

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGUNAAN PERMAINAN ANAGRAM UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS V SD NEGERI SELOKARTO 01 BATANG

Setyani Safitri¹⁾, Wawan Priyanto²⁾, Kartinah²⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.22586

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini mengkaji keefektifan permainan anagram untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas V SD Negeri Selokarto 01 pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Jumlah sampel sebanyak 23 siswa. Permainan anagram dilakukan secara berkelompok pada materi rasa. Analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest* ke *posttest*, didukung dengan hasil positif dari kuesioner dan observasi selama pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan anagram efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri Selokarto 01.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Inggris, Penguasaan Kosakata, Permainan Anagram

Abstract

The purpose of this study was to assess the effectiveness of anagram games to improve students' mastery of English vocabulary in the fifth grade of SD Negeri Selokarto 01 in the 2024/2025 academic year. This study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The sample size was 23 students. The anagram game was conducted in groups on taste material. Data analysis showed a significant increase from pretest to posttest results, supported by positive results from questionnaires and observations during learning. Based on these results, it can be concluded that the use of anagrams is effective in improving the mastery of English vocabulary of fifth-grade students of SD Negeri Selokarto 01.

Keywords: English Language Learning, Vocabulary Mastery, Anagram Game

History Article

Received 15 April 2025

Approved 3 Juni 2025

Published 20 Agustus 2025

How to Cite

Safitri, S., Priyanto, W. & Kartinah. (2025).

Penggunaan Permainan Anagram Untuk

Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Siswa Kelas V SD Negeri Selokarto 01 Batang.

Jurnal Wawasan Pendidikan, 5(2), 602-613



Coressponding Author:

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan keterampilan dasar yang harus diajarkan sejak dini karena sangat berpengaruh untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui bahasa, seseorang dapat berbagi informasi, pikiran, dan perasaan. Pada era modern ini, penguasaan bahasa internasional seperti bahasa Inggris menjadi kebutuhan penting. Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya sekedar alat komunikasi, tetapi juga membuka peluang dan manfaat lebih luas dalam dunia global. Hal tersebut sejalan dengan Pasal 33 Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 yang menyatakan bahwa bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib pada tahun 2026/2027. Guru bahasa Inggris di tingkat dasar harus mampu menyederhanakan kosakata, pengucapan, tata bahasa hingga percakapan karena bahasa Inggris salah satu bahasa asing yang sulit dipelajari kebanyakan anak Indonesia (Ristiyanto et al., 2023).

Mempelajari kosakata merupakan bagian penting awal mula belajar sebuah bahasa. Siswa harus mempelajari kosakata sebanyak mungkin untuk berkomunikasi yang baik (Holidazia & Rodliyah, 2020). Kosakata merupakan peran penting sebagai dasar siswa untuk menguasai materi bahasa Inggris yang diberikan. Banyak mengetahui kosakata akan menambah kemampuan dalam memahami yang dibaca dan didengar, serta akan mudah untuk menyampaikan suatu hal. Menurut Nurwulandari & Asnawi (2022) penguasaan kosakata merupakan keterampilan dalam memahami arti kata, mengeja kata dengan tepat, dapat merangkai kata menjadi kalimat dan mengucapkannya.

Namun pada pembelajaran kosakata masih memiliki kesulitan. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2024) menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih memiliki kosakata terbatas karena kesulitan untuk menghafal makna dan mengucapkan kata dalam bahasa Inggris. Sehingga guru harus menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan agar siswa mampu menambah penguasaan kosakata dengan baik. Rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata harus diselesaikan dengan baik karena kemampuan penguasaan kosakata diperlukan dalam pembelajaran bahasa Inggris (Fadillah et al., 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah permainan edukatif. Pendekatan ini tidak hanya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami konsep bahasa dengan lebih baik melalui pengalaman langsung. Suasana belajar yang menyenangkan dapat mengurangi rasa takut dan bosan dalam mempelajari bahasa baru. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan anagram yang membantu siswa mengenali pola kata, meningkatkan daya ingat, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Anagram adalah permainan menyusun ulang huruf dalam sebuah kata untuk membentuk kata baru. Misalnya, kata "eat" bisa diubah menjadi "tea". Menurut Khasanah et al. (2022) melalui permainan anagram siswa dapat bermain sambil menghafal kosakata tanpa merasa bosan.

