

Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Melalui Permainan Anagram Berkelompok di Kelas III SD

Annisa Almeida^{*1}, Nurdiana Siregar²

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

² Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

¹Jl, Wiliam Iskandar Ps V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Deli serdang

e-mail correspondence: annisa0306223162@uinsu.ac.id,

Submitted: 02-04-2026

Revised : 22-06-2026

Accepted: 20-07-2026

ABSTRACT. This study was motivated by the low level of Indonesian vocabulary mastery among third-grade elementary school students, which negatively affects their listening, speaking, reading, and writing skills. This condition is largely attributed to the use of conventional teaching methods that provide limited opportunities for students to participate actively in the learning process. Therefore, this study aimed to examine the effect of group-based anagram games on improving Indonesian vocabulary mastery among third-grade students at SD Swasta Pelita. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design, involving an experimental class and a control class. Data were collected through pretests and posttests consisting of 20 validated and reliable multiple-choice questions. The data were analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, followed by an Independent Samples t-test at a significance level of 0.05. The findings revealed that the experimental class showed a substantial improvement, with the mean score increasing from 64.50 in the pretest to 91.00 in the posttest, while the control class showed no significant improvement. The Independent Samples t-test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that group-based anagram games had a significant positive effect on students' Indonesian vocabulary mastery. In addition to improving learning outcomes, the implementation of group-based anagram games enhanced students' active participation, collaboration, communication, and learning motivation throughout the instructional process. These findings imply that group-based anagram games can serve as an innovative, effective, collaborative, and enjoyable instructional strategy for Indonesian language learning in elementary schools and may be used as a practical reference for teachers to improve students' vocabulary mastery and overall language learning outcomes.

Keywords: *Vocabulary mastery, anagram game, group learning, Indonesian language, elementary school*



<https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i2.1276>

How to Cite

Almeida, A., & Siregar, N. . (2026). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Melalui Permainan Anagram Berkelompok di Kelas III SD. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 369–378.

INTRODUCTION

Penguasaan kosa kata merupakan salah satu unsur aspek mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Karena berperan penting dalam mendukung kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Arisqa & Anas, 2025; Lubis et al., 2023; Munir et al., 2026; Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., Mawaddah, 2022) Siswa yang memiliki perbendaharaan kata yang memadai akan lebih mudah memahami isi bacaan, mengikuti penjelasan guru, serta menyampaikan gagasan secara lisan maupun tulisan. (Nasution & Sinaga, 2025) Sebaliknya, keterbatasan kosa kata dapat menghambat pemahaman terhadap materi pembelajaran, meyulitkan siswa dalam mengikuti instruksi, serta mengurangi kemampuan mereka dalam mengungkapkan pendapat secara tepat (Sari et al., 2021; Wahyuni, 2022; Wahyuni. & susanto, 2021). Kondisi

tersebut juga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, menurunnya rasa percaya diri saat berkomunikasi, serta belum optimalnya keterampilan membaca dan menulis (Azhari & Bahiroh, 2024; Yusnaldi, 2018; Zahria, 2024). Salah satu factor yang menyebabkan masalah tersebut ialah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat monoton sehingga belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajardan (Pujihastuti et al., 2022; Rambe, 2024; Sefiana et al., 2025; Wasik et al., 2023).

Penggunaan media atau permainan edukatif menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosa kata siswa. Kehadiran media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Ayyubi et al., 2024; Devianty, 2017; Fadilah et al., 2024; Kamali & Sugiyanto, 2024). Media yang dirancang secara menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Anas & Khairia, 2021). Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memperkaya kosa kata secara efektif (Nasution, 2023). Penguasaan kosa kata dalam penelitian diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan menyebutkan huruf abjad, Menyusun huruf menjadi kata yang tepat, melengkapi kalimat menggunakan kosa kata yang sesuai, menyebutkan kata berdasarkan gambar yang ditampilkan, serta menempatkan kosa kata secara benar dalam susunan kalimat (SPOK) (Mardayanti et al., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa hingga saat ini belum terdapat standar nasional secara khusus menetapkan jumlah kosa kata yang harus dikuasai siswa sekolah dasar pada setiap jenjang kelas di Indonesia. Meskipun demikian, sejumlah penelitian internasional memberikan gambaran mengenai perkembangan kosa kata siswa yang dapat dijadikan sebagai acuan (Devianty, 2017). Siswa kelas I Pada tahap ini diperkirakan mampu mempelajari sekitar 300–800 kosakata baru setiap tahun yang umumnya berkaitan dengan benda, aktivitas, maupun lingkungan sekitar. Pada kelas II, jumlah kosakata yang dikuasai kembali bertambah sekitar 700–800 kata setiap tahun. Pada tahap ini siswa mulai mampu memahami makna kata dalam konteks kalimat sederhana serta menggunakannya dalam kegiatan membaca dan menulis (Graves, 2016). Memasuki kelas III, perkembangan kosakata menjadi lebih kompleks karena siswa mulai mempelajari kata-kata yang bersifat akademik maupun abstrak dengan estimasi penambahan sekitar 800–1.000 kata, bahkan beberapa literatur menyebutkan dapat mencapai 2.000 kosakata baru dalam satu tahun pembelajaran (Nation & Webb, 2016).

