

DEUTSCH DOMINO UNTUK PENGAKTIFAN KOSAKATA BAHASA JERMAN

Nugrahadi Rachmawan

Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Surabaya

nugrahadi.17020094016@mhs.unesa.ac.id

Fahmi Wahyuningsih

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

fahmiwahyuningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Memperbanyak penguasaan kosakata merupakan salah satu dasar bagi peserta didik untuk mempelajari empat keterampilan berbahasa yaitu, *lesen* (membaca), *schreiben* (menulis), *hören* (mendengar), dan *sprechen* (berbicara). Dalam keterampilan menulis penguasaan kosakata merupakan unsur penting supaya peserta didik dapat merangkai kosakata menjadi sebuah kalimat. Namun untuk menguasai kosakata Bahasa Jerman tidaklah mudah kerana selain kosakata jumlahnya sangat banyak, terutama dalam setiap kata benda dalam Bahasa Jerman memiliki artikelnya sendiri. Maka dibuatlah produk media *Deutsch Domino* untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Jerman. Media ini bertemakan “*Schule*” yang terdiri dari *Nomen* (kata benda), *Verben* (kata kerja), dan *Adjektiv* (kata sifat), yang dikemas dengan tampilan yang menarik supaya peserta didik dapat belajar dan bermain. Tujuan artikel ini untuk mengetahui kelayakan media *Deutsch Domino* untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Jerman berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Artikel ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE sampai pada tahap pengembangan, subjek yang digunakan siswa SMA kelas X. Hasil yang diperoleh oleh dari validasi ahli media dikatakan bahwa *Deutsch Domino* layak digunakan dengan memperoleh presentasi 78,66% katagori baik. Sedangkan hasil dari ahli materi memperoleh presentase 94% kategori sangat baik.

Kata Kunci: Deutsch Domino, Kosakata, Bahasa Jerman

Abstract

Increasing vocabulary mastery is one of the basics for students to learn four language skills, namely, *lesen* (reading), *schreiben* (writing), *hören* (listening), and *sprechen* (speaking). In writing skills, mastery of vocabulary is an important element so that students can assemble vocabulary into a sentence. However, mastering German vocabulary is not easy because apart from the large number of vocabulary words, especially in German, every noun has its own article. So *Deutsch Domino* media product was made for learning German simple sentence writing skills. This media has the theme "Schule" which consists of *Nomen* (nouns), *Verben* (verbs), and *Adjektiv* (adjectives), which are packaged in an attractive appearance so that students can learn and play. The purpose of this article is to determine the feasibility of *Deutsch Domino* media for learning German simple sentence writing skills based on the validation of material experts and media experts. This article uses the development research method with the ADDIE model up to the development stage, the subject used is class X high school students. The results obtained from the validation of media experts say that *Deutsch Domino* is feasible to use with a presentation of 78,66% in the good category. While the results of the material experts obtained a percentage of 94% in the very good category.

Keyword: Deutsch Domino, Vocabulary, German

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi antar masyarakat yang dihasilkan dari alat ucap manusia berupa simbol bunyi (Keraf, 2004: 1). Dari pernyataan tersebut Bahasa merupakan hal yang penting untuk dikuasai, karena dalam

mewujudkan komunikasi yang baik di kalangan masyarakat, bahasa merupakan alat komunikasi yang biasa digunakan untuk berinteraksi di dalam kehidupan sosial.

