

Seminar Akademik

PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA KELAS VIII DI SMPI AS SALAM

Eka Aditya Wulandari¹⁾, Lasmi Hartati²⁾

Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

email: ekawulandari752@admin.smp.belajar.id

Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

email: jasmihartati24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari minimnya pembendaharaan kosakata siswa hingga peneliti memilih media anagram sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media anagram dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa kelas VIII di SMPI As Salam. Desain pembelajaran yang digunakan adalah PTK dengan pendekatan deskriptif. Model siklus berulang adalah model yang digunakan dalam tindakan ini, yakni siklus I dan II, yang terdiri dari empat alur yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dengan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan soal tes. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode permainan Anagram terhadap kemampuan berbahasa siswa.

Kata kunci: Keterampilan Berbahasa, Kosakata, Media Anagram

Abstract

This research is based on the lack of students' vocabulary, so the researchers chose anagram media as a learning medium to increase students' vocabulary. The aim of this research is to determine the effectiveness of anagram media in improving language skills in class VIII students at SMPI As Salam. The learning design used is PTK with a descriptive approach. The iterative cycle model is the model used in this action, namely cycles I and II, which consist of four flows, namely: planning, implementation, observation and reflection. With data collection methods using observation techniques and test questions. Based on the research results, there is a significant influence of the Anagram game method on students' language skills.

Keywords: Language Skills, Vocabulary, Anagram Media

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan selama semester ganjil tahun ajaran 2023-2024, penguasaan kosakata siswa kelas VIII di SMPI As Salam masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Yang pertama, keterlambatan dalam pengenalan bahasa Indonesia. Yang kedua, minimnya penggunaan media yang digunakan oleh guru. Yang ketiga, kurangnya latihan siswa untuk menguasai kosakata di rumah maupun di sekolah.

Faktor penghambat yang pertama adalah keterlambatan pengenalan bahasa Indonesia. Bagi siswa di kelas tersebut, bahasa daerah dijadikan sebagai bahasa ibu, dan B2 yang masih ingin dipelajari oleh mereka adalah bahasa Indonesia. Pengenalan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar yang terlambat, mengakibatkan terganggunya komunikasi siswa (Fika, Meilanie, & Fridani, 2020). Bahasa Madura sebagai B1 di atas sangat berdampak terhadap lemahnya penguasaan kosa kata bahasa Indonesia hingga menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi kurang efektif (Puspitasari & Devi, 2019)

Faktor penghambat minimnya pembendaharaan kosa kata bahasa Indonesia terhadap siswa kelas VIII di SMPI As Salam yang ke-2 adalah karena dalam KBM, media yang digunakan oleh guru masih minim, dan belum beraneka ragam. Hal ini bertujuan agar siswa

Seminar Akademik

lebih paham materi yang disampaikan oleh guru dan materi tersebut tersampaikan dengan baik. Faktor penghambat guru ketika menyampaikan materi, sehingga materi tersebut kurang maksimal adalah kurang tepatnya media yang digunakan (Sari, Kasiyun, Ghufron, & Sunanto, 2021). Maka dari itu, pemanfaatan media penting untuk mempermudah guru dalam memotivasi, untuk menarik siswa dalam memperhatikan pelajaran dan siswa dapat memahami yang akan disampaikan oleh guru.

