

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Mutu Kegiatan Pembelajaran

a. Pengertian Mutu Kegiatan Pembelajaran

Mutu pendidikan secara menyeluruh mencakup mutu pembelajaran. Kemampuan lembaga pendidikan untuk mengelola kegiatan operasionalnya secara efektif dan efisien terkait komponen-komponen yang terkait dengan sekolah guna memberikan nilai pada komponen-komponen tersebut sesuai dengan norma atau standar yang berlaku disebut mutu pendidikan (Kemendikbud, 2014:7). Berdasarkan tafsiran tersebut, yang dimaksud dengan mutu pembelajaran adalah kemampuan lembaga pendidikan untuk merencanakan kurikulum secara efektif dan efisien guna menghasilkan keunggulan bernilai tinggi guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Istilah "kualitas" menggambarkan proses pendidikan dan hasil pendidikan. Materi ajar (kognitif, afektif, atau psikomotorik), metodologi (yang bervariasi berdasarkan kemampuan guru), fasilitas, sekolah, dukungan administratif, dan infrastruktur serta sumber daya lainnya, serta pembentukan lingkungan yang mendukung, semuanya merupakan komponen dari "proses pendidikan" yang berkualitas tinggi (Mujib, 2008:67).

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Dengan adanya proses tersebut, menyebabkan perubahan perilaku individu peserta didik. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, penerimaan atau penghargaan (Ngalimun, 2017:44).

Karakteristik dalam peningkatan mutu pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana sekolah mengoptimalkan kinerja organisasi sekolah, proses pembelajaran, pengelolaan sumber daya manusia, dan pengelolaan administrasi. Menurut Rosdijati & Widyaiswara (2015) peningkatan mutu pembelajaran akan tercapai secara efektif apabila dalam pelaksanaannya didukung oleh unsur-unsur peningkatan mutu yang mendukung pelaksanaannya.

Ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan tolak ukur dalam peningkatan mutu Pendidikan. Pertama, hasil akhir pendidikan. Kedua, hasil langsung yang dipakai sebagai titik tolak pengukuran mutu pendidikan. Ketiga, proses pendidikan. Keempat, instrument input alat interaksi dengan *raw input* (peserta didik). Kelima, *raw input* dan lingkungan (Sri Minarti, 2011:335)

b. Strategi dasar dalam pendidikan meliputi 4 masalah, yaitu :

- 1) Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang di harapkan.
- 2) Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- 3) Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan tehnik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
- 4) Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan

c. Komponen-komponen strategi peningkatan mutu pembelajaran terdiri atas :

1) Guru

Guru merupakan pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Komponen guru tidak dapat direkayasa dengan komponen lain. Guru dapat memvariasi komponen yang lain sedangkan komponen yang lain tidak dapat memvariasi guru

2) Peserta Didik

Peserta didik merupakan komponen yang melakukan kegiatan belajar untuk mengembangkan potensi kemampuan menjadi nyata untuk mencapai tujuan belajar.

3) Tujuan

Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran tujuan merupakan komponen pertama kali yang harus dipilih guru karena akan menjadi target yang akan dicapai dalam pembelajaran

4) Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi pembelajaran yang tersusun secara sistematis sesuai dengan arah tujuan pembelajaran. Bahan ajar sebagai komponen inti dalam kegiatan pembelajaran

5) Kegiatan Pembelajaran

Penentuan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

6) Metode

Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penentuan metode yang akan

digunakan guru akan sangat menentukan berhasil tidaknya pembelajaran yang berlangsung

7) Alat

Alat yang digunakan dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran alat memiliki fungsi sebagai pelengkap untuk mencapai tujuan

8) Sumber Pembelajaran

Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau rujukan dimana bahan pembelajaran dapat diperoleh.

9) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen yang berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai atau belum. Evaluasi juga dapat berfungsi sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah ditetapkan

d. Jenis-jenis strategi peningkatan mutu pembelajaran terdiri dari :

1) Strategi pembelajaran ekspositori

Menurut Roy Killen yang dikutip oleh Wina Sanjaya, strategi ekspositori merupakan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) karena materi disampaikan langsung oleh guru kepada siswa dan peserta didik tidak dituntut untuk menemukan materi itu

2) Strategi pembelajaran inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan

3) Strategi pembelajaran berbasis masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat diterapkan apabila guru menginginkan peserta didik tidak hanya sekedar mengingat materi saja tetapi juga menguasai dan memahami secara penuh

4) Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah model pembelajaran yang bertumpu pada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik melalui telaahan fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan memecahkan masalah yang diajukan.

5) Strategi pembelajaran kooperatif

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang dirumuskan. Pengelompokan

didasarkan pada minat dan bakat peserta didik, latar belakang kemampuan, serta tujuan dari pembelajaran

6) Strategi pembelajaran kontekstual

Strategi pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

2. Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata adalah daftar kata-kata yang dikenal dan digunakan dalam bahasa tertentu oleh seseorang atau kelompok. Kosakata juga bisa mengacu pada istilah-istilah teknis atau khusus yang digunakan dalam bidang tertentu. Menurut Harimurti Kridalaksana (1994:51), kosakata adalah keseluruhan kata yang dimiliki oleh sebuah bahasa. Kosakata mencakup kata-kata yang dikenal dan digunakan oleh seseorang atau kelompok dalam komunikasi.