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang ada dalam kurikulum di beberapa SMA yang ada di

Indonesia. Dalam mata pelajaran bahasa Jerman yang ada di SMA terdapat empat keterampilan yang harus dipelajari oleh peserta didik yaitu : lesen (membaca), schreiben (menulis), hören (mendengar), dan sprechen (berbicara). Namun untuk menguasai keempat keterampilan di atas peserta didik harus memiliki penguasaan kosakata yang baik pula, karena kosakata merupakan dasar yang diperlukan bagi seseorang ingin menguasai bahasa asing. Hal tersebut pernah dikatakan Bohn (dalam Aprianingsih, 2000: 5) tentang peran pentingnya pembelajaran penguasaan kosakata saat mempelajari bahasa asing seperti berikut ini: *“der Wortschatzarbeit ist notwendigerweise immer mit der Entwicklung der sprachlichen Fertigkeiten Lesen, Hörverstehen, Sprechen, und Schreiben verbunden und ohne grammatische, phonetische und orthographische Kenntnisse nicht „funktionstüchtig“* (penguasaan kosakata akan selalu terkait dengan pengembangan keterampilan berbahasa yaitu membaca, mendengar, berbicara dan menulis, tetapi juga harus diikuti dengan ilmu tata bahasa, fonetik, dan otografi agar pembelajaran ini dapat maksimal).

Menulis adalah keterampilan seseorang dalam mengekspresikan gagasan, ide dan pikiran melalui media alat tulis yang berbentuk bahasa tulis ke dalam lambang-lambang kebahasaan sehingga menulis merupakan sarana komunikasi yang sangat penting dalam segala aspek kehidupan (Kast, 1999: 23). Kast (1999: 29) juga mengatakan bahwa *“Schreiben in der Fremdsprache, das haben die bisherigen Überlegungen gezeigt, hat mehr als nur ein Arbeitsmittel. Beim Schreiben entsteht etwas Neues, baut sich der Schüler die Schülerin in der fremden Sprache ein Gedankengebäude und stattet es Schritt für Schritt aus”* (Menulis dalam bahasa asing tidak hanya berfungsi sebagai alat kerja. Menulis juga memunculkan sesuatu yang baru dan dapat membangun pikiran peserta didik secara bertahap). Iskandar Wassid dan Sunendar (2008: 292) menyebutkan bahwa “tujuan kemampuan menulis bagi tingkat pemula yaitu: (a) menyalin satuan bahasa yang sederhana; (b) menulis satuan bahasa yang sederhana; (c) menulis pernyataan- pernyataan yang sederhana; (d) menulis paragraf pendek”. Keterampilan menulis yang dimaksud dalam artikel ilmiah ini adalah menulis kalimat sederhana bahasa Jerman yang terdiri atas subyek, predikat, objek, dan keterangan.

Adapun faktor-faktor penghambat dari menulis, menurut Kuncoro (2009: 6-7) faktor-faktor yang menjadi penghambat untuk menulis antara lain (a) Faktor internal yaitu faktor penghambat yang ada dalam diri sendiri yaitu: (1) seorang individu yang belum memiliki kebiasaan membaca buku, (2) belum memiliki kemampuan berbahasa yang baik, (3) belum adanya minat dan keinginan untuk menulis. (b) Faktor eksternal yaitu faktor penghambat yang ada di luar pribadi individu

yaitu: (1) sulitnya mendapat bahan acuan dan referensi untuk menulis, (2) sulit mencari tema atau topik untuk bahan tulisan, (3) kesulitan dalam penyusunan menulis baku. Hasil penelitian yang relevan dari Misbah (2011) juga mengatakan bahwa keterampilan menulis kalimat sederhana bahasa Jerman kelas XI SMAN 1 Borong tergolong rendah yakni (47%: 22).