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Swasta Pelita, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami maupun menggunakan kosakata baru secara tepat. Keterbatasan perbendaharaan kata menyebabkan siswa sering mengulang kata yang sama ketika berbicara ataupun menulis, sehingga mengalami hambatan dalam menyusun kalimat secara benar. Kondisi tersebut selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa rendahnya penguasaan kosakata berdampak terhadap kemampuan siswa dalam menyusun kata maupun kalimat secara efektif (Sari et al., 2025). Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah permainan bahasa berupa anagram. Melalui permainan ini, siswa diminta menyusun huruf-huruf yang diacak menjadi kata yang memiliki makna. Selain membantu meningkatkan kemampuan mengenali kata dan ejaan, permainan anagram juga mampu memperkaya perbendaharaan kosakata serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa (Syarqawi, 2023). Penggunaan kartu kata sebagai media permainan dipandang lebih sesuai untuk siswa sekolah dasar karena mudah digunakan, menarik perhatian, dan dapat diterapkan kepada seluruh peserta didik tanpa memerlukan perangkat digital (Sari et al., 2021).

Permainan anagram telah dikenal sejak masa Yunani Kuno dan dikembangkan sebagai permainan menyusun kembali huruf menjadi kata atau makna baru. Seiring perkembangan zaman, permainan ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai hiburan, tetapi juga berkembang menjadi media pembelajaran bahasa. Hingga saat ini, anagram banyak digunakan dalam pembelajaran karena dinilai mampu meningkatkan penguasaan kosakata, kemampuan mengeja, serta kreativitas berpikir siswa (Wahyudi & Wijaya, 2024). Penggunaan media manual berupa kartu kata dinilai lebih sesuai dengan

kondisi sekolah dasar, mengingat tidak semua siswa memiliki ataupun diperbolehkan menggunakan telepon genggam selama proses pembelajaran (Wahyuni, 2022). Oleh karena itu, permainan anagram berbasis kartu kata menjadi alternatif yang sederhana, mudah diterapkan, serta mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan warna dan gambar yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Nasution, 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan permainan anagram pada pembelajaran di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran secara bertahap. Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Kasiyun, dan Sunanto menunjukkan bahwa permainan anagram mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen untuk mengukur pengaruh permainan anagram terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Selain itu, penelitian ini mengembangkan permainan anagram yang semula diterapkan secara individual menjadi aktivitas belajar secara berkelompok. Pembelajaran kelompok dipilih karena interaksi antarsiswa dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir, penalaran, dan pemahaman konsep melalui proses diskusi serta kerja sama dalam menyelesaikan tugas (Siregar, 2025). Melalui kegiatan tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengalaman belajar secara aktif (Nasution, 2025).

Pada tahap awal penelitian, seluruh siswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan permainan anagram berkelompok dengan bantuan kartu kata, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran sebagaimana biasanya. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan penguasaan kosakata. Selisih hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan anagram berkelompok terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran secara berkelompok dipandang mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, serta tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Slavin, 2018). Selain itu, kegiatan berdiskusi dan saling membantu dalam menyusun kata menjadikan proses belajar lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan permainan anagram secara berkelompok sebagai strategi untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya mengkaji pengaruh permainan terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga menganalisis kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan berdasarkan indikator penguasaan kosakata, meliputi kemampuan menyusun huruf menjadi kata yang benar, mengenali urutan huruf sesuai abjad, serta melengkapi kalimat menggunakan kosakata yang tepat. Berdasarkan fokus tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sebelum penerapan permainan anagram berkelompok; (2) bagaimana tingkat penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan anagram berkelompok; dan (3) apakah permainan anagram berkelompok berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain penelitian yang diterapkan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana kedua kelompok diberikan pre-test sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan kosakata siswa. (Oktaviani & Yanti, 2022). Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran melalui permainan

anagram secara berkelompok, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan penguasaan kosakata setelah perlakuan diberikan (Khotimah & Zumaro, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Pelita dengan populasi yang mencakup seluruh siswa kelas III. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan kelas III B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan permainan anagram berkelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan variabel terikatnya ialah penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III. Penguasaan kosakata yang diukur meliputi kemampuan memahami makna kata, menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, serta menggunakan kosakata secara tepat dalam kalimat sederhana. (Lailiyah & Ma'rifatulloh, 2024).