Salah satu kemampuan berbahasa yang paling penting adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata merupakan prasyarat untuk mempelajari suatu bahasa. Keterampilan berpikir kritis siswa juga akan dipengaruhi oleh penguasaan kosakatanya. Kualitas seseorang pada akhirnya ditentukan oleh tingkat pengetahuan kosakatanya (Widiyanto et

al., 2018:20). Penggunaan keterampilan berbahasa sehari-hari, khususnya kemampuan berbicara dan menulis, menunjukkan kompetensi kosakata. Diperlukan kosakata yang cukup banyak untuk latihan berbicara agar lawan bicara dapat memahami kata-kata yang diucapkan dan menganggapnya menarik. Menurut Mumpuni & Supriyanto (2020:99), kosakata merupakan komponen terpenting dari kemampuan menulis yang memengaruhi pemahaman dan perwujudan konsep atau gagasan yang kohesif dalam bentuk tulisan.

b. Jenis-Jenis Kosakata

1) Kosakata Berdasarkan Penggunaan

a) Kosakata Aktif (*Productive Vocabulary*): Kosakata yang sering digunakan oleh seseorang dalam percakapan atau penulisan. Ini mencakup kata-kata yang bisa diproduksi secara lisan atau tertulis dalam kehidupan sehari-hari.

b) Kosakata Pasif (*Receptive Vocabulary*): Kosakata yang dikenali atau dipahami oleh seseorang, tetapi jarang atau tidak digunakan dalam komunikasi. Biasanya, ini adalah kata-kata yang dipahami saat membaca atau mendengarkan, tetapi tidak digunakan dalam berbicara atau menulis.

2) Kosakata Berdasarkan Bentuk Kata

a) Kosakata Dasar: Kata-kata yang belum mengalami perubahan bentuk (afiksasi, reduplikasi, atau komposisi). Contoh: "makan", "buku", "lari".

- b) Kosakata Turunan (Derivatif): Kata-kata yang sudah mengalami perubahan bentuk dari kata dasarnya. Misalnya, melalui penambahan awalan, sisipan, atau akhiran. Contoh: "pemakan", "berlarian".
 - c) Kosakata Serapan: Kata-kata yang diserap dari bahasa lain. Kosakata ini biasanya disesuaikan dengan sistem fonologi dan ortografi bahasa penerima. Contoh: "televisi" (dari bahasa Inggris), "agenda" (dari bahasa Latin).
- 3) Kosakata Berdasarkan Bidang Keilmuan
- a) Kosakata Umum (*General Vocabulary*): Kata-kata yang digunakan oleh masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari, tanpa terikat pada bidang tertentu. Contoh: "meja", "rumah", "makan".
 - b) Kosakata Khusus (*Specialized Vocabulary*): Kata-kata yang spesifik untuk bidang atau disiplin ilmu tertentu. Kosakata ini biasanya dikenal oleh orang-orang yang mendalami bidang tersebut. Contoh: "otoskop" dalam bidang medis, "algoritma" dalam bidang komputer.
- 4) Kosakata Berdasarkan Makna
- a) Kosakata Sinonim: Kata-kata yang memiliki makna yang sama atau mirip, tetapi berbeda dalam bentuk. Contoh: "besar" dan "luas".

- b) Kosakata Antonim: Kata-kata yang memiliki makna berlawanan atau bertentangan. Contoh: "panas" dan "dingin".
 - c) Kosakata Polisemi: Kata-kata yang memiliki lebih dari satu makna. Contoh: "kepala" (bagian tubuh, pemimpin).
 - d) Kosakata Homonim: Kata-kata yang memiliki bentuk yang sama (baik dalam penulisan maupun pengucapan), tetapi memiliki makna yang berbeda. Contoh: "bisa" (bermakna dapat, atau racun ular).
- 5) Kosakata Berdasarkan Asal-usul
- a) Kosakata Asli: Kata-kata yang berasal dari bahasa itu sendiri tanpa pengaruh dari bahasa lain. Contoh dalam bahasa Indonesia: "air", "tanah".
 - b) Kosakata Serapan: Kata-kata yang dipinjam dari bahasa lain dan telah diadaptasi dalam penggunaannya. Contoh: "komputer" (dari bahasa Inggris), "bakteri" (dari bahasa Yunani).
- 6) Kosakata Berdasarkan Fungsi Gramatikal
- a) Kosakata Konten (*Content Words*): Kata-kata yang memiliki makna leksikal dan menjadi inti informasi dalam kalimat, seperti kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjective*), dan kata keterangan (*adverb*).
 - b) Kosakata Fungsional (*Function Words*): Kata-kata yang tidak memiliki makna leksikal, tetapi penting untuk struktur kalimat.

Contoh: kata penghubung (dan, tetapi), kata depan (di, ke), dan kata ganti (saya, kamu).

