

**STRATEGI PEMBELAJARAN KOSAKATA DENGAN
PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR SISWA KELAS 1
DI SDN 72 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH :

**INTAN PERMATA SARI
NIM: 19591265**

**PROGRAM STUDI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

kepada

Yth, Rektor IAIN

Di-

Curup

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi atas nama :

Nama : Intan Permata Sari

Nim : 19591265

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan Permainan Teka-Teki

Bergambar Siswa Kelas Di SDN 72 Rejang Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Curup, Januari 2024

Mengetahui :

Pembimbing 1



Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP . 196709111994032002

Pembimbing 2



Guntur Putrajaya, S.Sos., MM
NIP . 19690413999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : Intan Permata Sari

Nim : 1959165

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan Permainan Teka-Teki

Bergambar Siswa Kelas Di SDN 72 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah lulus atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referendi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergnakan sebagaimana mestinya.

Curup, Januari 2024
Penulis,



Intan Permata Sari
NIM.19591265



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Jl. Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119
Website/facebook: Fakultastarbiyah IAIN Curup. Email: fakultastarbiyah@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 193 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/2 /2024

Nama : **Intan Permata Sari**
Nim : **19591265**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 Di SDN 72 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 13 Februari 2024**

Pukul : **08.00 – 09.30 WIB.**

Tempat : **Ruang 5 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dra. Ratnawati, M. Pd.
NIP. 19670911 199403 2 002

Sekretaris,

Guntur Putrajaya, S. Sos., MM
NIP. 19690413 199903 1 005

Penguji I,

H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 19900523 201903 1 006

Penguji II,

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 19910824 202012 2 005

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19740921 200003 1 003

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanallahu Ta'Ata yang telah senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada kita sehingga kita bisa merasakan indahnya agama, kesabaran, dan ridho yang Allah takdirkan serta keindahan atas kemudahan yang Allah berikan kepada kita semua. Alhamdulillah atas izin Allah Subhanallahu Ta'Ala peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah yaitu skripsi yang berjudul **“Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 Di SDN 72 Rejang Lebong”**. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan mendapatkan ridho dari Allah Subhanallahu Ta'Ala semoga Engkau senantiasa curahkan keberkahan kepada baginda nabi Muhammad SAW, kepada keluarga-keluarga beliau, sahabat beliau, serta pengikut beliau yang senantiasa istiqomah berpegang teguh di atas sunnah.

Shalawat beserta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita yakni Nabi besar Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari jaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang saat ini kita rasakan pada saat ini. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikannya dengan baik, namun peneliti menyadari jika masih terdapat kekurangan. Akan tetapi atas berkat rahmat Allah SWT, beserta dukungan

dan bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektorat I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Curup.
5. Bapak Guntur PutraJaya, S.Sos., MM., selaku Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan bantuan dan arahan selama penulis mengemban pendidikan di IAIN Curup.
6. Ibu Dra.Ratnawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan juga motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Guntur PutraJaya, S.Sos., MM., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Dosen dan Staf Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Curup hingga membantu penulis sampai dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

9. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan Pegawai SDN 72 Rejang Lebong yang telah berpartisipasi demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
10. Almamaterku IAIN Curup yang sangat saya banggakan, IAIN Curup telah menjadi bagian dari keluarga besar hidupku.

Penulis juga sangat berterimakasih atas segala bantuan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini, semoga mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya. Penulis juga sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan memotivasi terutama dari pembaca dan dari dosen pembimbing.

Mungkin dalam penyelesaian skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Atas kritik dan saran dari pembaca dan dosen pembimbing penulis mengucapkan terimakasih dan semoga menjadi pembelajaran pada pembuatan karya-karya lainnya yang akan datang. Sekali lagi terimakasih atas bantuan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini, semoga mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Curup, Februari 2024

Penulis

Intan Permata Sari
NIM. 19591265

MOTTO

“Ketika kamu merasa ingin berhenti dan menyerah pikirkan tentang mengapa kamu memulainya dan seberapa jauh kamu telah melangkah.”

“Jangan takut salah, karena dengan kesalahan pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua.”

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis hanturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis masih di berikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada Allah SWT, terimakasih atas petunjuk dan kelancaran dalam menyelesaikan Skripsi saya dengan baik
2. Kepada diri sendiri terimakasih atas kerja samanya selama ini yang telah berjuang dan bertahan dalam keadaan apapun.
3. Kepada kedua orang tuaku Ayah tercinta Januar Iwan dan Ibu tercinta Linda Astuti, terimakasih atas segala dukungan, arahan dan nasehat-nasehatnya. Dan terimakasih selalu mendo'akan yang terbaik untukku. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian Aamiin Allahumma Aamiin.
4. Kepada adikku Diah Ayu Feliza dan Keyla Ditri, terimakasih atas Support, doa dan dukungannya semoga keluarga kita selalu diberi kebahagiaan didunia dan akhirat.
5. Kepada semua keluagaku, terimakasih sudah mendoakan dan memberikan suport dan motivasi dari awal sampai akhir.
6. Kepada pasanganku Wegi Ade Dwi Putra, terimakasih telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini, terimakasih atas dukungan dan suportnya selama ini.
7. Kepada sahabatku Kiki, Echa, Rany, Ulfa dan Very, terimakasih telah kebersamai dari awal sampai akhir, Terimakasih atas dukungan dan suportnya selama ini.

8. Teman seperjuangan KKN kelompok 11 dan teman seperjuangan PPL SDN 72 Rejang Lebong.
9. Untuk semua keluarga besar Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) 2019, teman-teman PGMI kelas E dan I.
10. Terimakasih Almamaterku Institut Agama Islam (IAIN) Curup.

Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 Di SDN 72 Rejang Lebong

Abstrak

Intan Permata Sari (19591265)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih dalam tentang bagaimana strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong. Adapun rumusan masalah adalah bagaimana strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, subjek penelitian ini adalah wakil kepala sekolah, guru dan siswa kelas 1. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, sedangkan teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, waktu dan teknik, serta meningkatkan ketekunan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, Strategi pembelajaran kosakata menggunakan permainan teka-teki bergambar yaitu : (1) Strategi yang digunakan guru yaitu guru menyiapkan alat seperti print out lembaran kertas, di dalam lembaran kertas tersebut berisikan gambar dan kolom untuk diisi, di awalan kolom terdapat awalan huruf. (2) Sebelum memulai permainan teka-teki bergambar tersebut guru menjelaskan terlebih dahulu supaya siswa dan siswi paham dan mengerti. (3) Guru membebaskan peserta didik untuk belajar sambil bermain supaya dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami suatu pembelajaran. (4) Kemudian strategi yang digunakan, guru membuat kelompok belajar. *Kedua*, Faktor penghambat pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yakni ada 2 orang siswa yang belum bisa membaca oleh karena itu menjadi penghambat dalam pembelajaran, kemudian siswanya yang kurang tertib, kemudian yang menjadi faktor penghambat orang tua yang tidak mengajarkan anaknya ketika berada dirumah. Adapun faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yakni, dengan adanya permainan teka-teki bergambar itu mempermudah siswa dan siswi kelas 1 dalam menguasai kosakata, dapat mempermudah guru juga dalam mengajar siswa untuk bisa menulis dan membaca.

Kata kunci : kosakata, permainan teka-teki bergambar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah	7
C. Pertanyaan Penelitian	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Landasan Teori	9
1. Strategi	9
2. Pembelajaran	13
3. Kosakata.....	14
4. Teka-Teki	16
5. Gambar.....	17
6. Permainan Teka-Teki Bergambar.....	19
7. Strategi Pembelajara Kosakata.....	21
B. Penelitian yang Relevan.....	26

C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Subjek Penelitian	30
C. Tempat dan Waktu peneliaian	31
D. Sumber Data	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Uji Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian.....	46
C. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	
BIODATA PENULIS.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Profil SDN 72 Rejang Lebong	31
Tabel 2.2 Keadaan Guru dan Karyawan SDN 72 Rejang Lebong	32
Tabel 2.3 Struktur Organisasi SDN 72 Rejang Lebong	34
Tabel 2.4 Keadaan Siswa SDN 72 Rejang Lebong	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang efektif dalam kehidupan manusia. Dalam berbagai situasi, bahasa menyampaikan gagasan tentang berbagai hal yang dirasakan, dipikirkan, dialami atau dibayangkan seseorang, diungkapkan secara lisan maupun tulisan. Keberadaan manusia sebagai makhluk sosial menjadikan kedudukan bahasa dalam komunikasi manusia menjadi sangat penting. Dengan bahasa, kelangsungan hidup menjadi lebih mudah.

Bahasa secara umum digunakan sebagai sarana komunikasi antar penutur dengan mitra tutur. Bahasa juga sebagai media untuk mengekspresikan diri yang dapat memberikan ciri khas suatu kelompok. Penggunaan bahasa yang digunakan penutur sering tidak mengindahkan kesantunan berbahasa. Hal tersebut sering dilupakan penutur dalam bertutur sehingga bahasa penutur kurang menghormati mitra tutur. Penutur akan dihormati mitra tutur apabila dalam berkomunikasi dapat menerapkan kesantunan berbahasa dengan baik.

Bahasa merupakan suatu sistem yang terbentuk oleh suatu aturan kaidah atau pola-pola tertentu baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk kata maupun tata kalimat. Bila aturan kaidah atau pola ini dilanggar maka komunikasi dapat terganggu. Penggunaan bahasa memiliki peran penting dalam berkomunikasi antara penutur dengan mitra tutur. Kaidah bahasa juga harus diperhatikan dalam berbicara karena dapat mempengaruhi makna yang tersampaikan.

Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills).

Kemampuan berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sangat penting. Salah satu kompetensi dasar berbicara yang dilatihkan pada siswa adalah mengomentari persoalan faktual disertai dengan alasan yang mendukung dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut untuk mampu mengembangkan aktivitas berbicara siswa. Salah satu cara guru untuk mengembangkan aktivitas siswa yaitu selalu melakukan interaksi terhadap siswa serta melakukan tanya jawab di dalam proses pembelajaran.

Masyarakat Indonesia terdiri dari beberapa suku yang tinggal di beberapa pulau, hal ini menyebabkan adanya keberagaman dalam berkomunikasi khususnya dalam bahasa lisan. Setidaknya ada tiga jenis bahasa yang digunakan dalam masyarakat, meskipun situasi penggunaan dan jumlah penuturnya berbeda-beda. Ketiga jenis bahasa tersebut adalah bahasa ibu, biasanya bahasa daerah, bahasa nasional, yaitu. bahasa Indonesia, dan bahasa asing. Pada umumnya penggunaan bahasa daerah hanya digunakan sebagai alat komunikasi antar penduduk suatu daerah tertentu saja, dalam hal ini terdapat kendala dalam

berkomunikasi jika ada sebagian penduduk di suatu daerah yang menggunakan bahasa daerah yang berbeda. Oleh karena itu diperlukan bahasa yang dapat mengatasi kesulitan komunikasi antar daerah sekaligus mempersatukan masyarakat yaitu bahasa Indonesia.

Pernyataan tekad kebahasaan dalam kesatuan nasional diikrarkan pada tanggal 28 Oktober 1928 pada salah satu butir Sumpah Pemuda yang berbunyi, “kami putra dan purti Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia”.¹ Dengan adanya bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, hambatan komunikasi yang disebabkan berbeda latar belakang sosial, budaya, dan bahasa daerah dapat teratasi dengan bahasa pemersatu yaitu bahasa Indonesia.

Ketetapan MPR Tahun 1978 dan 1983 menyatakan bahwa pengajaran dan pengembangan bahasa Indonesia dilakukan melalui penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Selain itu pengajaran bahasa Indonesia harus ditingkatkan dan diperluas hingga mencakup seluruh lembaga pendidikan dan menjangkau masyarakat luas. Garis Besar Kebijakan Nasional (GBHN) tahun 1988 juga menegaskan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dipandang sebagai salah satu tempat yang mempunyai peranan penting dalam memenuhi fungsi tersebut².

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah pada dasarnya adalah suatu cara untuk mengupayakan pengajaran dan pengembangan bahasa Indonesia yang terarah dan terprogram. Oleh karena itu, melalui proses pengajaran bahasa

¹ Mustakim, *Membina Kemampuan berbahasa: Panduan ke Arah Kemahiran Berbahasa*, (Jakarta: Gramedia pustaka Prima, 1994) hlm 9.

