

**PENGARUH PERMAINAN ANAGRAM UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA  
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN 21 PEKANBARU**

Muhammad Ilham Abdul Azis<sup>1\*</sup> Febrina Dafit<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FKIP UNIVERSITAS ISLAM RIAU

[1muhammadilhamabdulazis@student.uit.ac.id](mailto:muhammadilhamabdulazis@student.uit.ac.id) [2febrinadafit@edu.uir.ac.id](mailto:febrinadafit@edu.uir.ac.id)

*Corresponding Author\**

**ABSTRACT**

*Many children experience difficulties in learning language, namely difficulties experienced by someone in acquiring the ability to listen, speak, read and write. Thus, the use of anagram games in learning Indonesian vocabulary at SD Negeri 21 Pekanbaru can be a positive step to improve the quality of education at that school. The research used was a Quasi Experimental Design with one pretest-posttest group. involving 29 students. This can be compared with the conditions before and after the treatment was given. Based on the paired sample t-test, the sig. (2-tailed) is 0.00, which is less than 0.05. Therefore, Ho can be decided to be rejected and Ha can be accepted, indicating an increase in the average score between the pretest and posttest of student learning outcomes. This indicates that there is an influence of anagram games on increasing students' Indonesian vocabulary. This is proven by the average pretest score of 72.93 and the average posttest score of 86.38. The increase in the average posttest score was caused by the use of anagram games in learning.*

**Keywords:** *Vocabulary Mastery, Anagram Games, Indonesian Language Learning.*

**ABSTRAK**

Banyak anak yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa, yaitu kesulitan yang dialami seseorang dalam memperoleh kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dengan demikian, penggunaan permainan anagram dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di SD Negeri 21 Pekanbaru dapat menjadi langkah positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Penelitian yang digunakan adalah Desain Quasi Eksperimental satu kelompok pretest-posttest. melibatkan 29 siswa. Dengan hal ini dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Berdasarkan uji paired sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) adalah 0,00, yang kurang dari 0,05. Oleh karena itu Ho dapat diputuskan ditolak dan Ha dapat diterima, menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara pretest dan posttest hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh permainan anagram terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa. Hal ini dibuktikan pada skor rata-rata pretest sebesar 72,93 dan rata-rata dari posttest sebesar 86,38. Peningkatan nilai rata-rata posttest disebabkan oleh penggunaan permainan anagram didalam pembelajaran.

**Kata kunci:** *Penguasaan Kosakata, Permainan Anagram, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

## **A. Pendahuluan**

Alexander (dalam Kurniawati, dkk, 2020: 387) Bahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan materi pengajaran dan level pendidikan mereka. Salah satu komponen penting dari bahan pembelajaran tersebut adalah kosakata. Meningkatnya kosakata seseorang, baik melalui proses belajar bahasa maupun pengembangan kemampuan berbahasa, memiliki signifikansi yang besar. Sangat penting bagi kita untuk menambah pengetahuan kosakata pada siswa melalui bahan ajar Bahasa Indonesia. Sari (2021: 5) Setiap individu harus memiliki alat untuk menyampaikan gagasan dan pendapat, yaitu melalui kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah bagi mereka untuk memahami informasi, baik yang disampaikan secara tertulis maupun lisan.

Oleh karena itu, kosakata sangat penting untuk komunikasi dan pembelajaran bahasa, serta pengembangan kosakata melalui pembelajaran bahasa harus menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa

siswa. Peningkatan kosakata dalam bahasa Indonesia merupakan bagian penting dari pertumbuhan bahasa anak usia sekolah dasar. Kosakata yang luas memainkan peran krusial dalam kemampuan berkomunikasi, pemahaman teks, serta keterampilan menulis dan membaca. Salah satu cara untuk meningkatkan kosakata pada anak adalah dengan menggunakan permainan edukatif, seperti anagram, sebagai salah satu metodenya.

Salah satu permainan yang menggunakan kosakata didalamnya adalah permainan anagram. Menurut Barnaba (2019: 82) Permainan anagram dapat membantu anak-anak menjadi kreatif. Anak-anak berusaha secara kreatif mengerjakan huruf-huruf untuk mencari dan menemukan kata-kata baru. Kesalahan yang mereka lakukan saat bermain permainan anagram menjadi pelajaran berharga bagi mereka. Anak-anak akan dapat mengklasifikasikan pencarian dan penemuan kata baru dengan membedakan kata yang bermakna dan tidak bermakna. Selain itu, anak akan belajar kosa kata baru. Permainan anagram juga dapat melatih kemampuan siswa. Dengan begitu dapat kita lihat bahwa siswa dapat

lebih aktif didalam kelas. Menurut Simanjuntak (2023: 3) melalui permainan anagram peserta didik tidak hanya mendengar pendidik berbicara, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih memahami dan menguasai pelajaran.