Instrumen penelitian berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri atas 20 butir soal. Tes tersebut diberikan pada saat pre-test dan post-test. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa setiap butir soal layak digunakan sebagai alat ukur. Tahapan penelitian meliputi penyusunan instrumen dan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pre-test, pemberian perlakuan pada kelas eksperimen melalui permainan anagram berkelompok selama beberapa kali pertemuan, serta pelaksanaan post-test pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran selesai (Sari et al., 2025).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis melalui Independent Samples T-Test. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Seluruh pengujian menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa penerapan permainan anagram berkelompok tidak memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa permainan anagram berkelompok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita.

RESULT AND DISCUSSION

Result

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan permainan anagram berkelompok terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita. Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan penguasaan kosakata setelah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan peningkatan penguasaan kosakata antara kedua kelompok. Siswa pada kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan anagram berkelompok berbantuan kartu kata menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Selama proses pembelajaran, siswa di kelas eksperimen lebih aktif dalam menyusun huruf menjadi kata yang bermakna, memahami arti kosakata, serta menggunakan kata secara tepat dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, siswa pada kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional tidak mengalami peningkatan hasil belajar yang berarti.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sebesar 57,00 dan mengalami perubahan menjadi 54,75 pada posttest. Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh rata-rata pretest sebesar 64,50 dan meningkat menjadi 91,00 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang jauh lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Table 1. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest (Kelas Kontrol)	20	35	75	57,00	12,290
Posttest (Kelas Kontrol)	20	30	80	54,75	13,424
Pretest (Kelas Eksperimen)	20	25	85	64,50	13,755
Posttest (Kelas Eksperimen)	20	75	100	91,00	7,539
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 20 butir soal yang digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD, seluruh butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,378) serta nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap butir soal telah mampu mengukur aspek yang diteliti sesuai dengan indikator penguasaan kosakata sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian pada pelaksanaan pretest dan posttest. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen seluruhnya lebih besar dari 0,05, sehingga data penelitian berdistribusi normal dan telah memenuhi salah satu syarat penggunaan analisis statistik parametrik. Selain uji normalitas, dilakukan pula uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai F sebesar 2,043 dengan nilai signifikansi 0,115, yang berarti lebih besar dari 0,05 sehingga kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan Independent Samples T-Test, sehingga perbedaan hasil posttest dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan karakteristik kedua kelompok. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,870, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Oleh karena itu, instrumen penelitian dinyatakan reliabel, layak digunakan, dan mampu menghasilkan data yang konsisten serta dapat dipercaya dalam mengukur penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa.

peneliti melakukan Uji Independent Samples T-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 91,00, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 54,75, dengan nilai Mean Difference sebesar -36,250. Tanda negatif pada Mean Difference menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena SPSS menghitung selisih dari kelompok kontrol terhadap kelompok eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan anagram berkelompok berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita.

Table 2. Independent samples T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	5,883	,020	-10,530	38	,000	-36,250	3,443	-43,219	-29,281
	Equal variances not assumed			-10,530	29,902	,000	-36,250	3,443	-43,282	-29,218

Peneliti melakukan Uji Independent Samples T-Test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain itu, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 91,00, sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 54,75, dengan nilai Mean Difference sebesar -36,250. Tanda negatif pada Mean Difference menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol karena SPSS menghitung selisih dari kelompok kontrol terhadap kelompok eksperimen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan anagram berkelompok berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita.