Berkaitan dengan hal di atas Nurgiyantoro (2010: 166) mengatakan bahwa kosakata merupakan unsur utama yang wajib dikuasai oleh seseorang yang ingin mempelajari bahasa, karena kosakata berperan dalam membentuk suatu kalimat dan menguatkan isi pikiran seseorang secara lisan ataupun tertulis. Saputri (2015:1) juga memaparkan bahwa dalam mempelajari bahasa asing kosakata adalah salah satu unsur yang penting untuk dikuasai. Maka dari itu dalam mempelajari suatu bahasa asing dengan baik tidaklah cukup jika hanya mengetahui tata bahasanya saja, melainkan para peserta didik juga harus memahami dan mengetahui arti kosakatanya karena kosakata memiliki peranan yang sangat penting. Berdasarkan Standart Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator , dan Materi Pokok Mata Pelajaran Bahasa Jerman (dalam Aprianingsih 2012: 40) memaparkan bahwa ukuran tingkatan jumlah kosakata kelas 10 semester 1 kurang lebih menguasai 150 kosakata , kelas 10 semester 2 kurang lebih 350 kosakata , kelas 11 semester 1 kurang lebih 550 kosakata, kelas 11 semester 2 kurang lebih 700 kosakata.

Maka media pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran penguasaan kosakata, karena dengan adanya media pembelajaran akan dapat memudahkan para peserta didik dalam menyerap materi yang akan diberikan. Hal tersebut sependapat dengan yang dikemukakan oleh Soeparno (dalam Usman, 1988: 61) bahwa media permainan mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu dan untuk menimbulkan rasa bahagia. Media permainan bahasa secara tidak langsung juga dapat melatih rasa percaya diri, kejujuran, dan juga menumbuhkan rasa solidaritas para peserta didik. Sadiman (2011) juga mengungkapkan tentang kriteria pemilihan gambar sebagai media untuk keterampilan menulis yaitu: (1.) Keaslian gambar, hendaknya menunjukkan situasi atau keadaan benda yang sebenarnya, (2.) Kesederhanaan, warna menimbulkan kesan yang mempunyai nilai estetis secara murni dan praktis, (3.) Bentuk item, mudah dipahami, (4.) Fotografi, tidak terlalu gelap atau terang, (5.) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.

Media pembelajaran Deutsch Domino merupakan salah satu alternatif media yang sesuai dengan kriteria penjelasan diatas yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan membuat peserta didik menikmati

pembelajarannya karena dapat bermain sambil belajar. Dan hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam menghafal dan memahami arti dari setiap kosakata. Dalam permainan Deutsch Domino para peserta didik dapat bermain seperti Domino pada umumnya namun diganti dengan kosakata Bahasa Jerman berupa gambar kata benda, kata kerja dan kata sifat sesuai dengan tema yang ditentukan sehingga membuat para peserta didik paham tentang kosakata dan dapat merangkai kosakata menjadi kalimat yang tepat. Juliati (dalam Aprianingsih 2013: 22) juga berpendapat bahwa dengan menggunakan domino peserta didik menjadi lebih cepat memahami materi pembelajaran dan merasa lebih bahagia karena dapat menikmati pembelajaran dengan bermain. Ginnis (2008: 115) juga berpendapat bahwa domino adalah sebuah media yang dapat digunakan pada saat awal pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, dan juga pada saat akhir pembelajaran sehingga membuat media ini dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam penyampaian materi. Adapun manfaat media domino dalam pembelajaran kosakata yaitu : (1.) peserta didik menjadi lebih berfikir kritis saat mengingat dan menebak arti kosakata, (2.) membuat peserta didik menjadi lebih aktif, (3.) membuat peserta didik lebih teliti dalam mencocokkan gambar dengan kosakatanya (Ginnis, 2008: 116).

