

ABSTRACT

Natasia, Shevira. 2020. *Anagram Games on Teaching Vocabulary in SMAN 15 Surabaya*. Undergraduate Thesis. English Education Department. Faculty of Teacher Training and Education. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor: Dr. Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

Keywords : *Anagram Games, Teaching Vocabulary*

The aim of this research was to describe the teacher applied anagram games on teaching vocabulary. Vocabulary was one of the most important elements in a language but many students were little bit interested in vocabulary because the technique used might not be suitable and the teaching method was remains unchanged. In learning process on teaching vocabulary using anagram games in the class becomes more fun and learning activities become more active.

The researcher used descriptive qualitative. The data on this study was in the class during learning process activities and the source data was the students of X MIPA 3 and the teacher at SMAN 15 Surabaya. The researcher collected the data from questionnaire, Interview, and participant observation. The researcher also used triangulation in data validity.

The researcher explains the research data that has been done to get a clearly data about the result of research and discussion that was needed about anagram games on teaching vocabulary. From the questionnaire was known that of from 100%, 50% represented answer very agree if anagram games used in teaching vocabulary, 42% represented answer agree if anagram games applied on teaching vocabulary and 8% represented answer disagree if anagram games can help students on their vocabulary. So, the conclusion of this research was that using anagram games on teaching vocabulary to tenth grade in SMAN 15 Surabaya was enjoy, fun and interesting. It also could help study vocabulary easily.

ABSTAK

Natasia, Shevira. 2020. Permainan anagram pada pembelajaran kosa kata di SMAN 15 Surabaya. Skripsi. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr.Endang Mastuti Rahayu, M.Pd.

Kata Kunci : Permainan anagram, Pengajaran kosakata

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan guru dalam menerapkan permainan anagram pada pengajaran kosakata. Kosakata adalah salah satu unsur terpenting dalam suatu bahasa tetapi banyak siswa yang sedikit tertatik pada kosakata karena teknik yang digunakan mungkin tidak cocok dan metode pengajarannya tetap tidak berubah. Dalam proses belajar mengajar kosakata menggunakan permainan anagram di kelas menjadi lebih menyenangkan dan kegiatan belajar menjadi lebih aktif.

Peneliti menggunakan deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini ada di kelas selama kegiatan proses pembelajaran dan sumber data adalah siswa kelas X MIPA 3 dan guru di SMAN 15 Surabaya. Peneliti mengumpulkan data dari angket, wawancara, dan pengamatan yang dilakukan oleh salah satu rekan. Peneliti juga menggunakan triangulasi dalam keabsahan data.

Peneliti mejelaskan bahwa data penelitian telah dilakukan untuk mendapatkan data yang jelas tentang hasil penelitian dan diskusi yang diperlukan pada permainan anagram dalam pengajaran kosakata. Dari angket diketahui bahwa dari 100%, 50% mewakili jawaban sangat setuju jika permainan anagram digunakan dalam pengajaran kosakata. 42% mewakili jawaban setuju jika permainan anagram diterapkan pada pengajaran kosakata dan 8% mewakili jawaban tidak setuju jika permainan dapat membantu siswa pada kosakata mereka. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa menggunakan permainan anagram pada pengajaran kosakata di kelas 10 di SMAN 15 Surabaya dapat dinikmati, menyengkan dan menarik. Ini juga dapat membantu belajar kosa kata dengan lebih mudah.