

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai penyampaian pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yakni peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.¹ Media pembelajaran adalah salah satu kegiatan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran dan peserta didik dapat menyerap pemahaman melalui bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman belajar interaktif dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan daya tarik kepada peserta didik dalam ikut serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam kesempatan mengekspresikan diri untuk percaya diri.

Dari hasil wawancara dan juga observasi dengan wali kelas II di MIS Al Hikmah Kota Kediri permasalahan yang terjadi di lapangan, peserta didik kurang menyukai pembelajaran tematik pada kompetensi dasar bahasa Indonesia terutama materi kosakata. Karena kosakata bahasa Indonesia sangat beragam, peserta didik cenderung bosan dan tidak mengerti jika diberi pertanyaan mengenai arti kosakata Bahasa Indonesia. Hal lain yang menyebabkan peserta didik kurang mengetahui kosakata bahasa Indonesia, mereka lebih menggunakan bahasa daerah sebagai alat

¹ Ummysalam A.T.A Duludu, *Buku Ajar Kurikulum Bahan Ajar dan Media Pembelajaran PLS* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), Hal 10

komunikasi sehari-hari. Kurangnya pengetahuan tentang kosakata menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kurang antusias dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini, disebabkan peserta didik belum berani dalam mengutarakan jawaban ataupun pendapat. Karena kosakata bahasa Indonesia peserta didik belum banyak dikuasai atau meluas.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, hanya menggunakan media verbal dan penugasan sesuai buku yang sudah tersedia. Kegiatan pembelajaran ini masih dalam kondisi daring atau kegiatan pembelajaran secara *online*, jadi kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pendidik kurang efektif. Hal yang mendukung peserta didik dalam memperluas kosakata sesuai dengan observasi dan wawancara, pendidik hanya memberikan tanya jawab mengenai kosakata bahasa Indonesia, menulis kalimat kosakata beserta artinya dan bererita dalam rekaman video. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan atau stimulus mengenai kosakata bahasa Indonesia. Jika dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pendidik diberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran seperti strategi, metode, maupun media akan memberikan efek yang berbeda bagi peserta didik. Selain faktor pembelajaran pada lingkungan sekolah, faktor lingkungan keluarga juga sangat diperlukan. Kebiasaan serta perilaku yang diajarkan orang tua maupun keluarga ini sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak-anaknya.

Kosakata adalah berbagai kumpulan kata yang membentuk suatu bahasa.² Kosakata dapat dikuasai saat pemerolehan kata yang banyak saat mereka kecil. Banyaknya pengetahuan serta pengalaman yang menjadikan ia tau banyak kata yang menjadi kalimat. Penguasaan kosakata adalah salah satu cakupan awal dalam kegiatan pengembangan bahasa.³ Kosakata merupakan awal dari belajar mengenai bahasa, jadi untuk lebih luas lagi belajar mengenai bahasa Indonesia maka harus mengetahui atau memperluas kosakata terlebih dahulu. Peserta didik dapat memahami kosakata yang beragam secara tidak langsung dapat memperkaya kosakata mereka. Kosakata telah menjadi bagian dari pembelajaran tematik yakni materi pokok bahasa Indonesia. Materi kosakata terdapat pada tematik kelas rendah.

Pengukuran pendidik mengenai kosakata peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran *online* ini dilakukan dengan cara peserta didik membuat rekaman video menceritakan kegiatan sehari-hari yang mereka lakukan dan penugasan pada buku tematik sesuai prosedur buku tersebut. pengetahuan pendidik mengenai kosakata yang dikuasai peserta didik ini, bisa saja dilakukan dengan tanya jawab melalui *via chat whatsapp, video call*. *Video call* dilakukan dengan sesuai jadwal yang sudah diatur oleh pendidik. Mengingat peserta didik kelas II di MIS Al Hikmah Ketami tidak semua dipegangi *handphone*. Ada yang *handphone* bergabung

² Umi Hijriyah, *Analisis Pembelajaran Mufradat dan Struktur Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah*, (Surabaya: CV. Gemilang, 2018), Hal 24.

