

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ANAGRAM GAMES
DALAM PENGUASAAN KOSAKATA SISWA
KELAS X IPA 2 SMAN 12 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diajukan Oleh:

ASRINI

NIM. 170110005

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INGGRIS (TBI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2020**



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN ANAGRAM GAMES
DALAM PENGUASAAN KOSAKATA SISWA
KELAS X IPA 2 SMAN 12 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan

Diajukan Oleh:

ASRINI

NIM. 170110005

Pembimbing:

1. Sudirman P, S.pd.I., M.Pd.I.
2. Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INGGRIS (TBI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asrini
Nim : 170110005
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Proposal skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari proposal skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 16 Agustus 2021
Yang membuat pernyataan,



Asrini
NIM: 170110005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektivitas Penggunaan *Anagram Games* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai yang ditulis oleh Asrini Nomor Induk Mahasiswa 170110005, Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 23 Agustus 2021 M bertepatan dengan 14 Muharram 1443 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Sudirman P, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Takdir S.Pd.I., M.Pd.I.
NPM. 1213495

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الحمد لله رب العلمين والصلاة والسلام على اشرف الانبياء والمرسلين سيد
نا محمد وعلى آله واصحابه أما بعد

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan serta telah memberikan dukungan dan dorongan;
2. Dr. Suriati, M. Sos. I., selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
3. Dr. Jamaluddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
4. Dr. Rahmatullah, S.Sos.I., M.A., selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
5. Dr. Muh. Anis, M. Hum., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
6. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yakni Takdir, S.Pd., M.Pd. selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;

7. Sudirman P., S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Pembimbing I dan Harmilawati, S.S., S.Pd., M.pd. selaku Pembimbing II;
8. Harmilawati, S.S., S.Pd., M.pd. selaku ketua Program Studi Tadris Bahasa Inggris;
9. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan
10. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
11. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan
12. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 16 Agustus 2021

Asrini
NIM. 170110005

ABSTRAK

Asrini, Penggunaan *Anagram Games* Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai. Skripsi. Sinjai; Program Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan anagram *games* dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan metode *pre test* dan *post test* subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X. Adapun metode dalam pengumpulan data dan teknik analisis data dalam bentuk teks. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada *pre test* terdapat 2 siswa atau 7,69% memperoleh nilai baik, 11 siswa atau 42,30% memperoleh nilai cukup baik, 9 siswa atau 34,6% memperoleh nilai kurang dan 4 siswa atau 15,38% memperoleh nilai amat kurang. Sedangkan pada *post test* 5 siswa atau 19,23% memperoleh nilai baik, 14 siswa atau 51,25% memperoleh nilai cukup baik, 10 siswa atau 38,46% memperoleh nilai cukup baik dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang atau amat kurang. Selain itu nilai rata-rata siswapada *pre test* adalah 55,34 dan nilai rata-rata siswa pada *post test* adalah 77,19. Dari data uji-t di peroleh hasil Thitung dengan nilai 9,493 lebih besar dibandingkan dengan Ttabel dengan nilai 2,059. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa secara signifikan lebih baik setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan anagram *games*

Kata Kunci: *Anagram Games*, Kosakata

ABSTRACT

Asrini, The Use of Anagram Games on the Mastery of English Vocabulary of Class X IPA 2 Students of SMAN 12 Sinjai. Thesis. Sinjai; English Language Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021.

This study aims to determine the effectiveness of the use of anagram games in the mastery of English vocabulary of class X IPA 2 students of SMAN 12 Sinjai. This study is an experimental research type using the pre-test and post-test methods, the subjects of this study were class X students. The methods of data collection and data analysis techniques are in the form of text. The results of this study indicate that in the pre-test there were 2 students or 7.69% who got good scores, 11 students or 42.30% who got quite good scores, 9 students or 34.6% who got less scores and 4 students or 15.38% who got very less scores. Meanwhile, in the post-test, 5 students or 19.23% obtained good scores, 14 students or 51.25% obtained fairly good scores, 10 students or 38.46% obtained fairly good scores and no students obtained poor or very poor scores. In addition, the average score of students in the pre-test was 55.34 and the average score of students in the post-test was 77.19. From the t-test data, the T-count result was obtained with a value of 9.493 which was greater than the T-table with a value of 2.059. Thus, it can be concluded that students' mastery of English vocabulary was significantly better after receiving treatment in the form of using anagram games

Keywords: Anagram Games, Vocabulary

مستخلص البحث

أسرياني، استخدام ألعاب التلاعب بالكلمات في إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف العاشر بعلوم الطبيعية ٢ في مدرسة المتوسطة الحكومية ١٢ سنجائي، الرسالة العلمية. سنجائي؛ قسم تعليم اللغة الإنجليزية، كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة الإسلامية المحمدية سنجائي، ٢٠٢١. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية استخدام ألعاب التلاعب بالكلمات في إتقان مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف العاشر العاشر بعلوم الطبيعية ٢ في مدرسة المتوسطة الحكومية ١٢ سنجائي. هذه الدراسة هي من نوع البحث التجريبي باستخدام أساليب الاختبار المسبق والاختبار اللاحق، وكان موضوعات هذه الدراسة طلاب الصف العاشر. كانت أساليب جمع البيانات وتقنيات تحليل البيانات في شكل نص. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أنه في الاختبار القبلي كان هناك طالبان أو ٧.٦٩٪ حصلوا على درجات جيدة، و ١١ طالبًا أو ٤٢.٣٠٪ حصلوا على درجات جيدة جدًا، و ٩ طلاب أو ٣٤.٦٪ حصلوا على درجات أقل و ٤ طلاب أو ١٥.٣٨٪ حصلوا على درجات أقل جدًا. وفي الوقت نفسه، في الاختبار اللاحق، حصل ٥ طلاب أو ١٩.٢٣٪ على درجات جيدة، وحصل ١٤ طالبًا أو ٥١.٢٥٪ على درجات جيدة إلى حد ما، وحصل ١٠ طلاب أو ٣٨.٤٦٪ على درجات جيدة إلى حد ما ولم يحصل أي طالب على درجات ضعيفة أو ضعيفة جدًا. بالإضافة إلى ذلك، كان متوسط درجات الطلاب في الاختبار القبلي ٥٥.٣٤ وكان متوسط درجات الطلاب في الاختبار اللاحق ٧٧.١٩. من بيانات اختبارت، تم الحصول على نتيجة العدة بقيمة ٩.٤٩٣ والتي كانت أكبر من جدولت بقيمة ٢.٠٥٩. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن إتقان الطلاب للمفردات الإنجليزية كان أفضل بشكل ملحوظ بعد تلقي العلاج في شكل استخدام ألعاب الألغاز.

الكلمات الأساسية: ألعاب الألغاز، المفردات

DAFTAR ISI

SAMPUL

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Masalah	6
D. Manfaat Masalah	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka	8
B. Hasil Penelitian yang Relevan.	25
C. Hipotesis.	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	31
B. Prosedur Penelitian.....	33
C. Definisi Variabel	35
D. Tempat dan Waktu Penelitian	36
E. Subjek dan Objek Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan data.	38
G. Instrumen Penelitian.	39
H. Teknik Analisis Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Hasil dan Pembahasan	49

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Contoh Permainan <i>Anagram Games</i>	14
Tabel 1.2 Contoh Permainan <i>Angram Games</i>	14
Tabel 1.3 Indikator Pencapaian Penguasaan Kosakata	25
Tabel 1.4 Desain Penelitian <i>One Group Pre-test Post-test</i> <i>Design</i>	32
Tabel 1.5 Data Sampel Penelitian	37
Tabel 1.6 Koefesita Validitas Butir Soal	40
Tabel 1.7 Klasifikasi Nilai Realibilitas Butir Soal.....	41
Tabel 1.8 Klasifikasi Uji Normalitas Data.....	44
Tabel 1.9 Kriteria Hasil Hipotesis.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses/ Prosedur Penelitian Desain	
Pre-eksperimen..	34
Gambar 2.2 Hubungan Antara Variabel Independen-	
Dependen	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa mempunyai kedudukan penting bagi manusia sebagai makhluk sosial, sebab dalam ilmu linguistik bahasa diartikan sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tertentu sehingga penggunaan bahasa tidak akan terlepas dari manusia agar bisa saling berinteraksi. Bahasa Inggris menjadi salah satu bahasa alternatif yang penting untuk dipelajari dan dikuasai agar dapat berinteraksi dengan orang luar. Di Indonesia, sejatinya kedudukan bahasa Inggris masih dijadikan sebagai bahasa asing dan di sisi lain dalam dunia pendidikan, bahasa Inggris diakui suatu kebutuhan bahasa yang harus dikuasai oleh para siswa dari segala tingkatan, jadi tidak mengherankan jika pada tingkatan taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) siswa sudah diajarkan untuk mampu menyebut dengan benar alfabet dan dibimbing untuk berbicara bahasa Inggris pada level dasar. Adapun pada tingkatan menengah pertama (SMP) hingga menengah atas (SMA) siswa diharapkan telah menguasai bahasa Inggris baik dari segi keterampilan mendengar,

berbicara, membaca, dan menulis. Pendidikan bahasa berperan penting dalam membangun kecerdasan dan kepribadian agar lebih baik, (Nurlaela, 2019).

Keterampilan dan kemampuan berbahasa Inggris tidak terlepas dari penguasaan kosakata (*vocabulary*), karena salah satu aspek terpenting dalam bahasa Inggris adalah kosakata. Penguasaan kosakata yang banyak dapat menunjang dalam berbahasa asing dengan baik. Hal ini jelas bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, (Guntur, 2011). Maka dari itu, kunci dari keterampilan serta kemampuan berbahasa Inggris adalah dengan memperbanyak kosakata. Namun penguasaan kosakata kerap kali menjadi permasalahan bagi siswa, disebabkan karena keterbatasan dalam menghafalkannya, sehingga hal ini menjadi masalah utama kelemahan para siswa untuk mampu menguasai bahasa Inggris. Selain itu, kelemahan siswa dalam penguasaan kosakata salah satunya juga disebabkan oleh kurang efektifnya pembelajaran yang diterapkan oleh guru baik dari segi metode maupun media pengajaran.