Faktor penghambat minimnya pembendaharaan kosa kata bahasa Indonesia terhadap siswa kelas VIII di SMPI As Salam yang ke-3 adalah karena kurangnya interaksi siswa ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-harinya, rata-rata siswa di kelas tersebut, mereka masih menggunakan Bahasa daerah setempat pada saat proses KBM terlaksana, jarang sekali anak yang mau menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi. Kurang aktifnya penggunaan bahasa Indonesia akan menjadi masalah yang dihadapi ketika berkomunikasi selama pembelajaran berlangsung. Peneliti mengobservasi pembelajaran dengan materi menyimak yang menggunakan bahasa Madura, cukup berjalan dengan baik, semua anak mengerti apa yang diperintahkan oleh guru. Faktor diatas juga berdampak terhadap kemampuan bicara siswa di kelas, mereka kesulitan sekali jika terdapat materi yang berkaitan dengan kemampuan berbicara. Meskipun di dalam kelas saya mewajibkan siswa menggunakan bahasa Indonesia, namun masih ada campuran bahasa daerah yang mereka gunakan. Peneliti mengobservasi, penggunaan bahasa Madura dalam proses KBM berjalan dengan lancar dan mulus, siswa berani menanyakan hal yang tidak diketahuinya, berani mengungkapkan pendapatnya sendiri, dan mendeskripsikan hal yang ada disekitarnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya faktor yang sudah disebutkan sebelumnya, siswa di SMPI As Salam masuk ke dalam sasaran pembinaan bahasa Indonesia, maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan anagram pada siswa kelas VIII di SMPI As Salam guna meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Indonesia. Media permainan anagram ini sangat bermanfaat untuk siswa, apalagi ketika dia sudah menerapkannya secara mandiri. Guru dapat menilai dari kemampuan pembendaharaan kosa kata dari hasil evaluasi yang ada melalui media permainan anagram ini. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Sari, Kasiyun, Ghufron, & Sunanto, 2021), membuktikan bahwa penggunaan media anagram memang efektif untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata siswa.

Penerapan media permainan TTS dalam mengembangkan pembendaharaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sebenarnya juga cocok digunakan. Hasil pengujian (Yunitasari, Santoso, & Sapto, 2019) setelah diteliti media permainan TTS dalam pengembangan pembendaharaan kosakata Bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan yang tinggi. Hanya saja mekanisme dalam pembuatan teka-teki silang ini memerlukan waktu yang relatif lama. Penyusunan kosakata yang harus berkesinambungan dengan huruf selanjutnya membuat guru sedikit kesulitan dalam penyusunan media teka-teki silang ini.

Setelah membandingkan kedua media di atas, media anagram dipilih untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia. Penggunaan media permainan anagram dalam meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Indonesia dinilai lebih efektif dibanding ketika guru mengajar tanpa menggunakan media permainan anagram. Hasil belajar siswa yang telah menerapkan media permainan anagram dalam meningkatkan pembendaharaan kosakatanya jauh lebih tinggi dibanding siswa yang tidak menggunakan media permainan anagram dalam proses KBMnya.

Penelitian penggunaan media anagram telah dilakukan oleh (Sari, Kasiyun, Ghufron, & Sunanto, 2021). Perbedaannya dengan penelitian ini (Sari, Kasiyun, Ghufron, & Sunanto,

Seminar Akademik

2021) pengumpulan data yang digunakan terdiri atas dokumentasi, dan tes tulis sedangkan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan ini menggunakan teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, dan soal tes. Jadi, berdasarkan paparan diatas, peneliti memutuskan melakukan PTK dengan judul “Pengembangan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas VIII Di SMPI As Salam”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan media permainan anagram untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Yang kedua, untuk mengetahui bagaimana meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dalam berbahasa Indonesia. Penelitian ini bermanfaat agar siswa dapat memiliki skil komunikasi yang bagus serta memiliki pembendaharaan kosakata yang memadai.

Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat aspek keterampilan berbahasa. Aspek reseptif terdiri dari membaca dan menyimak, kemudian aspek produktif adalah menulis dan berbicara (Mulyati & Cahyani, 2021). Menyimak merupakan proses pengorganisasian terhadap apa yang didengar dan setelah itu memaknai apa yang telah didengar (Harjanty & Muzdalifah, 2021). Berbicara merupakan kemahiran dalam pengucapan artikulasi dalam mengekspresikan, penyampaian, serta menyatakan pikiran, pandangan, dan perasaan. Sedangkan menurut (B., Saksomo, & Ariani, 2019). Berbicara merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk mengkomunikasikan pendapat yang dirangkai dan berkembang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Mengucapkan suatu kata yang diperoleh dari bahan bacaan disebut dengan membaca (Herianto, 2020). Kemudian menurut (Mulyati, Damaianti, & Saadie, 2022) proses memaknai lambang tulisan yang terdapat dalam suatu informasi merupakan pengertian membaca. Menurut (Yunus, Santosa, Prakoso, & Cahyani, 2021) Menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan secara tertulis kepada pihak lain. Sedangkan menurut (Wati & Sudigdo, 2019) menuangkan hasil gagasan dan perasaan melalui gerak motorik halus dengan coretan tangan kita merupakan pengertian dari menulis.

