

# Media Uno Card dalam Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman

Hijrah Fatimah<sup>1</sup>, Abdul Kasim Achmad<sup>2\*</sup>, Syarifah Fatimah<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: abdulkasim@unm.ac.id

ISSN : 2964-299x

**Abstract.** This study aims to determine the planning, implementation, and the result of the German vocabulary mastery through the uno card of class XII MIPA 6 students of SMAN 3 Makassar. This research is a classroom action study consisting of two cycles each of which contains the planning, implementation, observation, and reflection. The data of this study contains two types of data, qualitative data that is a description of the implementation results and observation results while quantitative data in the form of German language vocabulary test results. The results of research data show that the mastery of German vocabulary in cycle 1 has an average value of 55.25 and in cycle 2 has an average of 82.25. It shows an increase in the mastery of the German vocabulary of students by using the Uno Card Media

**Keywords:** *Learning Media, Vocabulary mastery, Germany, Uno Card*

<https://ojs.unm.ac.id/academic>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang menjadi mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Pendidikan Sekolah Menengah Atas. Dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa asing perlu diperhatikan terdapat beberapa aspek keterampilan, yakni *Hörverstehen* (menyimak), *Sprechfertigkeit* (berbicara), *Leseverstehen* (membaca) dan *Schreibfertigkeit* (menulis). Namun juga perlu diperhatikan adalah penguasaan grammatika dan kosakata yang dirasa sangat berperan dalam menunjang keempat keterampilan penguasaan bahasa Jerman tersebut.

Kurangnya kosakata sangat mempengaruhi aspek-aspek dalam berbahasa terutama dalam berbahasa Jerman. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas kosakata diperlukannya suatu inovasi dalam pembelajaran guna untuk memperkaya perbendaharaan kosakata dalam bahasa Jerman. Inovasi tersebut tertuang ke dalam sebuah media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa yakni permainan kartu berupa kartu *Uno*.

### Hakikat Penguasaan Kosakata

Kosakata yaitu aspek yang berperan penting dalam berkomunikasi dengan orang lain, karena tanpa adanya kosakata orang tidak dapat berkomunikasi dengan benar baik secara lisan maupun tulisan. Tarigan (2011:3) menjelaskan bahwa kosakata adalah sekumpulan kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya untuk dikutip dari bahasa lain. Selanjutnya, Engel (1988:3) mengemukakan “*Wörter sind unser Tor zur Welt, Wörter sind unser Weg zu den Menschen: Sie ermöglichen uns das Denken, sie sind die Grundlage unserer Verständigung miteinander*” yang memiliki arti “kata merupakan gerbang kita menuju dunia. Kata-kata merupakan sarana untuk menjalin komunikasi sesama manusia: kata-kata memungkinkan kita untuk berfikir, kata-kata merupakan dasar saling berkomunikasi antar manusia”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah sekumpulan kata yang kedudukannya sangat penting dalam berbagai aspek dan berguna dalam berkomunikasi yang baik dan benar sehingga kosakata sangat dibutuhkan dalam berbahasa.

Pengenalan dan pengetahuan tentang kelas atau jenis kosakata sangat diperlukan dalam menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Menurut Anwar (2021: 1) pengenalan kelas kata membantu seseorang dalam menyusun kalimat baik lisan maupun tulisan dengan baik dan benar. Bahasa Jerman memiliki 4 jenis kosakata diantaranya; kata kerja (*verben*), kata benda (*nomen*), kata sifat (*adjektiv*) dan kata keterangan (*adverb*). Kata kerja (*verben*) merupakan kosakata yang menyatakan adanya tindakan, kejadian, keberadaan, pengalaman atau yang menyatakan perbuatan. Kata benda (*nomen*) adalah kelas kata yang menyatakan nama dari seseorang, benda/barang, tempat, atau segala yang dibendakan. Setiap benda dalam bahasa Jerman dibedakan berdasarkan gendernya dan masing-masing memiliki artikel diantaranya yaitu; (a) maskulin memiliki artikel *der* contohnya *der Vater* yang berartikan ayah, (b) feminine memiliki artikel *die* contohnya *die Tasche* yang berartikan tas, dan (c) netral memiliki artikel *das* contohnya *das Bild* yang berartikan gambar. Kata sifat (*adjective*) merupakan jenis kata yang menyatakan