Munandar mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah suatu pembelajaran yang

memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. Sugiyono menambahkan bahwa Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang secara terencana membantu siswa mencapai tujuan secara optimal. pencapaian tujuan secara optimal merujuk kepada suatu keadaan yang ditandai oleh tercapainya secara maksimal indikator-indikator pembelajaran, (Aprilia, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 12 Sinjai, peneliti memperoleh kenyataan bahwa banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran bahasa Inggris dikarenakan kurangnya penguasaan kosakata. Pembelajaran bahasa Inggris di SMAN 12 Sinjai terbagi menjadi 2 yaitu bahasa Inggris wajib dan bahasa Inggris Peminatan, pada saat peneliti melakukan observasi mengenai jumlah siswa yang ikut dalam bahasa Inggris peminatan peneliti menemukan bahwa hanya beberapa siswa yang ikut dalam kelas tersebut, banyak siswa yang hanya mengisi daftar hadir namun tidak ikut di dalam pembelajaran. Hal ini menjadi penanda bahwa ketertarikan dan minat para siswa dalam belajar bahasa Inggris lemah, sehingga lemahnya kosakata

yang ada pada siswa diakibatkan sebab tidak ada minat, daya tarik serta motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris, selain itu dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) bahasa Inggris metode ceramah masih kerap kali digunakan oleh guru sehingga membuat para siswa merasa jenuh dan terkadang tidak memahami apa yang telah disampaikan, (Hasil Observasi).

Untuk menghadirkan suasana pelajaran yang efektif dan menarik untuk siswa, guru harus membuat inovasi dalam mengajar baik inovasi dari segi metode maupun media pembelajarannya. Salah satu media yang disenangi dalam pembelajaran oleh siswa adalah media permainan karena permainan adalah suatu hal yang menyenangkan dan menghibur, permainan juga dapat memberikan umpan balik antara guru dengan siswa, selain itu permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (Switri, 2019). Ada berbagai jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa yang bisa diterapkan oleh guru dalam pengajaran, salah satunya adalah permainan anagram.

Menurut kamus oxford, *anagram games* adalah sejenis permainan kata yaitu dengan menata sebuah huruf

yang berasal dari sebuah kata untuk menghasilkan kata yang baru, (Simson, 2008). Menurut Collins dalam Ahdian “anagram adalah salah satu jenis permainan kata hasil penataan ulang-huruf-huruf suatu kata atau frasa untuk menghasilkan kata atau frasa baru dengan menggunakan huruf asli tepat sekali”, (Rosadi, 2017). Jadi anagram adalah salah satu dari jenis permainan kata yang mengubah huruf-huruf dari kata yang lain sehingga membentuk kata yang baru. Permainan anagram efektif untuk membantu siswa dalam menambah dan memperbanyak kosakata.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik dengan menerapkan media *anagram games* di dalam pembelajaran yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan *Anagram Games* dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan penelitian sebagai berikut, “Apakah Penggunaan *Anagram Games* Efektif dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai?”

C. Tujuan Penelitian

“Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan *Anagram Games* dalam Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai.”

D. Manfaat Penulisan

Manfaat penelitian dibagi menjadi 2 bagian antara lain:

1. Manfaat Teoritis (ilmiah)

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu pengetahuan khususnya dalam peningkatan kosakata pembelajaran bahasa Inggris.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pengajar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi pengajar dalam upaya penggunaan media didalam pembelajaran serta dapat mengimplementasikannya khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat diterapkan oleh siswa untuk memperbanyak penguasaan kosakata bahasa Inggris Bagi pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam penggunaan media anagram baik di dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran agar dapat memperbanyak penguasaan kosakata.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Efektivitas

a. Pengertian efektivitas

Echols dan Shadily mengemukakan bahwa efektivitas berasal dari kata *effective* yang artinya berhasil atau tepat. efektivitas menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan yang dilakukan. Ranganayakulu menyatakan bahwa "*effectiveness refers to goal achieving behavior and it's result*" yang berarti efektivitas mengacu pada pencapaian tujuan dan hasilnya, (Machmud, 2013).

Menurut Etzioni dalam Roymond, efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Prokopenko menyatakan bahwa efektivitas merupakan sebuah konsep yang penting karena mampu memberikan gambaran tentang keberhasilan dalam mencapai sasaran atau tujuan, (Simamora, 2008). Efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana yang direncanakan dapat tercapai sesuai target, (Qoyimudin, 2015). Menurut Paramita

dalam Ayu efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan keberhasilan dari suatu target, (Indrawati et al., 2017)

dari penjelasan di atas dapat dibentuk kesimpulan bahwa efektivitas adalah pengaruh atau sebab akibat yang ditimbulkan dari suatu perencanaan kegiatan yang dapat memberikan keberhasilan dari suatu tindakan atau usaha yang dilakukan.

b. Indikator dalam efektivitas pembelajaran

Ada 4 hal yang menjadi indikator dalam efektivitas pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh dengeng yaitu: (Nai, 2017)

1) Kecermatan penguasaan perilaku

Kecermatan penguasaan perilaku menjadi indikator efektivitas pembelajaran dengan mengacu pada tingkat kesalahan siswa yang diasumsikan bahwa semakin kecil jumlah kesalahan yang diperbuat maka makin efektif pembelajaran yang dilakukan.

2) Tingkat retensi

Tingkat retensi berarti jumlah unjuk kerja yang masih mampu ditampilkan siswa

setelah selang periode waktu tertentu. Artinya siswa siswa masih mampu mengingat informasi yang telah diberikan. Siswa yang mampu mengingat informasi yang telah diberikan setelah beberapa waktu maka dapat dikatakan efektivitas pembelajaran berjalan dengan baik.

3) Kualitas hasil akhir pembelajaran

Kualitas hasil pembelajaran menjadi indikator efektivitas pembelajaran karena beracuan pada hasil akhir. Dalam pembelajaran kualitas hasil pembelajaran ditinjau dari pemahaman dan penguasaan siswa pada materi yang diberikan, ketika diberikan tantangan maka siswa dapat memecahkan.

4) Kecepatan unjuk kerja

Kecepatan unjuk kerja sebagai indikator efektivitas pembelajaran yaitu dengan meninjau hasil karya siswa yang dihubungkan dengan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya. Semakin cepat menyelesaikan sebuah karya maka semakin efektif pembelajaran yang diterapkan.

2. Permainan Anagram

a. Pengertian anagram

Menurut kamus oxford, anagram adalah pembentukan kata baru dengan mengubah huruf dari kata yang lain, (Oxford, 2008). Anagram adalah sebuah permainan untuk mengatur ulang sekumpulan huruf yang diberikan ke dalam urutan yang benar secara ortografis yang mengikuti aturan ortotaktik bahasa, (Panagiotakopoulis & Sarries, 2013).

Menurut Ardi Darmawan dan Nancy, anagram adalah sebuah kata yang tersusun dari huruf-huruf yang sama dengan kata yang lain hanya susunannya yang dibolak-balik, (Darmawan & Mansyur, 2014). Senada dengan pengertian di atas menurut Collins dalam Rosadi mengemukakan bahwa anagram adalah jenis permainan kata ataupun frasa yang dibuat dengan melakukan penyusunan huruf-huruf dari kata ataupun frasa yang lain dalam urutan berbeda, (Rosadi, 2017). Anagram adalah jenis permainan kata yang dimainkan dengan cara menyusun huruf-huruf dari sebuah kata membentuk kata lain. Huruf-huruf

yang disusun haruslah huruf yang sama tanpa mengurangi atau menambahkan huruf lain, (Hakim, 2019).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anagram adalah salah satu jenis permainan kata di mana suatu kata yang baru terbentuk dari penataan ulang huruf-huruf dari kata yang lain, singkatnya anagram yaitu membentuk kata yang baru dengan huruf-huruf dari kata yang lain.

Permainan anagram menjadi cara yang efektif, menarik serta menyenangkan untuk pembelajaran kosakata sebab akan memberikan kesenangan sekaligus menjadi tantangan bagi siswa dalam belajar bahasa, (Manurung, 2020). Seperti yang diketahui bahwa bukan hal yang mudah untuk dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa namun dengan penggunaan permainan anagram di dalam pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk menjadikan siswa tertarik belajar bahasa sebab permainan ini selain menyenangkan juga dapat menambah penguasaan kosakata siswa dari penyusunan kata yang telah dibentuknya.

Manfaat dari permainan ini adalah untuk memupuk sekaligus menambah perbendaharaan kosakata, selain kejelian dalam memainkan, perbendaharaan kosakata yang luas juga dibutuhkan dalam permainan ini.

b. Teknik dalam pengaplikasian permainan anagram

Ada berbagai macam cara dari permainan anagram yang dapat diterapkan dalam pengajaran yaitu: (Safitri & Marhum, 2020).

- 1) Siswa akan diberikan kata kunci kemudian diarahkan untuk membentuk kata baru dari huruf-huruf yang ada dari kata kunci tersebut.

Contoh:

- a) *Grandmother: mother, other, her, ear, etc.*
 - b) *Learning: learn, lean, liar, etc.*
 - c) *Reader: read, dear, ear, red, etc.*
 - d) *Handsome: hand, dome, some, one, etc.*
- 2) Siswa akan menyusun huruf-huruf yang telah diacak di dalam tabel setelah itu mencocokkan kata tersebut dan menaruhnya pada kalimat yang telah disediakan.

Tabel 1.1**Contoh permainan anagram**

<i>Thecare</i>	<i>Fuatebil</i>	<i>Ldoylu</i>
<i>Pnhuis</i>		<i>Chosol</i>

- a) Please, speak **loudly** so I can hear your voice
- b) You are **beautiful** wearing the gown
- c) My English **teacher** is very friendly
- d) The teacher will **punish** us if we don't do our work
- e) My **school** is in front of my house
- 3) Mencocokkan kata yang telah diacak dengan arti dari kata tersebut.

Contoh:

Tabel 1.2**Contoh permainan anagram**

<i>Acdr</i>	<i>Flower</i>
<i>Efwlors</i>	<i>Gift</i>
<i>Fgit</i>	<i>Card</i>
<i>Aehrt</i>	<i>Chocolate</i>
<i>Accehlout</i>	<i>Heart</i>

Ada beberapa cara yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa dengan menggunakan permainan anagram. Cara tersebut tentunya efektif untuk membuat siswa fokus terhadap materi yang diajarkan. Dalam hal ini para siswa menjadi aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung selain itu siswa akan tertantang dalam mencari kata yang tepat dan benar untuk menyelesaikan permainan sehingga melalui permainan anagram perbendaharaan kosakata siswa akan bertambah.

- c. Langkah penggunaan anagram dalam proses pembelajaran

Langkah dalam penggunaan anagram dalam proses pembelajaran dimulai dengan: (Harpani, 2018)

- 1) Guru menjelaskan secara umum mengenai permainan anagram kepada siswa untuk mendemonstrasikan langkah anagram
- 2) Guru membagikan sebuah lembaran yang berisikan permainan kata
- 3) Siswa membentuk/menyusun kata yang telah diberikan oleh guru kemudian mengubah dalam bentuk kata yang lain

- 4) Guru meminta siswa untuk menyebutkan kata yang telah dibuat dan menyebutkan arti dari kata tersebut.
- d. Kelebihan dan kekurangan permainan anagram dalam pembelajaran.