² Mustakim, *Membina Kemampuan berbahasa: Panduan ke Arah Kemahiran Berbahasa*, (Jakarta: Gramedia pustaka Prima, 1994) hlm 13.

Indonesia diharapkan siswa/peserta didik mempunyai keterampilan yang cukup dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan tujuan atau kebutuhan komunikasi dan konteks penggunaannya, sehingga siswa dalam gilirannya dapat benar-benar menguasai dan mampu berbicara bahasa tersebut dengan lancar, aktif (berbicara dan menulis) dan reseptif (mendengarkan dan membaca).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tingkat kemampuan berbahasa aktif dan reseptif siswa sebenarnya bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata bahasa Indonesianya. Semakin kaya kosakatanya, semakin baik siswa dalam berbicara bahasa tersebut³.

Oleh karena itu, perkembangan kosakata siswa harus diperhatikan ketika mempelajari bahasa Indonesia. Guru hendaknya merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan kosakata bahasa Indonesia siswa. Kurangnya perhatian guru berdampak negatif terhadap kemampuan berbahasa siswa.

Permainan teka-teki adalah permainan kata yang menebak kosa kata yang disajikan sebagai kaidah kalimat lisan atau tulisan tertentu, seperti uraian tentang sifat, bentuk, dan penggunaan suatu kata. Selain itu, memadukannya dengan media gambar dapat menimbulkan kreativitas yang berbeda pada siswa dalam menjawab dan mendeskripsikan kata. Memainkan teka-teki kata melalui media visual dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

³ Trigan, H.G. *Pengajaran Kosakata*, (Bandung: Angkasa, 1986) hlm.3

Dalam memperkaya kosakata, anak usia sekolah dasar mendapatkannya dari lingkungan sekitar, orang tua termasuk keluarga. Peran orang tua sangat penting untuk mengajarkan anak dalam mengaplikasikan kosakata menjadi bahasa yang digunakan di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua harus memberikan contoh yang baik kepada anak. Hal tersebut dilakukan karena anak meniru setiap apa yang diucapkan oleh orang tua sejak usia dini. Semakin banyak anak mendengarkan orang di sekitarnya, maka semakin banyak pula pemerolehan kosakata yang dikuasai oleh anak. Setelah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga memegang peranan penting dalam mengajarkan penguasaan kosakata. Oleh karena itu, program dengan upaya untuk meningkatkan stimulasi dini bagi anak-anak yang kurang dalam penguasaan kosakata dapat menjanjikan meliputi metode yang mendukung di sekolah.

Pembelajaran kosakata di sekolah dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Dengan pemahaman kata yang sama, guru dan siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan lancar dalam proses belajar mengajar di kelas, namun jika pemahaman siswa terhadap kata kurang, maka yang terjadi justru sebaliknya, proses belajar mengajar akan terhambat dan materi pembelajaran tidak akan diterima dengan baik oleh siswa. Penguasaan dan pemahaman kosakata dalam pembelajaran bahasa mutlak harus ditingkatkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam berbahasa.

Pembelajaran kosa-kata di tingkat sekolah dasar apa lagi di SDN 72 Rejang Lebong kelas 1 sangat penting digunakan untuk kepentingan siswa dan siswi, oleh karena itu pembelajaran kosakata harus dimulai dari sejak masuk sekolah apalagi di kelas 1, dikarenakan supaya siswa dan siswi lebih mudah untuk mengenal kata dan kalimat.

Di SDN 72 Rejang Lebong kosakata mempunyai peran yang penting dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa yang baik, khususnya berbicara dan menulis. Dengan banyaknya kosakata yang dikuasi siswa dan siswi memberikan kemudahan untuk memahami bacaan atau teks.

Kosakata merupakan hal pertama kali diperhatikan sebelum menulis kalimat dari pada aspek lain seperti tata bahasa, ejaan, dan tanda baca. Aspek-aspek lain akan mengikuti saat menulis dan kesalahan tata bahasa, ejaan dan tanda baca dapat dikoreksi setelah selesai menulis.

Strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar pada siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong yang di gunakan oleh guru kelas yaitu menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), kemudian Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Kooperati (SPK).

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dikemukakan oleh peneliti dan didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Strategi Pembelajaran Kosakata

dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong”

B. Fokus Masalah

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan. Pembatas dalam penelitian kualitatif ini lebih didasarkan pada tingkat kepentingan/urgensi dari masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Bahwa dalam penelitian hanya terfokus kepada strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong?
2. Apakah faktor penghambat dan faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong

2. Untuk mengetahui apa saja faktor penghambat dan faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru

- a. Sebagai masukan dalam melaksanakan pembelajaran secara variatif guna memaksimalkan kemampuan peserta didik.
- b. Meningkatkan suasana aktif, kreatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Siswa

- a. Dapat meningkatkan penguasaan kosakatanya.
- b. Dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar, sehingga lebih kreatif dan lebih menguasai kosakata bahasa Indonesia dalam pembelajaran.

3. Penulis

- a. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai acuan untuk melaksanakan pembelajaran di masa yang akan datang.
- b. Sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Strategi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi berarti rencana tindakan yang matang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya mempunyai strategi agar siswa dapat mencapai tujuan belajarnya dengan baik. Salah satu unsur strategi pembelajaran adalah penguasaan teknik presentasi dan metode pengajaran. Jika hendak membimbing siswa dalam belajar hendaknya mengetahui dan menguasai teknik presentasi. Memang ada teknik servis yang harus dipadukan dengan teknik servis lainnya.

Pembelajaran terjadi secara efisien dan efektif jika didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola strategi pembelajaran. Cara guru mengatur strategi pembelajaran sangat mempengaruhi cara siswa belajar. Saat menyajikan materi pembelajaran, jangan terpaku pada satu teknik saja ciri metode mengajar yang baik, yaitu:

1. Mengundang rasa ingin tau peserta didik;
2. Menantang peserta didik untuk belajar;
3. Mengaktifkan mental, fisik dan psikis peserta didik;
4. Memudahkan guru;
5. Mengembangkan kreativitas peserta didik; dan

6. Mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari

Beberapa metode yang perlu dikuasai guru dalam mengatur strategi pembelajaran bahasa, yaitu:

1. Diskusi
2. Inkuiri
3. Sosiodrama
4. Tanya jawab
5. Penugasan
6. Latihan
7. Bercerita

a. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Inkuiri berasal dari bahasa Inggris “inquiry” secara harfiah berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan. Di tegaskan bahwa inkuiri adalah the process of investigating a problem (proses penyelidikan masalah) sedangkan secara terminologi inquiry berarti proses berfikir kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari satu masalah yang dipertanyakan.

David L. Haury dalam artikelnya, mengutip definisi yang diberikan oleh Al Afered Novak: inquiry merupakan tingkah laku yang terlibat dalam usaha manusia untuk menjelaskan secara rasional fenomena-fenomena yang memancing rasa ingin tahu. Dengan kata lain inkuiri berkaitan

dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan atau pengalaman untuk memuaskan rasa ingin tahu.

Inkuiri sebagai suatu proses yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Gulo, Dalam Trianto judulbukunya Model-Model Pembelajaran Inofatif Berorientasi Konstruktivistik mengatakan bahwa strategi pembelajar inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Defenisi lain yang diajukan oleh Slameto bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusun sendiri untuk menemukan sesuatu sebagai jawaban yang meyakinkan terhadap permasalahan yang di hadapkan kepadanya melalui proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis, dan sistematis.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah sebuah streategi yang menekankan pada proses berfikir secara sistematis, kritis, dan analisis untuk mencari dan menumukan jawaban sendiri dari suatu permasalahan yang di hadapi, baik didalam proses pembelajaran maupun di lingkungan dimana mereka

berada, sehingga di harapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri, dan kebermaknaan hidup.

Ada beberapa hal yang menjadi konsep dasar (ciri utama) strategi pembelajaran inkuiri yaitu:

- a. Strategi menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sehingga dapat menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa di arahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu yang dipertanyakan, sehingga dapat menemukan sikap percaya diri (self belief). Inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motifator belajar siswa.
- c. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian strategi pembelajaran inkuiri siswa tak hanya di tuntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi dan kemampuan yang dimiliki, untuk menyesuaikan seluruh persoalan yang mereka hadapi,

baik dalam ruangan kelas maupun di lingkungan sekitar dimana mereka berada.⁴

2. Pembelajaran

Pembelajaran bahasa anak melibatkan dua keterampilan, yaitu. kemampuan menghasilkan ucapan secara spontan dan kemampuan memahami ucapan orang lain. Artinya dalam konteks ini pemerolehan bahasa merujuk pada proses penguasaan kemampuan berbahasa anak⁵.

Setiap anak yang lahir normal pada dasarnya sudah dibekali dengan alat pembelajaran bahasa; alat tersebut disebut *Language Acquisition Device* (LAD). LAD dapat mengolah informasi secara alami (natural supply), sehingga anak dapat menguasai bahasa. Dengan kata lain, kemampuan berbahasa seseorang tidak bergantung pada kecerdasannya. Betapapun rendahnya kecerdasan seseorang (kecuali ada kekurangan tertentu), ia tetap mampu berbicara.⁶

Pembelajaran bahasa yang dialami anak terjadi melalui dua cara, yaitu. perolehan dan pembelajaran.⁷

Melalui pemerolehan bahasa, ditandai oleh beberapa hal yaitu:

1. Berlangsung dalam situasi informal, tanpa beban dan di luar sekolah.
2. Dilakukan tanpa sadar.

⁴ Jamiels, (Online:<http://www.smpn1bantul.net/profil/selayangpandang> Strategi inquiry, diakses, 07-11-2014)

⁵ Gusnetti, *Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Kelas Awal*. (Padang: Hibah PGSD-B FKIP Universitas Bung Hatta, 2009). Hlm. 1

⁶ Resmini, *Pembinaan dan pengembangan dan pembelajaran bahan bahasa dan Sastra Indonesia*, (Bandung: UPI Press, 2006), hlm.48

⁷ Resmini, Novi. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran bahasa dan Sastra Indonesia*. (Bandung: UPI Press, 2006). Hlm. 47

3. Dialami langsung oleh anak dan terjadi dalam konteks berbahasa yang bermakna.

Artinya, yang terpenting dalam proses ini adalah kesediaan lingkungan bahasa. Dengan cara ini, pemerolehan bahasa terjadi secara tidak disadari atau dibawah sadar, yakni seseorang telah terlibat di dalam situasi proses pemerolehan bahasa, yang biasanya disebut sebagai pemerolehan bahasa pertama⁸.

3. Kosakata

Kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis, kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis. arti kosakata yaitu:

- a. Semua kata yang terdapat dalam satu bahasa.
- b. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis;
- c. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan; dan
- d. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis⁹.

Sesuai dengan definisi di atas, jelaslah bahwa penguasaan kosakata merupakan hal yang utama dalam proses pemerolehan suatu bahasa, khususnya bahasa Indonesia. Kebutuhan akan penguasaan kosakata yang cukup

⁸ Gusnetti. *Bahan Ajar Keterampilan Berbahasa Indonesia Kelas Awal*. (Padang: Hibah PGSD-B FKIP Universitas Bung Hatta, 2009). Hlm. 2

⁹ Soedjito, *Kosa Kata Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1988), hlm 1

merupakan hal yang utama bagi siswa dalam meningkatkan keterampilannya dalam berbahasa.

