

# **Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman**

**Dian Luviana<sup>1</sup>, Wahyu Kurniati Asri<sup>2\*</sup>, Syarifah Fathimah Al Ilmul<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Makassar, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: wahyuku\_ayu@yahoo.com

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar menggunakan media pembelajaran kartu domino. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar yang berjumlah 30 orang. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas kualitatif dan kuantitatif. data kualitatif diperoleh melalui observasi sedangkan kuantitatif diperoleh melalui tes peningkatan kosakata siklus I dan siklus II. Hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jerman, siswa memperoleh nilai rata-rata pada siklus I adalah 73,20 dan siklus II adalah 86,29. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X SMA Negeri 4 selayar.

**Kata kunci:** Peningkatan, Kosakata, Media Kartu Domino

## **PHONOLOGIE** Journal of Language and Literature

E-ISSN: 2774-4701

P-ISSN: 2774-471X

**Abstract.** The purpose of this study was to determine the mastery of German vocabulary in class X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar using domino card learning media. The type of research used is Classroom Action Research which consists of two cycles, namely cycle I and cycle II. The subjects in this study were students of class X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar, totaling 30 people. Data analysis techniques in this study consisted of qualitative and quantitative. Qualitative data was obtained through observation while quantitative data was obtained through vocabulary improvement tests in cycle I and cycle II. The results of the German vocabulary mastery test showed that the average score in the first cycle was 73.20 and the second cycle was 86.29. The results of this study indicate that the domino card media can increase the German vocabulary of class X students of SMA Negeri 4 Selayar.

**Keyword:** Enhancement, Vocabulary, Dominoes Card Media

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memudahkan manusia dalam berinteraksi dengan manusia lain di seluruh dunia. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi, manusia dituntut agar dapat berinteraksi untuk menyerap informasi dengan menggunakan bahasa asing. Salah satunya adalah bahasa Jerman. Pada perkembangannya bahasa Jerman telah diajarkan di sekolah menengah atas (SMA) sebagai mata pelajaran muatan lokal untuk pengembangan diri siswa dalam menghadapi perkembangan zaman (Alvionicha, F., Jufri, J., & Dalle, A., 2021; Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M., 2021; Qudus, M., & Yusri, Y., 2017).

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang juga berperan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Untuk dapat menguasai bahasa Jerman, diperlukan keterampilan berbahasa yang mencakup 4 kompetensi yaitu, kemampuan menyimak (Hörverstehen), kemampuan berbicara (Sprechfertigkeit), kemampuan membaca (Leseverstehen), dan kemampuan menulis (Schreibfertigkeit). Aspek kemampuan gramatik dan kosakata (Strukturen und Wortschatz) diajarkan secara terpadu dalam keempat kemampuan tersebut. Kosakata (Wortschatz) bagian paling penting dalam mempelajari suatu bahasa, dalam hal ini bahasa Jerman. Siswa dapat menguasai keempat keterampilan yang ada apabila terlebih dahulu menguasai kosakata dari suatu bahasa, maka akan mudah menguasai bahasa tersebut. Pada kenyataannya, kosakata inilah yang menjadi hal paling sulit dikuasai siswa.

Kosakata merupakan suatu susunan huruf yang membentuk suatu kata bermakna untuk menyampaikan atau mendeskripsikan sesuatu. Kosakata merupakan unsur terpenting yang harus dipelajari saat belajar bahasa Jerman. Kosakata merujuk pada kekayaan kata suatu bahasa tertentu, bahkan bisa disebut sebagai kunci dalam mempelajari bahasa asing. Kualitas kemampuan berbahasa seseorang ditentukan dengan kekayaan kosakatanya (Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N., 2021; Ismiyanti, R., & Muddin, M., 2017; Lestari, H., & Hasmawati, H., 2019).

Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa diketahui dari hasil wawancara dengan guru bahasa Jerman SMA Negeri 4 Selayar pada tanggal 25 September 2021 diperoleh informasi bahwa hasil belajar penguasaan kosakata siswa masih tergolong rendah. Hal ini juga dihitung dari nilai rata-rata hasil belajar bahasa Jerman siswa adalah 50 sedangkan standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan adalah 75. Penguasaan kosakata siswa juga berbeda-beda, terdapat beberapa siswa yang memiliki nilai kemampuan penguasaan kosakata masih rendah sehingga menjadi salah satu penghambat dalam menguasai bahasa Jerman. Beberapa faktor yang diduga sebagai rendahnya penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar, kurangnya prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran misalnya buku pembelajaran bahasa Jerman dan kamus bahasa Jerman. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk membantu dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media akan lebih menyenangkan dan siswa akan antusias dalam belajar bahasa Jerman. Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu media kartu domino.