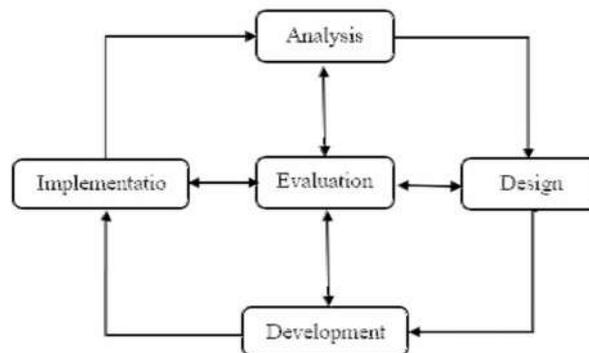
Berdasarkan penjelasan di atas maka judul artikel ilmiah ini adalah “*Deutsch Domino untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Jerman*”. Adapun rumusan masalah pada artikel ilmiah ini adalah bagaimanakah metode pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Jerman menggunakan Deutsch Domino. Tema yang akan digunakan yaitu *Schule* yang akan ditujukan untuk peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas atau sederajat (SMA/MA). Tujuan penulisan Artikel Ilmiah ini untuk mengetahui kelayakan media *Deutsch Domino* untuk pembelajaran keterampilan menulis kalimat sederhana Bahasa Jerman berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Artikel Ilmiah ini tidak dilakukan sampai tahap uji coba media untuk diterapkan di sekolah.

METODE

Artikel Ilmiah ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Metode penelitian untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan sebuah produk disebut dengan Research and Development (R&D) (Sugiyono, 2014:494).

Dalam metode penelitian pengembangan model penelitian yang digunakan pada Artikel Ilmiah ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai jenis pengembangan produk seperti model pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar (Branch, 2009:2). Benny A. Pribadi (2010) menyatakan bahwa ada 5 tahapan pada model ADDIE yakni *Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan Evaluation, pada Artikel ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan.



Gambar 1. Analisis Data

Teknik Analisis Validasi

Media yang telah dibuat harus dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Dalam validasi terdapat instrument penilaian yang terdapat aspek penilaian serta skala likert seperti berikut :

Table 3. Skala likert

1	Tidak sesuai
2	Kurang sesuai
3	Cukup sesuai
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Analisis data yang dilakukan dari hasil validasi menggunakan statistika untuk memperoleh nilai presentase kelayakan media. Rumusan yang digunakan sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\Sigma x}{\Sigma y} \times 100\%$$

Keterangan :

Σx : Alternatif jawaban terpilih setiap aspek

Σy : Alternatif jawaban ideal setiap aspek

Setelah dihitung hasil validasi yang didapat dari ahli materi dan media, maka dapat ditentukan kriteria kelayakan media tersebut. Berikut presentase kelayakan media :

Table 4. Presentase Kelayakan

Presentase	Kriteria	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat baik	Media sangat layak digunakan (tidak perlu direvisi)
61% - 80%	Baik	Media layak digunakan (perlu direvisi)
41% - 60%	Sedang	Media cukup

		layak digunakan (perlu direvisi)
21% - 40%	Lemah	Media tidak layak digunakan (perlu direvisi)
0% - 20%	Sangat lemah	Media sangat tidak layak digunakan (perlu direvisi)

(Arikunto,2010:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil validasi produk media pembelajaran *Deutsch Domino* diperoleh hasil melalui analisis data dari rumusan Perolehan Skor Akhir (PSA) untuk mengetahui hasil presentasi kelayakan ahli materi dan ahli media seperti berikut

Hasil validasi produk media pembelajaran *Deutsch Domino* diperoleh hasil melalui analisis data dari rumusan PSA untuk mengetahui hasil presentasi kelayakan ahli materi dan ahli media seperti berikut :

a. Ahli materi

No	Aspek Penilaian Instrumen Materi	Kategori Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian topik dengan materi pembelajaran subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i>	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 yang berlaku. Kompetensi dasar untuk pengetahuan yang digunakan yaitu KD 4.2 menyusun teks lisan dan tulis sederhana tentang cara memberitahu, menanyakan fakta, perasaan, dan sikap terkait topik kehidupan di sekolah dengan memperhatikan unsur teks kebahasaan secara benar		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan indikator capaian peserta didik dalam kompetensi menulis pada silabus bahasa Jerman kelas X	✓				
	1. Menggunakan (kata, frasa, kalimat) terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dalam bahasa Jerman		✓			
	2. Memahami penulisan (kata, frasa, kalimat) terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dalam bahasa Jerman		✓			
3.	Menuliskan (kata, frasa, kalimat) terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dalam bahasa Jerman		✓			
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran peserta didik kelas X:	✓				
	1) Dapat memahami kosakata terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dalam bahasa Jerman dengan benar		✓			
	2) Dapat memiliskan kosakata terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dalam bahasa Jerman dengan benar		✓			
3)	Dapat menuliskan kalimat sederhana terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dalam bahasa Jerman dengan benar		✓			
5.	Penggunaan bahasa dalam materi terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i> dapat dipahami oleh peserta didik		✓			
6.	Ketepatan pemilihan kosakata dalam materi yang disajikan terkait subtema <i>Gegegenstände in der Schule</i>		✓			