Dapat disimpulkan permainan anagram adalah teknik pembelajaran yang melibatkan pengaturan ulang huruf-huruf dari suatu kata untuk membentuk kata-kata baru. Metode ini tidak hanya memperluas kosakata, tetapi juga mengasah keterampilan pemikiran kreatif dan kritis anak-anak. permainan anagram dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran anak, karena selain meningkatkan kreativitas, juga memperkaya kosakata, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan dapat menambah semangat siswa dalam pembelajaran didalam kelas. Dalam penelitian Oktaviani (2022: 279) mengatakan pembelajaran permainan merupakan dunia yang masih mendominasi usia anak sekolah dasar dapat digunakan sebagai pilihan

pembelajaran yang menyenangkan. tanpa terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dapat kita pahami bahwa siswa yang masih duduk pada sekolah dasar lebih menyukai permainan. Hidayat, dkk (2019: 59) mengatakan permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu jenis permainan yang tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengajarkan pengguna. Permainan edukatif memungkinkan orang belajar sambil bersenang-senang. Melalui pendekatan ini, orang bisa mendapatkan pengetahuan baru, menjadikan permainan edukatif sebagai terobosan dalam dunia pendidikan. Permainan semacam ini bisa menjadi alat yang efektif untuk menarik minat anak-anak dalam proses pembelajaran karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran.

Peserta didik sangat menyukai permainan dalam pembelajran. Akibatnya, peneliti berusaha untuk memanfaatkan permainan dalam pembelajaran, strategi yang terkait dengan dunia anak usia sekolah dasar. Beberapa penelitian telah menggunakan teknik permainan anagram untuk meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin, 19 februari 2024 dengan wali kelas III C ibu Anis Mafanja S,Pd guru SD Negeri 21 Pekanbaru. Dapat diketahui bahwa Ibu guru menyadari pentingnya pengembangan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas III sebagai langkah awal dalam memperkuat dasar bahasa mereka. Menurutnya, kosakata yang kaya akan membantu siswa dalam memahami teks bacaan dan berkomunikasi dengan lebih lancar. Meskipun belum pernah menggunakan metode anagram secara langsung, ibu guru telah mendengar tentang pendekatan ini dan tertarik untuk menggali lebih lanjut dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Melihat adanya potensi besar dalam penggunaan permainan anagram untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia pada siswa. Menurutnya, pendekatan ini tidak hanya efektif namun juga menyenangkan bagi siswa. Karena banyak anak yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa, yaitu kesulitan yang dialami siswa dalam memperoleh kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, yang berhubungan langsung dengan penguasaan tentang bentuk, isi, serta

penggunaan bahasa yang ia kuasai. Dengan demikian, penggunaan anagram dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di SD Negeri 21 Pekanbaru dapat menjadi langkah positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Penelitian ini bertujuan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana anagram dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, serta menawarkan rekomendasi bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada hasil.

Dilihat dari beberapa faktor permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan dengan judul "Pengaruh Permainan Anagram Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 21 Pekanbaru".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 21 Pekanbaru. Dengan tujuan tersebut maka jenis penelitian yang digunakan adalah Desain Quasi Eksperimental.

Penelitian ini menggunakan Control One Group Design Pre-test dan Post-test. Nuryanti (2019: 44) *desain pre-test-post-test* satu kelompok adalah eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, subjek penelitian akan diuji dengan pre-test sebelum menerima perlakuan, lalu mereka diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, mereka akan diuji kembali dengan post-test untuk melihat dampak dari perlakuan tersebut. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas IIC yang berjumlah 29 siswa.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui instrumen tes sebanyak 20 soal pilihan ganda dan menggunakan dokumentasi sebagai data pendukung dalam penelitian. Utami (2019: 9) Indikator pencapaian penguasaan kosakata bahasa Indonesia (1) menyebutkan kata sesuai dengan makna yang diminta, (2) melengkapi kalimat dengan kata yang sesuai, (3) melengkapi cerita dengan kata yang sesuai, (4) menyebutkan kata sesuai gambar yang diperlihatkan, (5) menjelaskan arti kata dengan kata - kata. Berdasarkan sifatnya. Uji validitas instrumen dilakukan dua tahap, yaitu:

a. Uji Validitas Ahli

Uji validitas dilakukan dengan memberikan lembar validasi beserta instrumen penelitian kepada ahli. Kemudian ahli akan menilai sesuai dengan indikator yang ditentukan dengan skala 1-4. Penentu tingkat validitas dan revisi instrumen dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Penilaian Jawaban Uji Validitas Instrumen**