Permainan ini tidak hanya melatih kreativitas, tetapi juga meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata baru.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan anagram efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Misalnya, penelitian oleh Khasanah et al. (2022) terhadap siswa kelas VII SMP Islam Al-Ibrahimi Pasrepan menunjukkan bahwa permainan anagram membantu siswa menjadi pelajar yang lebih mandiri dalam menyusun kata-kata. Siswa lebih aktif mencari strategi untuk menyusun kata dari huruf-huruf yang diberikan dalam anagram. Selain itu, penelitian Oktaviani & Gusti Yanti (2022) di kelas V SDN Cipayung 3 Depok menunjukkan bahwa penggunaan permainan anagram berbasis teknologi seperti pada eduweb Wordwall berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, Sebanyak 87 persen siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan permainan anagram. Penelitian lain oleh Ria & Setiawan (2020) di SDN 196 Palembang menunjukkan bahwa permainan anagram membantu siswa memahami kata dan maknanya secara mendalam. Permainan ini juga membantu siswa menyadari perbedaan kata dan memahami konsep bahwa huruf-huruf dapat dimanipulasi untuk membentuk kata baru.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan anagram memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata secara umum. Namun, tidak digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sering kali pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris masih belum efektif. Beberapa metode hanya menampilkan kata dan arti tanpa melatih kemampuan siswa dalam mengeja atau mengenali pola huruf, sehingga dapat membuat siswa merasa cepat bosan. Ada pula yang berfokus pada penghafalan dan kurang melibatkan interaksi antar siswa serta analisis kata.

Hasil observasi awal di SD Negeri Selokarto 01 menunjukkan bahwa lingkungan sekolah kurang mendukung pembiasaan berbahasa Inggris. Penggunaan bahasa Inggris masih terbatas hanya dalam pembelajaran di kelas dan belum diterapkan dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, pembelajaran masih bergantung pada buku teks yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna kata dalam berbagai konteks. Guru minim menggunakan metode pembelajaran yang variatif.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan anagram terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai *posttest* siswa setelah diberi perlakuan, dalam hal mana sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang masuk dalam kategori sedang hingga tinggi dengan rata-rata uji N-Gain sebesar 76,55%. Kegiatan menyusun huruf acak menjadi kata bermakna melalui permainan anagram memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk berpikir aktif, serta mengaitkan bentuk kata dengan makna secara langsung.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Selokarto 01 yang beralamat di Jalan Selokarto RW 1 RT 1 Dusun Sideleg Lor, Kecamatan Pecalungan, Kabupaten Batang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Penelitian dilakukan dengan beberapa kali pertemuan untuk mengamati keefektifan permainan anagram

dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Selokarto 01. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan jenis sampel jenuh. Jadi jumlah sampel yang digunakan mencakup semua anggota populasi, yaitu berjumlah 23 siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. metode penelitian menggunakan *pre-experimental research* dengan desain *one group pretest-posttest design*, yakni hanya menggunakan satu kelompok saja untuk dilakukan eksperimen, tanpa kelompok pembanding. Pada desain ini, tes dilakukan dua kali, yaitu *pretest* diberikan sebelum perlakuan dengan permainan anagram dan *posttest* diberikan setelah perlakuan dengan permainan anagram. Hasil yang diperoleh dapat diketahui lebih akurat karena membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan nontes. Teknik tes dilakukan agar mengetahui penguasaan kosakata siswa. Tes berupa *pretest* dan *posttest*. Nilai tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata siswa baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Setelah itu, hasil kedua tes tersebut dibandingkan. Tes dikumpulkan dengan lembar soal. Sebelum digunakan dalam penelitian, soal *pretest* dan *posttest* diujicobakan. Soal telah memenuhi uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda dengan bantuan SPSS. Jumlah soal setelah uji coba ada 13 butir dengan bentuk soal menjodohkan, isian singkat, dan benar-salah.