Kosakata berarti perbendaharaan kata. Kosakata merupakan gabungan atau kelompok kata yang seseorang punya, kosakata juga merupakan sebagian kecil dari suatu bahasa tertentu. Kosakata yang dimiliki oleh seseorang dapat diartikan sebagai bagian dari semua pembendaharaan kata-kata yang dipunyai, dimana kata-kata tersebut akan membentuk suatu kalimat yang disusun.

Kosakata adalah landasan yang diperlukan untuk mengetahui dan belajar bahasa adalah kosakata. Jumlah dan karakter kosakata setiap bahasa di berbagai dunia ini pasti berbeda antara satu dengan yang lainnya, adat budaya dan perkembangan bahasa yang berbeda pada setiap daerah adalah penyebab dari perbedaan tersebut. Peningkatan perkembangan konseptual, kuatnya cara berpikir kritis, dan luasnya wawasan adalah hasil dari penguasaan kosakata yang baik." Jika penguasaan bahasa seseorang semakin luas itu menandakan bahwa banyaknya kosakata yang dimiliki oleh orang tersebut (Istiqomah, 2021).

Kalimat adalah unsur pembentuk wacana (Setiawan & Santoso, 2021). Kalimat terdiri dari beberapa kata yang minimal terdiri atas dua unsur, yaitu subjek dan predikat. Adapun untuk menyatakan makna, kalimat biasanya harus memenuhi unsur-unsur tertentu, yakni SPOK (Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan).

Dalam bahasa Yunani, anagram mulanya berasal dari kata *ana* dan *grama*. *Ana* artinya adalah kembali, kemudian *grama* mempunyai arti huruf. Sehingga dapat diartikan bahwa anagram adalah kegiatan menyusun huruf menjadi kata baru dengan tidak mengubah jumlah dan jenis huruf yang sebelumnya. Permainan anagram merupakan media yang sering diterapkan oleh guru guna meningkatkan pembendaharaan kosakata siswa. Pada dasarnya, jumlah dan jenis huruf dengan susunan yang berbeda yang membentuk kata baru merupakan

Seminar Akademik

hasil dari permainan anagram. Media yang paling tepat sebagai langkah dalam penguasaan kosakata siswa (Istiqomah, 2021). Dibawah ini merupakan contoh penerapan media permainan anagram.

- a) angsa = ganas
- b) batu = buat
- c) palsu = sulap
- d) pedas = sedap
- e) gelap = pegal

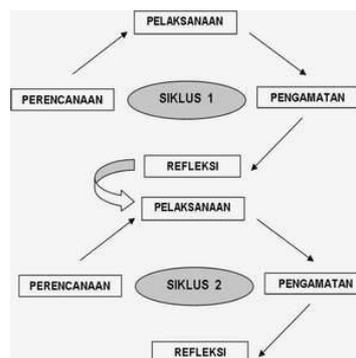
METODE PENELITIAN

Pemberi informasi disini memiliki peran sebagai subjek dalam penelitian, dengan artian bahwa informan tersebut dimanfaatkan untuk memproses dan menyajikan informasi berupa situasi dan keadaan tempat yang akan diteliti. Siswa kelas VIII yang memiliki pembendaharaan kosata kata yang rendah menjadi subjek pada penelitian ini. Tempat penelitian dilaksanakan di SMPI As salam. Alasan peneliti memilih sekolah ini adalah karena siswa disini memiliki tingkat pembendaharaan kosa kata yang masih rendah. SMPI As Salam berada di dusun Sumber Melati, Desa Brambang Darussalam, Kecamatan Tlogosari, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur, tepatnya di kaki ujung gunung Raung.