³ Peraturan pemerintahan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2012 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia Pasal 1 Ayat 1.

dengan kakak maupun orang tua mereka. Beberapa peserta didik, orang tuanya sama-sama bekerja jadi untuk mengerjakan tugas yang diberikan harus menunggu orang tuannya untuk pulang. Hal ini pihak sekolah memberikan kelonggaran waktu pengumpulan tugas.

Adapun faktor yang mempengaruhi kurangnya pemahaman mengenai kosakata dapat dilihat dengan faktor eksternal dan internal. Faktor internal ini dilihat dari peserta didik sendiri, seperti halnya malas melakukan kegiatan pembelajaran, tidak ada gairah atau keingin tahun yang tinggi dalam mengetahui kosakata bahasa Indonesia. Kemudian faktor eksternal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang monoton hanya menggunakan metode konvensional dimana pada metode ini pendidik dan peserta didik hanya menggunakan alat komunikasi lisan dan pembelajaran berpusat pada pendidik. Faktor eksternal lainnya berada pada lingkungan keluarga, pemberian dukungan peran aktif orang tua dalam keberhasilan anaknya juga sangat diperlukan.

Dari uraian permasalahan tersebut, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif penyampaian tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat memperluas kosakata adalah media anagram. Anagram merupakan kata yang ditulis dengan mengubah huruf dari kata yang berbeda kemudian disusun menjadi suatu kata yang utuh dan benar.⁴ Media anagram adalah mengatur ulang huruf menjadi

⁴ Sulistianingsih Endang, Rizki Dwi Juliani, dan Toto Pradjarto, 'The Effect Of Anagram Games On Secondary Level Students' Reading Achievement', *JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature)*, Vol 5, No 1, 2020, Hal 53.

frasa, kata, nama, kalimat dan lain sebagainya menjadi kata yang baru.⁵ Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Heppy Sinaga, Herman dan Eben Pasaribu, bahwa media anagram sangat berpengaruh kepada terhadap pembendaharaan kosakata peserta didik. Keberhasilan mengajar tidak hanya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran namun juga dapat menggunakan teknik permainan untuk lebih aktif dan menyenangkan.⁶ Media anagram yang akan digunakan bukan hanya penyusunan huruf saja pada papan tulis ataupun buku, namun media anagram berbentuk papan yang dikemas dengan banyak hiasan gambar dan kreativitas peneliti. Hal ini berguna dalam menarik perhatian peserta didik dalam keingin tahuan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk memperluas kosakata di MIS Al Hikmah Ketmai Kota Kediri. Maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Anagram untuk Memperluas Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II di MIS Al Hikmah Ketami Kota Kediri”**.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan, yang diuraikan, tujuan penelitian dan pengembangan mengenai media anagram untuk mempeluas kosakata ini

⁵ Desi Judika dan Elia Masa Gintings, ‘Improving Students Voabulary Achievement Through Anagram Technique in SMP 1 Bandar’, *Journal Of English Language Teaching and Learning Of FBS Unimed*, Vol 02. No 01, 2013.

⁶ Heppy Sinaga, Herman, dan Eben Pasaribu, ‘The Effect Of Anagram Game On Students’ Vocabulary Achievement At Grade Eightof SMP Negeri 8 Pematangsiantar’, *Journal of English Educational Study*, Vol 3.No 1, 2020, Hal 59.

bisa menghasilkan produk yang sesuai dengan permasalahan dalam kelas yakni kosakata dan media ini efektif sebagai alternatif media pembelajaran bagi pendidik. Maka tujuan yang diharapkan peneliti sebagai berikut:

1. Mengembangkan media anagram untuk memperluas kosakata siswa kelas II di MIS Al Hikmah.
2. Menguji kelayakan media anagram untuk memperluas kosakata siswa II pada materi pokok bahasa Indonesia di MIS Al Hikmah.