kondisi atau keadaan seseorang atau sesuatu. Kata keterangan (*adverbien*) merupakan kata yang menyatakan keterangan tentang waktu, tempat, dan keterangan tentang bagaimana atau alasan mengapa sesuatu dilakukan.

### **Hakikat Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang berarti perantara atau pengantar, dengan demikian media ialah sebuah wahana yang menjadi penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Indriana media adalah alat bantu yang bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar (Nurrita, 2018:171). Nurdyansyah (2019:47) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyaluran informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran guna merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana atau wadah yang dapat mengantarkan atau menyampaikan pesan-pesan dalam pengajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2) media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu; (1) pendidikan akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, (3) bahan pendidikan akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para guru, dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik, (4) guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa, dapat meningkatkan dan merangsang motivasi belajar siswa, serta dapat mengalirkan pesan yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **Media Uno Card**

Kartu *Uno* awalnya hanya diperkenalkan di keluarganya, namun pada tahun 1972 Merle Robbins menjual hak ciptanya kepada seorang kerabatnya yang pemilik rumah pemakaman. Kemudian perusahaan tersebut berubah menjadi *International Games* dan kartu *Uno* dipasarkan secara internasional. Rohrig (2008:214) juga menjelaskan tentang kartu *uno* bahwa *uno* adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapapun diatas usia 7 tahun. Augustyn (2012:117) mengemukakan bahwa Kartu *uno* adalah permainan yang terdiri dari 108 kartu berangka dan bersimbol dengan terdiri 5 macam warna berbeda, namun ada juga yang terdiri dari 56 kartu dan 5 macam warna yang berbeda. Cara memainkannya adalah menyamakan angka ataupun warna pada kartu yang didapat dengan kartu yang diberikan oleh pemain sebelumnya. Hakim (2010:06) juga mengungkapkan bahwa aturan permainan kartu *Uno* adalah setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu. Permulaan permainan satu kartu diambil dari pile card dan kartu ini berperan sebagai deal card. Untuk dapat memainkan kartu ini, seorang pemain di gilirannya harus dapat menyamakan

nomor ataupun warna asal kartu tersebut. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu menjadi ada beberapa action card yang juga dapat dimainkan. Kartu tersebut adalah sebagai berikut; (1) *draw 2 card*, kartu ini pemain pada giliran berikutnya harus mengambil dua kartu. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*, (2) *reverse card*, ketika kartu ini dimainkan, arah permainan dibalik. Permainan yang digilir searah jarum jam diubah menjadi berlawanan jarum jam. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*, (3) *skip card*, ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya tidak akan bisa memainkan gilirannya. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*, (4) *wild card*, ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild card* tersebut. Kartu ini bisa dimainkan setiap saat tanpa harus mencocokkan warna seperti pada action card yang lain, (5) *wild draw 4 card*, ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil empat kartu dan pemain tersebut juga harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild draw 4 card*.

Media *uno card* tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihanannya menurut Khairunnisak (2015) yaitu; (1) praktis dalam membuat dan menerapkannya, guru juga tidak perlu memiliki keahlian khusus dalam menggunakannya, (2) mudah dibawa dengan ukurannya yang kecil, tidak membutuhkan ruang sehingga dapat digunakan di mana saja, (3) karena warna yang bervariasi dan memiliki angka sehingga mudah untuk diingat. Adapun kekurangannya menurut Qodry (2017 : 25) yaitu; (1) terlalu memakan waktu yang cukup banyak, (2) banyaknya jenis kartu membuat siswa yang baru mengenal kartu ini bingung dalam memainkannya, (3) kartu *Uno* menjadi bahan mainan bagi siswa jika guru tidak tegas dalam menyampaikan aturan permainan.