7) Kosakata Berdasarkan Ragam Bahasa

a) Kosakata Formal: Kata-kata yang digunakan dalam situasi resmi, seperti dalam pidato, penulisan akademik, atau dokumen resmi.

Contoh: "mengajukan", "menyampaikan".

b) Kosakata Informal: Kata-kata yang digunakan dalam situasi sehari-hari yang santai atau tidak resmi. Contoh: "ngomong", "bakal".

c. Penguasaan Kosakata

1) Pengertian Penguasaan Kosakata

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mengenali, dan menggunakan kata-kata dalam berbagai konteks komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Penguasaan kosakata mencakup kemampuan untuk mengetahui makna kata, penggunaannya dalam kalimat, dan variasi bentuk kata seperti sinonim, antonim, serta penggunaan kata dalam situasi formal dan informal. Siswa memperoleh pengetahuan kosakata melalui latihan membaca dan mendengarkan. Keterampilan berpikir dan penalaran terkait erat dengan keterampilan mendengarkan (Nurhayani, 2010:55). Siswa yang mendengarkan secara efektif akan mampu menyerap dan mengingat informasi, yang akan membantu mereka mengembangkan kosakata mereka. Siswa diperkenalkan pada

komponen bahasa melalui latihan membaca, dimulai dengan yang terkecil—huruf—dan berlanjut ke suku kata, yang kemudian dikelompokkan menjadi kata dan kalimat. Kosakata siswa dapat berkembang dengan kedua jenis latihan ini. Namun, tidak semua siswa memiliki dorongan untuk mencintai membaca.

Anak-anak perlu menguasai ragam kosakata. Menurut Hurlock (2009:153), anak-anak berusia antara 6 sampai dengan 13 tahun atau murid sekolah dasar perlu menguasai dua kategori kosakata: kosakata umum dan kosakata khusus. Kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, kata hubung, dan kata ganti adalah contoh kata umum yang digunakan orang dalam berkomunikasi. Kosakata khusus berbeda dari kosakata umum karena terdiri dari istilah-istilah khusus, seperti kata-kata yang berhubungan dengan waktu, warna, uang, kosakata rahasia, bahasa populer, dan kata-kata umpatan.

2) Indikator penguasaan kosakata

Indikator penguasaan kosakata merujuk pada ciri-ciri atau tanda-tanda yang menunjukkan sejauh mana seseorang mampu menguasai dan menggunakan kosakata secara efektif. Indikator penguasaan kosakata Bahasa Indonesia meliputi: (1) mengucapkan kata-kata sesuai dengan maksudnya, (2) mengisi kalimat dengan kata-kata yang sesuai, (3) mengakhiri cerita dengan kata-kata yang

sesuai, (4) menyebutkan kata-kata sesuai dengan gambar yang ditampilkan, dan (5) memberikan definisi terhadap istilah.

Soenardi Djiwandono (2008:126) membedakan dua jenis penguasaan kosakata berdasarkan sifatnya: (1) penguasaan kosakata pasif-reseptif, yaitu memahami makna kata-kata tanpa mampu menggunakannya atas inisiatif sendiri atau sekadar mengetahui makna kata ketika kata itu digunakan oleh orang lain atau disediakan untuk dipilih; dan (2) penguasaan kosakata aktif-produktif, yaitu memahami makna kata-kata yang didengar atau dibaca tetapi benar-benar mampu menggunakannya dalam wacana untuk mengungkapkan pikiran atas inisiatif dan penguasaan sendiri.

Satu atau beberapa jenis keterampilan berikut menunjukkan tanda-tanda penguasaan kosakata pasif-reseptif. (1) Pemilihan kata berdasarkan maknanya, (2) pemilihan kata yang memiliki makna yang sama dengan kata yang dimaksud, dan (3) pemilihan istilah yang memiliki makna yang berlawanan dengan kata yang dimaksud. Keterampilan berikut dapat menjadi indikator penguasaan kosakata aktif-produktif: (4) Menjelaskan makna kata dan memanfaatkannya dalam kalimat yang tepat; (2) menyebutkan kata lain yang memiliki makna yang sama atau mirip dengan istilah yang dimaksud; (3) menyebutkan kata lain yang memiliki makna yang berlawanan; dan (4) menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta.

d. Pembelajaran Kosakata

1) Tujuan Pembelajaran

Berikut adalah beberapa tujuan spesifik pembelajaran kosakata:

a) Memperluas Penguasaan Kosakata

Siswa mampu mengenal dan memahami lebih banyak kata, termasuk kata-kata baru yang relevan dengan topik pembelajaran dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar siswa memiliki "bank kosakata" yang luas, yang memudahkan mereka dalam berkomunikasi secara lebih bervariasi.

b) Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi

Siswa dapat menggunakan kosakata yang tepat dalam konteks komunikasi lisan dan tulisan. Tujuan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dan menulis secara efektif dan variatif, baik dalam situasi formal maupun informal.

c) Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Memahami Teks

Siswa dapat lebih mudah memahami teks bacaan karena memiliki penguasaan kosakata yang luas. Tujuan ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memproses informasi dari teks tertulis, sehingga mereka lebih efisien dalam memahami makna secara keseluruhan.

d) Mengembangkan Keterampilan Menulis

Siswa mampu menggunakan kosakata yang tepat, variatif, dan sesuai dengan situasi dalam tulisan mereka. Tujuan ini mendorong siswa untuk mengekspresikan gagasan secara lebih efektif melalui tulisan yang baik, dengan menggunakan kosakata yang relevan dan akurat.

e) Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan dan Berbicara

Siswa dapat memahami dan menggunakan kosakata dalam percakapan sehari-hari atau dalam situasi yang lebih formal. Tujuan ini bertujuan agar siswa lebih percaya diri dalam berkomunikasi secara lisan, dengan menggunakan kata-kata yang tepat dan efektif.

f) Mengenalkan Sinonim, Antonim, dan Kata Serapan

Siswa mampu mengenali sinonim, antonim, serta kata-kata serapan dari bahasa lain, dan menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat yang tepat. Tujuan ini bertujuan untuk memperkaya kosakata siswa dan membantu mereka memahami variasi kata yang memiliki makna sama atau berlawanan, serta mengenalkan mereka pada kosakata global.

g) Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis

Siswa dapat menganalisis kata-kata baru, mengidentifikasi makna berdasarkan konteks, dan membuat generalisasi tentang penggunaannya. Tujuan ini mendukung

kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami makna kata secara mendalam, melalui analisis kata dalam berbagai situasi dan konteks.

h) Mengembangkan Kesadaran Bahasa

Siswa memahami pentingnya kosakata dalam pembelajaran bahasa dan komunikasi yang efektif. Tujuan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap peran penting kosakata dalam setiap aspek kehidupan, baik di dunia akademik maupun sosial.

e. Metode Pembelajaran Kosakata yang Relevan

Berikut adalah beberapa metode pembelajaran kosakata yang bisa diterapkan:

1) Metode Pengajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Guru memberikan penjelasan langsung tentang makna, penggunaan, dan contoh kata baru. Kelebihannya adalah sangat efektif untuk pengenalan kosakata baru dan membantu siswa memahami makna secara cepat dan jelas. Graves (2006), Nation (2001).

2) Model Frayer (*Frayer Model*)

Siswa diminta untuk mendefinisikan kata, mencatat karakteristiknya, memberikan contoh dan non-contoh, serta mengaplikasikan kata tersebut dalam konteks. Kelebihannya adalah

mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap kata baru. Frayer et al. (1969), Graves (2006).

3) Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Kosakata diajarkan dalam konteks yang bermakna, misalnya dalam kalimat atau teks yang relevan, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan makna kata dengan konteksnya. Kelebihannya adalah membantu siswa mengingat dan memahami kata-kata baru dalam situasi nyata atau lingkungan tertentu. Kamil & Hiebert (2005), Nation (2001).

4) Metode *Mnemonic*

Penggunaan teknik memori seperti asosiasi gambar atau cerita untuk membantu siswa mengingat kosakata baru. Kelebihannya adalah membantu siswa mengingat kata-kata baru dengan lebih cepat dan efektif, terutama bagi kosakata yang sulit. Harmer (2007), Thornbury (2002).

5) Permainan Kata (*Word Games*)

Permainan seperti *crossword puzzles*, teka-teki kata, atau permainan daring yang melibatkan penggunaan kata-kata baru. Kelebihannya adalah meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa melalui aktivitas yang menyenangkan. Nation (2001), Harmer (2007).

6) Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Siswa bekerja dalam proyek yang memerlukan penggunaan kosakata baru, misalnya menyusun cerita pendek, membuat presentasi, atau menciptakan laporan. Kelebihannya adalah membantu siswa mengaplikasikan kosakata baru dalam tugas-tugas nyata dan situasi kehidupan. Richards & Renandya (2002), Kamil & Hiebert (2005).

7) Pendekatan Komunikatif (*Communicative Approach*)

Siswa belajar kosakata melalui penggunaan bahasa dalam situasi komunikasi yang nyata, seperti diskusi, permainan peran, atau simulasi. Kelebihannya adalah meningkatkan kemampuan siswa menggunakan kosakata dalam konteks komunikasi yang alami. Richards & Rodgers (2014), Thornbury (2002).

8) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari dan menggunakan kosakata baru, misalnya dengan berbagi pendapat, diskusi, atau menyelesaikan tugas bersama. Kelebihannya adalah meningkatkan partisipasi aktif dan interaksi sosial, serta memperkuat ingatan siswa melalui kolaborasi. Slavin (1995), Kamil & Hiebert (2005).

9) Teknik Visual (*Visual Learning*)

Penggunaan gambar, diagram, atau alat bantu visual lainnya untuk memperkenalkan kosakata baru. Kelebihannya adalah

membantu siswa yang lebih baik dalam belajar visual dan meningkatkan pemahaman konsep kata dengan lebih jelas. Thornbury (2002), Graves (2006).