Materi yang ada pada media *Deutsch Domino* dikatakan sangat baik dengan revisi kecil. Setelah uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Dra. Heni Koesdiningsih Guru Bahasa Jerman SMAN 1 Krian pada tanggal 05 Juli 2021. Nilai yang didapat menunjukkan persentase 94% dengan rincian terdapat 10 butir aspek penilaian dan total nilai yang didapat 47 dari 50. Nilai yang paling tinggi terdapat pada kesesuaian materi dengan indikator pencapaian peserta didik dalam keterampilan menulis.

Sedangkan nilai paling rendah yang didapat pada penggunaan bahasa dan ketepatan pemilihan kosakata. Selain itu, validator memberikan masukan

bahwa untuk materi ditambahkan pengenalan kata benda yang tidak nyata seperti *die Stundenplan, der Unterricht*, dll. Adapun hasil perhitungan persentase dari validasi ahli materi, sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$PSA = 94\%$$

Tabel 13. Hasil Presentase validasi materi

Presentase	Kriteria	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat baik	Media sangat layak digunakan (tidak perlu direvisi)
61% - 80%	Baik	Media layak digunakan (perlu direvisi)
41% - 60%	Sedang	Media cukup layak digunakan (perlu direvisi)
21% - 40%	Lemah	Media tidak layak digunakan (perlu direvisi)
0% - 20 %	Sangat Lemah	Media sangat tidak layak digunakan (perlu direvisi)

(Arikunto,2010:54)

b. Ahli media

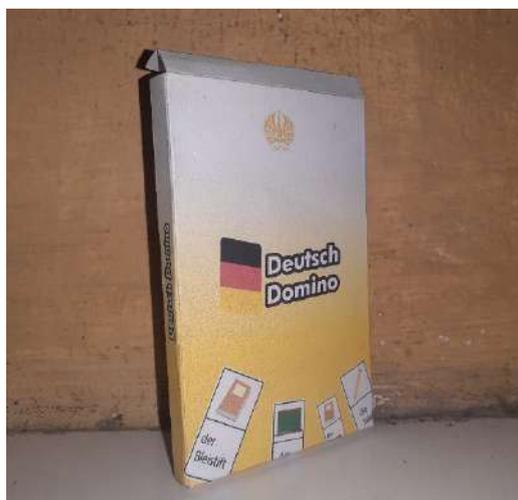
No	Aspek Penilaian Instrumen Media	Aspek Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Ketepatan mendukung isi pelajaran		✓			
2.	Menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik		✓			
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik		✓			
4.	Kemudahan penggunaan media <i>Deutsch Domino</i>		✓			
5.	Desain media <i>Deutsch Domino</i> memberikan kesan menarik dan positif			✓		
6.	Kualitas tampilan visual media <i>Deutsch Domino</i>		✓			
7.	Huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca		✓			
8.	Kekontrasan warna pada desain media <i>Deutsch Domino</i>		✓			
9.	Kesesuaian media <i>Deutsch Domino</i> dengan karakter peserta didik		✓			
10.	Dapat menambah penguasaan kosakata	✓				
11.	Kesesuaian media <i>Deutsch Domino</i> dengan materi yang diajarkan		✓			
12.	Kemudahan media <i>Deutsch Domino</i> dapat dibawa kemana mana		✓			
13.	Kesesuaian dengan tujuan belajar			✓		
14.	Keterlibatan peserta didik terhadap media <i>Deutsch Domino</i>		✓			
15.	Penilaian secara umum		✓			