Waktu yang diperlukan oleh peneliti dalam penelitian ini dilakukan mulai tanggal 2 November – 9 November 2023 , 8 hari pengumpulan data dan setelah itu digunakan untuk mengolah data yang terdiri atas penyampaian hasil yang dibentuk laporan dan proses bimbingan yang berjalan. Pihak yang membantu penelitian adalah Kepala sekolah, teman sejawat, siswa kelas VIII, Guru SMPI As Salam, Dosen pembimbing. Pihak yang telah disebutkan sebelumnya telah banyak mendukung dan membantu kelajuan penelitian ini. Dosen pembimbing, kepala sekolah, teman sejawat, siswa kelas VIII, Guru SMPI As Salam mempunyai tujuan yang sama dalam membantu dalam memecahkan berbagai permasalahan yang akan diteliti, walaupun tanggung jawab, kepentingan, dan tugas, yang berbeda pula .

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah metode yang dipakai dalam penelitian ini. PTK merupakan suatu yang diteliti dikelas bersama dengan orang lain guna mengatasi permasalahan yang ada didalam kelas, yang dilakukan dengan langkah-langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang bertujuan sebagai perbaikan serta peningkatan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dengan menempuh suatu siklus dengan suatu tindakan tertentu. Pendekatan deskriptif merupakan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini. Model penelitian tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini yakni model 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan, diantaranya: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Gambar 1.1 Desain PTK



Seminar Akademik

Sumber: https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1Model-Penelitian-Tindakan-Kelas-dari-Kemmis-Mc-Taggart-Arikunto-2010_fig1_353019395

Tahap Selanjutnya adalah kegiatan pengolahan dan penganalisisan data. Teknik yang digunakan untuk menyusun analisis data di dalam penelitian ini adalah penyusunan analisis data dalam penelitian ini adalah melalui 3 proses tahapan: 1) reduksi data, 2) menyajikan data, dan 3) menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Penerapan Media Anagram

A. Siklus I

Hasil penelitian tentang meningkatkan pembendaharaan kosakata Bahasa Indonesia menggunakan media permainan anagram pada siswa kelas VIII di SMPI As Salam ini membicarakan tentang gambaran kondisi dan tempat penelitian, gambaran pengamatan ditingkat awal, pelaksanaan penelitian yang terdiri dari siklus I dan siklus II.

1. Perencanaan

Kegiatan menyusun RPP adalah aktivitas yang dilaksanakan di tahap perencanaan. Setelah itu, penyusunan lembar observasi peneliti bersama observer untuk catatan pengamatan pembelajaran siswa didalam kelas. Setelah itu, peneliti menyusun soal tes siklus I guna melihat keberhasilan media anagram yang sudah diterapkan.

2. Pelaksanaan

PTK pada siklus I dilakukan dalam sekali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 02 November 2023 dengan materi "Mari Berpuisi dengan Indah". Pelaksanaan diikuti oleh 14 siswa, dan pembelejaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah direncanakan sebelumnya dari jam 07.00 - 09.00, dan yang bertindak sebagai observer adalah bapak Tarmidi, S.Pd. Pada tahap ini, observer melakukan pengamatan di dalam kelas sepanjang kegiatan pelaksanaan pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observer yang sudah disusun sebelumnya.

3. Refleksi

Setelah di observasi, dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media permainan anagram ada sedikit siswa yang masih kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi tersebut, observer menyimpulkan bahwa kurang bersemangatnya sebagian siswa tersebut dalam mengikuti pembelajaran mengakibatkan nilai penugasan siklus I masih belum sepenuhnya tinggi. Maka dari itu, peneliti perlu melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan di siklus I, dengan cara penambahan kegiatan berupa pemberian reward kepada siswa yang berhasil mengumpulkan tugas dengan baik dan tepat waktu pada siklus II.

B. Siklus II

PTK yang dilakukan pada siklus II dilaksanakan dalam sekali pertemuan dengan materi "Puisi yang Baik dan Musikalisasi Puisi". Penyajian siklus ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, kemudian refleksi dengan aktivitas dibawah ini.