10) Pembelajaran Berbasis Teknologi (Technology-Based Learning)

Penggunaan aplikasi pembelajaran kosakata, video pembelajaran, atau sumber daring untuk membantu siswa belajar kata baru. Kelebihannya adalah memberikan cara yang interaktif dan fleksibel untuk belajar, dengan akses ke materi kosakata secara lebih luas. Nation (2001), Harmer (2007).

f. Penilaian Pembelajaran Kosakata

1) Tujuan Penilaian

Berikut adalah tujuan-tujuan utama penilaian dalam pembelajaran kosakata:

- a) Mengukur Pemahaman Makna Kosakata
- b) Menilai Penggunaan Kosakata dalam Konteks
- c) Mengevaluasi Penguasaan Variasi Kosakata
- d) Mengidentifikasi Tingkat Retensi (Pengingatan) Kosakata
- e) Meningkatkan Keterampilan Berbahasa
- f) Mengukur Kemampuan Siswa dalam Berkomunikasi
- g) Mendiagnosis Kelemahan dan Kebutuhan Siswa
- h) Memberikan Umpan Balik untuk Pembelajaran Lanjutan
- i) Meningkatkan Motivasi Belajar

- j) Menilai Kemampuan Siswa Mengaitkan Kata dengan Konteks Sosial-Budaya

2) Jenis-Jenis Teknik Penilaian

Berikut adalah beberapa jenis teknik penilaian penguasaan kosakata yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman dan penggunaan kosakata oleh siswa:

a) Tes Tertulis

- (1) Pilihan Ganda: Siswa diberikan kata atau frasa dan diminta untuk memilih makna yang benar dari beberapa pilihan.
Contoh: Pilih sinonim yang tepat untuk kata "besar": A. kecil, B. tinggi, C. luas, D. pendek.
- (2) Isian Singkat: Siswa diminta melengkapi kalimat dengan kata yang tepat.
Contoh: Andi sangat _____ ketika mendengar kabar gembira itu. (pilihan kata: senang, marah, lelah).
- (3) Benar/Salah: Siswa menentukan apakah pernyataan tentang penggunaan kata dalam konteks tertentu benar atau salah.
Contoh: "Panas" adalah antonim dari "dingin". (Benar/Salah)
- (4) Sinonim/Antonim: Siswa diminta untuk memberikan sinonim atau antonim dari kata-kata yang diberikan.
Contoh: Berikan sinonim dari kata "cepat".
- (5) Pasangan Kata: Siswa diminta untuk mencocokkan kata-kata dengan sinonim, antonim, atau definisinya.

Contoh: Cocokkan kata di kolom kiri dengan sinonim di kolom kanan.

b) Tes Lisan

- (1) Presentasi atau Cerita Lisan: Siswa diminta untuk berbicara dengan menggunakan kosakata yang baru dipelajari dalam konteks cerita atau presentasi.

Contoh: Siswa menceritakan pengalaman mereka menggunakan kata-kata yang dipelajari dalam pelajaran terakhir.

- (2) Tanya Jawab: Guru mengajukan pertanyaan terkait dengan kosakata, dan siswa menjawabnya dengan menggunakan kata-kata yang sesuai.

Contoh: Apa yang kamu lakukan saat sedang merasa "gembira"?

c) Tes Penggunaan dalam Konteks

- (1) Kalimat Terbuka: Siswa diminta untuk membuat kalimat yang benar dan sesuai konteks menggunakan kata-kata yang diberikan.

Contoh: Buatlah kalimat dengan menggunakan kata "damai".

- (2) Parafrase: Siswa diminta untuk menuliskan kembali kalimat atau paragraf dengan kata-kata lain tetapi mempertahankan makna yang sama.

Contoh: Parafrase kalimat berikut: "Dia pergi ke pasar dengan sangat cepat."

- (3) **Pemahaman Kontekstual:** Guru memberikan teks atau paragraf, lalu meminta siswa menebak atau menjelaskan makna kata yang ada dalam teks berdasarkan konteks.

Contoh: Baca paragraf ini dan jelaskan apa yang dimaksud dengan kata "cerdas" dalam kalimat ini.

d) Tes Produktif

- (1) **Menyusun Teks:** Siswa diminta menulis karangan atau esai pendek dengan menggunakan kosakata baru.

Contoh: Tulis cerita pendek tentang liburanmu menggunakan setidaknya lima kata dari daftar kata baru yang dipelajari.

- (2) **Membuat Kalimat:** Siswa membuat kalimat menggunakan kata-kata baru yang diajarkan.

Contoh: Buatlah kalimat dengan kata "luas" dan "semangat".

e) Tes Tidak Tertulis

- (1) **Permainan Kata:** Penggunaan permainan edukatif seperti teka-teki silang, bingo kosakata, atau kartu kata yang dapat menilai sejauh mana siswa mengenal dan menggunakan kosakata.

Contoh: Siswa diminta menyelesaikan teka-teki silang dengan petunjuk kata.