Sedangkan teknik nontes menggunakan observasi dan angket. Observasi saat perlakuan dilakukan oleh guru. Guru mengamati partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan permainan anagram. Lembar observasi membantu mengidentifikasi keadaan saat pembelajaran. Lembar observasi menggunakan indikator yang diukur dengan skala linkert. Sedangkan angket akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi siswa terhadap permainan anagram. Angket terdiri dari 10 butir pertanyaan, ada pertanyaan positif dan negatif dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak”.

Teknik analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Paired Sample T-Tes*. Sebagai syarat analisisnya, data telah melewati uji normalitas dan homogenitas. Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah terdapat peningkatan yang signifikan setelah perlakuan. Jika nilai p-value (sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya, jika p-value > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, dilakukan uji N-Gain yang akan membantu dalam menarik simpulan mengenai seberapa besar pengaruh permainan anagram terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dan apakah metode ini dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

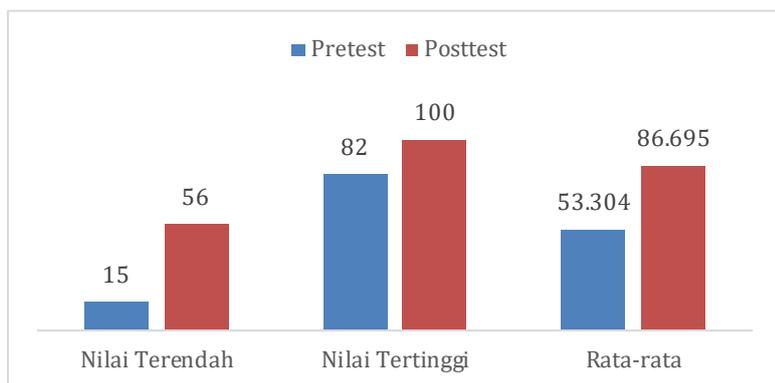
Permainan anagram akan dilakukan dalam pembelajaran tentang rasa atau *taste*. Permainan dilakukan dua kali pertemuan dengan lembar kerja yang berbeda. Siswa akan melakukan permainan anagram secara berkelompok. Tujuan pembelajarannya yaitu

harapannya siswa dapat mengidentifikasi beberapa rasa makanan minuman dengan benar dan dapat menuliskan kalimat sederhana dengan tepat. Langkah dalam membuat permainan anagram dimulai dengan menentukan materi inti, yaitu *taste*, karena siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan menggunakan kosakata seperti *sweet*, *sour*, *salty*, *bitter*, *spicy*, dan *savory*. Dari materi tersebut, memilih satu kata kunci, misalnya “TASTE”, yang kemudian dijadikan dasar permainan. Siswa diminta untuk menemukan sebanyak mungkin kata baru (anagram) yang dapat disusun dari huruf-huruf dalam kata tersebut, seperti “eat”, “tea”, “seat”, dan “set”. Kegiatan dilanjutkan dengan menggambar makanan atau minuman yang sesuai dengan kata kunci rasa, sebagai bentuk ilustrasi visual yang membantu penguatan makna. Selanjutnya, siswa diminta melengkapi kalimat rumpang yang berkaitan dengan makanan dan rasa, seperti “Lemon has a ___ taste”, untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengaitkan kosakata dengan konteks kalimat. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan kosakata, tetapi juga menstimulasi kreativitas dan pemahaman kontekstual siswa terhadap materi rasa dalam bahasa Inggris.

Upaya mencapai tujuan pembelajaran diawali dengan kegiatan memberikan contoh konkret sebagai stimulus bagi siswa. Guru kemudian memberikan pertanyaan pemantik terkait contoh tersebut agar siswa dapat mulai berpikir terkait konteks pembelajaran. Permainan yang digunakan berupa anagram berbasis kata kunci, di mana siswa diminta membentuk sebanyak mungkin kata baru dari susunan huruf sebuah kata kunci yang berhubungan dengan rasa. Permainan dilakukan secara berkelompok, dimulai dengan membagikan lembar kerja (LKPD) yang memuat set huruf acak tentang kata kunci. Siswa kemudian mencari dan menuliskan berbagai kombinasi huruf yang membentuk kata bermakna. Pada proses tersebut siswa sedang melakukan permainan anagram karena siswa akan menemukan kata-kata baru yang dirangkai dari set huruf serta akan semakin memahami struktur kata yang benar. Lalu siswa harus melengkapi kalimat sederhana, dan pembelajaran ditutup dengan presentasi kelompok.