Kosakata dasar atau *basic vocabulary* adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali memungkinkannya dipungut dari bahasa lain. Yang termasuk ke dalam kosakata dasar ini telah termasuk:

- a. Istilah kekerabatan; misalnya: ayah, ibu, anak, adik, kakak, nenek, kakek, paman, bibi, menantu, mertua.
- b. Nama-nama bagian tubuh; misalnya: kepala, mata, rambut, telinga, hidung, mulut, bibir, gigi, lidah, pipi, leher, dagu, bahu, tangan, jari, dada, perut, pinggang, paha, kaki, betis, telapak, punggung, darah nafas.
- c. Kata ganti; misalnya: saya, kamu, dia, kami, kita, mereka, itu, sini, situ, sana.
- d. Kata bilangan pokok; misalnya: satu, dua, tiga, empat, lima.
- e. Kata kerja pokok; misalnya: makan, minum, tidur, bangun, berbicara, melihat, mendengar, menggigit, berjalan, bekerja, menangkap, berlari.
- f. Kata keadaan pokok; misalnya: suka, duka, senang, susah, lapar, kenyang, haus, sakit, sehat, bersih, kotor, jauh, dekat, cepat, lambat, besar, kecil, banyak, sedikit, terang, gelap, siang, malam, rajin, malas, kaya, miskin, tua, muda, hidup, mati.
- g. Benda-benda universal; misalnya: tanah, air, api, udara, langit, bumi, bintang, bulan, matahari, binatang, tumbuh-tumbuhan.

Kosakata dasar yang paling utama dikuasai anak adalah nomina. Pada anak, nomina secara tipikal merujuk pada benda kongkrit dalam kehidupannya.

Dalam pembelajaran di sekolah, telaah kosakata yang efektif haruslah beranjak dengan arah yang sama yaitu membimbing siswa dari yang telah diketahui menuju ke arah yang belum atau tidak diketahui siswa.

Di dalam praktiknya, pengembangan kosakata mengandung pengertian lebih dari pada penambahan kata-kata baru ke dalam perbendaharaan siswa. Pengembangan kosakata siswa berarti menempatkan konsep-konsep baru dalam tatanan yang lebih baik atau ke dalam urutan yang sebenarnya.

4. Teka-Teki

Pertanyaan tradisional, di Indonesia lebih dikenal dengan teka-teki, adalah pertanyaan yang bersifat tradisional dan mempunyai jawaban yang tradisional pula. Pertanyaan dibuat sedemikian rupa, sehingga jawabannya sukar, bahkan seringkali juga baru dapat dijawab setelah mengetahui lebih dahulu jawabannya.

Teka-teki adalah “Ungkapan lisan tradisional yang mengandung satu atau lebih unsur pelukisan (*descriptive*), sepasang dari padanyadapat saling bertentangan dan jawabannya (*refent*) harus diterka”¹⁰.

Selanjutnya menurut mereka teka-teki dapat digolongkan ke dalam dua kategori umum, yakni: (1) teka-teki yang tidak bertentangan (*non-oppositionriddle*), dan (2) teka-teki yang bertentangan (*opposition riddle*). Pembagian itudidasarkan ada atau tidaknya pertentangan di antara unsur-unsur pelukisan. Tekatekiyang tidak pertentangan unsur pelukisnya bersifat harfiah, yakni seperti apayang tertulis (*literal*), atau kiasan (*metephorical*).

¹⁰ Danandjaja, James, *Folklor Indonesia : Ilmu Gossip, Dongeng dan Lain-lain*, (Jakarta:Grafiti Pers, 1985), hlm.33

Pada teka-teki yang tidak bertentangan yang bersifat harfiah, jawaban dan pertanyaannya adalah identik. Sebagai contoh adalah: “Apa yang hidup disungai?” yang merupakan topik atau pertanyaan suatu teka-teki; dan referensi atau jawabannya adalah “ikan”. Dalam jenis teka-teki ini, baik topik maupun referensinya secara harfiah adalah sama, yaitu ikan.

Keadaan akan menjadi lain ada teka-teki yang tidak bertentangan yang bersifat kiasan; karena referensi dan topik unsur pelukisnya berbeda. Contoh: “ Apa itu dua baris kuda putih berbaris di atas bukit merah?” adalah topik teka-teki semacam ini, dengan “sederet gigi di atas gusi” sebagai referensinya. Dalam teka-teki semacam ini, topik (kuda) dan referensi (gigi) secara harfiah adalah berbeda. Jika mau juga dianggap sama, hanya boleh dalam arti metafora saja, karena kedua-duanya berwarna putih, dan berada di atas benda yang berwarna merah (bukit merah dan gusi).

5. Gambar

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata¹¹.

Beberapa kelebihan media gambar/foto yang lain dijelaskan di bawah ini:

- a. Sifatnya konkrit; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.

¹¹ Sadiman, Arief, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.29

- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam ini.
- c. Media/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Selatau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Foto dapat menjelaskan suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan fahaman.
- e. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar dan foto mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- a. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata;
- a. Gambar/foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran;
- b. Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar.

6. Permainan Teka-Teki Bergambar

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpikir, emosional maupun sosial. Melalui alat permainan edukatif (APE) anak akan menemui semua unsur pendidikan yang dibutuhkannya, sehingga dapat mengembangkan totalitas potensi yang dimilikinya¹².

Permainan edukatif diartikan yaitu:

Suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk

¹² Ismail, Ansang, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm. 1-2

kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.

Pada dasarnya bermain pada anak-anak ditujukan untuk mengembangkan tiga kemampuan pokok, yaitu:

a. Kemampuan fisik-motorik (psikomotor)

Dengan bergerak, seperti berlari, atau melompat, seorang anak akan terlatih motorik kasarnya, sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat. Kemampuan motorik halusnya akan terlatih dengan permainan *puzzle*, membedakan bentuk besar dan kecil, dan sebagainya.

b. Kemampuan sosial-emosional (afektif)

Anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya, orang tua merupakan kawan utama dalam bermain. Pergeseran akan terjadi seiring dengan bertambahnya umur anak, terutama setelah memasuki usia sekolah. Di sekolah, anak akan mengalami proses sosialisasi, bergaul dengan kawan sebaya dan dengan gurunya.

c. Kemampuan kecerdasan (kognisi)

Dalam proses bermain, anak juga bisa diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal-balik, maupun mengenal objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (manis, asin, pahit, atau asam).

Permainan edukasi jika ditinjau sebagai sebuah aktivitas, dapat dibagi atas dua pengertian, yaitu permainan sebagai sebuah aktivitas bermain yang

murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Dan permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah dalam kata lainnya kompetisi¹³.

Banyak pengajar memakai sistem permainan kompetisi dalam pengajaran penilaian peserta didik. Dalam model pembelajaran kompetisi, siswa belajar dalam suasana persaingan. Tidak jarang pula, guru memakai imbalan dan ganjaran sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam memenangkan kompetisi dengan sesama pembelajaran¹⁴.

Model kompetisi dalam permainan dapat menimbulkan rasa cemas yang bisa memicu siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar mereka. Namun demikian, rasa cemas yang berlebihan justru bias merusak motivasi. Selain itu, model kompetisi juga mempunyai dampak negatif yang perlu diwaspadai. Model pembelajaran kompetisi menciptakan suasana permusuhan di kelas. Untuk bias berhasil dalam sistem ini, seorang anak harus mengalahkan teman-teman sekelasnya¹⁵.

7. Strategi Pembelajaran Kosa-Kata

Kata “strategi” dalam kamus Bahasa Indonesia mempunyai arti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran Ilmu dan Seni memimpin bala tentara untuk menghadapi musuh dalam kondisi perang atau

¹³ Ismail, *Education Games*. (Yogyakarta : Pilar Media, 2006), hlm.26

¹⁴ Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta : Grasindo, 2004), hlm. 23

¹⁵ Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. (Jakarta : Grasindo, 2002), hlm.24

dalam kondisi yang menguntungkan Ilmu dan Seni mengembangkan semua sumber daya bangsa untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai. Tempat yang baik menurut siasat perang.¹⁶ Hilda Taba dalam Supriyadi Saputro dkk, menyatakan bahwa “Strategi Pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁷

Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional technology*), di antaranya akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Kozna secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.¹⁸
2. Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.

Mengingat bahwa setiap tujuan dan metode pembelajaran berbeda satu dengan yang lainnya, maka jenis kegiatan belajar yang harus dipraktikkan oleh

¹⁶ Tim Penyusun Kamus Besar. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1990) hal. 859.

¹⁷ Supriyadi Saputro dkk, *Strategi Pembelajaran, Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar* (Malang : Universitas Negeri Malang, 2002) hlm. 21

¹⁸ B.Uno Hamzah, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 14. lihat juga Martinus Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Jakarta: GP Press, 2003), hlm. 26.

peserta didik membutuhkan persyaratan yang berbeda pula. Sebagai contoh untuk menjadi peloncat indah, seseorang harus bisa berenang terlebih dahulu, syarat loncat indah adalah berenang, atau untuk menjadi pengaransemen arranger musik dan lagu, seseorang harus belajar not balok terlebih dahulu ada contoh di atas tampaklah bahwa setiap kegiatan belajar membutuhkan latihan atau praktik langsung.

Memperhatikan beberapa pengertian strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Sedangkan Pembelajaran itu sendiri ialah proses memperoleh ilmu pengetahuan atau kemahiran. Dikutip Robert M. Gagne (1970) dalam *The Condition of Learning*, pembelajaran merupakan “perubahan tingkah laku atau kebolehan seseorang yang dapat dikekalkan, tidak termasuk perubahan yang disebabkan proses pertumbuhan.”¹⁹

Menurut Woolfolk dalam *Educational Psychology for Teachers*, pembelajaran dilihat sebagai perubahan dalaman yang berlaku kepada seseorang dengan membentuk perkaitan yang baru atau sebagai potensi yang

¹⁹ Gagne, Robert M. 1970. *The Condition of Learning* dalam <http://lrc.binus.ac.id/downloads/TE/Gagne.pdf>. Diunduh tanggal 25 November 2016.

sanggup menghasilkan tindak balas yang baru. Adapun ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut.²⁰

1. Suatu proses yang terus-menerus, dapat secara formal melalui sekolah dan tak formal, melalui rekan sebaya, keluarga, media massa, dan lain-lain.
2. Mempunyai teori-teori pembelajaran,
3. Empat teori pembelajaran utama adalah behavioris, kognitif, sosial, dan humanis.

Kosakata (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.²¹

Istilah kosakata dalam bahasa Indonesia sejajar dengan istilah perbendaharaan kata atau leksikon. Membicarakan kosakata berarti membicarakan suatu bidang bahasa yang disebut leksikologi atau ilmu kosakata. Leksikologi atau ilmu kosakata adalah ilmu yang mempelajari seluk beluk kata. Rivers menyatakan bahwa kosakata merupakan hal yang penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (*second language*). Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara komprehensif.²²

Perbendaharaan kosakata sangat berpengaruh pada ketrampilan berbahasa yang lain. Banyaknya kosakata yang dihasilkan oleh seseorang

²⁰ Woolfolk, Anita E. *Educational Psychology for Teacher* (Boston: Pearson Education Inc. 1980)

²¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Kosakata> diakses pada tanggal 24 November 2016.

²² Nunan, D. *Language teaching methodology: A textbook for teachers* (Sydney: Prentice Hall International (UK) Ltd. 1991)

dapat mencerminkan tingkat intelektualitas dari orang tersebut. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan metode yang tepat untuk diterapkan di kelas nantinya. Pandangan ini didukung oleh Rivers, yang berargumen bahwa pemerolehan kosakata yang memadai sangat penting dalam penggunaan bahasa kedua, karena tanpa kosakata yang memadai seseorang tidak akan bisa menggunakan struktur dan fungsi yang telah dipelajari untuk berkomunikasi dengan baik. Peserta didik perlu strategi khusus dalam pengajaran dan pembelajaran kosakata untuk menyimpulkan kata-kata dari konteks dan menemukan makna dari kata-kata yang ditemui.

Pemerolehan kosakata tidak menurun sejalan dengan usia pembelajar, seperti pada *pronunciation*. Bahkan pada usia dewasa, seseorang lebih mudah memperoleh kosakata. Ini mungkin disebabkan karena orang sudah mempunyai lebih banyak pengetahuan pendukung yang mengitari penggunaan kosakata. Semakin banyak seseorang memiliki kosakata, semakin mudah ia untuk menambah kosakatanya.²³

Kosakata adalah semua kata yang dipahami oleh seseorang dalam bahasa tertentu baik yang sifatnya reseptif atau produktif. Proses pemerolehan kosakata dapat bersifat spontan dan melalui pembelajaran spesifik. Pemerolehan kosakata secara spontan yaitu memperoleh arti dari kata-kata baru melalui kontak dan dalam situasi komunikasi dengan lingkungan. Pembelajaran yang spesifik yaitu dari pemerolehan bahasa ke pembelajaran bahasa, dari implisit ke proses belajar yang disengaja, dan bertujuan

²³ Nunan, D. *Language teaching methodology: A textbook for teachers* (Sydney: Prentice Hall International (UK) Ltd. 1991).

mempercepat proses belajar alamiah. Kosakata konkrit adalah kata-kata yang dapat digambarkan secara lebih mudah dalam memvisualisasikannya. Sebagai contoh kelompok kata-kata ini adalah nama-nama benda, dan kata kerja seperti bebek, sapi, pohon, menulis, membaca, mencuci, dan sebagainya. Kosakata abstrak adalah kelompok kata yang sulit untuk divisualisasikan dengan gambar atau ditunjukkan dengan peragaan.