1. Perencanaan

Seminar Akademik

Kegiatan menyusun RPP adalah aktivitas yang dilaksanakan di tahap perencanaan. Setelah itu, penyusunan lembar observasi peneliti bersama observer untuk catatan pengamatan pembelajaran siswa didalam kelas. Setelah itu, peneliti menyusun soal tes siklus II guna melihat keberhasilan media anagram yang sudah diterapkan.

2. Pelaksanaan

PTK pada siklus II dilakukan dalam sekali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 09 November 2023 dengan materi “Puisi yang Baik dan Musikalisasi Puisi”. Pelaksanaan diikuti oleh 14 siswa, dan pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya dari jam 07.00 - 09.00, dan yang bertindak sebagai observer adalah Ibu Rofiqatus Zulaikha. Pada tahap ini, observer melakukan pengamatan di dalam kelas sepanjang kegiatan pelaksanaan pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observer yang sudah disusun sebelumnya.

3. Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan oleh observer, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas melalui media permainan anagram, seluruh siswa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dari awal pembelajaran hingga proses pembelajaran berakhir. Masalah-masalah yang terjadi seperti pada siklus I, tidak ditemukan dalam siklus II ini, sehingga peneliti menyimpulkan penelitian ini terhenti di siklus II dan tidak perlu lagi ditambah dengan siklus berikutnya. Peneliti juga menyimpulkan bahwa penerapan media permainan anagram untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia anak terbukti efektif. Dilihat dari peningkatan nilai siswa dari siklus I ke siklus II.

2) Peningkatan Kemampuan Berbahasa

A. Siklus I

Tabel 1 hasil penugasan setelah menggunakan media anagram pada siklus I

No	Indikator	Nilai	Ket
1.	AM	80	Tinggi
2.	AZ	80	Tinggi
3.	AR	70	Sedang
4.	AL	85	Sangat T.
5.	AH	80	Tinggi
6.	AN	87	Sangat T.
7.	ER	70	Sedang
8.	HA	70	Sedang
9.	IH	80	Tinggi
10.	MR	70	Sedang
11.	MM	70	Sedang
12.	SM	85	Sangat T.
13.	TB	80	Tinggi
14.	TO	80	Tinggi
Jumlah		1087	
Rata-rata		77, 642	
Nilai Terendah		70	
Nilai Tertinggi		87	

Sumber: data diolah, 2023

Seminar Akademik

Tabel diatas memperlihatkan bahwa siswa kelas VIII di SMPI As Salam memiliki nilai rata-rata 77,642, dengan nilai 87 adalah nilai tertinggiya, sedangkan nilai 70 adalah nilai terendahnya.

B. Siklus II

Tabel 2 hasil penugasan setelah menggunakan media anagram pada siklus II

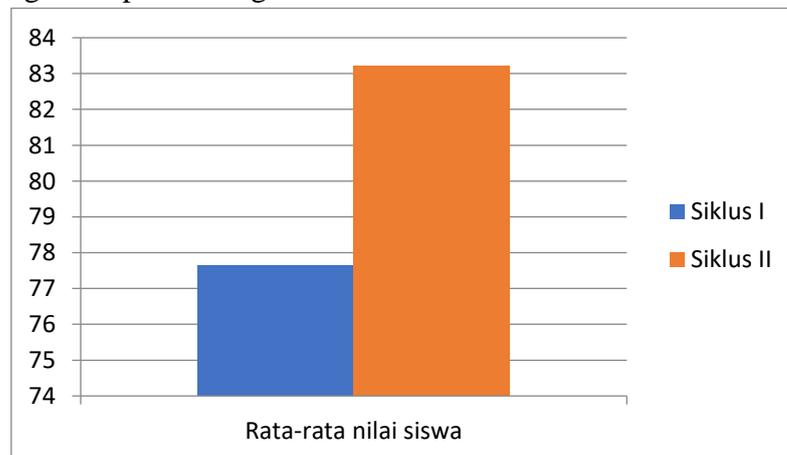
No	Indikator	Nilai	Ket
1.	AM	80	Tinggi
2.	AZ	85	Sangat Tinggi
3.	AR	85	Sangat Tinggi
4.	AL	85	Sangat Tinggi
5.	AH	80	Tinggi
6.	AN	90	Sangat Tinggi
7.	ER	80	Tinggi
8.	HA	80	Tinggi
9.	IH	85	Sangat Tinggi
10.	MR	85	Sangat Tinggi
11.	MM	80	Tinggi
12.	SM	85	Sangat Tinggi
13.	TB	80	Tingggi
14.	TO	85	Sangat Tinggi
Jumlah		1165	
Rata-rata		83,214	
Nilai Terendah		80	
Nilai Tertinggi		90	