Adapun langkah-langkah permainan *uno card* yaitu; (1) kartu *Uno* dikocok dan tiap pemain mendapatkan masing-masing tujuh kartu, (2) kartu yang tersisa ditempatkan menghadap ke bawah di tengah dan membentuk dek, (3) kartu pertama yang dikeluarkan adalah satu kartu dari dek kartu teratas. (4) pemain pertama harus mengeluarkan kartu dari tangannya sesuai dengan warna atau simbol atau angka yang tertera pada kartu pertama, (5) apabila seorang pemain tidak dapat menempatkan kartu yang cocok, maka pemain harus mengambil kartu dari dek kartu sebagai hukuman, (6) apabila pemain tersebut dapat mencocokkan kartu, permainan dilanjutkan, (7) dan apabila kartu tersisa satu, maka pemain harus berteriak mengucapkan “*UNO*”, (8) apabila pemain lupa dan pemain lainnya yang berteriak, maka pemain yang lupa tersebut harus mengambil satu kartu dari dek sebagai hukum.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terbagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester

genap tahun ajaran 2022/2023 di SMAN 3 Makassar. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas XII MIPA 6 dengan seorang guru bahasa Jerman. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes siswa. Untuk menganalisis data penelitian yang didapatkan maka data penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni data penelitian kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan berdasarkan observasi guru dan siswa, kemudian data kuantitatif dikumpulkan dari hasil tes penguasaan kosakata siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Makassar, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPA 6. Data dalam penelitian yang diperoleh dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media *Uno Card* dan satu kali evaluasi. Sebelum melangkah ke proses pembelajaran mula-mula dilakukannya tahap perencanaan. Kegiatan perencanaan meliputi; penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan instrument penelitian dan penyusunan pedoman observasi siswa maupun guru.

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2023 di kelas XII MIPA 6 pada pukul 09.00 – 10.30 WITA, pada pertemuan ini materi yang dibahas yaitu *in den Ferien* sekaligus memperkenalkan ke siswa mengenai *uno card*. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 01 Februari 2023 di kelas XII MIPA 6 pada pukul 10.45 – 11.30 dengan materi *was hast du in den Ferien?*. Pada siklus 2 pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2023 dengan materi *Urlaub* dan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 08 Februari 2023 dengan materi *was haben Sie im Urlaub gemacht?*.

Hasil pelaksanaan siklus 1 pada lembar observasi guru ditemukannya perbedaan antara pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama lembar untuk observasi guru telah mencakup keseluruhan 8 butir kegiatan atau 100% kegiatan terlaksana. Kegiatan yang terlaksana tersebut yaitu guru membentuk kelompok, guru menyampaikan aturan main dalam permainan kartu *Uno*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, guru memulai permainan dengan dimulainya kartu dikocok, guru memberikan siswa masing-masing kartu, guru menyimpan kartu yang tersisa dan membentuk sebuah dek, guru mengawasi dan mengarahkan siswa dalam pelaksanaan permainan dan aktivitas terakhir yaitu guru melakukan evaluasi sederhana dengan meminta siswa menyebutkan kosakata yang telah didapatkan. Pada pertemuan kedua hasil pengamatan observasi hanya mencakup 6 dari 8 butir kegiatan yang dilakukan atau 75% dari kegiatan yang terlaksana. Kegiatan yang tidak dilakukan oleh guru yaitu tidak memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya mengenai aturan dan cara bermain kartu *Uno* dan guru tidak mengawasi dan mengarahkan siswa dalam pelaksanaan permainan. Selain itu, hasil pelaksanaan siklus 1 pada lembar observasi siswa pada pertemuan pertama dan kedua hasilnya sama yaitu hanya mencakup 6 dari 10 butir kegiatan atau hanya 60% kegiatan yang terlaksana dari keseluruhan aktivitas yang ada. Kegiatan yang terlaksana tersebut adalah siswa menyimak secara seksama penjelasan terkait aturan dan langkah-langkah permainan kartu *Uno*, siswa masing-masing mendapatkan kartu, siswa mengeluarkan kartu dari tangannya serta menyebutkan kosakata yang terlampir di