No.	Skala Penilaian	Keterangan
1.	4	Sangat Baik
2.	3	Baik
3.	2	Cukup Baik
4.	1	Kurang Baik

(Sumber: Hutabri, 2020)

Kevalidasian dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat validitas dan revisi instrumen dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Kriteria Validitas**

Persentase %	kriteria Valid
76-100	Valid
56-75	Cukup Valid
40-55	Kurang Valid
0-39	Tidak Valid

(Sumber: Listiawan, 2016)

Uji validitas oleh ahli dilakukan oleh Ibu Dr. Fatmawati, S.Pd., M.Pd pada tanggal 26 Juli 2024. Uji ahli yang dilakukan berupa instrumen tes soal objektif yang dibuat oleh peneliti sebanyak 20 soal. Dari 20 soal tersebut terdapat sedikit perbaikan pada tanda baca dan kalimat agar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan didapatkan rata-rata 78,4 atau persentase sebesar 98%. Maka, instrumen yang digunakan dapat digunakan dengan revisi pada beberapa kalimat agar lebih mudah dipahami oleh siswa SD

#### b. Uji Validitas dan Reabilitas

Setelah dilakukan validasi oleh ahli. Maka, peneliti melakukan uji coba pada siswa. Uji coba dilakukan dikelas IIIA dengan jumlah peserta didik 28 orang.

Setelah mendapatkan data uji coba, peneliti melakukan uji validitas menggunakan SPSS 24. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $r_{tabel} > 0,373$ ), maka instrumen yang digunakan valid. Namun jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  instrumen penelitian dinilai tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel diatas yang dilakukan pada 20 soal terdapat seluruhnya dapat

dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,373)

Setelah melakukan uji validitas, dilakukan uji reliabilitas terhadap butir soal. Uji reliabilitas ini menggunakan software SPSS Versi 24 menggunakan Cronbach's Alpha Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiensinya mencapai 0,600.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas seluruh soal diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,762 artinya  $> 0,600$ , maka dapat disimpulkan bahwa seluruh soal dinyatakan reliabel.

#### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi hasil penelitian merupakan gambaran data yang diperoleh untuk mendukung pembahasan hasil penelitian. Deskripsi hasil penelitian ini terlihat dari kondisi awal (Pre Test) dan kondisi akhir (Post Test). Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data tes kemampuan kosakata pada siswa kelas III C SD Negeri 21 Pekanbaru.

##### a. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil pengukuran hasil pretest siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,93 sedangkan hasil

dari posttest siswa diperoleh nilai rata-rata 86,38. Deskripsi data nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa**

Nilai	N	X <sub>Min</sub>	X <sub>Max</sub>	$\bar{x}$	Sd	%
Pret est	29	55	90	72,93	9,21	81%
Postt est	29	65	100	86,38	8,00	86%

(Sumber: Olahan data SPSS versi 24)

Terlihat rata-rata skor pretest yaitu 72,93 dan rata-rata skor posttest yaitu 86,38.

Hasil perhitungan rata-rata menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest dan posttest siswa adalah  $72,93 < 86,38$  dengan selisih 13,45. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa terdapat pengaruh yang begitu baik setelah terdapat perlakuan.

#### b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan kepada dua instrumen penelitian, yaitu pretest dan posttest. Penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Hasi	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statis	df	Sig.	Statis	df	Sig.
Pret est	,150	29	,093	,947	29	,151
Post est	,150	29	,065	,949	29	,168

(Sumber: Olahan data SPSS versi 24)

Dapat dilihat dari tabel tersebut, bahwa data yang didapatkan melalui soal pretest dan posttest menampilkan nilai sig Kolmogorov-Smirnov pada tahap pretest sebesar 0,93 (lebih besar dari 0,05) dan tahap posttest sebesar 0,65 (lebih besar dari 0,05). Sedangkan nilai sig Shapiro-Wilk pada pretest adalah  $1,51 > 0,05$  dan pada posttest adalah  $1,68 > 0,05$ . Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dapat pretest dan posttest berdistribusi normal, maka  $H_0$  dapat diterima. Sehingga data dapat diteruskan untuk tahap uji Paired Sampel Test.

#### c. Hipotesis Penelitian

Untuk mengetahui hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji paired sample t-test, yang bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh signifikan dari intervensi dengan membandingkan hasil pretest dan posttest pada sampel

yang berpasangan. Hasil analisis statistik menggunakan SPSS versi 24 dengan uji Paired Sampel T-Test adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-test**

Hasil		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired 1	Pretest	72,93	29	9,212	1,711
	Posttest	86,38	29	8,006	1,487

(Sumber: Olahan data SPSS versi 24)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai mean pretest sebelum penerapan permainan anagram adalah 72,93. Namun setelah penggunaan permainan anagram nilai mean posttest hasil belajar siswa meningkat menjadi 86,38.