Media *Deutsch Domino* dikatakan sangat baik setelah uji validasi yang dilakukan oleh ahli media Citra Fitri Kholidya, M. Pd Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA pada 23 Juli 2021. Nilai yang didapat menunjukkan persentase 78,66% termasuk kategori baik dan layak digunakan tapi perlu direvisi dengan menambahkan box kemasan.

Berikut adalah hasil revisi box kemasan Deutsch Domino.



Gambar 1. Desain box kemasan Deutsch Domino



Gambar 2. Box kemasan Deutsch Domino

Dengan rincian terdapat 15 butir aspek penilaian dan total nilai yang didapat 59 dari 75. Nilai yang paling tinggi terdapat pada media ini dapat menambah penguasaan kosakata peserta didik. Sedangkan untuk aspek terendahnya terletak pada desain media ini kurang menarik.

Adapun hasil perhitungan persentase dari validasi ahli materi, sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{59}{75} \times 100\%$$

$$PSA = 78,67\%$$

Tabel 14. Hasil Validasi Media

Presentase	Kriteria	Tingkat Validasi
81% - 100%	Sangat baik	Media sangat layak digunakan

		(tidak perlu direvisi)
61% - 80%	Baik	Media layak digunakan (perlu direvisi)
41% - 60%	Sedang	Media cukup layak digunakan (perlu direvisi)
21% - 40%	Lemah	Media tidak layak digunakan (perlu direvisi)
0% - 20 %	Sangat Lemah	Media sangat tidak layak digunakan (perlu direvisi)

(Arikunto,2010:54)

Adapun hasil media *Deutsch Domino* yang telah dibuat seperti berikut :

Gambar 5. Hasil media *Deutsch Domino*



Pembahasan

Keterampilan menulis untuk mempelajari bahasa asing sangat diperlukan. Dengan ditunjang oleh media dan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan media *Deutsch Domino* yang diadopsi dari domino yang ada di kalangan masyarakat dengan mengubah tampilannya yang berisi tentang *Nomen* (kata benda), *Verben* (kata kerja), dan *Adjektiv* (kata sifat) yang ada di sekolah. Media *Deutsch Domino* sangat mudah untuk dimainkan dan dibawa kemana – mana serta tidak memakan tempat untuk menyimpannya. Dengan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik berkerja sama untuk mencapai tujuan (Trianto,2007:42).

Menurut Ibrahim dkk (dalam Trianto, 2007:44) tujuan pembelajaran mencakup tiga jenis yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keberagaman dan keterampilan. Dalam hal ini akan terjadi pembelajaran

secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih dan saling asuh. Adapun sintak yang terdapat pada pembelajaran kooperatif yakni (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperati, (4) membimbing kelompok berkerja dan belajar, (5) evaluasi dan (6) memberikan penghargaan (Trianto, 2007:48 – 49).

Penjabaran mengenai tahap model ADDIE:

A. *Analysis/ menganalisis*

Pada model ADDIE terdapat tahap analisis yang bertujuan menggali informasi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan dari segi model, metode, media dan bahan ajar. Hal ini dilakukan untuk mencari masalah – masalah yang ada dilapangan. Pada tahap iini dilakukan observasi secara langsung pada PPL (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMAN 1 Surabaya kelas X. Temuan lapangan yang didapat bahwa siswa masih belum terampil dalam menuliskan kalimat sederhana dalam Bahasa Jerman.