Permainan bahasa dengan menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dapat memberikan manfaat tersendiri bagi siswa baik dalam meningkatkan semangat belajar siswa maupun pemahaman serta daya ingat siswa terhadap kosakata. Media domino dapat menciptakan lingkungan bermain yang menarik dan menyenangkan, juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Media domino dapat diimplementasikan pada waktu awal, pertengahan serta akhir pembelajaran, hal ini tentunya membuat guru tidak mengalami kesulitan dalam penerapan media domino dalam kelas. Selain itu, media domino dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran kosakata. Penelitian ini diperkuat oleh beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya oleh [Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. \(2018\)](#) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman adalah 78,7% dengan kategori cukup. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh [Nur, M., Burhanuddin, B., & Mannahali, M. \(2021\)](#) menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa terhadap kosakata bahasa Jerman siswa termasuk dalam kategori rendah sebesar 35,25%. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh [Nuraina, D., & Saleh, N. \(2017\)](#) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penguasaan kosakata dengan keterampilan berbicara bahasa Jerman dimana  $r_{hitung} 0,543 > r_{tabel} 0,468$  (0,05%). Hubungan ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,543 yang termasuk pada kategori sedang.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut [Rusman \(2011:169\)](#), “Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wacana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. Hal ini didukung juga oleh [Prasetya \(2015:133\)](#), “Media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada”. [Dewi \(2012:13\)](#) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada murid. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan pembelajaran”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan atau informasi dalam pembelajaran.

### Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut [Rusman \(2011:169\)](#), “Media adalah pengantar pesan dari

pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wacana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan”. Hal ini didukung juga oleh [Prasetya \(2015:133\)](#), “Media adalah channel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada”. [Dewi \(2012:13\)](#) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran dan dapat menyalurkan informasi dari guru kepada murid. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan pembelajaran”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan dapat membantu mengantarkan pesan atau informasi dalam pembelajaran.

### **Media Pembelajaran Kartu Domino**

Kartu domino merupakan permainan yang disukai dikalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Media pembelajaran kartu domino adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menarik minat siswa untuk belajar. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik kemampuan berpikir siswa dalam belajar. [Prasetya \(2016:2\)](#) “Kartu domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisi terdapat tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai 6”. [Rosyid \(2017:28\)](#) “Media kartu domino dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang terjadi di suatu kelompok”. [Melina \(2017:40\)](#) “kartu domino dimainkan oleh sekelompok orang dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain yang memiliki nilai, angka, atau jumlah titik yang sama”. [Susanti \(2018:17\)](#) “Kartu domino adalah salah satu cara penyampaian bahan ajar pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dalam permainan kartu domino”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino sebagai permainan bahasa yang memiliki bentuk berbeda dengan media domino yang sering kita jumpai dalam masyarakat umum. [Ginnis \(2009:116\)](#) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kartu domino sebagai berikut; 1. Guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5 orang. 2. Permainan dimulai dengan mengocok kartu tersebut, kemudian dibagikan sama banyak pada setiap pemain. Jika ada kartu berlebih dijadikan sebagai pembuka permainan.

Sebelum permainan dimulai siswa diberikan waktu 5-10 menit untuk mencari jawaban pada kartunya. 4. Kartu pertama diturunkan oleh pembagi kartu, berikutnya diturunkan oleh pemain yang duduk disebelah kanan pembagi kartu dengan cara menyambungkan salah satu ujung kartu yang ada diatas meja, jika tidak ada kartu yang sesuai harus dikatakan “lewat”, begitu seterusnya. 5. Permainan selesai jika ada seorang pemain yang habis kartunya atau semua pemain mengatakan “lewat”.

## **Kosakata**

Kosakata merupakan pembendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus penguasaan kosakatanya, maka semakin terampil pula dalam berbahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan [Usman \(2017:39\)](#) berpendapat bahwa “Kosakata merupakan suatu kata baik pasif maupun aktif yang digunakan dalam suatu bahasa dan memiliki makna tertentu sesuai dengan aturan kaidah-kaidah tertentu”. [Djiwandono \(2011:126\)](#) bahwa “Kosakata merupakan pembendaharaan kata- kata dalam berbagai bentuknya yang meliputi: kata- kata yang sama atau berbeda, masing-masing dengan artinya sendiri. Kualitas kosakata yang dimiliki seorang anak akan memengaruhi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata atau pembendaharaan kata adalah sejumlah kata dan istilah yang terdapat dalam suatu bahasa yang dipergunakan penuturnya dalam kehidupan sehari- hari dan semakin bagus kosakata seseorang maka semakin terampil pula dalam berbahasa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang artinya adalah suatu penelitian yang dilaksanakan dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 21 perempuan dan 9 laki-laki serta satu orang guru bahasa Jerman.