Tujuan umum pembelajaran kosakata (*mufradat*) bahasa Arab adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada siswa, baik melalui bacaan maupun *fahm al-masmu'*.
2. Melatih siswa untuk dapat melafalkan kosakata itu dengan baik dan benar, karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar
3. Memahami makna kosakata, baik secara *denotasi* atau *leksikal* maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
4. Mampu mengapresiasi dan memfungsikan mufradat itu dalam berekspresi lisan maupun tulisan sesuai dengan konteksnya.²⁴

B. Penelitian yang Relevan

Terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 Di SDN 72 Rejang Lebong.”, maka perlu dikaji penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul penelitian ini untuk menghindari adanya kesamaan.

²⁴ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ* hlm. 63

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh reza fauziqurahman pada tahun 2017 dengan judul, keefektifan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI sma negeri 1 pengasih kulon progo, peneliti meneliti mengenai keefektifan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman kelas XI SMA N 1 Pengasih Kulon Progo. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada penelitian yang dilakukan reza fauziqurahman yaitu penguasaan kosakata Jerman pada peserta didik kelas IX sma negeri 1 pengasih kulon progo, sedangkan penelitian ini mencari tahu apakah strategi yang digunakan guru SDN 72 Rejang Lebong dalam menerapkan pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar. Tempat dan waktu yang dilakukan juga berbeda.²⁵

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Deni Tri Hartati pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan penguasaan kosakata melalui metode permainan teka-teki silang bergambar pada anak tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul”, Hasil penelitian ini menunjukkan penguasaan kosakata siswa tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo Jetis Bantul mengalami peningkatan melalui metode permainan teka-teki silang bergambar. Penguasaan kosakata yang dimaksud adalah mengenai ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan lingkungan hidupnya, seperti: ciri-ciri khusus yang dimiliki, jenis hewan, habitat hidup dan jenis makanan. Hewan yang dimaksudkan dalam penelitian ini terdiri dari 10

²⁵ reza fauziqurahman, *“keefektifan penggunaan media permainan teka-teki silang dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman peserta didik kelas XI sma negeri 1 pengasih kulon progo”*. (2017).

nama hewan, yaitu: kelelawar, cicak, bebek, unta, burung hantu, bunglon, cumi-cumi, kura-kura, landak dan siput.²⁶

Pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif, Deni melakukan penelitian pada anak tunarungu kelas 6 SD di SLB PGRI Trimulyo sedangkan penulis melakukan penelitian pada anak normal kelas 1 SD 72 Rejang Lebong.

Ketiga, penelitian yang dikaukan oleh Ratna Arini Dewi pada tahun 2012 yang berjudul ‘‘peningkatan penguasaan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak kelompok B di TK Masyitoh Kedungsari Kulon Progo’’ menyimpulkan bahwa penguasaan membaca permulaan anak Taman Kanak-kanak dapat ditingkatkan melalui media kartu kata bergambar. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan yang dialami dalam penelitian yang dilakukan peneliti, penguasaan membaca permulaan anak meningkat sebesar 93,33% dari sebelumnya hanya 53,33%. Pada penelitian ini ratna meneliti tentang peningkatan sedangkan penulis meneliti strategi apa saja untuk pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar pada siswa kelas 1 di SDN 73 Rejang Lebong, subjek dan objek pada penelitian ini beda dengan penulis.²⁷

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan deskripsi teoritis yang dikemukakan di atas, lebih lanjut akan diajukan kerangka berpikir dan model hubungan antara masing-masing variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini. Dalam proses belajar-mengajar kosakata

²⁶ Deni Tri Hartati, ‘‘Peningkatan penguasaan kosakata melalui metode permainan teka-teki silang bergambar pada anak tunarungu kelas 6 sd di slb PGRI trimulyo jetis bantul’’. (2015).

²⁷ Ratna Arini Dewi, ‘‘peningkatan penguasaan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak kelompok B di TK Masyitoh Kedungsari Kulon Progo’’. (2012).

bahasa Indonesia diperlukan usaha atau metode untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk belajar.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan permainan teka-teki bergambar kepada siswa sehingga dapat menimbulkan keaktifan bagi peserta didik dalam belajar. Materi ajar dengan pola kompetisi permainan edukasi yang dilakukan secara bersama-sama dapat meningkatkan kegairahan belajar karena proses belajar sambil bermain cocok diterapkan pada siswa.

Aktivitas dan hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik apabila didukung oleh suatu pendekatan yang sangat baik. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa apabila kreativitas belajar siswa tinggi dan sesuai dengan perkembangan kebahasaanya, maka belajar bukan suatu kegiatan yang membosankan bagi mereka. Dengan bekal rasa senang dalam belajar, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Lexy J. Moleong menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya secara holistik dan penyajian data secara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.²⁸ Jadi fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dideskripsikan secara apa adanya dalam kata-kata tanpa adanya rekayasa manusia.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti objek yang alamiah tanpa adanya manipulasi oleh peneliti sebagai instrumen kunci dengan hasil penelitian yang lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.²⁹ Penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dengan menggambarkan data secara apa adanya tanpa adanya manipulasi.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Moleong adalah orang yang bermanfaat dalam hal memberi informasi terkait dengan kondisi dan latar dalam penelitian. Subjek

²⁸ Lexi J. moleong, *metedologi penelitian kualitatif*, edisi revisi (cet. 32; bandung: PT remaja rosdakarya, 2014), hlm.6.

²⁹ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (cet. 21; bandung: alfabeta, 2015), hlm. 15.

penelitian juga berarti orang yang dijadikan sumber dalam penelitian guna mendapatkan informasi yang akurat terkait penelitian.³⁰

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah pihak-pihak yang terkait dan relevan dengan pembahasan yang diteliti dan secara tepat untuk dijadikan sumber data dalam penelitian, Subjek penelitian ini adalah ibu yuli selaku wali kelas 1, ibu Mimin Tarsih, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 72 Rejang Lebong, dan siswa kelas 1 SDN 72 Rejang Lebong yang berjumlah 29 siswa.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian ini adalah di Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong, yang beralamatkan di Jl. DI. Panjaitan, Gg ABD.Manaf RT.3/RW.3, Kelurahan Talang Benih, Kecamatan Curup Kota, Kabupaten Rejang Lebong. Waktu penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 semester genap selama kurang lebih 3 bulan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif adalah subjek dari mana data dapat diperoleh baik berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.³¹ Penentuan sumber data dalam penelitian kualitatif diharapkan agar diperoleh data yang tepat dan berguna bagi pemecahan masalah dalam penelitian ini. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

³⁰ Lexy J. Moleong And P.R.R.B Edisi, *Metodedologi Penelitian*, (Bandung:Penerbit Remaja Rosdakarya, 2004)

³¹ Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik* (Jakarta: rineka cipta, 2010), hlm. 172.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer secara langsung diperoleh dari lokasi penelitian atau objek yang diteliti. Data primer berupa kata-kata diperoleh melalui wawancara dan data primer yang berupa tindakan diperoleh melalui observasi.

Wawancara dilaksanakan dengan pihak terkait yaitu guru kelas 1, ibu yuli adalah guru kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong, peneliti akan mewawancarai guru kelas / wali kelas 1 secara langsung

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu jenis data yang diperoleh untuk mendukung data primer. Data sekunder dapat diperoleh peneliti melalui guru kelas 1. Selain itu peneliti juga memanfaatkan dokumen tertulis, arsip, gambar, foto, atau benda-benda lain yang berkaitan dengan aspek yang diteliti supaya diterima keabsahannya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian untuk mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.³² Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi

³² Cholid narbuko dan abu ahmadi, *metedologi penelitian* (cet. VIII; Jakarta: PT bumi aksara, 2007), hlm. 70

partisipatif. Observasi partisipatif merupakan teknik berpartisipasi yang sifatnya interaktif dalam situasi yang alamiah dan melalui penggunaan waktu serta catatan observasi untuk menjelaskan apa yang terjadi. Peneliti dalam observasi ini terlibat langsung dengan objek penelitian sehingga peneliti mengetahui secara langsung kondisi sebenarnya, dan mampu mengetahui kesesuaian antara data yang diperoleh dengan kondisi langsung di lapangan.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab.³³³⁴ Melalui wawancara peneliti dapat mengetahui informasi atau keterangan-keterangan mengenai situasi atau fenomena yang terjadi secara lebih mendalam dari informan. Wawancara penting dilakukan karena tidak semua data yang diperlukan dapat diperoleh melalui observasi.

Adapun wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (indepth interview). Dalam pelaksanaan wawancara mendalam, pertanyaan-pertanyaan yang akan dikemukakan kepada informan tidak dapat dirumuskan secara pasti sebelumnya, melainkan pertanyaan-pertanyaan tersebut akan banyak bergantung dari kemampuan dan pengalaman peneliti untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan lanjutan sesuai dengan jawaban informan.³⁵

³³ Djam'an satori dan aan komariah, *metedologi penelitian kualitatif*, hlm. 130.

³⁵ Imam gunawan, *metode penelitian kualitatif: teori dan praktik* hlm. 165.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen atau data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian sesuatu.³⁶ Dokumen atau data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data sampai kepada pembuatan kesimpulan sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Analisis data dalam penelitian sangat dibutuhkan bahkan merupakan bagian yang sangat menentukan dari beberapa langkah penelitian sebelumnya. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Peneliti sudah mulai melakukan analisis pada saat mengobservasi dan wawancara. Apabila hasil wawancara setelah dianalisis dirasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai diperoleh data yang dianggap kredibel.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan untuk memperoleh data tersebut peneliti menggunakan pengolahan data dengan teknik

³⁶ Djam'at satori dan Aan Komariah, *metedologi penelitian kualitatif*, hlm. 149.

analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono yang terdiri dari aktivitas reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Conclusion drawing/verification).

a. Reduksi Data (Data Reduction)

Jumlah data yang diperoleh dari informan membuat tingkat variasi informasi menjadi lebih kompleks dan rumit sehingga perlu direduksi atau dibuang data yang tidak dibutuhkan. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya sehingga data yang diperoleh setelah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Penyajian Data (Data Display)

Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah penyajian data. Penyajian data dimaksudkan agar data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Concluding Drawing/verification)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal yang didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

G. Uji Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji credibility (validitas internal), transferability (validitas eksternal), dependability (reliabilitas) dan corfirmability (obyektifitas). Penelitian ini menggunakan pengujian keabsahan data dengan uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian. Adapun cara yang dapat dilakukan antara lain dengan peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, dan analisis kasus negatif.

a. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan, sehingga dapat diperoleh kepastian data dan urutan peristiwa secara pasti dan sistematis. Membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti dapat dijadikan bekal bagi peneliti untuk meningkatkan ketekunan.

b. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Pengecekan data dengan dengan triangulasi terdiri dari triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Tringulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Tringulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama

dengan teknik yang berbeda. Sedangkan, triangulasi waktu dalam menguji kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah SDN 72 Rejang Lebong

SDN 72 Rejang Lebong didirikan pada tahun 01-01-1975 yang berlokasi di Talang Benih. Pertama sekolah ini bernama SDN Impres kemudian diganti dengan SDN 12, dengan adanya pemekaran kecamatan di kabupaten rejang lebong yang bersangkutan mendapat kan pemekaran tersendiri lalu menjadi SDN 72 Rejang Lebong pada tahun 2016.