- 1) Kelebihan permainan anagram

Ada banyak manfaat yang di dapatkan dalam menerapkan aplikasi permainan anagram dalam proses pembelajaran bahasa terutama untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris yaitu:

- a) Menurut Tarigan, permainan anagram dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kosakata selain itu siswa memusatkan perhatian dengan membentuk kata-kata baru dari hasil memanipulasi huruf dari kata yang lain, (Ardhani, 2011)
- b) Permainan anagram selain menyenangkan dan menghibur juga memungkinkan partisipasi aktif serta munculnya umpan balik, (Sadiman, et al., 2009)

- c) Merupakan strategi pembelajaran yang baik serta dapat menambah perbendaharaan kosakata siswa.
- d) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menambah semangat belajar siswa.

2) Kekurangan permainan anagram

Selain kelebihan yang ada pada anagram juga memiliki kekurangan berikut kekurangan dalam penerapan anagram di dalam pembelajaran:

- a) Siswa tidak dapat membentuk kata baru selain dari kata yang diberikan;
- b) Permainan anagram membutuhkan kamus bagi pemula;
- c) Membutuhkan banyak waktu berfikir bagi siswa untuk dapat membentuk kata baru, (Safitri & Marhum, 2020).

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan jika ada banyak kelebihan dari penggunaan media permainan anagram dalam pembelajaran bahasa yakni dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, menambah

perbendaharaan kosakata, menjadikan pengajaran lebih menyenangkan dan dapat menambah keakrabatan/solidaritas/ kerjasama antar siswa. adapun kekurangan dari permainan anagram adalah siswa yang lemah dalam kosakata bahasa Inggris akan kesulitan dalam membentuk kata baru sehingga membutuhkan kamus.

3. Kosakata (*Vocabulary*)

a. Definisi kosakata (*Vocabulary*)

Berdasarkan KBBI kosakata merupakan “perbendaharaan kata atau banyaknya kata-kata yang dimiliki oleh suatu bahasa”, (KBBI, 2008). Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang bentuk katanya lepas disertai ataupun tanpa disertai imbuhan dan merupakan gabungan dari kata-kata yang memiliki artinya sendiri, (Hasrar, 2018). Scholl Mengemukakan bahwa kosakata adalah “*Als Wortschatz bezeichnet man die Gesamtheit der Wörter einer Sprache; Gesamtheit der Wörter, die jemanden anwenden kann,*” yang artinya kosakata merupakan keseluruhan kata dari suatu bahasa atau keseluruhan kata yang digunakan oleh seseorang, (Hasrar, et al., 2018).

Soejito menjelaskan bahwa kosakata adalah semua kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang, kata yang digunakan oleh pembicara atau penulis, kata yang digunakan dalam ilmu pengetahuan serta daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis, (Usman, 2015).

Keraf dalam Ana menyatakan bahwa kosakata sebagai satuan perbendaharaan kata dari sebuah bahasa yang mengandung dua aspek yaitu aspek bentuk atau ekspresi dan aspek isi atau makna. aspek bentuk atau ekspresi diserap dari mendengar atau melihat sebaliknya aspek isi atau makna menimbulkan reaksi dalam pikiran pendengar atau pembaca, (Widyastuti, 2016). Kosakata menurut Kridalaksana dalam Yugi merupakan kumpulan kata, khazanah kata, leksikon sehingga menjadi perbendaharaan kata dalam suatu bahasa, (Prawiyata, 2018). Kosakata adalah “kumpulan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa dan memberikan makna bila menggunakan bahasa tersebut”, (Suyanto, 2008).

Berdasarkan penjelasan tentang kosakata dari berbagai ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata atau *vocabulary* adalah perbendaharaan kata dalam suatu bahasa yang mudah dipahami dan digunakan oleh seseorang dan juga digunakan dalam ilmu pengetahuan .

b. Pentingnya kosakata

Menurut Scott Thornbury jika anda menghabiskan sebagian besar waktu anda untuk mempelajari tata bahasa, bahasa Inggris anda tidak akan meningkat banyak. anda akan melihat peningkatan yang paling besar jika anda mempelajari lebih banyak kata dan ungkapan. anda dapat mengatakan sangat sedikit dengan tata bahasa, tetapi anda dapat mengatakan hampir semua hal dengan kata-kata, (Thornbury, 2006).

Kosakata berharga bagi seseorang, sebab semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin terampil dalam berbahasa. berikut pentingnya penguasaan kosakata diantaranya:

- 1) Sebagai media komunikasi;
- 2) Kosakata berguna untuk membentuk suatu kalimat sehingga isi pikiran dan perasaan seseorang dapat diutarakan dengan baik

melalui lisan maupun tulisan, (Nurgiyantoro, 2010).

- 3) keterampilan dalam berkomunikasi membutuhkan banyak perbendaharaan kata, (Basri, 2013).
- 4) Kosakata berpengaruh terhadap kecakapan dalam berbahasa atau berkomunikasi, (Zaim, 2016).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penting bagi seseorang untuk memperbanyak perbendaharaan kosakata sebagai pusat dari suatu bahasa, agar dapat berkomunikasi dengan baik serta terampil dalam berbahasa Inggris.

c. Penguasaan kosakata

Penguasaan kosakata adalah kemampuan menguasai serta memahami kata-kata yang ada pada suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan. Ukuran dari kecakapan atau kepandai seseorang dalam menyampaikan atau menerima informasi tergantung pada banyaknya kosakata yang dimiliki, (Elviza et al., 2012).

Penguasaan kosakata dibedakan kedalam 2 bagian yakni kosakata reseptif (*receptive vocabulary*) dan kosakata produktif (*productive vocabulary*) berikut uraiannya: (Usman, 2015).

1) Kosakata reseptif

Kosakata reseptif dikenal drngan proses *decoding* yaitu kosakata digunakan untuk memahami suatu kosakata dari seseorang baik lisan maupun tulisan.

2) Kosakata produktif

Kosakata produktif atau proses *encoding* adalah penguasaan kosakata yang digunakan untuk menyampaikan suatu kosakata kepada seseorang baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

d. Macam-macam kosakata

Menurut Tarigan dalam Nurliya menyebutkan bahwa ada berbagai macam kosakata dalam suatu bahasa diantaranya: (Febrisma, 2013).

1) Kosakata dasar

Kosakata dasar adalah kosakata yang sulit untuk berubah serta kemungkinan untuk

dipungut dari bahasa lain sangat sedikit berikut yang termasuk ke dalam kosakata dasar:

- a) Istilah kekerabatan, seperti ayah, ibu, kakek, nenek, anak dan lainnya;
- b) Nama-nama anggota badan seperti: kepala, rambut, tangan atau lainnya;
- c) Kata ganti seperti: saya, kamu, dia, mereka dan lainnya;
- d) Kata bilangan seperti: satu, dua, tiga, dan seterusnya;
- e) Kata kerja seperti: makan, minum, berjalan, menulis dan sebagainya;
- f) Kata keadaan seperti: sakit, terluka, menyukai atau lainnya;
- g) Kata benda seperti: tanah, udara, air dan lainnya.

2) Kosakata aktif dan kosakata pasif

- a) Kosakata aktif yaitu bentuk kata yang digunakan untuk berbicara maupun menulis.
- b) Kosakata pasif yaitu bentuk kata yang biasanya digunakan dalam puitisasi.

- 3) Bentukkan kosakata baru
- 4) Kosa kata umum beserta kosa kata khusus
 - a) Kosakata umum yaitu bentuk kata yang ruang lingkup pemakainya sudah meluas.
 - b) Kosakata khusus adalah bentuk kata yang pemakainya masih terbatas.
- 5) kosakata tugas

Maksud dari kosakata tugas yaitu bentuk kata yang arti gramatikalnya hanya seperti ke, karena, dan, dari dan sebagainya. Bentuk ini hanya berlaku bila dirangkaikan dengan kata yang lain.

- 6) Kosakata benda

Diklasifikasikan dalam tiga segi antara lain:

- a) Dari segi semantik artinya kosakata yang mengarah pada makhluk, benda, atau konsep;
- b) Dari segi sintaksis artinya kata benda yang dapat di ikuti oleh kata sifat;
- c) Dari segi bentuk morfologi artinya kata benda yang terdiri atas nominal.

e. Indikator Pencapaian Penguasaan Kosakata

Menurut Thornbury dalam Atikah yang menjadi indikator dalam pencapaian atau penguasaan kosakata (*Vocabulary*) ada 3 yaitu pelafalan (*Pronunciation*), Ejaan (*Spelling*) dan arti atau makna (*Meaning*), (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Indikator pencapaian penguasaan kosakata digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.3

Indikator Pencapaian Penguasaan Kosakata

Variabel	Indikator
Penguasaan Kosakata	1. Mampu melafalkan kata dengan baik dan benar
	2. Mampu mengeja setiap kata dengan benar
	3. Mampu Memahami arti atau makna dalam kata

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mei Triningrum dengan judul penelitian "*The Effectiveness of Anagram Technique Teaching Vocabulary to The Eight Grade of MTs Tri Bhakti Pagotan Madinium Academic Years 2019/2020*". Desain yang digunakan dalam penelitian

ini adalah *quasi experimental* atau biasa disebut dengan eksperimen semu dan menggunakan pendekatan *Quantitative*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara siswa yang diajar dengan menggunakan teknik anagram dengan siswa yang diajar dengan menggunakan teknik lain dalam hal peningkatan kosakata. Jika dilihat dari hasil yang telah dilakukan yaitu nilai rata-rata post-test dari kelas eksperimen adalah 81.8 sedangkan kelas kontrol adalah 77.2 dan hasil perhitungan T-test lebih tinggi dari nilai T-tabel serta nilai T-hitung 2.460 sedangkan T-tabel dengan $db=48$ adalah 2.02 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknik anagram efektif terhadap hasil belajar siswa.

kesamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti itu sendiri terdapat pada segi teknik yang diterapkan dalam penelitian yaitu keduanya menerapkan anagram sebagai media pembelajaran, afapum letak perbedaannya yaitu dari segi desain penelitian. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi-experimental* sedangkan peneliti

menggunakan desain penelitian *pre-experimental*, (Triningrum, 2019).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Insan Bara Rosada yang berjudul *“Improving Vocabulary Mastery by Using Anagram Game At The First Grade Students of MTsN Karanganyar In Academic Year 2015/2016”*. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti serta hasil wawancara guru menemukan bahwa rendahnya prestasi bahasa Inggris siswa disebabkan karena lemahnya pengetahuan siswa tentang kosakata bahasa Inggris atau kurangnya kekayaan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pre-test siswa pada pembelajaran yang skornya rata-rata di bawah 55,45 sedangkan Kriteria Ketuntasan Miniman (KKM) adalah 75,0. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan game anagram dan mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa dengan penerapan game anagram. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pengumpulan data melalui data kualitatif dan kuantitatif. Adapun hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan penguasaan

kosakata siswa setelah menerapkan pengajaran melalui penerapan permainan anagram hal ini dilihat dari mean skor pre-test adalah 55.45 adapun nilai rata-rata post-test siklus 1 adalah 81.21 dan post-test siklus 2 adalah 87.09.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dalam hal penggunaan *anagram games* dalam penguasaan kosakata. Adapun perbedaannya adalah dari segi jenis penelitian yang diterapkan yaitu jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan PTK sedangkan jenis penelitian eksperimen digunakan oleh peneliti, (Rosada, 2015).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Susana Rela Ginanjar yang berjudul *“The Effectiveness of Using Anagram Technique to Increase Vocabulary Mastery at The Tenth Grade of Man 2 Surakarta in The Academic Years 2017/2018”*. Mahasiswi Jurusan Bahasa Inggris IAIN Surakarta. Peneliti tertarik untuk menggunakan teknik anagram dalam penelitiannya karena menyadari bahwa siswa butuh dengan perbendaharaan kosakata yang banyak dan dari teknik anagram 1 kosakata dapat diubah menjadi beberapa kosakata baru, sehingga hal

itu dapat menambah kekayaan kosakata siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah teknik anagram efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu eksperimen semu (*quasi-experimenta*)l. Dari hasil perhitungan secara manual yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan anagram games efektif dalam peningkatan kosakata siswa.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian dari segia media yang digunakan yaitu anagram. Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis desain *quasi-experimental* sedangkan peneliti menggunakan desain *pre-experimental*, (Ginanjari, 2017).

C. Hipotesis

“Hipotesis penelitian adalah pernyataan sementara terhadap hasil penelitian, yaitu prediksi hasil penelitian akan dilakukan berdasarkan hasil kajian teori”, (Firdaus et al., 2020). Hipotesis adalah suatu perkiraan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain dan dinyatakan secara sederhana. Hal tersebut sering disebut

sebagai dugaan yang diperhitungkan atau diperkirakan, (Anshori & Iswati, 2017). Hipotesis adalah hasil sementara dalam suatu rumusan masalah yang digambarkan dengan sederhana, (Ningsih, 2019). Jadi sederhananya hipotesis adalah perkiraan atau dugaan sementara terhadap suatu penelitian yang digambarkan secara sederhana.

Pernyataan hipotesis terbagi menjadi 2 yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol adalah pernyataan yang tidak sesuai dengan prediksi sedangkan hipotesis alternatif adalah pernyataan yang sesuai dengan prediksi. Jadi di dalam pengujian hipotesis ada dua kemungkinan yaitu menerima atau menolak suatu hipotesis. Makna dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penerimaan atau penolakan hipotesis didasarkan pada nilai yang diperoleh dari data sampel bukan karena hipotesis tersebut benar atau salah, (Mufarrikoh, 2020). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Penggunaan *anagram games* tidak efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai
2. H_a : Penggunaan *anagram games* efektif dalam penguasaan kosakata siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

Prasetyo dalam Imran mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan antara sebab akibat, yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan terhadap subjek penelitian disbanding dengan subjek yang tidak diberi perlakuan, (Rosidi, 2020).

Menurut Sanjaya dalam Fajri, penelitian eksperimen diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan oleh kondisi tertentu, (Ismail, 2018). Senada dengan Gay yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang menguji secara benar hipotesis yang menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat) variabel dependen dan independen.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experiment Design*.

Menurut Sugiyono dalam Syamsunie dikatakan pre-eksperimen karena desain ini belum merupakan desain sungguh-sungguh hal ini karena kemungkinan masih ada variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variable dependen. Hal ini dikarenakan tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak sehingga hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variable independen, (Carsel, 2018).

Desain pre-eksperimen merupakan penelitian eksperimen yang sampelnya tidak diambil secara acak serta tidak memiliki kelas kontrol, (Ismail, 2018).

Tujuan dari penggunaan desain ini yaitu untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai antara sebelum dan setelah diterapkan permainan anagram dalam pengajaran bahasa Inggris.

Bentuk desain penelitian pre-eksperimen digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut: (Sugiyono, 2017).

Tabel 1.4

Desain Penelitian *One Group Pre-test post-test Design*

Pre-test	Treatment	Post-test
O₁	X	O₂

(Sumber: Sugiyono, h. 111)

Keterangan:

O_1 : *pre-test* atau tes awal sebelum adanya perlakuan

X : *treatment* atau perlakuan melalui penggunaan *anagram games*

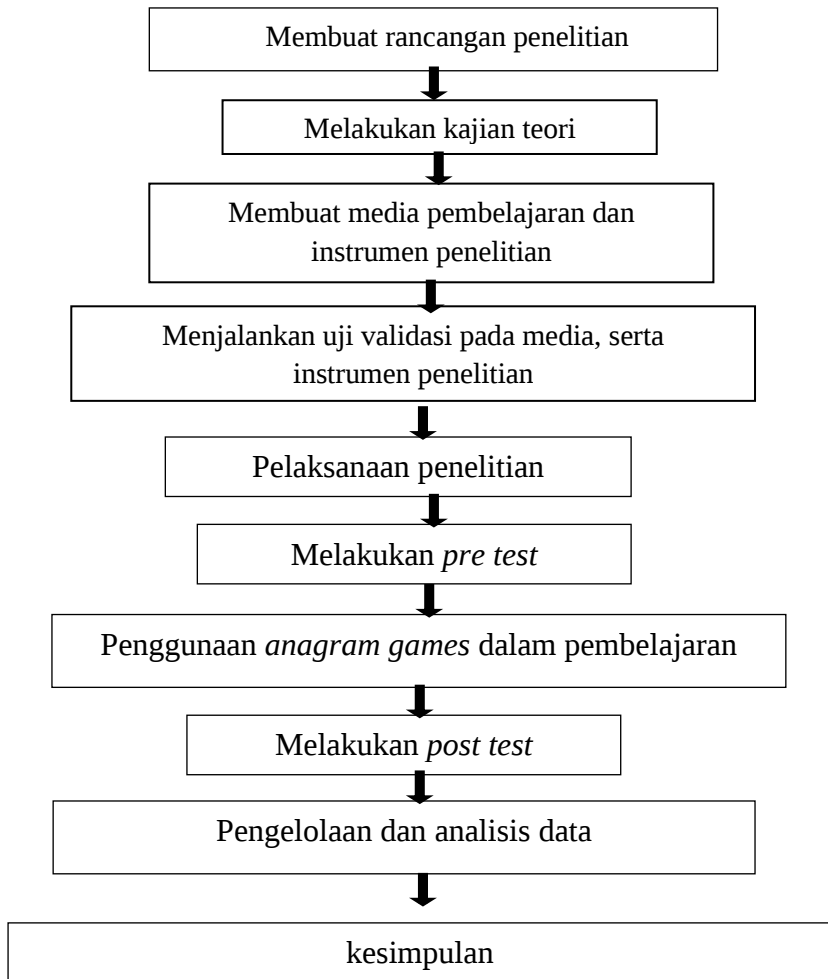
O_2 : *post-test* atau tes akhir setelah diberikan perlakuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (Payadnya, Agung, 2018)

1. Tahap persiapan penelitian terbagi menjadi:
 - a. Penentuan rancangan penelitian
 - b. Persiapan studi literature
 - c. Pembuatan media pembelajaran, instrumen penelitian dan kelengkapan lainnya
 - d. Validasi pada media pembelajaran dan instrumen penelitian
2. Tahap pelaksanaan penelitian terbagi dalam:
3. Tahap akhir penelitian:
 - a. Pengolahan dan analisis data
 - b. Penarikan kesimpulan

Prosedur alur penelitian eksperimen di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Alur penelitian desain pra eksperimen

C. Definisi Variabel

Variabel adalah segala hal yang berbentuk apapun yang ditentukan oleh peneliti yang kemudian dipelajari, diperoleh informasi setelah itu ditarik kesimpulan. Mengenai hal tersebut, secara teoritis menurut Hatch dan Farhady dalam Sugiyono mengemukakan bahwa variabel diartikan sebagai suatu simbol dari subjek maupun objek yang memiliki “variasi” antara satu dengan yang lainnya atau antara objek yang satu dengan objek yang lain. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2, yaitu sebagai berikut: (Sugiyono, 2017)

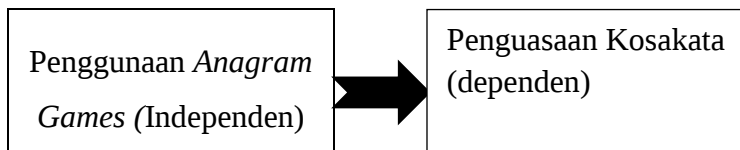
1. Variabel Independen (x)

Variabel independen biasa disebut dengan variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab adanya variabel dependen (terikat). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah “penggunaan *anagram games*”. Anagram adalah jenis permainan kata yang mengubah susunan huruf dari suatu kata untuk membentuk kata yang lain semisal kata *heart* (hati) menjadi *earth* (bumi).

2. Variabel Dependen (y)

Variabel dependen atau biasa disebut variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi

akibat dari variabel independen (bebas). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah “penguasaan kosakata siswa”. Kosakata adalah perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka akan semakin baik dalam berbahasa.



Gambar 2.2

Hubungan antara variabel independen-dependen.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 12 Sinjai, Jl. Andi Massalinri, Sangiaserri, Kec. Sinjai Selatan, Kab. Sinjai, Prov. Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan Maret 2021 hingga akhir bulan April 2021 atau dalam kurun waktu 2 bulan.

E. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seseorang atau sesuatu yang menjadi sasaran dalam penelitian dan darinya akan diperoleh keterangan atau orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberi informasi tentang situasi dan kondisi pada latar penelitian, (Fitrah & Luthfiyah, 2017). Secara singkat, subjek dalam penelitian merujuk pada responden/informan sebagai sumber data riset dalam penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai yang berjumlah 26 siswa dan digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.5

Data Subjek Penelitian

Kelas Sampel	Jumlah Siswa	Keterangan	
		LK	PR
X IPA 2	26	10	16

Sumber: Data Sekolah SMAN 12 Sinjai

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah isu, *problem*, permasalahan yang dibahas, dikaji dan diteliti dalam suatu penelitian, (Mukhtazar, 2020). Objek dalam

penelitian ini adalah penggunaan *anagram games* dalam penguasaan kosakata siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes ini digunakan untuk mengetahui penggunaan permainan anagram untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Adapun tes dibagi menjadi dua bagian yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* atau tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa sebelum diberikan *treatment* adapun *post-test* atau tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan kosakata akhir siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan *anagram games* dalam pembelajaran kosakata.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan dalam memperoleh data ataupun informasi baik dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian, (Sugiyono, 2017).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Tes merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung, meski demikian pertanyaan yang diberikan tetap membutuhkan respon dari para responden. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berjumlah 20 butir soal berbentuk *pre-test* dan *post-test*. Penggunaan adanya *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment/* perlakuan.

Adapun pada tes yang berupa 20 butir soal, setiap jawaban yang benar akan diberikan skor 5 dan jawaban yang salah akan mendapatkan skor 0. Sehingga apabila siswa dapat menjawab 20 soal dengan benar maka akan mendapatkan skor 100.

Adapun rumus pembagian skor sebagai berikut:

$$skor = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Dengan klasifikasi:

Tabel 1.6
Kriteria penilaian tes tertulis

No	Klasifikasi	Skor
1.	Amat baik	86-100
2.	Baik	71-85
3.	Cukup	56-70
4.	Kurang	41-55
5.	Amat kurang	< 40

Sumber: dirjen pendidikan dasar dan menengah, (Dirjen, 2005).

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu Uji Normalitas, Uji-T dan Uji N-gain.

1. Uji Normalitas

Dalam teknik analisis data perlu dilakukan adanya uji normalitas. Uji normalitas merupakan prasyarata sebelum dilakukan uji hipotesisi atau uji-t. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dalam hal ini uji normalitas

yang dilakukan menggunakan rumus *One Sampel Kolmogrov-Smirnov*, (Nuryadi et al., 2017).

Dalam pengujian normalitas *One Sampel Kolmogrov-Smirnov* dilakukan dengan bantuan SPSS 25 adapun hasil yang akan diperoleh dari uji normalitas menggunakan rumus tersebut adalah:

- a. Jika nilai signifikansi/ nilai Probabilitas ($P > (0,05)$) maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya;
- b. Jika nilai signifikansi/ nilai Probabilitas ($P > (0,05)$) maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uraian di atas, maka uji normalitas digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.7

Klasifikasi Uji Normalitas data

No	Kriteria	Keterangan
1	$P > (0,05)$	Normal
2	$P < (0,05)$	Tidak Normal

2. Uji-t

Uji-t dilakukan untuk mengetahui ada/tidaknya pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Adapun uji-t yang digunakan adalah

uji-t berpasangan atau *paired sample t-Test*. uji-t berpasangan adalah metode pengujian hipotesis di mana data yang digunakan tidak bebas tetapi berpasangan. Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan dalam suatu objek penelitian dikenal dengan 2 perlakuan yang berbeda. Meskipun menggunakan sampel yang sama tetap peneliti memperoleh 2 macam data sampel yaitu data sampel sebelum dilakukan perlakuan dan data sampel setelah dilakukan perlakuan, (Nuryadi et al., 2017).

Hipotesis dari suatu kasus penelitian dilakukan dengan menggunakan rumus *paired sample t-test* sebagai berikut:

$$T_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var (s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - x_j)^2$$

Keterangan:

T = nilai t hitung

D = rata-rata pengukuran sampel pre-test dan post-test

SD = standar deviasi selisih pengukuran sampel pre-test dan post-test

N = jumlah sampel

X_i = sampel pre-test

X_j = sampel post-test

Untuk menginterpretasikan uji t-test terlebih dahulu harus ditentukan nilai signifikansi α (0,05) setelah itu melakukan perbandingan antara nilai t_{hit} dengan $t_{tabel} = \alpha:n-1$ apabila $t_{hit} > t_{tab}$ berbeda secara signifikansi maka H_0 ditolak dan apabila $t_{hit} < t_{tab}$ tidak berbeda secara signifikansi maka H_0 diterima.

Kriteria pengambilan keputusan t_{hit} dengan t_{tab} :

1. Jika $t_{hit} < t_{tab}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, hal ini berarti penggunaan *anagram games* tidak dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai.
2. Jika $t_{hit} > t_{tab}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini berarti penggunaan *anagram games* dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai.

Berdasarkan uraian di atas, maka uji-t digambarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1.8
Kriteria Hasil Hipotesis

No.	Kriteria	Keterangan
1	$t_{hit} < t_{tab}$	H_0 (Tidak Efektif)
2	$t_{hit} > t_{tab}$	H_a (Efektif)

3. Uji N-Gain

Uji N-gain Merupakan suatu uji untuk mengetahui selisih antara nilai hasil variabel X dan variabel Y. Uji N-gain digunakan untuk mengetahui besar peningkatan kemampuan siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Menurut Hake dalam Dian, rumus uji N-gain adalah sebagai berikut: (Purnawati, 2017)

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pro}}$$

Dengan klasifikasi dalam bentuk table sebagai berikut:

Table 1.9
Kriteria N-gain

N-gain	Kriteria
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah
$0,7 > N\text{-gain} > 0,3$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,7$	Tinggi

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya SMA Negeri 12 Sinjai

SMAN 12 Sinjai pada awalnya bernama SMA Negeri 03 Sinjai Selatan yang berdiri pada tanggal 05 September 2010 dan menempati sekolah SD Negeri 165 Bolaromang. Pada tanggal 27 Januari 2017, SMAN 03 Sinjai Selatan berubah nama menjadi SMAN 12 Sinjai berdasarkan Pergub Nomor 99 Tahun 2017.

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi:

“Unggul dalam kualitas, berbudaya dan dilandasi wawasan religi dan cerdas”

b. Misi:

- 1) Membentuk peserta didik berprestasi, berbudi pekerti, dan berimtaq untuk lulusan yang berdaya saing.
- 2) Mengembangkan lingkungan sekolah, berbudaya, dan beretos belajar.
- 3) Melaksanakan pembinaan keagamaan dengan berkesinambungan dan terarah.

- 4) Melaksanakan pembelajaran yang bermutu sejalan dengan perkembangan IPTEK.
- 5) Menanamkan nilai kasih sayang segenap civitas sekolah melalui Salam, senyum, dan sapa.
- 6) Mengoptimalkan pembinaan profesionalisme guru dan staf secara berkesinambungan.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Melahirkan siswa berkualitas yang mampu bersaing diberbagai *even* lomba.
- 2) Menciptakan lingkungan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan kemampuan profesionalisme guru dalam berbagai bidang. (khusus proses pembelajaran).
- 4) Mengimplementasikan budaya salam, senyum dan santun bagi warga sekolah.
- 5) Meningkatkan prestasi kelulusan masuk perguruan tinggi negeri (favorit).
- 6) Meningkatkan kualitas pelaksanaan ibadah bagi setiap warga sekolah.

7) Meningkatkan peran serta masyarakat terhadap peningkatan mutu pembelajaran.

3. Nama Kepala sekolah dari awal berdirinya sampai sekarang

1. Drs. Basri Tama (2010-2016)
2. Dr. Muh. Natsir (2016-Sekarang)

4. Identitas Sekolah

NPSN	: 40318469
Status	: Negeri
Bentuk pendidikan	: SMA
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK pendirian sekolah	: 15 tahun 2010
Tanggal SK pendirian	: 29 Mei 2010
SK izin operasional	: 99 Tahun 2017
Tanggal SK izin operasional	: 26 Januari 2017

5. Data Pelengkap

Kebutuhan khusus dilayani	: Tidak ada
Nama Bank	: BANK SULSELBAR
Cabang KCP/unit	: Sinjai
Rekening atas Nama	: SMAN 12 SINJAI

6. Data Rinci

Status BOS	: Bersedia menerima
Waktu penyelenggaraan	: Pagi

Sertifikasi ISO	:Belum bersertifikat
Sumber listrik	: PLN
Daya listrik	: 2200
Akses Internet	: Telkomsel <i>Flash</i>
Jumlah Guru	: 43 orang
Jumlah Ruang Kelas	: 18 Kelas
Laboratorium dan Perpustakaan	: 1

7. Data Mengenai Siswa

Tabel 2.0

Data Siswa SMA Negeri 12 Sinjai

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	X1	28 orang
	X2	29 orang
	X3	28 orang
	X4	28 orang
2.	IPA 1	23 orang
	IPA 2	26 orang
	IPA 3	24 orang
	IPS 1	26 orang
	IPS 2	23 orang
3.	IPA 1	34 orang
	IPA 2	35 orang

	IPA 3	34 orang
	IPS 1	34 orang
	IPS 2	32 orang

Sumber: Dapodik, 2021

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil

a. *Pre Test* (Tes Awal)

Pada hari Jum'at 23 Juli 2021 peneliti mulai mengumpulkan siswa di kelas untuk mengikuti *pre-test*. Langkah pertama yang dilakukan sebelum membagikan tes awal kepada siswa adalah peneliti terlebih dahulu memberikan contoh permainan anagram dalam bentuk bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh siswa serta penjelasan yang berkaitan dengan anagram. Setelah siswa dianggap telah cukup mengerti baru setelah itu peneliti membagikan tes tersebut kepada siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai.

Pada *pre test* untuk tes tertulis diperoleh hasil yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1**Hasil *pre test* siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai**

No	Nama Siswa	Skor
1	AD	67
2	AI	36
3	ASD	56
4	DF	62
5	FR	65
6	FM	48
7	FA	70
8	H	31
9	J	45
10	KF	67
11	K	58
12	M	47
13	NA	35
14	N	58
15	NA	49
16	NM	63
17	NS	66
18	RA	55
19	RY	78

20	RI	75
21	RF	38
22	RH	50
23	RN	43
24	S	47
25	SK	52
26	WC	58
Total		1439
N		26
M		55,34

Dari tabel 2.1 di atas diketahui bahwa pada *pre test* untuk tes tertulis skor terendah adalah 31 dan skor tertinggi adalah 78. 2 siswa mendapatkan skor antara 71-85 dengan kriteria baik, 11 siswa mendapatkan skor antara 55-70 dengan kriteria cukup baik serta 9 siswa mendapatkan skor antara 41-55 dengan kriteria kurang dan 4 siswa mendapat skor < 40 dengan kriteria sangat kurang.

dari hasil *pre test* atau tes awal, nilai rata-rata untuk *pre test* adalah 55,34 dari data menunjukkan bahwa hampir dari sebagian besar siswa memperoleh skor yang rendah sehingga dapat dikatakan bahwa

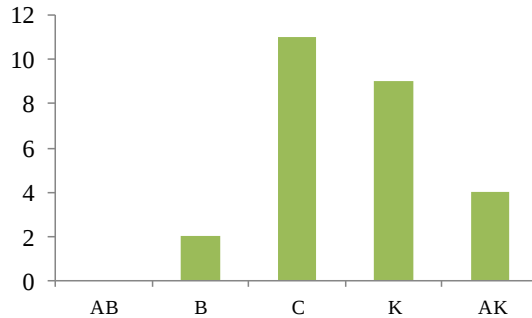
penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa masih sangat kurang.

