kegiatan;
 - e) Berisiko rendah, tingkat keberhasilan *games* cukup tinggi bila dilakukan sesuai dengan cara yang benar dan profesional;
 - f) Adaptasi yang mudah, *games* dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada poin-poin yang berbeda. Bahkan *games* juga dapat dimodifikasikan tanpa menghilangkan kesan dan karakter aslinya.

- Kelemahan Permainan Mencocokkan Kartu Bergambar
 - a) Membutuhkan seorang pengajar yang memiliki keterampilan dalam membuat gambar;

- b) Memerlukan persiapan yang matang karena apabila tidak dilakukan persiapan yang matang maka permainan ini akan menjadi sia-sia dan membuang;
- c) Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain bukan untuk bekerjasama;
- d) Terkadang waktu games yang seharusnya fokus pada proses belajar, terselewengkan dengan dominasi kelucuan dan humor sehingga mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Beberapa kelemahan di atas akan dapat diatasi apabila seorang pengajar dapat melakukan persiapan dan mengatur jalannya permainan dengan baik.

I. Kerangka Berpikir

Dalam pengajaran bahasa khususnya bahasa Jerman diharapkan dapat dicapainya penguasaan bahasa Jerman dengan baik. Untuk mencapai hal tersebut salah satu unsur yang sangat penting dikuasai adalah kosakata. Penguasaan kosakata akan sangat berpengaruh dalam keterampilan berbahasa yang baik. Dengan demikian pembelajaran kosakata menjadi perhatian penting dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata, pengajar memiliki peranan yang sangat penting. Ia harus memiliki pendekatan yang tepat dalam mengajarkan kosakata kepada peserta didik. Dalam pengajaran bahasa asing khususnya bahasa

Jerman, pengajaran kosakata di sekolah terkesan monoton hal itu membuat siswa sering merasa jenuh. Umumnya cara pengajaran yang digunakan oleh guru bahasa Jerman untuk penguasaan kosakata adalah mengartikan kata-kata baru secara langsung dari kamus dan meminta siswa untuk menghapalkannya. Untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar diperlukan suatu pendekatan yang menarik dan membuat siswa termotivasi untuk belajar kosakata dan mengingatnya dalam jangka panjang.

Permainan dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi siswa, oleh karena itu penulis mencoba membuat permainan mencocokkan kartu bergambar dalam pengajaran kosakata bahasa Jerman. Pada permainan ini, siswa akan diajak mengingat kembali kosakata yang telah mereka pelajari atau yang telah mereka dengar tanpa harus membuka kamus, bertanya kepada guru atau teman yang dianggap lebih tahu. Pada permainan mencocokkan kartu bergambar, mereka diajak untuk terlebih dahulu menebak sebuah gambar yang terdapat di dalam kartu yang sebelumnya telah diacak dan kemudian mencocokkan dengan kartu yang berisikan kata, misalnya *der Bleistift, das Buch, die Tasche*.

Buku yang digunakan dalam pengajaran kosakata ini adalah “*Kontakte Deutsch 1* dan *Jung 1*” dimana di dalam kedua buku ini terdapat banyak jumlah kosakata atau kata benda yang dipelajari dan harus dikuasai dengan baik. Permainan mencocokkan kartu bergambar ini, diharapkan akan membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam mempelajari kosakata yang pada akhirnya dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Dengan demikian penguasaan kosakata akan menunjang kemampuan berbahasa yang mencakup ke dalam empat aspek yaitu keterampilan menyimak (*Hörfertigkeit*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), keterampilan membaca pemahaman (*Lesefertigkeit*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Ke empat keterampilan ini dapat menunjang kemampuan berkomunikasi bahasa jerman siswa baik secara lisan maupun tulisan.