Sumber:data diolah, 2023

Tabel diatas memperlihatkan bahwa siswa kelas VIII di SMPI As Salam memiliki nilai rata-rata 83,214, dengan nilai 90 adalah nilai tertinggiya, sedangkan nilai 80 adalah nilai terendahnya.

C. Perbandingan Nilai Antara Siklus I dan II

Diagram 1 perbandingan nilai rata-rata antara siklus I dan siklus II



Sumber:data diolah, 2023

Seminar Akademik

Berdasarkan tabel tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai yang sangat tinggi antar nilai rata-rata di siklus I dan siklus II. Hal tersebut terjadi karena guru di SMPI As Salam telah menerapkan media permainan anagram pada pembelajarannya, siswa diberi kesempatan untuk terjun secara mandiri dalam kegiatan penyusunan kata-kata setara dengan apa yang telah diperintahkan oleh guru dan mereka melakukannya dengan baik. Media permainan anagram adalah salah satu media yang terbukti efektif diterapkan guna meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang (Purnamaningsih, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang sudah dipaparkan dalam bab sebelumnya, media anagram efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Dibuktikan dari meningkatnya nilai rata-rata siswa di siklus II dibandingkan dengan nilai pada siklus I. Pada siklus I siswa memiliki nilai rata-rata 77,642, sedangkan di siklus II siswa mengalami kenaikan nilai rata-rata yakni menjadi 83,214. Hal tersebut dikarenakan pada permainan anagram, siswa mendapat kesempatan terjun secara mandiri dalam kegiatan penyusunan kata-kata setara dengan apa yang telah diperintahkan oleh guru dan mereka melakukannya dengan baik, hasilnya siswa memiliki pembedaharaan kosakata yang memadai. Penelitian ini dapat digunakan oleh guru, orang tua, akademis, maupun lingkungan sekitar guna meningkatkan kemampuan berbahasa anak agar dapat distimulus dengan baik dan optimal.

REFERENSI

- B, I. A., Saksomo, D., & Ariani, D. (2019). *Berbicara*. Universitas Terbuka.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50-57.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Kependidikan*, 9(1).
- Harjanty, R., & Muzdalifah, F. (2021). Anak, Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook Terhadap Kemampuan Menyimak. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 121-125.
- Istiqomah, R. (2021). Pengembangan Media Anagram dan Gambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Negeri Purwoharjo. *Central Library of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang*, 1-158.
- Mulyati, Y., & Cahyani, I. (2021). In *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mulyati, Y., Damianti, V. S., & Saadie, M. (2022). In *Membaca 2*. Universitas Terbuka.
- Purnamaningsih, N. M. (2020). Bermain Peran Sambil Bernyayi Meningkatkan Kosakata Kelas. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 358-369.
- Puspitasari, T., & Devi, A. (2019). Pengaruh Bahasa Ibu Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 465-470.
- Sari, M. U., Kasiyun, S., Ghufro, H. S., & Sunanto. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614 - 3624.
- Setiawan, T., & Santoso, J. (2021). *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Universitas Terbuka.

Seminar Akademik

- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019). KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 1, 274-282.
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 202-205.
- Yunus, M., Santosa, P., Prakoso, T., & Cahyani, I. (2021). Keterampilan Menulis. Universitas Terbuka.