Berikut frekuensi dan persentase hasil dari *pre test* yang digambarkan dalam table sebagai berikut:

Tabel 2.2
Frekuensi dan persentase *pre test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Amat baik	86-100	0	0
2.	Baik	71-85	2	7,69 %
3.	Cukup	56-70	11	42,30 %
4.	Kurang	41-55	9	34,61 %
5.	Amat kurang	< 40	4	15,38 %

Berdasarkan data di atas, maka hasil *pre test* disederhanakan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 2.3

Diagram *pre test*

b. *Treatment*

pelaksanaan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti berupa penggunaan media *anagram games* dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris. Hal-hal yang dilakukan pada pelaksanaan perlakuan adalah :

- 1) Siswa diperkenalkan terlebih dahulu mengenai apa itu *anagram games*;
- 2) Setelah itu siswa diajarkan mengenai konsep perubahan kata melalui pengaplikasian *anagram games*;

- 3) Pemberian contoh-contoh *anagram games* dengan mengaplikasikannya dalam beberapa cara/teknik;
- 4) Pengenalan dengan praktik langsung yaitu seperti siswa diberikan kata kunci kemudian diarahkan untuk membentuk kata baru dari huruf-huruf yang ada pada kata tersebut;
- 5) Pengaplikasian *anagram games* di dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan *anagram games* di dalam pembelajaran, siswa terlihat cukup antusias dan komunikatif mengikuti *treatment* tersebut hal ini dikarenakan setiap contoh kosakata maupun soal yang diberikan cukup mudah dan familiar bagi siswa sehingga siswa dapat memahami yang disampaikan serta dapat menggunakan media *anagram* dengan cukup baik. Pelaksanaan perlakuan ditutup dengan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada hari itu dan berdoa.

d. *Post Test* (Tes Akhir)

Tes akhir atau *post test* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan atau *treatment*, hasil tes akhir kemudian

akan dibandingkan dengan hasil yang didapat pada waktu awal tes. Pada hasil tes akhir yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai yang dilakukan secara langsung diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.3

Hasil *post test* siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai

No	Nama Siswa	Skor
1	AD	92
2	AI	64
3	ASD	68
4	DF	89
5	FR	76
6	FM	60
7	FA	80
8	H	70
9	J	84
10	KF	78
11	K	78
12	M	90
13	NA	71
14	N	82

15	NA	60
16	NM	85
17	NS	78
18	RA	67
19	RY	93
20	RI	97
21	RF	67
22	RH	73
23	RN	84
24	S	81
25	SK	65
26	WC	75
Total		2007
N		26
M		77,19

Pada *post test*, 5 siswa mendapatkan skor 86-100 dengan kriteria amat baik, 11 siswa mendapatkan skor 71-85 dengan kriteria baik dan 10 siswa mendapatkan skor 56-70 dengan kriteria cukup dan tidak ada siswa yang mendapatkan hasil kurang atau sangat kurang. Sehingga berdasarkan hasil *post test* atau tes akhir dapat ditarik kesimpulan bahwa baik

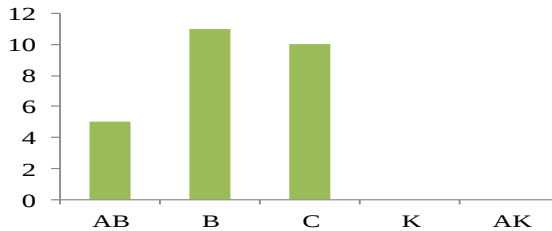
dari tes yang diberikan dapat dijawab dengan cukup baik oleh siswa hal ini terlihat pada tabel 2.3 di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa adalah 77,19 yang dimana terdapat peningkatan dari nilai rata-rata siswa pada saat tes awal sebelumnya. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan anagram *games* dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang terlihat pada hasil dari tes akhir yang diberikan.

Tabel 2.4

Frekuensi dan persentase *post test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Amat baik	86-100	5	19,23 %
2.	Baik	71-85	11	42,30 %
3.	Cukup	56-70	10	38,47 %
4.	Kurang	41-55	0	0
5.	Amat kurang	< 40	0	0

Berdasarkan data di atas, maka hasil *post test* disederhanakan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 2.4

Diagram *post test*

Berikut perbandingan hasil antara *pre test* dan *post test* yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2.5

Perbandingan hasil *pre test* – *post test*

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi		Persentase	
			Pre	Post	Pre	Post
1.	Amat baik	86-100	0	5	0	19,23 %
2.	Baik	71-85	2	11	7,69 %	42,30 %
3.	Cukup	56-70	11	10	42,30 %	38,47 %
4.	Kurang	41-55	9	0	34,61 %	0
5.	Amat kurang	< 40	4	0	15,38 %	0

Sumber: data primer yang di olah.

Perbandingan hasil *pre test* dan hasil *post test* siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai yang disederhanakan dalam bentuk diagram:

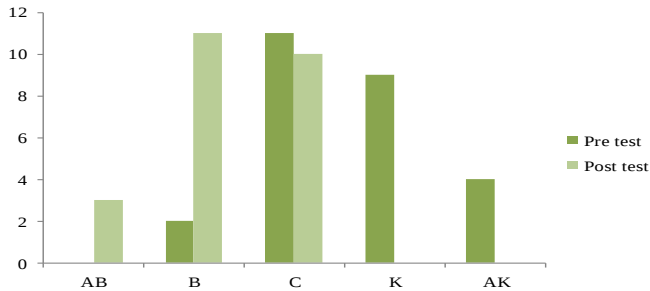


Diagram 2.5

Diagram perbandingan *pre test* dan *post test*

d. Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Dalam penelitian ini menggunakan rumus *One Sampel Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 25 *for windows* hasil yang diperoleh dari uji normalitas menggunakan rumus:

1. Jika nilai signifikansi/ nilai probabilitas $(P) > (0,05)$ maka dikatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi/ nilai probabilitas $(P) \leq (0,05)$ maka dikatakan berdistribusi tidak normal.

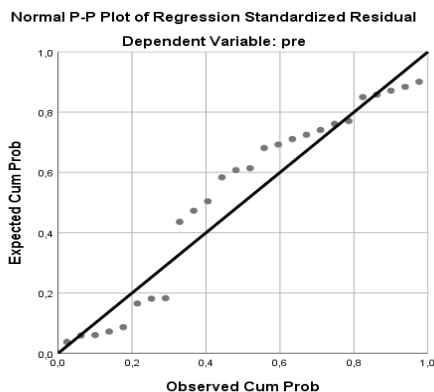
Berikut ini hasil uji normalitas:

Tabel 2.6

Hasil uji normalitas menggunakan one sample K-S

Variabel	<i>Asymp. Sign.</i>	Keterangan
<i>Pre test</i>	0,200	Normal
<i>Post test</i>	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 2.6 dapat diketahui bahwa sebaran *pre test* maupun *post test* memiliki taraf signifikansi 0,2 atau lebih besar dari 0,05 ($0,2 > 0,05$) sehingga dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.



Gambar 2.6

Grafik uji normalitas

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa sebaran titik-titik mendekati dan mengikuti garis diagonal, hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal.

e. Uji hipotesis

Uji-t yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji-t berpasangan atau *paired sample t-Test*. uji-t berpasangan merupakan metode da;am menguji hipotesis di mana data yang digunakan berpasangan tetapi tidak bebas.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji hipotesis adalah:

- 1) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima;
- 2) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Tabel 2.7
Hasil skor *pre test* – *post test*

No	(X ₁)	(X ₂)	D (X ₁ - X ₂)	D (X ₁ -X ₂) ²
1	67	92	25	625
2	36	64	28	784
3	56	68	12	144

4	62	89	27	729
5	65	76	11	121
6	48	60	28	784
7	70	80	10	100
8	31	70	40	1600
9	45	84	39	1521
10	67	78	11	121
11	58	78	20	400
12	47	90	43	1849
13	35	71	36	1296
14	58	82	24	576
15	49	60	11	121
16	63	85	22	484
17	66	78	12	144
18	55	67	12	144
19	78	93	15	225
20	75	97	22	484
21	38	67	29	841
22	50	73	23	529

23	43	84	41	1681
24	47	81	34	1156
25	52	65	13	169
26	58	75	17	289
Total				16.917

Pada tabel 2.7 terlihat bahwa hasil keseluruhan dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa adalah 16.917 sehingga dari data tersebut untuk mengetahui t_{hitung} digunakan *paired sample t-test* atau sampel berpasangan di bawah ini:

$$T = \frac{\bar{d}}{S_{\bar{d}}}$$

$$\bar{d} = \frac{585}{26}$$

$$\bar{d} = 22,5$$

$$S_{\bar{d}} = \frac{sd}{\sqrt{n}}$$

$$sd = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n - 1}}$$

$$sd = \sqrt{\frac{16917 - \frac{585^2}{26}}{25}}$$

$$sd = \sqrt{\frac{16\,917 - 13162,5}{25}}$$

$$sd = \sqrt{\frac{3754,5}{25}}$$

$$sd = \sqrt{150,19}$$

$$sd = 12,21$$

$$S_{\bar{d}} = \frac{sd}{\sqrt{n}}$$

$$S_{\bar{d}} = \frac{12,26}{\sqrt{26}}$$

$$S_{\bar{d}} = \frac{12,26}{5,19} = 2,37$$

Setelah memperoleh nilai d dan sd maka nilai t_{hit} adalah:

$$T = \frac{\bar{d}}{S_{\bar{d}}}$$

$$T = \frac{22,5}{2,37}$$

$$T = 9,493$$

Sementara untuk menentukan nilai t_{tabel} yang pertama adalah mencari df atau *degree of freedom* atau derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

$$Df = n - 1$$

$$= 26 - 1$$

$$= 25$$

Sehingga nilai t_{tab} adalah:

$$T_{tab} = t_{0,05}(25)$$

$$= 2,059$$

Setelah memperoleh nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , untuk hasil uji-t atau uji hipotesis disederhanakan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2.8
Hasil uji hipotesis

Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}
Pre test – post test	9,493	2,059

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 2.8 menunjukkan bahwa t_{hitung} dari 26 sampel adalah 9,493 lebih besar dari t_{tabel} dengan df 25 yaitu 2,059 hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* pada siswa dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak.

f. Uji N-gain

berikut hasil skor *pre test* dan *post test* siswa yang digambarkan dalam bentuk table yang kemudian akan dilakukan uji N-gain

table 2.9
Hasil skor pre test dan post test siswa

No	<i>Pre test</i>	<i>post test</i>
1	67	92

2	36	64
3	56	68
4	62	89
5	65	76
6	48	60
7	70	80
8	31	70
9	45	84
10	67	78
11	58	78
12	47	90
13	35	71
14	58	82
15	49	60
16	63	85
17	66	78
18	55	67
19	78	93
20	75	97
21	38	67
22	50	73
23	43	84

24	47	81
25	52	65
26	58	75
Total	1439	2007
Rata-rata	55,34	77,19

Dengan menggunakan rumus N-gain di atas maka diperoleh hasil:

$$g = \frac{2007 - 1439}{2600 - 1439}$$

$$g = \frac{568}{1161}$$

$$g = 0,49$$

Berdasarkan hasil N-gain di atas diperoleh hasil 0,49 artinya $0,7 > 0,49 > 0,3$ hal ini menandakan bahwa hasil berada pada kriteria yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan anagram di dalam pembelajaran.