Pihak sadar betul bahwa siswa-siswa yang belajar di sekolah ini harus bersaing secara ketat setelah menyelesaikan pendidikan di sekolah ini, untuk memberikan kesempatan sebesar mungkin kepada siswanya memiliki daya saing, pihak sekolah sebagai tempat untuk menciptakan generasi cerdas dan berbudaya, generasi yang cerdas diartikan sebagai insan-insan yang mampu menangkap dan memanfaatkan setiap kemampuan berbagai peluang yang dapat digunakan untuk mendapatkan kesejahteraan. generasi yang berbudaya dimaknai sebagai sebuah generasi yang memahami dan memiliki visi yang benar tentang nilai-nilai kehidupan.

Dalam rangka mengimplementasikan semangat dan cita-cita yang begitu luhur tersebut SDN 72 Rejang Lebong mengembangkan program-program peningkatan kecerdasan majemuk terhadap siswa-siswanya. selain pencapaian kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum, pengembangan

karakter siswa SDN 72 Rejang Lebong memiliki visi dan misi dalam menjalankan pendidikan di sekolah ini.³⁷

2. Visi Dan Misi SDN 72 Rejang Lebong

a) Visi Sekolah

Beriman, bertaqwa, Nasionalisme, berprestasi dan peduli lingkungan

b) Misi Sekolah

- Mewujudkan sekolah dalam penguasaan IMTAQ dan IPTEK
- Membina dan mengembangkan budi pekerti luhur serta budaya bangsa menuju bangsa yang santun.
- Membudayakan sikap Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun (5 S)
- Membina dan mengembangkan minat, bakat untuk meraih prestasi, baik akademik maupun non akademik.
- Mengoptimalkan pelayanan terhadap peserta didik
- Mewujudkan lingkungan sekolah yang, indah, dan nyaman (*IDAMAN*)
- Mengupayakan pemenuhan sarana dan prasarana sekolah
- Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan warga sekolah stake holder untuk kemandirian sekolah (MBS)³⁸

³⁷ Wawancara dengan bapak Muliadi selaku wakil kepala sekolah SDN 72 rejang Lebong pada tanggal 16 september 2023, Pukul: 08.49 WIB

³⁸ Dokumentasi SDN 72 Rejang Lebong Tahun 2022/2023

3. Profil Sekolah

Tabel 2.1

Profil SDN 72 Rejang Lebong

No.	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	SDN 72 Rejang Lebong
2	NPSN	107000803
3	Jenjang Pendidikan	SD
4	Status Sekolah	Negeri
5	Akreditasi	B
6	SK Pendirian Sekolah	01-01-1975
7	Tanggal SK Pendirian	1975-01-01
8	SK Izin Operasional	180.381.VII Tahun 2016
9	Telepon	085758297818
Data Pelengkap		
10	Kebutuhan Khusus Dilayani	Tidak Ada
11	Nama Bank	BPD Bengkulu
12	Cabang KCP / Unit	BPD Bengkulu Cabang Curup
13	Rekening Atas Nama	SDN72REJANG LEBONG
Data Rinci		
14	Status BOS	Bersedia Menerima
15	Waktu Penyelenggaraan	Pagi
16	Sertifikasi ISO	Belum Bersertifikat

17	Sumber Listrik	PLN
18	Daya Listrik	900W
19	Akses Internet	Tidak Ada
Data Lainnya		
20	Kepala Sekolah	Mimin Tarsih, S.Pd
21	Operator Keamanan	Asmira Nurzibah
22	Kurikulum	Kurikulum 2013

Sumber: Dokumentasi SDN 72 Rejang Lebong Tahun 2022/2023

4. Keadaan Guru Dan Struktur Organisasi

SD Negeri 72 Rejang Lebong adalah sekolah yang berstatus negeri, namun demikian untuk mencapai tujuan pendidikan, SD Negeri 72 Rejang Lebong juga di dukung oleh tenaga pengajar yang professional dibidangnya. Selain memiliki tenaga staf pengajar yang handal, SD Negeri 72 Rejang Lebong memiliki staf administrasi yang tekun bertugas sebagai pengelola administrasi.

Tabel 2.2

Keadaan Guru Dan Karyawan SDN 72 Rejang Lebong

NO	Nama Guru/ TU	NIP	Pangkat / Golongan
1.	Mimin tarsih, S.Pd	196509181986122001	Pembina TK.1 (IV/b)
2.	Hermi hayati, S.Pd	196405051986042006	Pembina TK.1 (IV/b)
3.	Nurbaiti, S.Pd	196708081988032005	Pembina TK.1 (IV/b)
4.	Sri astuti, S.Pd	196610051988032005	Pembina

			TK.1 (IV/b)
5.	Eppi narulita, S.Pd	196412311986042042	Pembina TK.1 (IV/a)
6.	Yulia nurain, S.Pd	196707131989092001	Pembina TK.1 (IV/b)
7.	Wiwik sugiarti, S.Pd	196807172005012007	Penata muda (III/a)
8.	Muliadi, S.Pd	197107111996031003	Pembina TK.1 (IV/b)
9.	Rusmanilawati, S.Pd	196606271989082001	Pembina TK.1 (IV/b)
10.	Asmira nurziba	-	
11.	Unismanto, S.Ag	-	
12.	Edwin hariansyah, S.Pd	-	
13.	Elvira septianti putri, S.Pd	-	
14.	Riska fitiyani kamiko	-	
15.	Yusmeri	-	

Sumber: Dokumen SDN 72 Rejang Lebong Tahun 2022/2023

Adapun jumlah pegawai negeri sipil (PNS) di SD Negeri 72 Rejang Lebong adalah sebanyak 9 orang dan 5 non PNS, dengan rincian 1 orang

Kepala Sekolah, 8 orang guru kelas, 2 orang guru mata pelajaran, 1 orang staf tata usaha, 1 orang penjaga UKS, 1 orang satpam dan 1 orang penjaga sekolah.

Tabel 2.3

Struktur Organisasi SDN 72 Rejang Lebong

No.	Nama	Jabatan
1	Kepala Sekola	Mimin Tarsih, S.Pd
2	Wakil Kepala Sekolah	Muliadi, S.Pd
3	Bendahara	Nurbaiti, S.Pd
4	Operator	Azmira Nurziba
5	Wali Kelas 1	Yulia Nur'ain, S.Pd
6	Wali Kelas 2	Elvira Septianti,S.Pd
7	Wali Kelas 3A	Rusmanilawati, S.Pd
8	Wali Kelas 3B	Eppi Narulita, S.Pd
9	Wali Kelas 4	Nurbaiti, S.Pd
10	Wali Kelas 5	Sri Astuti, S.Pd
11	Wali Kelas 6A	Muliadi, S.Pd
12	Wali Kelas 6B	Hermi Hayati, S.Pd
13	Guru Mapel PAI	Wiwik Sugiarti, S.Pd
14	Guru Mapel Penjas	Ulil Fajri, S.Pd
15	Perpustakaan	Elvira Septianti, S.Pd
16	UKS	Riska Fitivani Kamiko
17	Penjaga Sekolah	Unismanto

Sumber: Dokumen SDN 72 Rejang Lebong Tahun 2022/2023

5. Keadaan Siswa SDN 72 Rejang Lebong

Tabel 2.4

Keadaan Siswa SDN 72 Rejang Lebong

No	Kelas	JML RB	L	P	Jumlah
1.	I	I	14	15	29
2.	II	1	22	8	30
3.	III	2	19	25	44
4.	IV	1	20	15	35
5.	V	1	16	16	32
6.	VI	2	19	21	40
Total					210

Sumber: Dokumen SDN 72 Rejang Lebong Tahun 2022/2023

Adapun berdasarkan laporan sekolah, jumlah siswa SD Negeri 72 Rejang Lebong secara keseluruhan dari kelas I sampai VI yang terbagi dalam 8 kelas yang terdaftar berjumlah 210 siswa, terdiri dari 110 siswa laki-laki dan 100 siswa perempuan.

6. Sarana Prasarana SDN 72 Rejang Lebong

Nama Sekolah : SD Negeri 72 Rejang Lebong

Luas Tanah Seluruhnya : 1586 m²

Luas Tanah Bangunan : 3100 m²

Luas Pekarangan : 40 m²

Luas Tanah Bersertifikat : 1586 m²

Tabel 2.5

Keadaan Sarana Prasarana SDN 72 Rejang Lebong

No	Jenis Ruang/Alat	Kondisi	
		Bangunan	Prabotan
		Satuan	Satuan
1.	Ruang Belajar	11	
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	
3.	Ruang Guru	1	
4.	WC Anak Laki-Laki Dan Perempuan	6	
5.	WC Guru	2	
6.	Ruang UKS	1	
7.	Ruang Musholah	1	
8.	Meja Siswa	180	
9.	Kursi Siswa	360	
10.	Papan Tulis Putih	10	
11.	Papan Tulis Berpetak	4	
12.	Meja Guru	20	
13.	Kursi Guru	20	

Sumber: Dokumen SDN 72 Rejang Lebong Tahun 2022/2023

Adapun jumlah ruang belajar di SDN 72 Rejang Lebong sebanyak 11 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, wc anak laki-laki dan perempuan, 2 wc guru, 1 ruang uks, 1 ruanga musholah, meja siswa sebanyak

180, kursi 360, papan tulis sebanyak 10 papan, meja dan kursi sebanyak 20 meja dan kursi.

B. Hasil Penelitian

Pada Bab IV ini menguraikan temuan penelitian yang didapatkan di lokasi penelitian di kelas I SD Negeri 72 Rejang Lebong. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk memperoleh informasi gambaran tentang strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1. Permainan teka-teki bergambar ini sudah diterapkan di SDN 72 Rejang Lebong terutama di kelas 1, permainan ini dilakukan untuk memperoleh siswa dan siswi agar menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dalam penelitian ini peneliti akan menjelaskan tentang dua hal yaitu strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar dan faktor penghambat pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar pada siswa kelas 1.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari data lapangan guna untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan dan hasilnya sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi berarti rencana tindakan yang matang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya mempunyai strategi agar siswa dapat mencapai tujuan belajarnya dengan baik.

Dalam memperoleh jawaban permasalahan diatas peneliti melakukan wawancara dan observasi secara langsung dan terstruktur pada informan utama yaitu guru kelas 1 SDN 72 Rejang Lebong. Peneliti mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan strategi pembelajaran kosakata yang dilakukan oleh guru kelas di kelas 1 diantaranya:

Pada observasi awal, peneliti melihat guru menggunakan permainan teka-teki bergambar, guru memberikan selebar kertas yang berisi gambar dan kolom yang untuk berisikan jawaban siswa, pada kolom teka-teki berisikan awalan huruf untuk mempermudah siswa menjawab apakah gambar tersebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh inu Yuli Nur'ain selaku guru kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong, beliau mengatakan:

“Strategi yang saya gunakan dalam permainan teka-teki bergambar tersebut saya telah membuat sebuah teka-teki bergambar yang sudah saya print, pada kertas yang sudah saya print berisikan gambar dan kolom untuk siswa isi, dan pada kolom teka-teki saya memberikan awalan huruf agar mempermudah mereka menjawab teka-teki tersebut. Selain itu strategi yang saya gunakan supaya berjalannya suatu pembelajaran, saya membebaskan mereka belajar sambil bermain supaya tidak bosan dan mudah memahami suatu pembelajaran tersebut. dalam strategi tersebut sangat berpengaruh dalam mudahnya mereka memahami pembelajaran. Kemudian strategi yang saya gunakan membuat kelompok belajar untuk membantu meningkatkan keterampilan social siswa, mereka belajar bagaimana berinteraksi sesama teman, mendengarkan, berbicara dan berkerja sama.”³⁹

Selanjutnya mewakili jawaban yang hampir sama yang di sampaikan oleh Bapak Muliadi selaku wakil kepala sekolah, menyatakan bahwa :

“Di dalam penerapan strategi teka-teki bergambar ini memang sudah di praktekkan dan diberikan kepada siswa, untuk mempermudah pembelajar kosakata pada siswa dan siswi kelas 1, guru kelas menggunakan strategi dengan permainan teka-teki bergambar tersebut.