### **Instrumen Penelitian**

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah lembar observasi dan tes hasil belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran kartu domino. Bentuk tes dan kriteria penilaian yang digunakan pada siklus I dan siklus II sama, Tes yang digunakan untuk mengukur peningkatan kosakata bahasa Jerman menggunakan media pembelajaran kartu domino yaitu berbentuk tes pilihan ganda, tes melengkapi kalimat dan tes lawan kata (antonim). Tes terdiri masing-masing 5 soal. Setiap jawaban yang benar mendapatkan skor 2 (dua), jawaban yang salah mendapatkan skor 0 (nol), soal yang jawabannya kurang tepat mendapatkan skor 1 (satu), dan jika siswa benar semua dalam mengerjakan soal skor 10 (sepuluh). Jadi skor keseluruhan berjumlah 30.

## Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan lembar observasi, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mencari skor rata-rata.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil analisis data diperoleh dari hasil tes penguasaan kosakata yang diberikan kepada siswa. Pembelajaran ini dilakukan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan materi dan satu pertemuan evaluasi. Adapun hasil tes siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 73,20. Berikut ini merupakan skor rata-rata yang diperoleh siswa dalam tes penguasaan kosakata bahasa Jerman maka diketahui bahwa peningkatan kosakata bahasa Jerman siswa dengan tingkat persentase 3,33% dengan nilai 90 dan 73,3 sebanyak 1 siswa. Sedangkan, tingkat persentase 23,33% dengan nilai 86,6 sebanyak 7 siswa, tingkat persentase 6,66% dengan nilai 83,3 sebanyak 2 siswa. Sementara itu, tingkat persentase 13,33% dengan nilai 80 dan 70 sebanyak 4 siswa. Selanjutnya, tingkat persentase 36,66% dengan nilai 60 sebanyak 11 siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut masih sangat rendah. Oleh karena itu dilanjutkan ke siklus II. Adapun nilai rata-rata tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa adalah 86,29%. Persentase nilai siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa pada siklus II yaitu 23,33% dengan nilai 96,6 sebanyak 7 siswa. Sedangkan, tingkat persentase 10% dengan nilai 93,3 sebanyak 3 siswa. Sementara itu, tingkat persentase 13,33% dengan nilai 90, 80, dan 76,6 sebanyak 4 siswa, tingkat persentase 20% dengan nilai 86,6 sebanyak 6 siswa. Selanjutnya, tingkat persentase 6,66% dengan nilai 63,3 sebanyak 2 siswa.

### Pembahasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar yang terdapat 30 orang siswa berlangsung selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I dan siklus II dilakukan dua pertemuan. Konsentrasi penelitian ini diarahkan pada penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPA 1 dengan tema "Schule". Setiap akhir pertemuan kedua dilaksanakan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar, sehingga pelaksanaan evaluasi berlangsung dua kali yaitu 1 kali untuk siklus I dan 1 kali untuk siklus II. Selain itu, setiap pertemuan, peneliti melakukan observasi yakni kepada guru dan kepada siswa dengan berlandaskan pada lembar observasi.

Pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat memberikan perubahan kepada siswa. Antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat di setiap pertemuannya. Hal ini dapat diketahui dari semakin banyaknya siswa yang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, lebih gembira, percaya diri, dan atraktif bahkan perhatian siswa selama guru menjelaskan juga semakin membaik dari siklus I sampai siklus II. Hal ini juga tidak

terlepas dari upaya untuk bersikap lebih tegas menegur siswa yang kurang. Sementara itu, cara pengucapan siswa terhadap kosakata yang diajarkan guru juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan juga terlihat pada saat siswa mengerjakan tugas dengan tepat waktu. Pemberian batas waktu yang jelas oleh guru kepada siswa untuk mengerjakan tugas membuat siswa dapat memaksimalkan waktu yang diberikan. Sementara itu, siswa merespon positif (senang) terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini disebabkan karena tingginya antusiasme dan rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran kartu domino yang dianggap baru untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jerman. Keaktifan siswa untuk bertanya juga mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan guru berusaha memotivasi siswa untuk tidak takut dan tidak malu untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami.

Selain itu, keaktifan siswa dalam bekerja sama dengan teman kelompok belajarnya juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Motivasi yang diberikan oleh guru setiap pertemuan membuat siswa lebih percaya diri dan tidak merasa malu lagi untuk mengungkapkan pendapat di depan teman-temannya.