- (2) **Pengelompokan Kata (*Word Sorting*):** Siswa diminta untuk mengelompokkan kata-kata berdasarkan kategori tertentu, seperti sinonim, antonim, atau kata-kata dari bidang tertentu.

Contoh: Kelompokkan kata-kata berikut berdasarkan sinonimnya.

- (3) Matching Game: Siswa mencocokkan kata dengan gambar, sinonim, atau definisi.

Contoh: Cocokkan kata dengan gambar yang sesuai.

f) Tes Penggunaan Kreatif

- (1) Pembuatan Peta Kata (*Word Map*): Siswa membuat peta kata untuk sebuah kosakata baru, termasuk definisi, sinonim, antonim, dan contoh penggunaan kata tersebut.

Contoh: Buat peta kata untuk kata "berani".

- (2) Cerita Gambar (*Picture Story*): Siswa diminta membuat cerita berdasarkan gambar yang diberikan dengan menggunakan kosakata yang dipelajari.

Contoh: Buat cerita pendek menggunakan lima kata berikut dengan menggunakan gambar sebagai inspirasi.

g) Cloze Test

- (1) Teks dengan Kosakata yang Hilang: Siswa diminta melengkapi teks yang dihilangkan beberapa kata dengan memilih kata yang tepat dari daftar pilihan atau tanpa pilihan.

Contoh: Pada pagi yang cerah, burung-burung _____ di atas pohon sambil bernyanyi.

- (2) *Multiple-choice Cloze Test*: Mengisi kalimat atau paragraf yang hilang dengan kata-kata dari pilihan yang disediakan.

Contoh: Pilih kata yang paling tepat untuk melengkapi kalimat berikut: "Ayah sedang _____ buku di ruang tamu." (membaca, menulis, tidur)

(3) Tes Dikte (*Dictation*)

Dikte: Guru membaca teks atau kalimat yang mengandung kosakata baru, dan siswa menuliskannya. Ini membantu menguji pemahaman siswa terhadap pengucapan dan penulisan kosakata.

Contoh: Guru membacakan kalimat berisi kata-kata baru, dan siswa menuliskannya kembali dengan benar.

h) Observasi dalam Kegiatan Interaktif

(1) Penilaian Observasi: Guru mengamati siswa saat mereka berkomunikasi, baik dalam kegiatan kelompok, diskusi kelas, atau permainan. Penggunaan kosakata dalam konteks alami ini diamati dan dinilai.

Contoh: Mengamati diskusi kelompok dan mencatat penggunaan kosakata baru oleh siswa.

i) Tes Visual dan Auditori

(1) Kartu Kata Bergambar: Siswa melihat gambar dan diminta untuk menyebutkan kata yang sesuai dengan gambar tersebut.

Contoh: Guru menunjukkan gambar pohon, dan siswa harus mengatakan kata yang sesuai ("pohon").

(2) Pemahaman Auditori: Guru membacakan kata atau kalimat, dan siswa menuliskan kata yang mereka dengar dengan benar.

Contoh: Guru membacakan sebuah kalimat, dan siswa harus menuliskan kata yang sulit di kalimat tersebut.

3. Permainan Anagram

a. Pengertian

Anagram adalah salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kata anagram berasal dari bahasa Yunani yaitu *ana* dan *grama*. *Ana* dalam bahasa Yunani berarti kembali, sedangkan *grama* berarti huruf Henry Tarigan (dalam Ardhani, 2011). Dapat dikatakan bahwa anagram merupakan kegiatan menyusun kembali susunan huruf menjadi bentuk kata baru yang bermakna. Anagram adalah permainan kata yang sering dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan melatih keterampilan berbahasa seseorang terutama anak-anak. Anagram adalah salah satu jenis permainan kata yang huruf-huruf di kata awal biasanya diacak untuk membentuk kata lain atau sebuah kalimat. Anagram sering dipakai sebagai kode. Permainan yang menggunakan anagram antara lain adalah *scrabble* dan *bogem*. Dalam kedua permainan ini, pemain berusaha membentuk kata-kata dari huruf yang disediakan. (Lundin: 2009).

Ensiklopedia Grolier mendefinisikan anagram sebagai kata atau kumpulan kata yang dibuat dengan menyusun ulang huruf-huruf suatu kata (1995:356). Anagram, menurut Nurhadi (1995:331), adalah metode pengajaran kosakata yang melibatkan permintaan kepada siswa untuk menyusun ulang huruf-huruf suatu kata untuk menciptakan kata baru.