C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan yang diuraikan, spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media anagram ini dikembangkan pada sekolah dasar tingkat rendah yakni pada kelas II.
2. Media anagram ini memuat materi kosakata pada tematik kelas II kompetensi dasar bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.
3. Media anagram ini terbuat dari triplek yang dilapisi dengan kain *flanel* sebagai *background* media yang dibuat.
4. Media anagram memuat huruf-huruf karakter yang nantinya akan diurutkan oleh peserta didik dengan kata yang tepat.
5. Media anagram ini dikemas dengan tujuan untuk membawa peserta didik memperluas kosa kata dengan belajar sambil

bermain, agar kegiatan pembelajaran ini bervariasi tidak monoton dan membosankan.

6. Media anagram yang dikembangkan untuk memperluas kosa kata ini, berupa huruf-huruf yang akan diurutkan sesuai dengan petunjuk sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema 3 “Tugasku Sehari-hari”.

7. Media anagram sangat cocok digunakan untuk melatih peserta didik, sebagai berikut:

- a. Melalui media anagram diharapkan peserta didik dapat memperluas kosakata dalam berbahasa.
- b. Peserta didik dapat menulis kosakata yang tepat sesuai dengan kalimat maupun gambar yang telah disajikan pada media anagram.
- c. Media anagram yang hurufnya berupa acak akan digabungkan oleh peserta didik, hal ini akan melatih daya pikir dan kejelian mata.
- d. Peserta didik dapat mengenal berbagai kosakata baru yang belum mereka ketahui.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran anagram ini diharapkan sebagai alat penyampaian ilmu serta materi pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, maka pentingnya penelitian dan

pengembangan yang diharapkan peneliti, untuk materi kosakata bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian pengembangan media anagram untuk memperluas kosakata ini akan memberikan dampak kemajuan dan peningkatan kosakata pada peserta didik. Kemudian hasil dari penyelesaian penelitian ini dapat menjadi acuan serta referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Dengan adanya penelitian ini, membantu peserta didik dalam memperluas kosakata bahasa Indonesia.
- 2) Dengan penelitian ini, akan memberikan daya tarik untuk fokus mempelajari materi kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia secara langsung.
- 3) Melalui penelitian ini, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik mengenai keragaman kosakata bahasa Indonesia. Jadi dengan penggunaan media anagram pembelajaran akan lebih bervariasi.

b. Bagi pendidik

- 1) Dengan adanya penelitian ini, pendidik dapat menggunakan media anagram memberikan variasi kegiatan belajar mengajar dikelas.
- 2) Melalui penelitian ini, akan ada interaksi yang menarik antara peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Melalui penelitian ini, dapat membantu pendidik memperbaiki dan mengembangkan kegiatan pembelajaran dikelas.
- 4) Media anagram akan mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pelajaran khususnya kosakata bahasa Indonesia.

c. Bagi peneliti

Menambah ilmu, pengalaman serta wawasan bagi peneliti khususnya tentang pengembangan media anagram untuk menambah kosakata bahasa Indonesia di kelas II. Secara tidak langsung peneliti dapat menjadikan pengalaman bagaimana cara meningkatkan atau memperluas kosakata kepada peserta didik kelas II. Melalui penelitian ini peneliti dapat memberikan saran menggunakan media pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang terjadi dilapangan. Diharapkan media ini

dapat menjadi prioritas bagi tenaga pendidik sebagai alternatif pengembangan kosakata peserta didik terutama pada tingkat kelas rendah di sekolah dasar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran media anagram memiliki asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan mencakup sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan

- a. Media anagram memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan menggunakan media 3D.
- b. Media anagram membantu peserta didik untuk memperluas kosakata bahasa Indonesia.
- c. Media papan anagram berupa huruf-huruf acak yang akan disusun membentuk kata maupun kalimat dengan tepat.
- d. Media papan anagram memberikan pemahaman materi kosakata bahasa Indonesia bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran anagram ini menggunakan kertas karton tebal atau triplek yang dikemas menggunakan kain dan hiasan gambar.