³⁹ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.48 WIB

dalam menggunakan permainan teka-teki bergambar guru memberikan selembar kertas yang sudah ia print kemudian dibagikan kepada siswa, sebelum membagikan kertas yang berisikan teka-teki bergambar tersebut guru memberikan penjelasan terlebih dahulu.”⁴⁰

Untuk menemukan data yang lebih valid mengenai strategi dalam permainan teka-teki bergambar maka peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas 1, Geby Aulia Putri, beliau mengatakan:

“Iya ibu guru memberikan kami selembar kertas yang berisikan teka-teki, teka-teki tersebut untuk kami ini, sebelum ibu guru membagikan kertas teka-teki, ibu guru menjelaskan terlebih dahulu.”⁴¹

Kemudian siswa kelas 1 bernama Hanna Rayfiza Anabel juga mengatakan bahwa:

“Sesudah ibu guru membagikan kertas teka-teki kami mengisi kolom tersebut, kami mengisi sambil bermain.”⁴²

Dari hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas, wakil kepala sekolah dan siswa diatas, dari hasil observasi peneliti melihat memang benar bahwa, sebelum guru memberikan teka-teki bergambar tersebut guru menjelaskan terlebih dahulu tentang pembelajaran kosakata tersebut, supaya siswa dan siswi kelas 1 dapat memahami kosakata apa saja yang mereka tulis.

Kemudian strategi yang digunakan guru kelas 1 supaya berjalannya pembelajaran yakni membebaskan siswa dan siswi belajar sambil bermain supaya anak tidak terasa bosan, kemudian strategi yang digunakan guru kelas dalam pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yaitu

⁴⁰ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.48 WIB

⁴¹ Muliadi wakil kepala sekolah, Wawancara, Tanggal 23 September 2023, Pukul 09.00 WIB

⁴² Hanna siswa kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2021, Pukul 10.00 WIB

membuat kelompok belajar supaya membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, mereka belajar bagaimana berinteraksi sesama teman, mendengarkan, berbicara dan berkerja sama.

Dalam hasil wawancara tersebut, bahwa strategi yang digunakan dalam permainan teka-teki bergambar tersebut sudah tersusun dengan baik dan terlaksanakan dengan baik, dengan adanya permainan tersebut dapat mempermudah siswa dan siswi kelas 1 dalam memahami kosakata dan dapat menggunakan kosakata guna untuk meningkatkan bahasa indonesia yang baik dan benar.⁴³

Adapun penjelasan dari guru kelas 1 yakni Ibu Yulia Nur'ain tentang pembelajaran kosakata. Beliau mengatakan:

“Pembelajaran kosakata sangat diperlukan dari mulai kelas 1 karena apa, karena semakin banyak kosakata yang mereka ketahui, semakin besar pula kemampuan mereka untuk memahami apa yang didengar, apa yang diucapkan dan apa yang mereka tulis.”⁴⁴

Beliau juga mengatakan tentang perkembangan mengenai siswa dan siswi tentang pembelajaran kosakata:

“Siswa dan siswi di kelas 1 saat ini alhamdulillah mereka sudah mengguakan kosakata yang baik dan benar, Cuma ada satu atau dua orang siswa saja yang masih kurang menguasai kosakata.”⁴⁵

Kemudian pernyataan tersebut diperkuat dari hasil wawancara peneliti kepada bapak Muliadi selaku wakil kepala sekolah di SDN 72 Rejang Lebong.

Peneliti menanyakan hal serupa, beliau mengatakan:

⁴³ Observasi, tanggal 16 September 2023, Pukul 09.00

⁴⁴ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.48 WIB

⁴⁵ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.48 WIB

“Menurut saya pembelajaran kosakata pada kelas 1 itu memang sangat penting di terapkan, supaya siswa dan siswi bisa menulis mereka harus menguasai kosakata terlebih dahulu, kalau mereka belum mengetahui kosakata mereka akan sulit untuk mengetahui apa arti dari sebuah kata tersebut.”⁴⁶

Kemudian bapak Muliadi juga mengatakan tentang perkembangan mengenai siswa dan siswi kelas 1 apakah sudah menggunakan kosakaata yang baik, beliau mengatakan:

“Dari yang saya lihat dan saya amati sejauh ini siswa siswi kelas 1 sudah menggunakan kosakata dan bahasa yang baik.”⁴⁷

Berjanjak dari pengumpulan data melalui wawancara degan wali kelas dan wakil kepala sekolah, maka peneliti melakukan observasi. Dari hasil observasi peneliti melihat siswa dan siswi kelas 1 memang sudah menggunakan kosakaa yang baik dan benar tetapi memang ada juga 2 orang yang belum menguasai kosakata.

Dari hasil pengumpulan data wawancara dengan guru kelas dan wakil kepala sekolah beserta hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran kosakata sangatlah penting dan sangat diperlukan guna untuk meningkatkan kemampuan siswa dan siswi dikelas 1 dalam proses pembelajaran, jika siswa dan siswi kelas 1 tidak menguasai kosakata maka akan sulit untuk mereka membaca dan menulis.

⁴⁶ Muliadi wakil kepala sekolah, Wawancara, Tanggal 23 September 2023, Pukul 09.00 WIB

⁴⁷ Muliadi wakil kepala sekolah, Wawancara, Tanggal 23 September 2023, Pukul 09.00 WIB

2. Faktor penghambat dan faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang faktor penghambat dalam pembelajaran kosakata kelas 1 siswa dan siswi SDN 72 Rejang Lebong setelah mewawancarai guru kelas yakni ibu Yulia Nur'ain beliau mengatakan:

“Salah satu faktor penghambat dalam pembelajaran ini, salah satu dari mereka itu tidak TK, jadi sedikit sulit untuk mereka memahami pembelajaran, jadi saya selaku guru harus lebih fokus atau lebih ekstra lagi dalam mengajar salah satu murid ini tadi, kalau yang dari TK itu mereka sudah lebih paham akan kosakata jadi mereka lebih mudah dalam pembelajaran.”⁴⁸

Selain itu adapun faktor penghambat dalam pembelajaran kosakata ini yaitu faktor dari lingkungan atau dari rumah, orang tua kurangnya membimbing atau mengajar anaknya ketika berada dirumah atau diluar sekolah, orang tua murid seluruhnya menyerahkan anaknya kepada guru. Sebagaimana yang dijelaskam guru kelas yaitu ibu Yulia Nur'ain, beliau mengatakan:

“Ada 2 orang siswa yang belum sama sekali bisa menulis hanya coret-corek saja, ketika disuruh buat huruf kecil dia buat huruf besar, mereka seperti itu karena mereka tidak dari TK dan orang tuanya juga tidak mengajarkan anaknya dirumah sepenuhnya menyerahkan anaknya kepada sekolah, jadi itu juga salah satu hambatan saya dalam mengajar.”⁴⁹

Kemudian faktor hambatan pembelajaran kosakata lainnya yaitu ketika belajar siswa dan siswi itu belajar sambil bermain tetapi ada yang menyalahkan

⁴⁸ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.50 WIB

⁴⁹ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.51 WIB

arti bermain, mereka keasikan bermain sehingga mereka lupa akan tugas yang diberikan. Sebagaimana yang dijelaskan guru kelas yaitu ibu Yulia Nur'ain, beliau mengatakan:

“Yang namanya anak-anak saya sebagai guru harus mencari cara supaya mereka tidak bosan dalam pembelajaran, jadi saya biarkan mereka bermain sambil belajar, ada anak yang benar-benar belajar sambil bermain, tetapi ada juga anak yang seasikan bermain sampai lupa tugas yang diberikan akibatnya tugas ada yang cuma sedikit dikerjakan, ada yang sama sekali tidak dikerjakan.”⁵⁰

Kemudian ibu Yulia Nur'ain juga menjelaskan faktor hambatan pembelajaran kosakata ini, yaitu:

“Ada yang saya bingung itu begini misalnya saya menulis sebuah kalimat ada anak yang belum bisa menulis belum mengenal huruf nah anak ini pasti mau di bimbing dulu kan supaya bisa menulis, tetapi anak yang sudah bisa menulis ini juga harus diperhatikan, jadi sedikit sulit untuk membagi anak yang ketinggalan jauh dengan anak yang sudah jauh pemahamannya.”⁵¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Yulia Nur'ain maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat dalam pembelajaran kosakata ini adalah ada salah satu siswa kelas 1 tersebut tidak dari TK langsung SD, anak-anak yang dari TK cenderung sudah lebih banyak mengenal kata, sudah bisa menulis dan membaca, sedang kan anak yang tidak dari TK sulit untuk mengenal kata, sulit untuk menulis dan membaca.

Selain itu juga faktor penghambat suatu pembelajaran ada dari orang tua siswa, orang tua siswa sepenuhnya menyerahkan anaknya belajar kepada guru sekolah saja, sehingga guru sedikit sulit mengajar, orang tua siswa tidak membimbing dan mengajar anaknya dirumah ketika berada dirumah.

⁵⁰ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.52 WIB

⁵¹ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.54 WIB

Adapun faktor pendukung dari pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar ini adalah dapat mempermudah siswa dan siswi mengenal kata, sudah dapat mengenal gambar, sebagaimana yang dijelaskan guru kelas 1 ibu Yulia Nur'ain, beliau mengatakan:

“dengan adanya permainan teka-teki bergambar ini alhamdulillah siswa dan siswi dapat mengenali kata, dengan adanya gambar mereka juga sudah dapat mengenal gambar tersebut sehingga mereka juga bisa menulis apa yang ada di gambar.”⁵²

Selain itu ibu Yulia Nur'ain menjelaskan respon anak terhadap permainan teka-teki tersebut dan bagaimana solusi yang diberikan kepada anak yang belum mengenal huruf, beliau mengatakan:

“Dengan adanya permainan teka-teki bergambar mereka jadi semangat untuk belajar, mereka juga menyukainya, dengan adanya permainan suasana kelas juga tidak terlihat bosan, solusi untuk anak yang belum mengenal kata atau huruf, itu saya sudah menempelkan poster huruf pada dinding dimana-mana ada huruf, jadi seandainya mereka tidak tahu saya tinggal menyeruh mereka melihat huruf yang ada di sekitarnya.”⁵³

Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan-pernyataan siswa kelas 1, Gilang Arilliando, beliau mengatakan:

“Permainan teka-teki bergambar asyik, saya suka ketika ada permainan tersebut.”⁵⁴

Selain itu juga pernyataan tersebut disampaikan 3 orang siswa Alifa, Nabila dan Azril mereka mengatakan

“Permainan teka-teki menyenangkan, kalau ada permainan itu saya suka, permainan teka-teki seru kami bisa sambil bermain.”⁵⁵

⁵² Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.55 WIB

⁵³ Yulia Nur'ain wali kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 08.56 WIB

⁵⁴ Gilang siswa kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 10.03 WIB

⁵⁵ Alifa, Nabila, Azril siswa kelas 1, Wawancara, Tanggal 16 September 2023, Pukul 10.10

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wakil kepala sekolah bapak Muliadi mengenai pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar, beliau mengatakana:

“Pembelajrana kosakata dengan permainan teka-teki ini menurut saya sangat penting dan sangat dianjurkan karena dapat mempermudah siswa siswi kelas 1 dalam menyebut atau menulis kosakata perkosakata. Dengan adanya permainan juga supaya anak-anak tidak bosan dalam pembelajaran, kosakata itukan sangat penting jadi guru harus cari cara supaya siswanya bisa menguasai kata yang lebih banyak lagi.”⁵⁶

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas, siswa dan wakil kepala sekolah dapat disimpulkan bawa faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar ini adalah siswa menyukai dengan adanya permainan tersebut karena permainan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya permainan tersebut siswa juga ketika belajar tidak merasa bosan, suasana kelas juga menjadi menyenangkan, dengan adanya permainan itu juga berpengaruh terhadap siswa dan siswi di kelas 1, mereka sudah bisa menulis perkosakata kalimat, membaca dan berbicara yang baik. Walaupun ada 2 orang siswa yang masih perlu di tekankan untuk belajar.