Dapat disimpulkan dari berbagai sudut pandang yang ditunjukkan di atas bahwa anagram adalah jenis media permainan kata yang digunakan untuk mengajarkan kosakata. Untuk menciptakan kata atau kumpulan kata baru, siswa diminta untuk menyusun ulang huruf-huruf dalam suatu kata saat bermain permainan.

b. Kelebihan

Kelebihan yang dimiliki oleh media anagram yaitu media ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari kata-kata, melalui pemberian kesempatan kepada siswa untuk melakukan manipulasi dalam menyusun huruf-huruf sehingga membentuk kata lain yang bermakna baru. Henry Tarigan (2011:62) Kegiatan penyusunan huruf dan pengenalan kosakata baru melalui penggunaan media anagram dapat menumbuhkan jiwa keterampilan dan kreativitas siswa. Penggunaan media anagram bersifat terbatas hanya untuk beberapa kosakata saja. Tidak semua kata anagram mempunyai huruf yang dapat disusun menjadi kata baru, beberapa jenis kata seperti kata bentukan, imbuhan, turunan, dan kata dengan jumlah huruf yang banyak serta rumit tidak dapat disusun menjadi sebuah anagram. Oleh karena itu, penggunaan media anagram pada pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan berbahasa siswa. Pendidik dapat memilih beberapa jenis kata yang dapat digunakan pada media anagram yang sesuai dengan materi serta kemampuan berbahasa siswa pada kehidupan sehari-hari. Berikut contoh bentuk kata

dalam permainan anagram yang dapat diubah susunan hurufnya menjadi kata baru:

- 1) rumah = harum, murah
- 2) muka = kamu, kaum
- 3) kartu = tukar
- 4) masuk = kusam, kamus
- 5) ramai = irama

Permainan anagram dapat diterapkan secara menyeluruh pada setiap kelas untuk memperkenalkan berbagai kosakata yang dibutuhkan oleh siswa. Agar penggunaan media anagram tepat sasaran, pendidik harus memperhatikan semua aspek yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran baik kondisi lingkungan belajar maupun karakteristik siswa sebagai objek pembelajaran.

4. Wordwall

a. Pengertian

Wordwall adalah sebuah platform online yang sangat populer di kalangan pendidik untuk membuat berbagai macam aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif. Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan kuis, permainan, presentasi, dan lembar kerja secara visual yang menarik, sehingga dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Ninawati, 2021:219).

Fitur utama *Wordwall* adalah pembuat aktivitas visual. Menurut Ari Wibowo (dalam Ninawati, 2021:219), *Wordwall* menyediakan beragam template yang bisa disesuaikan untuk membuat berbagai jenis aktivitas, seperti Kuis, Permainan, Presentasi, Lembar Kerja Digital. Selain itu ada fitur Kustomisasi. Dengan fitur ini Anda bisa menyesuaikan tampilan aktivitas dengan menambahkan gambar, video, audio, dan warna sesuai keinginan.

Wordwall bisa digunakan untuk berbagai mata pelajaran, mulai dari bahasa, matematika, sains, hingga sejarah. Kita bisa berbagi aktivitas yang telah dibuat dengan guru lain atau menggunakan aktivitas yang dibuat oleh pengguna lain. *Wordwall* memungkinkan kita untuk melacak kemajuan belajar siswa dan memberikan umpan balik.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, seperti yang telah disampaikan oleh Ariwibowo (2020) antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar yaitu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif yaitu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan alat peraga dan bahan ajar.
- 3) Meningkatkan pemahaman materi Dimana penggunaan alat peraga fisik dan media audio-visual membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah.

- 4) Mengembangkan keterampilan sosial dalam hal ini aktivitas kelompok dan permainan dalam *Wordwall* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.
- 5) Meningkatkan kreativitas yaitu *Wordwall* mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memahami dan menggunakan kosakata baru.

b. Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi gratis dengan fitur lengkap berbayar. Menurut Ariwibowo (2020), memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Wordwall* yaitu sebagai berikut:

- 1) Mudah digunakan, antarmuka *Wordwall* sangat user-friendly, sehingga mudah digunakan oleh guru dengan berbagai tingkat keahlian teknologi.
- 2) Fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat kelas.
- 3) Interaktif, aktivitas yang dibuat di *Wordwall* sangat interaktif, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.
- 4) Visual, tampilan yang menarik dan visual membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- 5) Efisien, menghemat waktu dalam pembuatan materi pembelajaran.

Kekurangan dan Solusi dalam Penggunaan *Wordwall* antara lain:

1) Persiapan yang Memakan Waktu

Menyiapkan bahan dan alat peraga untuk *Wordwall* memerlukan waktu dan usaha yang cukup banyak. Solusinya Guru dapat bekerja sama dengan rekan sejawat untuk berbagi tugas persiapan atau mencari bantuan dari orang tua siswa.

2) Mengeluarkan Biaya

Membeli atau membuat alat peraga dan bahan ajar untuk *Wordwall* bisa memerlukan biaya tambahan. Solusinya Guru dapat menggunakan kelompok untuk menggunakan satu gawai.

3) Pengelolaan Kelas yang tidak mudah

Mengelola aktivitas belajar yang melibatkan banyak alat peraga dan media bisa menjadi tantangan. Solusinya Guru dapat menetapkan aturan yang jelas dan memberikan instruksi yang tepat untuk menjaga ketertiban selama aktivitas belajar.

Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran kosakata, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Kombinasi Permainan Anagram dan *Wordwall* diharapkan dapat memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo.