Discussion

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan anagram berkelompok terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita. Berdasarkan hasil pretest, kemampuan awal penguasaan kosakata siswa masih tergolong rendah. Rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 57,00, sedangkan kelas eksperimen sebesar 64,50. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, menyusun huruf menjadi kata yang benar, menggunakan kosakata sesuai konteks kalimat, serta memahami isi bacaan. Hasil observasi selama pembelajaran juga memperlihatkan bahwa proses belajar masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif, kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi kosakata baru, dan motivasi belajar belum berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky (Piaget, 1954, 2013; Vygotsky & Cole, 1978). Menurut Piaget, pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya pembelajaran yang berlangsung dalam Zone of Proximal Development melalui bantuan guru maupun teman sebaya. Dalam konteks penelitian ini, permainan anagram berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi, kerja sama, dan pengalaman langsung dalam menyusun huruf menjadi kata yang bermakna (Maghfiroh & Muttaqin, 2025). Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga membangun pemahaman terhadap bentuk, ejaan, dan makna kata melalui aktivitas yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan anagram berkelompok memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari 64,50 pada saat pretest menjadi 91,00 pada posttest. Selain itu, hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa permainan anagram berkelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa mengenali, memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata Bahasa Indonesia.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian (Oktaviani & Yanti, 2022) yang menyatakan bahwa permainan anagram mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal dan mengingat kosakata melalui aktivitas menyusun huruf menjadi kata yang benar. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran berlangsung lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Anggresia et al., 2024). Selama proses penelitian, siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan jawaban yang tepat. Suasana belajar menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, peningkatan hasil belajar tidak terjadi secara signifikan. Pembelajaran yang didominasi ceramah dan tanya jawab membuat siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif (Ahadiyah et al., 2024; Bahri et al., 2026; Baidho & Bz, 2026). Kondisi ini sesuai dengan teori behaviorisme B.F. Skinner yang menekankan hubungan stimulus dan respons melalui penguatan, namun kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri (Deci & Ryan, 2000). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran konvensional dalam meningkatkan penguasaan kosakata dinilai lebih rendah dibandingkan penggunaan permainan anagram berkelompok (Hasanah et al., 2024; Tsemach & Barth, 2025). Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan anagram berkelompok merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar karena mampu mengintegrasikan aktivitas belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

CONCLUSION

Hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada 0,05. Temuan ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa permainan anagram berkelompok berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Swasta Pelita. Secara keseluruhan, permainan anagram berkelompok dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Selain meningkatkan hasil belajar, permainan ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan kolaboratif sehingga mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

REFERENCES

- Ahadiyah, W., Zahidi, S., & Hidayatussholihah, R. (2024). Strategi Pembelajaran Quantum sebagai bentuk Interpretasi Profil Pelajar Pancasila Di Era Digital. *Journal of Education and Learning Innovation*, 1(2), 174–185. <https://doi.org/10.59373/jelin.v1i2.60>
- Anas, N., & Khairia, rabiatul. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar: Use Of Simple Learning Media as A Source of Learning*. 1(2), 57–63. <https://doi.org/http://journal.umkendari.ac.id/index.php/decode>

- Anggresia, D., Putri, R. A., & Rahman, F. (2024). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 210–225.
- Arisqa, W. P., & Anas, N. (2025). Pengaruh Model CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 411–420. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.921>
- Ayyubi, I. I. A., Hayati, A. F., Muhaemin, A., Noerzanah, F., & Nurfajriyah, D. S. (2024). Analisis Pemahaman Siswa Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Asal Sekolah. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.6>
- Azhari, F., & Bahiroh, S. (2024). Strategi Komunikasi Dalam Bimbingan Keagamaan Islam Lansia di Rumah Pelayanan Sosial Lanjut Usia Terlantar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 292–301. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.865>
- Bahri, S., Satriani, S., & Hasbi, M. (2026). Transforming Madrasah Education: Integrating Technology, Governance, and Commitment within Management Information Systems. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 4(1), 49–66. <https://doi.org/10.59373/drs.v4i1.73>
- Baidho, W., & Bz, Z. (2026). Developing an ICT-Integrated Differentiated Learning Model to Address the Diverse Learning Styles of Islamic Religious Education Students. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 5(1), 114–132. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v5i1.285>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, XXIV(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167>
- Fadilah, W. A., Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran: Penerapan Strategi PORPE untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 73–84. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.618>
- Graves, M. F. (2016). *The vocabulary book: Learning and instruction*. Teachers College Press.
- Hasanah, M., Arafat, Y., Barni, M., Raya, A. T., & Aprilianto, A. (2024). Teachers’ Strategies for Managing Disruptive Behavior in The Classroom During The Learning Process. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(3), 628–645. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i3.7>
- Kamali, A. N., & Sugiyanto, S. (2024). Strategi Guru Mata Pelajaran Fiqh Dalam Peningkatan Pemahaman Agama. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 104–115. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i2.63>
- Khotimah, K., & Zumaro, V. I. (2023). *The efectiveness of online anagram game on students*. 6(2), 421–432. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.18256>
- Lailiyah, I., & Ma’rifatulloh, M. (2024). Pengaruh permainan bahasa terhadap peningkatan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 215–230.
- Lubis, D. M. R., Siahaan, A., & Salminawati, S. (2023). Penerapan Religious Culture Melalui Pembiasaan Membaca Al-Qur’an Dan Shalat Dhuha Di Madrasah Tsanawiyah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(4), 903–916. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i4.649>
- Maghfiroh, W., & Muttaqin, A. I. (2025). The Relevance of Collaborative Learning in the Perspective of Lev Vygotsky’s Social Constructivism: A Literature Review. *Journal of Islamic Education Research*, 6(4), 377–392. <https://doi.org/10.35719/jier.v6i4.518>
- Mardayanti, F., Capah, A., Indah, K., Qorima, T. S., & Tryona, S. (2025). *Analisis Aspek Penguasaan Kosakata Dalam Keterampilan Berbahasa di Kelas V SDN 060851 Madong Lubis*. 2(1), 766–770.
- Munir, M., Sholehah, E., & Solihah, M. (2026). Implementasi Metode Qurani Sidogiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur’an Siswa Dengan Pendekatan Drill and