- b. Pengembangan produk media pembelajaran dengan papan anagram hanya menyangkut pada tematik yakni bahasa Indonesia tema 3.
- c. Penulis hanya melakukan penelitian pengembangan media anagram di kelas II di MIS Al Hikmah Ketami Kota Kediri.
- d. Pengembangan media anagram hanya sebagai alat memperluas kosakata, tidak mengambil sampel data peningkatan kosakata peserta didik.

F. Penelitian Terdahulu

Peneliti membuat skripsi ini dengan menggali beberapa sumber informasi terdahulu, melalui jurnal maupun skripsi untuk bahan acuan perbandingan peserta didik setelah menggunakan media pembajaran, berikut hasil penelitian yang telah dilakukan:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Hengki Yudha Barnaba, Asruddin Barori Tou, 2014. ⁷	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian tentang peningkatan kosakata • Media anagram sebagai implementasi penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan Metode Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> • Kosakata yang diteliti adalah kosakata bahasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> • Kosakata yang diperluas dalam penelitian

⁷ Hengki Yudha Barnaba, Asruddin Barori Tou, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Improving the English Vocabulary Mastery Through Anagram Media in Cooperative Methods of Study Teams Games Tournament Type," *Jurnal Prima Edukasia*, Vol 2, No. 1, 2014.

			Inggris	ini adalah kosakata bahasa Indonesia
2.	Monika Aprilia Dwi Astuti, Siswati, 2014. ⁸	<ul style="list-style-type: none"> Salah satu tujuan penelitian ini menambah kosakata pada peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode eksperimen kuasi Kosakata yang dipelajari adalah kosakata Bahasa Jawa 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode metode <i>Research and Development</i> (R&D) Kosakata yang dipelajari adalah kosakata bahasa Indonesia
3.	Ana Ramadhayanti, 2018. ⁹	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman kosakata 	<ul style="list-style-type: none"> Metode penelitian menggunakan sampel acak Subjek penelitian adalah acak 	<ul style="list-style-type: none"> Metode penelitian menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D) Subjek penelitian peserta didik sekolah dasar Penelitian yang dilakukan tentang memperluas kosakata bahasa Indonesia
4.	Siti Susanti, 2018. ¹⁰	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan pemahaman 	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan melatih stimulus 	<ul style="list-style-type: none"> Tujuan penelitian untuk

⁸ Monika Aprilia Dwi Astuti dan Siswati Siswati, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Pemahaman Bacaan Berbahasa Jawa pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Empati*, Vol 3, No. 2, 2014.

⁹ Ana Ramadhayanti, 'Analisis Strategi Belajar Dengan Metode Bimbel Online Terhadap Kemampuan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris Dan Pronunciation (Pengucapan/Pelafalan) Berbahasa Remaja Saat Ini', *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, Vol 2.No 1 (2018).

¹⁰ Siti Susanti, "Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Sriwijaya Way Dadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung", *Skripsi*, (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

		kosakata	tumbuh dan berkembang dalam berbahasa	memperluas kosakata bahasa Indonesia
			<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif • Subjek penelitian anak usia 4-5 tahun • Media gambar sebagai alat penunjang penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan media anagram pada produk pengembangan penelitian
5.	Siska Nurma Yunitasari, Anang Santoso, Ari Sapto, 2019. ¹¹	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian memfokuskan kosakata di sekolah dasar • Penggunaan anagram salah satu penguasaan kosakata 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan rancangan penelitian penelitian <i>quasi experiment</i> • Metode permainan kata teka-teki silang dan anagram 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode <i>Research and development (R&D)</i> • Memfokuskan penguasaan kosakata bahasa Indonesia

¹¹ Siska Nurma Yunitasari, Anang Santoso, dan Ari Sapto, 'Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang Dan Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, Vol 4.No 2, 2019.