C. Pembahasan

Dari hasil penelitian di kelas 1 SDN 72 Rejang Lebong, diperoleh hasil penyajian data dan analisis data dengan menggunakan teknik analisis pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menguraikan bahasan mengenai Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan

⁵⁶ Muliadi wakil kepala sekolah, Wawancara, Tanggal 23 September 2023, Pukul 09.10 WIB

Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 Di SDN 72 Rejang Lebong, sebagaimana diuraikan dalam bahasan dibawah ini:

1. Strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong

Kosakata merupakan dasar yang diperlukan untuk keterampilan berbahasa, dari hasil riset yang dilakukan oleh Heater Lee M. Buron dari Unon City menunjukkan bahwa kosakata sangatlah penting untuk keberhasilan membaca dengan begitu seperti kutipadari Trigan semakin banyak kata yang dimiliki seorang murid semakin banyak pula kata-kata yang akan dipahami pada saat membaca, hal ini dapat membantu siswa dalam kefasihan membaca dan mengasah wawasan yang didapatkan.⁵⁷

Berdasarkan hasil data yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan observasi dan wawancara, bahwa pembelajaran kosakata sangatlah penting dan sangatlah diperlukan untuk siswa dan siswi di kelas 1 SDN 72 Rejang lebong, dikarenakan semakin siswa dan siswi tersebut menguasai banyak kata maka semakin besar pula kemampuan siswa dan siswi untuk bisa menulis, membaca dan berbicara yang baik. Siswa dan siswi di kelas 1 juga sudah menggunakan bahasa yang baik.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswab Zain strategi adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Apabila dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa

⁵⁷ Randi Stone, *Cara-cara terbaik untuk mengajar "reading"*, (Jakarta: Indeks, 2023), hlm 128

diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁵⁸

Adapun strategi pembelajaran dengan permainan teka-teki bergambar yang ditemui peneliti melalui observasi dan wawancara, strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yang digunakan guru kelas, yakni guru kelas menggunakan permainan teka-teki bergambar yang sudah disiapkan seperti print out lembaran kertas untuk dibagikan ke setiap siswa, di dalam lembaran kertas tersebut berisikan gambar dan kolom untuk diisi. Kemudian strategi yang digunakan guru membebaskan anak belajar sambil bermain supaya anak tidak terasa bosan, kemudian strategi yang digunakan guru membuat kelompok belajar supaya membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, mereka belajar bagaimana berinteraksi sesama teman, mendengarkan, berbicara dan berkerja sama. Strategi yang digunakan guru kelas sudah dilakukan dan berjalan dengan baik.

Strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar pada siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong yang digunakan oleh guru kelas yaitu menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), kemudian Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) dan Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK). Mengapa strategi guru masuk ke dalam strategi tersebut di karenakan Strategi Pembelajaran Ekspositori itu pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi

⁵⁸ Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hlm, 5

pelajaran secara optimal. Kemudian Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawabannya dari suatu masalah yang ditanyakan. Proses berpikir ini biasa dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Dan Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

2. Faktor penghambat dan factor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong pendukung

Faktor penghambat adalah faktor yang bersifat menggagalkan atau menggambar suatu kegiatan menjadi terhalang, sedangkan faktor pendukung adalah faktor yang mendorong atau sesuatu yang bersifat mengajak dan ikut serta dalam dukungan suatu kegiatan.

Adapun faktor penghambat dan faktor pendukung yang ditemui oleh peneliti melalui observasi dan wawancara yaitu :

3. Faktor penghambat pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yakni ada 2 orang siswa yang belum bisa membaca oleh karena itu menjadi penghambat dalam pembelajaran, kemudian siswanya yang kurang tertib, kemudian yang menjadi faktor penghambat orang tua yang tidak mengajarkan anaknya ketika berada dirumah.

4. Faktor pendukung pembelajaran kosakta dengan permainan teka-teki bergambar yakni, dengan adanya permainan teka-teki bergambar itu mempermudah siswa dan siswi kelas 1 dalam menguasai kosakata, dapat mempermudah guru juga dalam mengajar siswa untuk bisa menulis dan membaca.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis laksanakan tentang strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong maka dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, Strategi pembelajaran kosakata menggunakan permainan teka-teki bergambar yaitu:

1. Strategi yang digunakan guru yaitu guru menyiapkan alat seperti print out lembaran kertas, di dalam lembaran kertas tersebut berisikan gambar dan kolom untuk diisi, di awalan kolom terdapat awalan huruf.
2. Sebelum memulai permainan teka-teki bergambar tersebut guru menjelaskan terlebih dahulu supaya siswa dan siswi paham dan mengerti.
3. Guru membebaskan peserta didik untuk belajar sambil bermain supaya dalam proses pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami suatu pembelajaran.
4. Kemudian strategi yang digunakan, guru membuat kelompok belajar.

Kedua, Faktor penghambat pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yakni ada 2 orang siswa yang belum bisa membaca oleh karena itu menjadi penghambat dalam pembelajaran, kemudian siswanya yang kurang tertib, kemudian yang menjadi faktor penghambat orang tua yang tidak mengajarkan anaknya ketika berada di rumah. Adapun faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar yakni, dengan adanya

permainan teka-teki bergambar itu mempermudah siswa dan siswi kelas 1 dalam menguasai kosakata, dapat mempermudah guru juga dalam mengajar siswa untuk bisa menulis dan membaca.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis laksanakan tentang strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong, maka disarankan :

1. Bagi guru, diharapkan untuk menerapkan strategi yang lebih menarik lagi dan mencari cara supaya lebih efektif lagi dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih semangat lagi dalam belajar, dan menyadari tugasnya sebagai seorang siswa.
3. Bagi penulis, semoga penelitian ini menjadi awal untuk terus berkarya untuk kedepannya dan bisa menambah wawasan ilmu pengetahuan serta dapat di amalkan ilmu yang didapat di dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, Agnes, *Kosakata Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta : Textium, cet. Ke-1 2007).
- Ahmadi, Abu. Dan Tri Prasetya, Joko, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, Cet.1 1997).
- Bungin, Burhan. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada 2003).
- Chasanah, Nuru. *Peningkatan Perolehan Perbendaharaan Kata melalui Percakapan Dari Hati Ke Hati Pada Siswa Tunarungu Wicara Kelas I Di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Boyolali Tahun 2008/2009*. (Skripsi Surakarta : FKIP Universitas Sebelas Maret 2008).
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia: Ilmu Gossip, Dongeng dan Lain -lain*.(Jakarta: Grafiti Pers, 1984).
- Dardjowidjojo, S. *Echa : Kisah Pemerolehan Bahasa Anak*. (Jakarta : Grasindo, 2000).
- Desfitri, Rita dkk. *Peningkatan Aktifitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTSN Model Padang melalui Pendekatan Kontekstual. Laporan PIPS*. (Padang: Universitas Bung Hatta,2008).
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta,2006)
- Dhardjowidjojo, Soejono. 2000. *ECHA Kisah Pemerolehan Bahasa Anak Indonesia*. (Jakarta: Grasindo,2000).
- Gusnetti. *Bahan Ajar Ketermpilan Berbahasa Indonesia Kelas Awal*. (Padang: Hibah PGSD-B FKIP Universitas Bung Hatta,2009).
- Hartati, Tatat. *Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas Rendah*. (Bandung: UPI Press,2006).
- Hanum, I Latifa, *Kosakata Bahasa Indonesia*. (Yogyakarta : PT Penerbit Intan Pariwara 2019).
- Ismail, Andang. *Education Games*. (Yogyakarta: Pilar Media,2006).
- Jamrah, Syarif Bahri dan Zain, Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka Cipta 1996).

- Lie, Anita. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. (Jakarta: Grasindo,2002).
- Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 1991).
- Mustakim. *Membina Kemampuan berbahasa: Panduan ke Arah Kemahiran Berbahasa*. (Jakarta: Gramedia pustaka Prim,1994).
- Randi Stone, *Cara-cara Terbaik Untuk Mengajar*. (Jakarta : Indeks, 2023)
- Resmini, Novi. *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran bahasa dan Sastra Indonesia*. (Bandung : UPI Press,2006).
- Sadiman, AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011).
- Sadiman, Arief S, dkk. *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo persada,2006).
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010).
- Slavin. *Cooperative Learning*. (Bandung: Nusa Media,2009).
- Soedjito. *Kosa Kata Bahasa Indonesia*. (Jakarta : PT. Gramedia,1988).
- Tarigan, H.G. *Pengajaran Kosakata*. (Badung: Angkasa,1986).
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995.)
- Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung: Remaja Rosda Karya,2007).
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Wardani, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka,2000)

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Instrumen Penelitian

Rumusan Masalah	Indikator	Pertanyaan	Dokumentasi	Subjek
<p>Bagaimana strategi pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong ?</p>	<p>Strategi pembelajaran kosakata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah siswa dan siswi di kelas 1 dalam berbicara sudah menggunakan bahasa yang baik ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil kepala sekolah • Guru • Siswa
		<ul style="list-style-type: none"> • Apakah sudah menerapkan pembelajaran kosakata di kelas 1 ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengapa perlu menerapkan pembelajaran kosakata pada siswa kelas 1 ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil kepala sekolah • Guru
		<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada alasan lain mengapa pembelajaran kosakata itu sangat penting ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru

		<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana perkembangan siswa dan siswi kelas 1 apakah mereka sudah menggunakan kosakata yang baik ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil kepala sekolah • Guru
		<ul style="list-style-type: none"> • Strategi apa yang dilakukan dalam pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar tersebut ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil kepala sekolah • Guru • Siswa
		<ul style="list-style-type: none"> • Apakah dengan strategi yang digunakan tersebut sudah terlaksana dengan baik ? 	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Wakil kepala sekolah • Guru
Apakah faktor penghambat dan faktor pendukung pembelajaran kosakata dengan	Faktor penghambat dan pendukung proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah ada faktor penghambat dalam proses pembelajaran ? • Apakah ada faktor 	foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Siswa

permainan teka-teki bergambar siswa kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri 72 Rejang Lebong ?		<ul style="list-style-type: none">• pendukung dalam proses pembelajaran ?	Foto kegiatan	<ul style="list-style-type: none">• Guru• Siswa
---	--	---	---------------	--

Hasil wawancara dengan guru kelas 1

Nama Guru : Yulia Nur'ain, S.Pd

Hari / Tanggal : Sabtu / 16 September 2023

Pukul : 08.48 WIB

Tempat : Ruang Kelas

NO.	Pertanyaan	Komentar
1.	Apakah siswa dan siswi di kelas 1 dalam berbicara sudah menggunakan bahasa yang baik bu ?	Iya, mereka sudah menggunakan bahasa yang baik.
2.	Apakah ibu sudah menerapkan pembelajaran kosakata di kelas 1 ?	Iya saya sudah menerapkan pembelajaran kosakata pada siswa di kelas 1.
3.	Mengapa ibu menerapkan pembelajaran kosakata pada siswa kelas 1 ?	Karena pembelajaran kosakata itu sangat penting diterapkan guna untuk siswa dan siswi kelas 1 supaya bisa mengenal kata lebih banyak.
4.	Apakah ada alasan lain mengapa pembelajaran kosakata itu sangat penting ?	Alasan lainnya pembelajaran kosakata itu sangat penting supaya siswa dan siswi lebih mudah untuk memahami bacaan atau teks, kosakata juga untuk membantu mereka supaya lancar menulis dan berbicara
5.	Sejauh ini bu, bagaimana perkembangan siswa dan siswi kelas 1 apakah mereka sudah	Alhamdulillah mereka sudah menggunakan kosakata yang baik dan benar, namun ada satu

	menggunakan kosakata yang baik ?	dua orang siswa saja yang masih kurang menguasai kosakata.
6.	Strategi apa yang ibu lakukan dalam pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar tersebut ?	Strategi yang saya gunakan dalam permainan teka-teki bergambar, saya telah membuat sebuah teka-teki bergambar yang sudah saya print, pada kertas yang sudah saya print berisikan gambar dan kolom untuk siswa isi, dan pada kolom teka-teki saya memberikan awalan huruf agar mempermudah mereka menjawab teka-teki tersebut. Selain itu strategi yang saya gunakan supaya berjalannya suatu pembelajaran, saya membebaskan mereka belajar sambil bermain supaya tidak bosan dan mudah memahami suatu pembelajaran tersebut.
7.	Apakah dengan strategi yang digunakan tersebut sudah terlaksana dengan baik ?	Strategi tersebut sudah terlaksana dengan baik dan dalam strategi tersebut juga sangat berpengaruh dalam memudahkan mereka memahami pembelajaran.
8.	Apakah ada faktor penghambat dalam pembelajaran ?	Faktor penghambat dalam pembelajaran ada salah satu dari mereka itu tidak dari TK, jadi

		sedikit sulit untuk mereka memahami pembelajaran, jadi saya harus lebih ekstra lagi dalam mengajar, kemudian faktor penghambat lainnya masih ada anak yang masih main-main dalam pembelajaran.
9.	Apakah ada faktor penghambat lainnya seperti dari luar sekolah ?	Ada yaitu dari orang tua mereka sendiri, mereka tidak mengajarkan anaknya ketika berada di rumah, mereka sepenuhnya menyerahkan anaknya kepada sekolah.
10.	Apakah ada faktor pendukung dalam pembelajaran ?	Dengan adanya permainan teka-teki bergambar mereka jadi semangat untuk belajar, mereka juga menyukainya, dengan adanya permainan suasana kelas juga tidak terlihat bosan. Dengan adanya permainan teka-teki bergambar ini alhamdulillah siswa dan siswi dapat mengenali kata, dengan adanya gambar mereka juga sudah dapat mengenali gambar tersebut sehingga mereka juga bisa menulis apa yang ada di gambar

Hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah

Nama Guru : muliadi, S.Pd

Hari / Tanggal : Sabtu / 23 september 2023

Pukul : 09.00 WIB

Tempat : Ruang guru

NO.	Pertanyaan	Komentar
1.	Apakah siswa dan siswi di kelas 1 dalam berbicara sudah menggunakan bahasa yang baik pak ?	Dari yang saya lihat sehari0hari mereka berbicara dengan bahasa yang baik.
2.	Menurut bapak apakah pembelajaran kosakata itu penting diterapkan ?	Menurut saya pembelajaran kosakata pada kelas 1 itu memang sangat penting di terapkan, supaya siswa dan siswi bisa menulis mereka harus menguasai kosakata terlebih dahulu, kalau mereka belum mengetahui kosakata mereka akan sulit untuk mengetahui apa arti dari sebuah kata tersebut
3.	Bagaimana strategi guru kelas 1 dalam proses pembelajaran tersebut ?	Di dalam penerapan strategi teka-teki bergambar ini memang sudah di praktekan dan diberikan kepada siswa, untuk mempermudah pembelajar kosakata pada siswa dan siswi kelas 1, guru kelas menggunakan strategi dengan

		<p>permainan teka-teki bergambar tersebut. dalam menggunakan permainan teka-teki bergambar guru memberikan selembar kertas yang sudah ia print kemudian dibagikan kepada siswa, sebelum membagikan kertas yang berisikan teka-teki bergambar tersebut guru memberikan penjelasan terlebih dahulu.</p>
--	--	---

Hasil wawancara siswa kelas 1

Informan : Siswa kelas 1

Hari / Tanggal : Sabtu / 16 september 2023

Pukul : 10.00 WIB

Tempat : Ruang kelas

NO.	Pertanyaan	Komentar
1.	Apakah adek sudah bisa membaca dan menulis ?	Iya sudah bisa.
2.	Apakah adek suka pembelajaran kosakata dengan permainan teka-teki bergambar ?	Iya saya suka permainan tersebut, permainan nya seru, permainan nya juga asyik.
3.	Sebelum memulai pembelajaran apa yang dilakukan ibu guru, apakah ibu guru menjelaskan terlebih dahulu ?	Iya ibu guru menjelaskan terlebih dahulu.
4.	Apa benar ibu guru memberikan kalian lembaran kertas yang ada gambar dan kolomnya ?	Iya ibu guru memberikan kami kertas, kemudian di kertas tersebut ada gambar dan kolomnya.
5.	Apakah ketika guru mengajar kalian belajar sambil bermain ?	Iya kami belajar sambil bermain.

Dokumentasi wawancara dengan guru kelas



Dokumentasi wawancara dengan wakil kepala sekolah



HURUF LEPAS

A B C D E F G

H I J K L M N

O P Q R S T U

V W X Y Z ! ? . , :

a b c d e f g

h i j k l m n

o p q r s t u

v w x y z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ..SENIN..... JAM 07:30... TANGGAL ..27-02... TAHUN 2023
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : INTAN DERMATA SARI
 NIM : 19591265
 PRODI : PGMI
 SEMESTER : 8
 JUDUL PROPOSAL : STRATEGI PEMBELAJARAN KOSA KATA
 DENGAN PERMAINAN TEKA-TEKI BERGAMBAR SISWA
 KELAS 1 DI SDN 72 REJANG LEBONG.....

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

- a.....
- b.....
- c.....

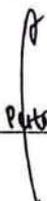
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

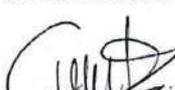
CALON PEMBIMBING I


 (Dra. Ratnawati, M.Pd)

CURUP, 27, Februari 2023
 CALON PEMBIMBING II


 (Guntur Putra Jaya, S.Sos.NM)

MODERATOR,


 (Eindy Claudia)

Lamp : 1 berkas

Prihal : **Mohon Diterbitkan SK Penelitian**

Kepada Yth

UP.Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Tempat

Salam hormat teriring doa semoga segala aktivitas Bapak/Ibu selalu dalam bimbingan dan curahan Allah SWT. Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : INTAN PERMATA SARI

Nim : 19591265

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : PGMI

Judul : Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 Di SDN 72 Rejang Lebong.

Bersama ini saya mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan SK Penelitian.

Demikian surat permohonan ini saya buat, besar harapan agar Bapak/ibu dapat mengabulkannya. Atas kesediaan dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Curup, 11 Mei 2023

Pemohon



Intan Permata Sari

NIM 19591265

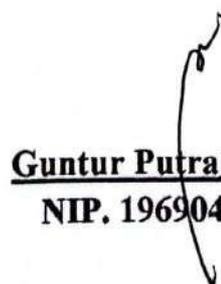
Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Ratnawati, M.Pd
NIP. 196709111994032002



Guntur Putrajaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 262 Tahun 2023

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.501/FT.05/PP.00.9/02/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 27 Februari 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama

1. **Dra. Ratnawati, M.Pd** **196709111994032002**
2. **Guntur Putra Jaya, MM** **196904131999031005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Intan permata Sari**

N I M : **19591265**

JUDUL SKRIPSI : **Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Permainan Teka – Teki Bergambar Siswa Kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 13 Maret 2023

Dekan,

Hamengkubuwono

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 363/In.34/FT/PP.00.9/05/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 Mei 2023

**Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)**

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Intan Permata Sari
NIM : 19591265
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Permainan Teka – Teki Bergambar Siswa
Kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 19 Mei s.d 19 Agustus 2023
Tempat Penelitian : SDN 72 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/272 /IP/DPMPTSP/V/2023

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 363/In.34/FT/PP.00.9/05/2023 tanggal 19 Mei 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Intan Permata Sari/ Curup,05 Juli 2000
NIM : 19591265
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Strategi Pembelajaran Kosakata dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas 1 di SDN 72 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SD Negeri 72 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 30 Mei 2023 s/d 19 Agustus 2023
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 30 Mei 2023

Plt Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



AS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
AGUS, SH
Pembina/ IV.a
NIP. 19780810 200903 1 004

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
3. Kepala SD Negeri 72 Rejang Lebong
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 72 REJANG LEBONG
NPSN 10700803 TERAKREDITAS B



Jln. DI. panjaitan gang ABD.Manaf RT.03/RW.03
Kelurahan Talang Benih Kabupaten Rejang Lebong.

Telp. 082374957657

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 42/2 / 22 / SDN 72/TT/DIKBUD/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MIMIN TARSIH, S.Pd
NIP : 19650918 198612 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 72 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan nama di bawah ini :

Nama : Intan Permatasari
NIM : 19591265
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 72 Rejang Lebong Dalam rangka penyusunan skripsi Dengan judul "**Strategi Pembelajaran Kosa kata Dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas Kelas I SDN 72 Rejang Lebong**"

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 20 September 2023



Kepala SDN 72 Rejang Lebong,

MIMIN TARSIH, S.Pd

NIP. 19650918 198612 2 001

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mimin Tarsih, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah SDN 72 Rejang Lebong

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa :

Nama : Intan Permata Sari

Nim : 19591265

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Telah melaksanakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan Permainan Teka-Taki Bergambar Siswa Kelas 1 DI SDN 72 Rejang Lebong “**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan dengan semestinya.

Curup, 20 September 2023

Mengetahui



Mimin Tarsih, S.Pd

NIP. 19650918 198612 2 001

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yulia Nurain, S.Pd
Jabatan : Guru Kelas 1 SDN 72 Rejang Lebong

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa :

Nama : Intan Permata Sari
Nim : 19591265
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Telah melaksanakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul
“Strategi Pembelajaran Kosakata Dengan Permainan Teka-Teki Bergambar Siswa Kelas
1 DI SDN 72 Rejang Lebong “

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan dengan
semestinya.

Curup, 20 September 2023

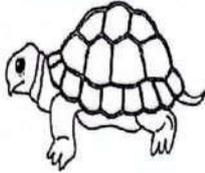
Mengetahui



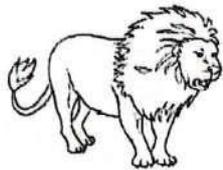
Yulia Nurain, S.Pd
NIP. 196707131989092001

NAMA :
KELAS :

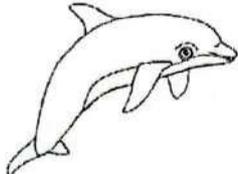
Sebutkan nama-nama hewan yang ada di bawah ini !



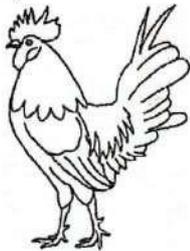
K □ □ □ - K □ □ □



S □ □ □ □



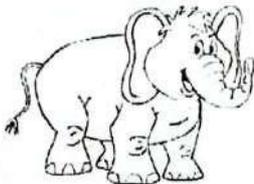
L □ □ □ □ - L □ □ □ □



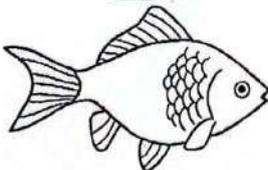
A □ □ □



K □ □ □ □ □



G □ □ □ □



I □ □ □

NAMA :
KELAS :

Sebutkan nama-nama benda yang ada di bawah ini !



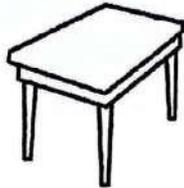
G



B



J



M



K



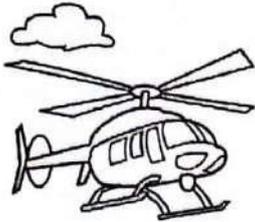
T



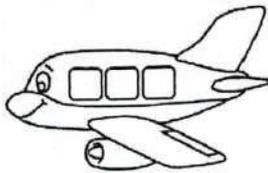
B

NAMA :
KELAS :

Sebutkan nama-nama kendaraan yang ada di bawah ini !



H **K**



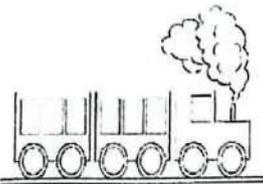
P



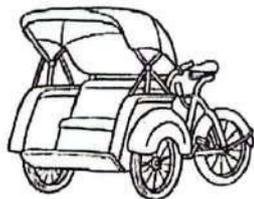
S



M



K **A**



B



M

Riwayat Hidup



Peneliti bernama INTAN PERMATA SARI (19591265), alamat rumah di Talang Benih Gang Kamboja RT 1/ RW 2, Lahir di Curup pada tanggal 05 Juli 2000 dari pasangan Januar Iwan dan Linda Astuti, anak pertama dari tiga bersaudara, peneliti menempu pendidikan formal di SDN 06 Rejang Lebong lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke jenjang SMP Negeri 04 Rejang Lebong lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan lagi pada tingkat atas yaitu SMA Negeri 4 Rejang Lebong lulus pada tahun 2018. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan pada jenjang perguruan tinggi dan diterima sebagai mahasiswa PGMI di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Peneliti mengikuti KKN (Kuliah Kerja Nyata) periode IV peneliti di tempatkan di Kabupaten Lebong Atas Desa Sukau Kayo selama kurang lebih dua bulan (14 Juli s/d 30 Agustus 2022). Peneliti melaksanakan PPL di SDN 72 Rejang Lebong pada 12 September s/d 12 Desember 2022.