Gambar 1. Siswa Bermain Anagram



1. Analisis Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 2. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Semua siswa mengalami peningkatan. Selanjutnya data tersebut harus diujikan dengan bantuan SPSS, yakni uji prasyarat dan uji hipotesis. Beberapa hasil uji data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

a. Uji Prasyarat Analisis

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.165	23	.103	.943	23	.205
posttest	.192	23	.027	.887	23	.014

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Melihat hasil perhitungan dari data *pretest* dan *posttest*, keduanya memperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data yang diperoleh berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data tersebut homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas terlihat bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut homogen. Berikut rinciannya:

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.386	1	44	.072
	Based on Median	1.907	1	44	.174
	Based on Median and with adjusted df	1.907	1	39.274	.175
	Based on trimmed mean	3.395	1	44	.072

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas

b. Uji Hipotesis

Selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan yaitu uji *Paired Sample t-Tes* dan uji N-Gain. Uji *Paired Sample t-Tes* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Jika nilai p-value (sig.) < 0,05 maka H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, begitu sebaliknya. Berikut hasil perhitungannya:

	N	Correlation	Significance	
			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 pretest & posttest	23	.875	<,001	<,001

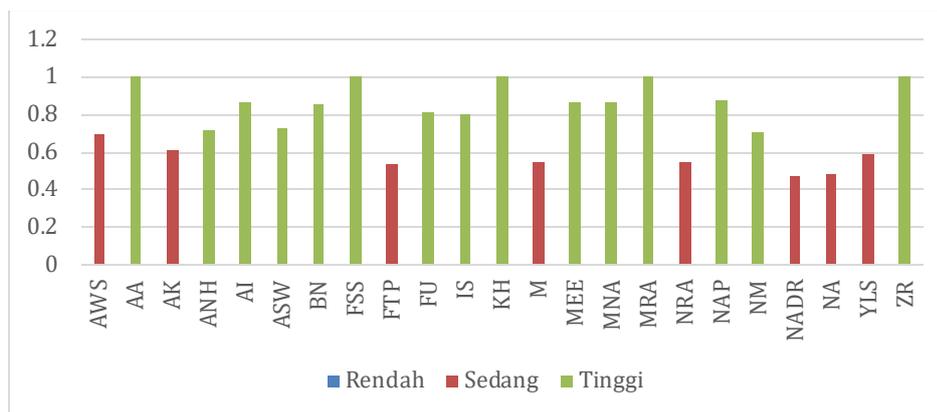
Gambar 5. Hasil Uji t-Tes

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, terdapat perbedaan signifikansi antara *pretest* dan *posttest*. Artinya permainan anagram efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Selanjutnya dilakukan uji N-Gain untuk mengukur sejauh mana peningkatan penguasaan siswa setelah diberikan perlakuan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil uji ini akan membantu menarik kesimpulan mengenai seberapa besar pengaruh permainan anagram terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa dan mengidentifikasi seberapa besar keefektifan permainan anagram sebagai metode pembelajaran.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Skor	23	.48	1.00	.7655	.17925
NGain_Persen	23	48	100	76.55	17.925
Valid N (listwise)	23				

Gambar 6. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan hasil uji N-Gain dapat dilihat bahwa rata-rata skor gain yang tinggi yaitu 0,7655. Sebanyak 14 siswa masuk dalam kategori tinggi, 9 siswa masuk dalam kategori sedang, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori rendah maupun gagal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan yang cukup besar dalam memahami dan mengingat kosakata setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan anagram. Berikut rincian hasil uji N-Gain skor dari masing-masing siswa:



Gambar 7. Diagram Hasil Uji N-Gain

Pembelajaran dengan menggunakan permainan anagram mampu memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain yang sebagian besar siswa masuk dalam kategori sedang dan tinggi, serta tidak ada siswa yang tergolong rendah maupun gagal. Peningkatan ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berhasil dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Seperti dijelaskan oleh Khasanah et al. (2022), permainan anagram membuat siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik untuk belajar karena siswa berinteraksi langsung dengan huruf-huruf yang harus disusun menjadi kata yang bermakna. Aktivitas ini tidak hanya menguji penguasaan kosakata siswa, tetapi juga melatih logika, konsentrasi, dan kreativitas.