6.	Marmini, 2019. ¹²	<ul style="list-style-type: none"> • Materi kosakata bahasa Indonesia • Subjek penelitian peserta didik sekolah dasar kelas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian tindakan kelas • Menggunakan kartu huruf sebagai media penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D) • Tujuan penelitian memperluas kosakata bahasa Indonesia menggunakan media anagram.
7.	Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto, 2020. ¹³	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian penguasaan kosakata bahasa Indonesia • Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian menggunakan media kartu domino 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) model ADDIE • Produk pengembangan penelitian menggunakan media anagram
8.	Safnidar Siahaan, Aulia Putri, Desi Surlitasari Dewi, 2020. ¹⁴	<ul style="list-style-type: none"> • Memperluas atau meningkatkan kosakata peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Kosakata yang diteliti adalah kosakata bahasa Inggris • Menggunakan metode belajar menyenangkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik sekolah dasar

¹² Marmini, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Menenal Kosakata dan Ungkapan Perkenalan Diri Melalui Penggunaan Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD Negeri 8 Mendawai," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* Vol 6, No. 1, 2019.

¹³ Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto, "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Siti Susanti.Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, Vol 29, No. 1, 2020.

¹⁴ Safnidar Siahaan, Aulia Putri, and Desi Surlitasari Dewi, 'Sosialisasi Metode Belajar Menyenangkan (Fun Learning) Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Fun Learning Method Socialization In Increasing The Understanding Of English Vocabulary For Early Children', *Minda Baharu*, Vol 4, No 1, 2020.

			<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik sebagai subjek penelitian adalah anak usia dini 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan ADDIE dalam jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) • Kosakata yang ditingkatkan adalah kosakata bahasa Indonesia
9.	Desi Ayu Safitri, Mochtar Marhum, 2020. ¹⁵	<ul style="list-style-type: none"> • Materi kosakata bahasa Indonesia • Subjek penelitian peserta didik sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas • Mengetahui hasil peningkatan kosakata 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian memperluas kosakata bahasa Indonesia • Jenis jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) menurut ADDIE
10.	Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, Sunanto”, 2021. ¹⁶	<ul style="list-style-type: none"> • Materi kosakata bahasa Indonesia • Subjek penelitian peserta didik sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian memperluas kosakata bahasa Indonesia • Jenis jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D) menurut ADDIE

¹⁵ Desi Ayu Safitri and Mochtar Marhum, ‘Improving Students Vocabulary Mastery By Using Anagram Game’, *E-Journal Of English Language Teaching Society*, Vol 8, No 1, 2020.

¹⁶ Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, ‘Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Permainan Anagram Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3617.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian ini, berikut beberapa definisi istilah penting dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Penelitian Pengembangan

Pengembangan merupakan proses untuk menciptakan suatu produk atau karya menjadi lebih meningkat. Penelitian dan pengembangan ini menciptakan suatu produk yang sudah ada dan ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan dapat efektif dan bermanfaat sesuai dengan penggunaannya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat penyalur informasi maupun pesan pada saat kegiatan pembelajaran. Media yang menarik memberikan pemahaman bagi peserta didik dalam menguasai materi. Pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan cara monoton membuat peserta didik mudah bosan namun bisa dikembangkan dengan menggunakan media yang bervariasi.

3. Media anagram

Media anagram ini dilakukan dengan cara menyusun huruf-huruf yang awalnya acak menjadi huruf yang tersusun menghasilkan suatu kata maupun kalimat. Media anagram memberikan daya fikir peserta didik untuk mengolah pemikirannya dalam menggabungkan huruf tersebut. Media ini memberikan daya

tarik serta pemahaman untuk mempelajari materi bagi peserta didik.

4. Kosakata bahasa Indonesia

Kosakata merupakan kumpulan kata yang akan membentuk frasa atau kalimat. Semakin banyak membaca seseorang akan meningkatkan pemahaman kosa kata itu sendiri. Peserta didik dengan ketrampilan berbahasa luas dapat diketahui bahwa kemampuan kosakata yang ia kuasai juga banyak. Kosakata dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.