Berikut adalah langkah-langkah implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata:

- 1) Perencanaan: Guru menentukan tujuan pembelajaran dan memilih kosakata yang akan diajarkan. Guru juga menyiapkan bahan dan alat peraga yang akan dimasukkan ke dalam *Wordwall*.
- 2) Pengenalan: Guru memperkenalkan *Wordwall* kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya. Siswa diperbolehkan untuk melihat dan memegang alat peraga untuk meningkatkan rasa penasaran mereka.
- 3) Aktivitas Belajar: Guru mengarahkan siswa untuk menggunakan alat peraga dan bahan ajar dalam *Wordwall* untuk mempelajari kosakata baru. Aktivitas ini bisa berupa permainan, diskusi kelompok, atau proyek kreatif.
- 4) Penguatan: Guru memberikan tugas atau latihan tambahan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang kosakata yang dipelajari.
- 5) Evaluasi: Guru menilai penguasaan kosakata siswa melalui tes tertulis, tes lisan, atau observasi selama aktivitas belajar.

B. Kebaruan Penelitian

Peneliti dalam menyusun tesis ini mengacu pada berbagai penelitian terdahulu. Berikut berbagai jurnal penelitian yang berhubungan dengan Peningkatan Mutu Kegiatan Pembelajaran Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Anagram Berbantuan *Wordwall* Pada Siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

Pertama adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Siska Nurma Yunitasari dkk berjudul Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV yang dipublikasikan pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan penelitian quasi experiment dan desain penelitian pretestposttest control group design. Hasil dari penelitian ini adalah Metode permainan kata teka-teki silang dan Anagram yang diberikan di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menerima permainan teka-teki silang dan Anagram sehingga penguasaan kosakata pada peserta didik sekolah dasar dapat berkembang dan meningkat sesuai dengan indikator kosakata yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dengan yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu menggunakan model anagram untuk meningkatkan penguasaan kosakata. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan metode kuantitatif.

Penelitian kedua oleh Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari berjudul Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar yang dipublikasikan pada tahun 2021. Metode yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menyatakan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa dapat ditingkatkan melalui permainan anagram Bahasa Indonesia Kelas III SDI wachid hasyim Surabaya. Persamaan dari penelitian ini dengan yang

dilaksanakan peneliti adalah sama-sama menggunakan model anagram. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini tes masih manual.

Penelitian ketiga oleh Roshydatul Istiqomah berjudul Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Negeri Purwoharjo yang diterbitkan tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil dari penelitian ini adalah media anagram dan gambar “cekata” menarik dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri Purwoharjo. Persamaan dari penelitian ini dengan yang peneliti laksanakan adalah sama-sama menggunakan model anagram. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini menggunakan bantuan media gambar “Cekata”.

Penelitian terakhir yaitu oleh Mia Oktaviani dkk. berjudul Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (*Wordwall*) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik yang diterbitkan tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian ini adalah penggunaan media belajar aplikasi anagram dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik dan media yang disukai penggunaannya oleh peserta didik. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model anagram. Perbedaannya terletak pada metode eksperimen.

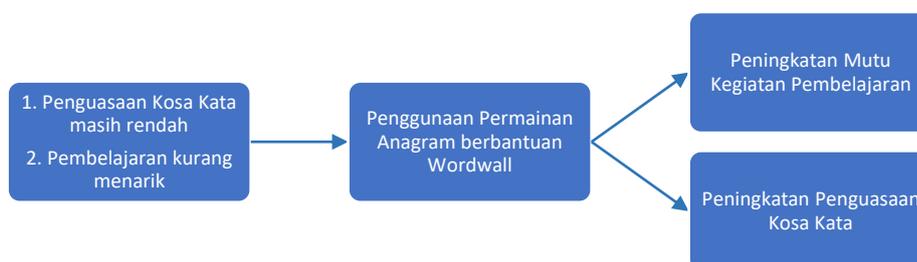
Dengan berbagai penelitian terdahulu ini, dapat disimpulkan bahwa baik Permainan Anagram maupun *Wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Kombinasi kedua metode ini

diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih optimal dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di Kelas III SDN 2 Tugurejo.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan tanya pre test terhadap peserta didik kelas III SDN 2 Tugurejo. Secara garis masalah dikemukakan oleh peserta didik dan guru adalah penguasaan kosakata yang rendah mempengaruhi kemampuan siswa dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak interaktif menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa dalam belajar kosakata.

Peneliti berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan permasalahan diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan gambar 2.1 tentang kerangka berfikir penelitian tindakan kelas ini, peneliti menerapkan pembelajaran dengan Permainan Anagram dan *Wordwall*, memperkenalkan metode ini kepada siswa, serta mengarahkan siswa dalam aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa menggunakan Permainan Anagram untuk menganalisis kosakata dan *Wordwall* untuk mempraktikkan dan memahami kata-kata dalam konteks yang menarik. Sehingga diharapkan terjadi peningkatan mutu pembelajaran dan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoretis di atas, hipotesis Tindakan ini adalah:

1. Penerapan Permainan Anagram berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.
2. Penerapan Permainan Anagram berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.
3. Penerapan Permainan Anagram berbantuan *Wordwall* memiliki kelebihan dalam meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran dan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.