Kesimpulannya, terdapat peningkatan nilai rata-rata dalam minat belajar peserta didik berdasarkan hasil dari instrumen pretest dan posttest. Perbedaan ini dapat memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil pengambilan hipotesis dapat dilihat bahwa nilai mean pretest dan posttest hasil belajar peserta didik adalah 13,44, dengan nilai T hitung 6,82 dan tingkat signifikansi 0,00, yang kurang dari 0,05. Jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05, hipotesis dapat

diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) lebih dari 0,05, hipotesis tidak dapat diterima. Berdasarkan uji paired sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) adalah 0,00, yang kurang dari 0,05. Oleh karena itu Ho dapat diputuskan ditolak dan Ha dapat diterima, menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara pretest dan posttest hasil belajar siswa.

#### d. Pembahasan

Dari hasil penelitian di SD Negeri 21 Pekanbaru, hasil belajar peserta didik dinilai menggunakan soal tes objektif yang terdiri dari pretest dan posttest dengan 20 soal yang sama, dilaksanakan dalam 2 hari dengan setiap pertemuan berdurasi 1 jam. Hasil tes soal objektif posttest mendapatkan skor yang lebih tinggi dari pada pretest, karena soal posttest diberikan setelah penerapan permainan anagram. hal ini sesuai dengan pernyataan Ardhani (2019: 58) yang menyatakan bahwa permainan anagram lebih efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dari pada pembelajaran tanpa permainan anagram.

Ketika peneliti menggunakan permainan anagram dalam pembelajaran, terlihat adanya



perbedaan terhadap siswa selama proses belajar. Siswa menjadi lebih bersemangat, antusias dalam pembelajaran, dan sangat gembira. Peningkatan hasil belajar siswa ini disebabkan oleh hiburan dan permainan yang ditawarkan oleh permainan anagram.

Perveen (dalam Yunitasari, 2019: 204) penelitiannya menyimpulkan bahwa penguasaan kosakata lebih efektif diajarkan kepada peserta didik melalui permainan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan anagram memberikan dampak positif bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan permainan anagram untuk mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan di masa depan.

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil analisis data, diperoleh skor rata-rata pretest sebesar 72,93 dan rata-rata dari posttest sebesar 86,38, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada nilai posttest. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan anagram untuk peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa kelas IIIC di SD Negeri 21 Pekanbaru.

Selanjutnya, uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai sig (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk)  $> 0,05$ . Uji hipotesis menggunakan Paired Sampel T-Test menampilkan nilai sig (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ , jadi hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima sedangkan hipotesis ( $H_o$ ) ditolak. Peningkatan nilai rata-rata pada instrumen tes posttest disebabkan oleh penggunaan pembelajaran permainan anagram.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Artikel :**

SIMANJUNTAK, DESY YANTI DEBORA. PENGARUH MEDIA ANAGRAM TERHADAP HASIL BELAJAR HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA KELAS II SD NEGERI 060423 KECAMATAN TANI MEDAN TUNTUNGAN TP 2022/2023. Diss. UNIVERSITAS QUALITY, 2023.

Utami, D, W. (2019) PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA PAPAN SLIP (SLOT BOARD).

**Jurnal :**

- Ardhani, A. P. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1). 57-89.
- Barnaba, Hengki Yudha, and Asruddin Barori Tou. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Anagram dalam Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament." *Jurnal Prima Edukasia* 2.1 (2019): 80-89.
- Hidayat, Taufik, Asep Hidayatullah, and Rina Agustini. "Kajian permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia." *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 6.2 (2019): 59-68.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 4, 296-300.
- Kurniawati, Wati, and Deni Karsana. "Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan." *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa* 9.2 (2020): 286-399.
- Listiawan, T. (2016) PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DI PROGRAM PENDIDIKAN MATEMATIKA STKIP PGRI TULUNGAGUNG. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*. 1(01).
- Nuryanti, Ria. "Penggunaan Model pembelajaran kooperatif dengan strategi Team Games Tournament (Tgt) untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan romawi bagi siswa tunarungu kelas IV Sdlb (penelitian eksperimen dengan One Group Pretest Posttest Design di SLB B Sukapura Kota Bandung)." *Jassi Anakku* 19.1 (2019): 40-51.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. . (2022). DEVELOP ANAGRAM GAME LEARNING MEDIA (WORDWALL) TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY . *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275–284.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624.
- Yunitasari, S. N., Santoso, A., & Sapto, A. (2019). Pengaruh Metode Permainan Kata Teka-Teki Silang dan Anagram terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas IV (Doctoral dissertation, State University of Malang).202-205.
-