kartu tersebut, siswa mengambil kartu dari dek, dan siswa menyebutkan “Uno” diakhir permainan. Sementara itu, untuk hasil tes penguasaan kosakata siswa pada siklus 1 ditemukan hasil bahwa dari 20 orang siswa yang mengikuti tes, skor tertinggi adalah 65 dan skor terendah adalah 35. Untuk mendapatkan nilai rata – rata siswa maka digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum N}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{1105}{20}$$

$$\bar{x} = 55,25$$

**Keterangan:**

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum N$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Hasil pelaksanaan siklus 2 lembar observasi guru telah memenuhi keseluruhan kegiatan atau 100% kegiatan terlaksana. Begitu pula dengan hasil siklus 2 pada lembar observasi siswa seluruh kegiatan baik pada pertemuan pertama maupun kedua telah memenuhi seluruh aktivitas yang terdapat dalam lembar observasi siswa sehingga dapat dikatakan 100% terlaksana dengan baik. Sedangkan pada siklus 2 ditemukan hasil bahwa dari 20 orang siswa yang mengikuti tes, skor tertinggi adalah 95 dan skor terendah adalah 45. Untuk mengetahui nilai rata-rata siswa maka digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum N}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{1.645}{20}$$

$$\bar{x} = 82,25$$

**Keterangan:**

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum N$  = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

Sehingga nilai rata – rata siswa kelas XII MIPA 6 pada siklus II adalah 82,25, dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I adalah 55,25.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu Uno dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Penelitian ini sejalan dengan beberapa peneliti terdahulu mengenai peningkatan penguasaan kosakata melalui media *uno card* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan yang telah disusun dan disepakati bersama guru mata pelajaran bahasa Jerman SMAN 3 Makassar meliputi: penyusunan RPP, penentuan sumber materi pembelajaran, penyusunan materi pembelajaran, penyusunan instrumen penilaian serta lembar observasi guru

maupun siswa telah tersusun dengan baik. Proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman melalui media *uno card* menunjukkan adanya peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengamatan terhadap guru maupun siswa. Terdapat peningkatan proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan terhadap guru, dimana ada 2 aktivitas yang dilewatkan guru pada tahap siklus 1. Namun berbeda halnya dengan tahap siklus 2, seluruh aktivitas terlaksana semuanya. Sementara itu peningkatan proses pembelajaran juga ditunjukkan oleh hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa. Sementara itu, Hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata 55,25 pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 82,25 pada siklus 2.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M., Mantasiah & Yusri. (2021). Belajar Tata Bahasa Jerman dengan Menggunakan Pendekatan Linguistik. Bengkulu: El-Markaz
- Augustyn, F. J. (2012). Dictionary of Toys and Games in American Popular Culture. New York: Routledge
- Engel, U. (1988). Deutsche Grammatik. Heidelberg: Julius Gross Verlag
- Hakim, E. (2010). Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. Skripsi. Medan: JIK FMIPA UNSU
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. Jurnal Pencerahan, 9(2), 66-82
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. Misykat, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018
- Qodry. (2017). Penggunaan Teknik Dialog Melalui Media Kartu Uno dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis. Jurnal Pendidikan. <http://repository.upi.edu> (diakses pada 13 November 2022)
- Rohrig, P & Jenny, C. (2008). 57 Sf Activities for Faciliators and Consultants. Germany: Solution Books.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algersindo.
- Tarigan, H.G. (2011). Pengajaran Kosakata (Edisi Revisi). Bandung: Angkasa