2. Pembahasan penelitian

Penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai pada dasarnya masih sangat kurang. Data pada *pre test* menunjukkan bahwa 2 siswa atau 7,69 % memperoleh nilai baik, 11 siswa atau 42,30% memperoleh nilai cukup baik, 9 siswa atau 34,6% memperoleh nilai kurang dan 4 siswa atau 15,38% memperoleh nilai amat kurang. Sedangkan pada *post test* 5 siswa atau 19,23% memperoleh nilai baik, 11 siswa atau 42,30% siswa memperoleh nilai baik, 10 siswa atau 38,46% siswa memperoleh nilai cukup baik dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang atau amat kurang. Selain itu nilai rata-rata siswa pada *pre test* adalah 55,34 dan nilai rata-rata siswa pada *post test* adalah 77,19. Dari data hasil uji-t diperoleh hasil t_{hitung} dengan nilai 9,493 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} dengan nilai 2,059. Adapun dari hasil uji N-gain diperoleh hasil 0,49 artinya $0,7 > 0,49 > 0,3$ hal ini menandakan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan jika penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris siswa mengalami kenaikan setelah mendapatkan perlakuan yakni penggunaan anagram *games* dalam pembelajaran.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa faktor penyebab siswa kurang dalam perbendaharaan kosakata adalah kurangnya minat dan daya tarik terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang masih menerapkan metode yang monoton tanpa disertai dengan kreativitas dan inovasi pembelajaran sehingga para siswa jenuh dan tidak bersemangat dalam belajar. Kosakata sangat berpengaruh bagi siswa dalam menyimpulkan arti dari suatu kata atau konteks pada pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi inilah yang membuat siswa memperoleh skor rendah pada penguasaan kosakata

Temuan yang telah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa penggunaan anagram *games* tidak hanya efektif digunakan di dalam pembelajaran, tetapi juga dapat membuat penguasaan kosakata siswa bertambah. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Seperti yang dilakukan oleh Sartika Manurung, hasil penelitian menunjukkan bahwa anagram *games* efektif digunakan di dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa, (Manurung, 2020). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Siska Nurma

Yunitasari dan kawan-kawan menemukan bahwa penggunaan anagram berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa, (Yunitasari, *dkk*, 2019). Terakhir dilakukan oleh Warda Mutia, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan anagram *games* efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, (Mutiah & Sinaga, 2020). Karena anagram *games* adalah jenis permainan kata, maka ditemukan hasil yang signifikan terhadap penguasaan kosakata.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan anagram *games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai, olehnya peneliti menerapkan metode *pre test* dan *post test* sehingga hasil nilai rata-rata pada *pre test* berdasarkan analisis data diperoleh 3,15% untuk tes lisan dan 55,34 untuk tes tulisan sedangkan pada *post test* nilai rata-rata untuk tes lisan adalah 8,26% dan 77,19 untuk tes tulisan, adapun standar deviasi untuk *pre test – post test* adalah 12,21. Hasil uji t menunjukkan dimana t_{hitung} adalah 9,493 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,059 pada tingkat signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) adalah 25.

penelitian menunjukkan jika penggunaan anagram *games* memiliki pengaruh yang besar terhadap perbendaharaan kosakata siswa di mana dapat meningkatkan pengetahuan kosakata, memudahkan cara mengucapkan kosakata, memahami cara mengeja kosakata dengan benar, serta mengetahui arti baik dari kosakata atau

kalimat bahasa Inggris. Sehingga berdasarkan hasil uji t, di mana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,493 > 2,059$) hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) diterima atau dengan kata lain penggunaan anagram *games* efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai.

2. Saran

- a. Untuk guru bahasa Inggris
 - 1) Kreativitas guru dalam pembelajaran bahasa Inggris perlu ditingkatkan agar dapat memotivasi belajar siswa serta meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar
 - 2) Guru dapat menggunakan media anagram dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai variasi dalam proses pembelajaran.

b. Untuk siswa

- 1) Siswa diharapkan aktif dan tidak pantang menyerah dalam belajar
- 2) Siswa harus sadar akan pentingnya penguasaan kosakata dan semangat untuk mempelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmaddien, I., & Yofi, S. (2019). *Statistika Terapan Dengan Sistem SPSS*, Cet. I; Bandung: ITB Press.
- Anshori, M., & Sri, I. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet. I; Surabaya: Airlangga
- Aprilia, E. R. (2017). Kepemimpinan Kepala Sekolah Madrasah dalam Mewujudkan Pembelajaran Efektif di Madrasah Ibtidaiyyah Rahma El Yunusiyyah Diniyyah Puteri Padang Panjang, *Islamic Teacher Journal*, IV. 1, 10.
- Ardhani, A. P. (2011). Keefektifan Penggunaan Media Anagram dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia, III. 1, 64.
- Basri, H. (2014). Strategi Belajar Kosakata Bahasa Inggris (English Vocabulary) Mahasiswa TBI STAIN Pamekasan, *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Keagamaan Islam*, XI. 2, 431-444.
- Carsel, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Pendidikan*, Cet. I; Yogyakarta: Media Pustaka.
- Darmawan, A., & Nancy, M. (2014). *The Gaul of Book*, Cet. I; Jakarta: Lintas Kata.
- Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi Analisis Data dan SPSS*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish.
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosakata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita

- Ringan (PTK Kelas DV di SLB Kartini Batam), *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, I. 3, 112-113.
- Firdaus, F., et.al. (2020). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, Cet IV; Sinjai: CV Latinulu.
- Fitrah, M., & Luthfiah, L. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, Cet. I; Sukabumi: Jejak Publisher.
- Ginanjari, S. R. (2017). The Effectiveness of Using Anagram Technique to Increase Vocabulary, *Skripsi*, Surakarta: IAIN Surakarta.
- Guntur, T. H. (2011). *Pengajaran Kosakata*, Cet.I; Bandung: Angkasa.
- Hakim, A. R. (2019). Pelatihan Bermain Kata dalam Meningkatkan Kecerdasan Listening pada Siswa Kelas III SDN Putat Kidul 02 Malang, *Jurnal ADIMAS*, VIII. 1, 3.
- Harpani, W. D. (2018). Meningkatkan Prestasi Kata Siswa Melalui Teknik Anagram di Kelas X Mas Amaliyah Sunggal, *Skripsi*, Medan: UIN Sumatera Utara Medan.
- Hasrar, H., et.al. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menurut Karangan Deskriptif Bahasa Jerman Siswa, II. 2, 34.
- Indrawati, I., & Komang, A. P. (2017). Efektifitas Iklan Melalui Media Sosial Facebook dan Instagram Sebagai Salah Satu Strategi Pemasaran di Krisna Oleh-Oleh Khas Bali, *Jurnal Analisis Pariwisata*, XIV. 2, 21.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, Cet. I; Jakarta: Kencana.
- KBBI. (2008). Cet. III; Jakarta: Balai Pustaka.

- Kustandi, C., & Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Cet. I; Jakarta: Kencana.
- Macmud, R. (2013). Peranan Penerapan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Lembaga Pemasyarakatan Narkotika (LAPASTIKA) Bollangi Kabupaten Gowa. *Jurnal Capacity STIE AMKOP Makassar*, IX. 3, 412.
- Manurung, S. (2014). Peningkatan Prestasi Kosakata Siswa Dengan Penerapan Flaschcard Anagram Plus di Smp Negeri 7 Pematangsiantar, *Journal Of English Language Teaching and Learning of Unimed*, III. 3, 3.
- Mufarrikoh, Z. (2020). *Statistika Pendidikan (Konsep Sampling dan Uji Hipotesis)*, Cet. I; Jakarta: Jakad Media.
- Mukhtazar, M. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*, Cet. I; Yogyakarta: Absolute Media.
- Mumpuni, A., & Agus, S. (2020). Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Sekolah Dasar*, XXIX. 1, 89.
- Mutiah, W., & Yusni, S. (2020). Penggunaan Anagram Games Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa, *English Journal for Teaching and Learning*, VIII. 01, 107.
- Nai, F. A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran* , Cet. I; Sleman: Deepublish.
- Ningsih, D. A., et.al. (2019). Efektivitas Pembelajaran Di Luar Kelas Dalam Pembentukan Sikap Percaya Diri Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 190 Cenning, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4. 2, 10.

- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, Cet. III; Yogyakarta: BPFE.
- Nurlaela, N. (2019). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Materi Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Muhammadiyah Balangnipa, *Skripsi*, Sinjai: Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Nuryadi, N., et.al. (2017). *Dasar-Dasar Penelitian Statistik* Cet. I; Yogyakarta: Gramasurya.
- Payadnya, P. A. A., & Gusti, A. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, Cet I; Yogyakarta: Deepublish.
- Prawiyata, Y. D. (2018). Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sd Neg. 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru, *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, I. 1, 307.
- Qoyimudin, Q. (2015). Efektifitas Implementasi Pendidikan Karakter di Madrasah Aliyah Negeri 1 Yogyakarta, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Riyanto, S., & Aglis, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish.
- Rosada, I. B. (2015). Improving Vocabulary Mastery by Using Anagram Game At The First Grade Students of MTsN Karanganyar, *Skripsi*, Surakarta: IAIN Surakarta.
- Rosadi, A. (2017). The Effectiveness of Anagram Technique in Teaching Vocabulary, *Jurnal Veles*, I. 1, 43.