- Practice. *Edutrans: Jurnal Pendidikan Islam Transformatif*, 1(1), 54–65.
<https://doi.org/10.54069/msft8642>
- Nasution. (2020). *Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual Spasial di RA Al Musthafawiyah Kecamatan Medan Tembung*. 8(1), 34–43.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v8i1.584>
- Nasution. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan. *Journal of Basic Educational Studies*, 3 No 1(P-ISSN 2774-5058 E-ISSN 2775-7269).
<https://doi.org/47467/eduinovasi.v3.i1.3153>
- Nasution. (2025). *Eksplorasi Peran Guru dalam Pemilihan Metode Pembelajaran yang Sesuai dengan Karakteristik Siswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara , Indonesia khususnya kemampuan menyusun RPP yang responsif terhadap perkembangan siswa. Suatu*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62383/realisasi.v2i3.735>
- Nasution, & Sinaga. (2025). Strategi pembelajaran kosakata berbasis permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 1–10.
- Nation, I. S. P., & Webb, S. (2016). *Researching and analyzing vocabulary*. Heinle Cengage Learning.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). *Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik*. 7(2), 275–284.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child* (pp. xiii, 386). Basic Books/Hachette Book Group. <https://doi.org/10.1037/11168-000>
- Piaget, J. (2013). *The Moral Judgment Of The Child*. Routledge.
- Pujihastuti, A., Waluyo, T., & Murtiyasa, B. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi Dengan Pendekatan Hasthalaku Pada Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(4), 415–424.
<https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i4.320>
- Rambe, A. h. (2024). Analisis Kesulitan Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Alwasliyah Ismailiyah. *Jurnal Pendidikan,Sosial Dan Sais*, 4(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.58432/algebra.v4i3.1162>
- Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., Mawaddah, M. (2022). Sharing media pembelajaran kreatif antara mahasiswa dan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1607–1611.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufon, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Sari, Putra, & Lestari. (2025). Efektivitas media anagram manual terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 100–120.
- Sefiana, S. D., Hidayati, E. W., & Albab, H. A. U. (2025). Praktik Metode Resitasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 21(1), 57–68.
<https://doi.org/10.54069/attaqwa.v21i1.989>
- Siregar, N. (2025). *Seni mengajar matematika di tingkat sekolah dasar* (Suwito & M. Damayanti, Eds.; Edisi pert). Kencana.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson Education.
- Syarqawi, A. (2023). *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Self Management*. 8(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.4980>
- Tsemach, S., & Barth, A. (2025). Authentic leadership as a predictor of organizational citizenship behaviour and teachers' burnout: What's 'quiet quitting' got to do with it? *Educational Management Administration and Leadership*, 53(5), 1105–1125.
<https://doi.org/10.1177/17411432231212288>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

- Wahyudi, D., & Wijaya, R. (2024). Media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 1–12.
- Wahyuni, S. (2022). *Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di sekolah dasar*. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3780>
- Wahyuni., & susanto. (2021). No TitleUpaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Wasik, W., Sari, M., Usman, M., & Shofa, H. Z. (2023). Akselerasi Kemampuan Membaca Al-Qur'an Melalui Metode Qur'ani Sidogiri. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6(1), 102–111. <https://doi.org/10.31538/almada.v6i1.2905>
- Yusnaldi, E. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan minat membaca terhadap kemampuan menyimak di pgmi uin sumatera utara. *Jurnal Nizhamiyah*, 8(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v8i2.398>
- Zahria, I. (2024). Komunikasi Partisipatif Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Kolaborasi dengan Komunitas dan Stakeholder. *Communicator: Journal of Communication*, 1(1). <https://doi.org/10.59373/comm.v1i1.71>