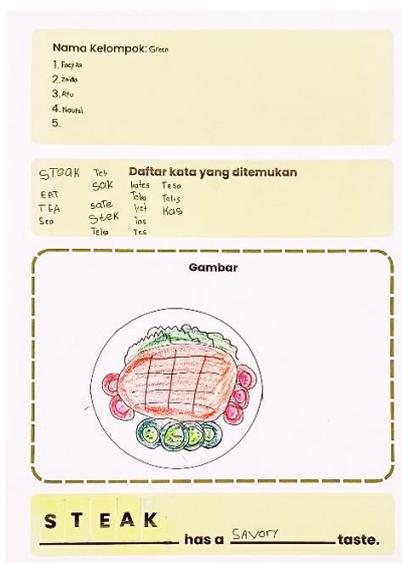
Lebih lanjut, menurut McCarten (Yunus, 2020), penguasaan kosakata yang efektif membutuhkan keterlibatan siswa dalam konteks yang aktif dan penuh pengulangan. Pada permainan anagram, siswa tidak hanya melihat kata, tetapi juga menciptakan kata itu sendiri dari huruf-huruf acak, yang memperkuat hubungan antara bentuk kata dan maknanya. Proses ini juga mendorong pemrosesan kognitif yang lebih dalam karena siswa harus berpikir mengenai struktur kata dan arti yang benar. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pandangan (Ria & Setiawan, 2020) yang menyatakan bahwa permainan anagram membantu siswa memahami struktur kata, meningkatkan ketepatan ejaan, dan menambah kosakata baru. Aktivitas penyusunan anagram tidak hanya membangun pemahaman tentang bentuk kata, tetapi juga memperkuat daya ingat karena siswa lebih terlibat secara aktif dan emosional.

2. Analisis Hasil Observasi

Observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti permainan. Hal ini terlihat dari poin maksimum (5) pada indikator pertama, yaitu siswa antusias dan aktif berpartisipasi dalam permainan. Siswa lebih banyak berinteraksi dengan teman kelompok untuk menyusun kata-kata, dalam hal ini mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Ditunjukkan dengan poin 4 pada indikator yang membahas hal tersebut. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan peningkatan partisipasi serta keberanian dalam menggunakan pengetahuan yang sudah dipelajari. Pemahaman terhadap makna kata dari anagram juga tergolong baik, mendapat poin

4. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya bersifat menyenangkan, tetapi juga memberikan pemahaman kosakata dengan baik.

Pada sisi kemampuan teknis, siswa mampu menyusun kata dengan benar dari huruf acak (nilai 5) dan tidak mengalami kesulitan berarti (nilai 4). Kerja sama antarsiswa pun terbangun dengan baik, terlihat dari indikator kedelapan yang memperoleh nilai maksimum (5). Setelah permainan, siswa menunjukkan motivasi belajar yang meningkat (nilai 5 pada indikator dua belas), menandakan bahwa pembelajaran melalui permainan memberikan efek positif terhadap minat belajar siswa.



Gambar 8. Hasil Lembar Kerja Siswa

Namun, ditemukan beberapa kendala selama kegiatan berlangsung. Masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami instruksi permainan (nilai 2), kebingungan dalam menyusun kata (nilai 1), serta sering meminta bantuan kepada guru (nilai 2). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa memerlukan bimbingan tambahan dalam mengikuti instruksi dan strategi penyusunan anagram. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan permainan anagram memberikan dampak positif terhadap partisipasi, pemahaman kosakata, dan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan menyenangkan ini sejalan dengan konsep *joyful learning* yang dijelaskan oleh Mustopa et al. (2019) dan Nurfahsyai et al. (2023). Suasana belajar yang menyenangkan mampu mengurangi rasa takut dan bosan siswa dalam menghadapi pelajaran bahasa Inggris, yang selama ini sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Melalui bermain sambil belajar, siswa cenderung lebih santai namun tetap fokus, sehingga informasi lebih mudah diterima dan diingat. Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa permainan anagram mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun masih terdapat sedikit hambatan dalam memahami instruksi, mayoritas siswa mampu mengikuti kegiatan dengan baik dan menunjukkan peningkatan semangat belajar.