Ada beberapa aktivitas yang terdapat pada lembar observasi yang belum dilaksanakan secara menyeluruh oleh guru dan siswa pada siklus I, namun pada siklus II aktivitas tersebut telah dilaksanakan secara baik oleh guru dan siswa. Secara keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I. Sudah cukup banyak siswa yang menguasai kosakata bahasa Jerman dan pengucapannya juga sudah benar, dengan memperhatikan tanda baca. Oleh karena itu diperoleh bahwa aktivitas guru dan siswa telah menunjukkan peningkatan dan berjalan dengan baik.

Semua aktivitas siswa telah dilaksanakan pada siklus II. Siswa sudah mulai memerhatikan penjelasan dari guru tentang materi Schule, dan siswa sudah lebih memerhatikan media pembelajaran kartu domino. Selain itu, siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami, kemudian menyimpulkan hasil pembelajaran. Maka dari itu semakin banyaknya siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Guru juga akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memotivasi siswa untuk rajin belajar dan tidak malu untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami, siswa juga mulai membuat kesimpulan pada akhir pembelajaran. Hal ini dikarenakan sebagian siswa menganggap bahwa tugas yang diberikan guru bukanlah sebuah beban, akan tetapi tantangan yang harus dipecahkan oleh siswa itu sendiri. Berdasarkan hasil tes rata-rata penguasaan kosakata siswa secara keseluruhan pada siklus I mencapai 73,20 dan pada siklus II meningkat menjadi 86,29 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian berdasarkan data hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar dapat dikatakan “Berhasil”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Hasil tes penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas X IPA 1 SMA Negeri 4 Selayar melalui media pembelajaran kartu domino menunjukkan bahwa nilai rata-rata siklus I yaitu 73,20, maka rata-rata nilai tersebut masuk dalam kategori baik. Selanjutnya nilai rata-rata siklus II yaitu 86,29, maka rata-rata nilai tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai penguasaan kosakata siswa meningkat dan dinyatakan berhasil. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan kosakata bahasa Jerman siswa. Adapun perbandingan skor rentangan yang diperoleh antara siklus I dan siklus II yaitu 13,09. Adapun pencapaian tersebut terbukti dengan penjelasan berikut: Pada awal siklus I siswa masih kesulitan mengucapkan dan mengingat kosakata, hal ini diketahui dari hasil observasi siswa pada pertemuan pertama dimana siswa masih kurang aktif menanggapi dengan baik materi yang disampaikan oleh guru dan saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang mondar-mandir dan sering keluar kelas, namun pada pertemuan kedua siklus I siswa mulai aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, hal ini ditandai dengan antusias siswa untuk mengetahui kosakata tersebut. Pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua siswa sudah mulai semangat dan lebih antusias mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu domino dan selama proses pembelajaran siswa sudah aktif menanggapi materi yang disampaikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alvionicha, F., Jufri, J., & Dalle, A. (2021). Keterampilan Menulis dan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Berbasis Model Pembelajaran SAUD. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 1-10.
- Angreany, F., Saleh, N., & Mannahali, M. (2021). YouTube-Based Audio Visual Media in German Listening Learning. In *International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT)*.
- Dewi, G. P. F. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama*. Malang: UB Pross.
- Djiwandono, S. (2008). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Wacana Jaya Cemerlang.
- Ginnis, P. (2009). *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Hasrar, H., Dalle, A., & Usman, M. (2018). Hubungan penguasaan kosakata dengan keterampilan menulis karangan deskriptif bahasa jerman siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(2), 32-40.
- Ismiyanti, R., & Muddin, M. (2017). Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Dengan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Alla Kabupaten Enrekang. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1).
- Lestari, H., & Hasmawati, H. (2019). Kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosa kata Bahasa Jerman. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(2), 123-128.



- Melina, V. (2017). Pengembangan Donat Konversasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Nur, M., Burhanuddin, B., & Mannahali, M. (2021). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Puisi Bahasa Jerman. *Interference: Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 64-70.
- Nuraina, D., & Saleh, N. (2017). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Kabupaten Majene. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2).
- Prasetya, S P. (2015). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Prasetya, S. P. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 5, No. 04. Tahun 2016, Hlm 1-6.
- Qudus, M., & Yusri, Y. (2017). Keefektifan Penggunaan Metode Audio Lingual dalam Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).
- Rosyid, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Untuk Memotivasi Santri Di Masjid Al Muhajirin Banyuwajuh Dalam Mengejarkan Soal Matematika. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 3(2): 28.
- Rusman. (2011). *Penbelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salwa, R., Usman, M., & Saleh, N. (2021). Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 1(2), 108-114.
- Susanti, N. (2018). Keefektifan Pendekatan Pembelajaran Aktif Tipe Indeks Card Match Terhadap Keaktifan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 480-490.
- Usman. (2017). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua*, 2(2), 32-40.