- Sadiman, A., et.al. (2009). *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, D. A., & Mochtar, M. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Dengan Penggunaan Permainan Anagram, *E-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)*, VIII. 1, 6-8.
- Simamora, Ns., & Roymond, H. (2008). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*, Cet I; Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Simson, J., et.al. (2008). *Learners Pocket Dictionary*, Ed. IV, New York: Oxford University Press.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, Cet.XXV; Bandung: Alfabet.
- Suharsimi, A. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XIX; Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, K. K. E. (2008). *English For Young Learners*, Cet. III; Jakarta: Bumi Aksara.
- Switri, E. (2019). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*, Cet.I; Pasuruan: Qiara.
- Thornbury, S. (2006). *How To Teach Vocabulary*, USA: Pearson Education.
- Triningrum, M. (2019). The Effectiveness of Anagram Technique Teaching Vocabulary to The Eight Grade of MTs Tri Bhakti Pagotan Madinium, *Skripsi*, Ponorogo: IAIN Ponorogo.
- Hanifah, U. (2016). Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab, V. 2, 316.

- Usman, M. (2015). *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*, Cet. I; Yogyakarta: Deepublish.
- Yulia, E., et.al. (2012). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII A SMPN 2 Sungai Penuh, *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia*, I. 2, 496.
- Yunitasari, S. N., dkk. (2019). Pengaruh Metode Permainan Teka-Teki Silang dan Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV di SDIT Al-Istiqomah Pace, *jurnal pendidikan*, Vol. IV. 2, 204 .
- Zaim, M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*, Cet. I; Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Instrumen Penelitian (*Pre-Test*)

Nama :

Nis :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk pengisian !

- Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum dikerjakan
- Maksimalkan waktu dengan baik
- Perhatikan baik-baik setiap petunjuk pada soal

Task 1-10

No	Question	Answer
1	Change slip into another word for kind of body	
2	Change lebl into a ringing sounds	
3	Change ands into substance consisting of fine grains of rock	
4	Change cheap into a color	
5	Change asleep in to a word used by polite people	

6	Change pagers into a fruit	
7	Change resist into a member of family	
8	Change harks into a dangerous animal	
9	Change silent into something you must do at school	
10	Change taxes into an American State	

Task 11-20

11. **There** // the number after two
Answer :
12. **Earn** // a short distance; not far
Answer :
13. **Meat** // a group of players in a competitive game
Answer :
14. **Lame** // food that is eaten
Answer :
15. **Viecer** // got or accept something
Answer :
16. **Brea** // a dangerous animal like honey
Answer :

17. **Listen** // not making a noise

Answer :

18. **Shecolt** // things that you wear

Answer :

19. **Note** // a quality of sound or voice

Answer :

20. **Admirer** // not single

An swer :

Kunci jawaban :

1	Lips	11	Three
2	Bell	12	Near
3	Sand	13	Team
4	Peach	14	Meal
5	Please	15	Receive
6	Greaps	16	Bear
7	Sister	17	Silent
8	Shark	18	Clothes
9	Listen	19	Tone
10	Texas	20	Merried

Lampiran

Instrumen Penelitian (*Post-Test*)

Nama :

Nis :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk pengisian !

- Periksa dan bacalah soal dengan teliti sebelum dikerjakan
- Maksimalkan waktu dengan baik
- Perhatikan baik-baik setiap petunjuk pada soal

Task 1-10

No	Question	Answer
1	Change agree into another word for keen	
2	Change chain into a country	
3	Change flow into animal	
4	Change tea into verb	
5	Change thicken in to a place where you cook	

6	Change ports into a word used for ball games	
7	Change boredom into a place you sleep	
8	Change slime into something you do with your Face	
9	Change keen into a part of body	
10	Change flog into a sport	

Task 11-20

11. **Tools** // a seat without a back or arms

Answer :

12. **Miles** // an expression which means that you are pleased

Answer :

13. **Name** // the explanation or definitions of something

Answer :

14. **Read** // not cheap

Answer :

15. **Deep**s // fastness

Answer :

16. **Leader** // a player who gives cards in a game

Answer :

17. **Wims** // move through water using the arms and legs

Answer :

18. **Master** // a small, narrow river

Answer :

19. **Taverns** // domestic

Answer :

20. **Dear** // look at and understand something written

An swer :

Kunci jawaban :

1	Eager	11	Stool
2	China	12	Smile
3	Wolf	13	Mean
4	Eat	14	Dear
5	Kitchen	15	Speed
6	Sport	16	Dealer
7	Bedroom	17	Swim
8	Smile	18	Stream
9	Neek	19	Servant
10	Golf	20	Read



**FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : J.L. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/RAN-PT/IAK-PK/PT/H/2019



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 630 /I.3.AU/F/KEP/2020**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** :
- Menangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Sudirman P, S.Pd.I., M.Pd.I.	Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **ASRINI**
 NIM : 170 110 005
 Prodi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 Judul Skripsi : Penggunaan Anagram Games Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai.

- Kedua** :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : info.iainsinjai@yahoo.com

Website : <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 456/SK/BAN-PT/AR-PPK/PPT/XII/2019



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
 Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M
 : 13 Shafar 1442 H

Dekan,


Takfir, S.Pd.L., M.Pd.
 NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TMT IAIM Sinjai di Sinjai.



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 083299899166, KODE POS 92612

Email: ftiklain@gmail.com

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 41098/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

Nomor : 235.D1/I /III.3.AU/F/2021
 Lamp : Satu Rangkap
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 30 Syawal 1442 H
 11 Juni 2021 M

Kepada Yang Terhormat

Kepala SMAN 12 Sinjai

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Asrini
 NIM : 170110005
 Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 Semester : VIII (Delapan)

Akan mengatakan penelitian dengan judul :

"Efektivitas Penggunaan Anagram games dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *SMAN 12 Sinjai*.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

 NIP. 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 12 SINJAI**

Alamat : Jln. AndiMassalini Bikeru 1 Kec. Sinjai Selatan

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/649 - UPT SMAN.12/SINJAI/DISDIK

Yang bertanda angandi bawah ini :

Nama : Drs. M. Natsir
NIP : NIP. 19691231 199203 1 054
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 12 Sinjai

Menerangkan bahwa :

Nama : ASRINI
NIM : 170110005
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
Alamat : Gareccing Bikeru Kec. Sinjai Selatan

Menyatakan bahwa benar yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Sinjai, dalam rangka penyusunan Skripsi mulai dari tanggal 19 Juli 2021 s/d 19 Agustus 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bikeru, 10 Agustus 2021



Drs. M. NATSIR
NIP. 19691231 199203 1 054



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 12 SINJAI**

Alamat : Jln. Andi Massalimri Bikeru 1 Kec. Sinjai Selatan

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 421.3/ 634 -UPT SMAN.12/SINJAI/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. M. Natsir
NIP : NIP. 19691231 199203 1 054
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 12 Sinjai

Menerangkan bahwa :

Nama : **ASRINI**
NIM : 170110005
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
Semester : VIII (Delapan)

Menyatakan bahwa benar yang tersebut namanya di atas diterima untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Sinjai, dalam rangka penyusunan Skripsi mulai dari tanggal 19 Juli sampai 19 Agustus 2021.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.





**UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

LEMBAGA BAHASA



SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK

Nomor:001.L4/III.3.AU/A/KET/2025

Lembaga Bahasa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, dengan ini menyatakan bahwa abstrak yang berjudul:

“Penggunaan *Anagram Games* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai”

dengan identitas pemilik:

Nama : **ASRINI**
NIM : 170110005
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris

Telah diterjemahkan dan direvisi oleh LEMBAGA BAHASA Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan dinyatakan LAYAK untuk dipublikasikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 11 Rajab 1446 H
11 Januari 2025 M

Ketua Lembaga Bahasa,

Dr. AMRAN AR, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 12301191



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Sehubungan dengan kewajiban Tes **Turnitin** dengan **Similarity Check** minimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa, dengan ini Lembaga Perpustakaan UIAD Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : **Asrini**
 Nim : **170110005**
 Prodi : **TBI**
 File : **Skripsi**
 Status : **Lulus dengan 30% Similarity Check**

Adalah benar telah dilakukan **Similarity Check** dan **Lulus** sebagaimana data terlampir, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

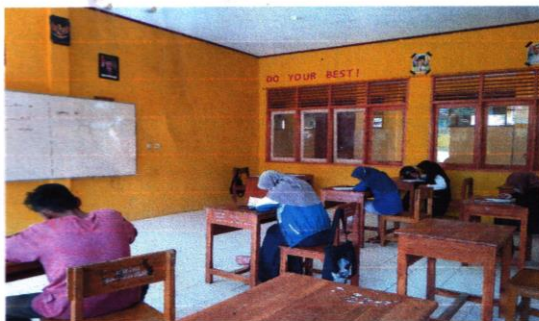
Sinjai, 06 Januari 2025
 Kepala Perpustakaan



Nuzul Setiawan, S.I.P., M. I. Kom
 NBM : 1341989

Dokumentasi selama kegiatan







Page 1 of 55 - Cover Page

Submission ID trnoid::13124824519

Wahyuni Achmad

ASRINI (170110005)

Perpua UIAD 4

Perpustakaan

LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V

Document Details

Submission ID

trnoid::13124824519

Submission Date

Jan 6, 2025, 3:13 PM GMT+8

Download Date

Jan 6, 2025, 3:16 PM GMT+8

File Name

ASRINI_170110005.doc

File Size

954.5 KB

50 Pages

8,230 Words

48,957 Characters



Page 2 of 55 - Integrity Overview

Submission ID trnoid::13124824519

30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

30% Internet sources

11% Publications

13% Submitted works (Student Papers)



Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

BIODATA PENULIS

Nama : Asrini

NIM : 170110005

Tempat/TGL. Lahir : Sinjai, 15 Juli 1998

Alamat : Dusun Lita-Litae, Desa Gareccing, RT/RW 002/001,
Kecamatan Sinjai Selatan, Kabupaten Sinjai

Pengalaman Organisasi: -

Riwayat Pendidikan :

SD/MI : MI Darul Falah Bikeru, Tamat Tahun 2011

SLTP/MTS : MTS Darul Falah Bikeru, Tamat Tahun 2014

SMU/MA : SMA Negeri 2 Bikeru, Tamat Tahun 2016

Handphone : 082271182642

Email : Asriniyusuf157@gmail.com

Nama Orang Tua : Muhammad Yusuf(Ayah)
Nuraeni (Ibu)