3. Analisis Hasil Angket

Angket diberikan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap permainan anagram. Hasil angket ini memberi informasi tambahan mengenai sejauh mana siswa merasa terbantu dengan permainan ini. Sebagian besar siswa menyatakan lebih menikmati pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan anagram dibandingkan metode konvensional seperti hanya menghafal daftar kata. Permainan anagram dianggap membuat belajar lebih menyenangkan dan membantu dalam mengingat kosakata dengan lebih efektif, ditunjukkan dengan hampir semua siswa menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Lebih jelasnya terdapat pada diagram berikut:



Gambar 9. Diagram Hasil Angket

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sesuai dengan pendapat Wihartanti (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh partisipasi aktif seluruh peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif mengikuti kegiatan permainan, yang menjadi salah satu indikator bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu memfasilitasi partisipasi tersebut.

Hambatan yang terjadi saat pembelajaran, yakni beberapa siswa selama kegiatan permainan cenderung pasif dan terlalu bergantung pada teman sekelompoknya. Saat permainan berlangsung, siswa tersebut tidak berinisiatif menjawab atau mencari kosakata sendiri, melainkan hanya mengikuti apa yang dikatakan teman tanpa benar-benar memahami isi materi. Meskipun kelompoknya cukup aktif dan antusias, keterlibatan pribadi siswa ini sangat minim. Hal ini menyebabkan siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang maksimal, sehingga penguasaan kosakatanya tidak berkembang secara optimal dan berdampak pada hasil *posttest* yang rendah.

Meski ada sebagian kecil siswa yang merasa kesulitan atau belum optimal dalam mengingat kosakata baru, jumlahnya sangat kecil dan tidak mengurangi efektivitas metode secara keseluruhan. Oleh karena itu, permainan anagram dapat dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan anagram dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan skor *posttest* dibandingkan *pretest*. Hasil uji N-Gain sebesar 76,55% yang

menunjukkan efektif. Selain itu, hasil observasi dan angket mengetahui bahwa siswa lebih antusias dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Mayoritas siswa menyatakan bahwa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar kosakata melalui permainan ini dibandingkan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, R. P., Budiman, M. A., & Kartinah. (2023). ANALISIS KESULITAN PENGUASAAN KOSAKATA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SD ISLAM SALAFIYAH MARGOMULYO. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3.
- Handayani, E. (2024). *Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Peserta Didik Di Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 1).
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). *Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Students' Strategies in English Vocabulary Learning*. 20.
- Khasanah, T., Astuti, S., & Amalyasari, M. R. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sastra MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA DENGAN MENGGUNAKAN ANAGRAM GAMES*.
<http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/salinga/index>
- Mustopa, D., Suardi Wekke, I., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.33506/li.v8i2.463>
- Nurfahsyai, Bahri, A., & Delviany. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Joyfull Learning Berbasis Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X di SMA Negeri 5 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3).
- Nurwulandari, A. I., & Asnawi. (2022). The Effect of Using Anagram Games of Students' English Vocabulary Mastery. *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics*, 1(2).
- Oktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Ria, N., & Setiawan, H. (2020). THE USE OF ENGLISH ANAGRAMS TO IMPROVE THE STUDENTS' VOCABULARY TO THE FOURTH GRADE STUDENTS OF SDN 196 PALEMBANG. *Didascein: Journal of English Education*, 1(2).
- Ristiyanto, G., Budiman, M. A., & Priyanto, W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA RODA LITERASI (ROSSI) KEMAMPUAN MEMBACA BAHASA INGGRIS

SISWA KELAS III. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 577–586.
<https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.12234>

Wihartanti, A. R. (2022). PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR PADA BLENDED LEARNING. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367–377.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>

Yunus, M. (2020). *THE EFFECTIVENESS OF USING ANAGRAM TECHNIQUE TOWARDS STUDENTS' VOCABULARY MASTERY OF THE SEVENTHGRADE AT MTS AL-KHAIRIYAH.*