B. *Design/ desain*

Fungsi dari dibuatnya media ini untuk melatih keterampilan menulis kalimat sederhana dalam Bahasa Jerman untuk siswa kelas X. Yang bertemakan “*Schule*” yang berisi *Nomen* (kata benda), *Verben* (kata kerja), dan *Adjektiv* (kata sifat). Berikut ini merupakan materi yang ada pada media *Deutsch Domino* :

Tabel 1. Materi

Nomen	Verben	Adjektiv
der Lehrer, die Lehrerin, der Schüler, die Schülerin, der Schulleiter	lernen, schreiben, hören, lesen, lehren,	fleißig, einfach, schwierig, gut, sauber,
die Schule, die Klasse, die Kantine, die Bibliothek, die Moschee, das Labor, das Lehrzimmer, der Platz, der Baum, das Schulleiterzimmer, die Krankenstation, die Flagge	sprechen, sitzen, fragen, spielen, gehen	wenig, groß, glücklich, gesund, krank
die Tafel, der Schwamm, der Tisch, die Tür, der Stuhl, die Lampe, das Fenster, der Schrank, die Facher, die Wanduhr,		

der Kalender		
die Uniform, die Schuhe, die Socke, die Krawatte, der Gürtel, der Hut, die Tasche, der Radiergummi, der Bleistift, das Buch, das Heft, das Lineal, das Geld, der Kugelschreiber		

Adapun desain media *Deutsch Domino* sebagai berikut :

				
die Klasse	die Kantine	die Bibliothek	die Moschee	das Labor
				
das Lehrzimmer	der Platz	der Baum	das Schulleiterzimmer	der Krankenstation
				
die Flagge	die Tafel	der Schwamm	der Tisch	der Stuhl
				
die Tür	die Lampe	das Fenster	der Schrank	der Facher
				
die Wanduhr	der Kalender	die Uniform	die Schuhe	die Socke

				
die Krawatte	die Gurtel	der Hut	die Tasche	der Radiergummi
				
der Bleistift	das Buch	das Heft	der Lineal	das Geld
				
der Kugelschreiber	lernen	schreiben	hören	lesen
				
lernen	sprechen	sitzen	fragen	spielen
				
gehen	rajin	mudah	susah	baik
				
gut	sauber	wenig	groß	glücklich
				
bersih	kecil	besar	bahagia	sehat

gesund	krank
sakit	der Lehrer

Gambar 2. Deutsch Domino

Dalam pembuatan *Deutsch Domino* lebih dikhhususkan untuk melatih keterampilan menulis kalimat sederhana. Dengan materi yang disajikan dapat mempermudah peserta didik dalam menulis kalimat sederhana tidak hanya menguasai kosakata saja. Adapun pedoman penggunaan media ini sesuai dengan sintak pembelajaran kooperatif menurut Trianto 2007:48 – 49 sebagai berikut :

Tabel 2. Sintak pembelajaran kooperatif

Fase	Deskripsi	Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan	Guru menyampaikan

	memotivasi peserta didik	semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pelajaran dan memotivasi peserta didik
2	Menyajikan informasi materi pembelajaran	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat tulisan/bacaan
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok supaya membentuk transisi secara efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas yang diberikan
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik tentang materi yang telah diberikan dengan memberikan <i>post-test</i> dengan maju kedepan
6	Pemberian penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya peserta didik baik

		secara individu maupun kelompok
--	--	---------------------------------------

C. *Development/* pengembangan

Dalam pembuatan media *Deutsch Domino* terdapat alat dan bahan yang diperlukan Untuk pembuatan media *Deutsch Domino* ini terbilang cukup mudah karena menggunakan bahan yang bisa didapatkan dimana saja dan bahan apa saja yang dibutuhkan yaitu: (1) Kertas karton, (2) Gunting, (3) Lem kertas, (4) Spidol, (5) Gambar *Nomen*, *Verben*, dan *Adjektive* yang sudah diprint. Lalu untuk langkah pembuatannya yang harus kita lakukan terlebih dahulu adalah :

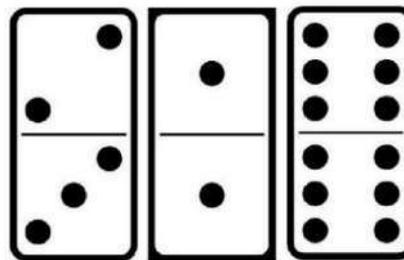
1. Mencari gambar *Nomen*, *Verben*, dan *Adjektive* dengan tema *Schule*.
2. Setelah menemukan gambar *Nomen*, *Verben*, dan *Adjektive* lalu gambar dicetak dengan ukuran 8 cm x 4 cm per gambar.
3. Lalu setelah gambar dicetak kemudian dipotong-potong sesuai dengan ukuran.
4. Setelah gambar dipotong-potong lalu kita potong kertas karton dengan ukuran 5 cm x 10 cm.
5. Setelah kertas karton dan gambar *Nomen* dan *Verben* dipotong-potong tempelkan gambar di sisi bagian atas kertas menggunakan lem kertas dan tunggu hingga mengering.
6. Jika sudah mengering lalu tulis kosakata bahasa jerman beserta artikelnya dari gambar tersebut disebelah gambar dari kartu domino yang lain.

Berikut ini adalah gambaran bentuk media *Deutsch Domino* untuk pembelajaran penguasaan kosakata jika sudah jadi.



Gambar 3. Desain media

Sedangkan domino yang beredar di kalangan masyarakat umum bentuknya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. Domino di masyarakat

PENUTUP

Simpulan

Memperbanyak penguasaan kosakata diperlukan agar peserta didik dapat merangkainya menjadi sebuah kalimat dan dibutuhkan media untuk memudahkan dalam pembelajarannya. *Deutsch Domino* merupakan media yang dapat digunakan untuk menambah penguasaan kosakata peserta didik agar dapat menyusun dari kosakata menjadi kalimat sederhana yang tepat.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dikatakan bahwa *Deutsch Domino* memperoleh presentasi 78,66% kategori baik dengan revisi media ini perlu ditambahkan box kemasan. Sedangkan hasil dari ahli materi memperoleh presentase 94% kategori sangat baik. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *Deutsch Domino* layak digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran pengaktifan kosakata bahasa Jerman.

Saran

Perlu adanya implementasi media *Deutsch Domino* dalam pelajaran bahasa Jerman sehingga peserta didik dapat memperbanyak penguasaan kosakata dan dapat menyusun kosakata menjadi kalimat sederhana yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bohn, R. 2000. *Probleme der Wortschatzarbeit*. Berlin: Langenscheidt.
- Butzkamm, Wolfgang. 1989. *Psycholinguistik des Fremdspracheunterrichts: natürliche Künstlichkeit: von der Muttersprache zur Fremdsprache*. Tübingen: Francke Verlag GmbH.
- Dauviller, C. dan Hillerich, D.L. 2004. *Spiele im Deutschunterricht*. Berlin: Goethe Institut.
- Fatchan, A. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif: Beserta contoh Proposal Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Edisi kedua. Surabaya: jenggala Pustaka Utama.
- Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik mengajar*. Jakarta: PT Indeks.

- Hamalik, dkk. 1974. *Ujian Bahasa*. Bandung: Ganeca.
Nv.
- Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Depdikbud.
- Heyd, G. 1990. *Deutsch Lehren*. Frankfurt am Main: Verlag Moritz Diesterweg.
- Keraf, G. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kast, Bernd. 1999. *Fertigkeit Schreiben*. Berlin
- Kuncoro, Mudrajad. 2009. *Mahir Menulis: Kiat Jitu Menulis Artikel Opini, Kolom dan Resensi Buku*. Jakarta: Erlangga.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Sadiman, Arief S., dkk. 1990. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.