

**PENGUNAAN GAME ANAGRAM MANIA DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI KATA KERJA
KELAS III SD NEGERI 3 JANGKA**

Alhusna¹, Nurlaili², Zulkarnaini³
Universitas Almuslim
1alhusna0242@gmail.com

ABSTRACT

The low learning outcomes of Indonesian language on the material of verbs of third-grade students of SD Negeri 3 Jangka. Based on the results of initial observations and pre-action tests, most students have difficulty in understanding and using verbs, which has an impact on the low achievement of learning outcomes. This study aims to describe the improvement in learning outcomes, analyze teacher and student activities, and determine the responses of third-grade students of SD Negeri 3 Jangka to the material of verbs through the use of innovative media Anagram Mania Game based on the Wordwall platform. This study uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles. The subjects of the study were 20 third-grade students of SD Negeri 3 Jangka in the 2026/2027 academic year. Data collection techniques used include tests, observations, and interviews. Data were analyzed through calculating the percentage of learning completeness, teacher and student activities, and analysis of student responses. The results of the study showed an increase in learning outcomes of Indonesian language on the material of verbs, an increase in teacher and student activities and an increase in student responses, the percentage of classical completeness increased from 65% in cycle I to 80% in cycle II. In addition, teacher activity increased from 81.81% to 88.32% and student activity increased from 76.36% to 87.27%. The results of student interviews regarding the Anagram Mania Game gave a very positive response, feeling happy, and finding it easier to remember basic verb structures and affixes. Thus, learning using the Anagram Mania Game can improve the ability of Indonesian language learning outcomes regarding verb material.

Keywords: Anagram Mania Game, learning outcomes, verbs

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kata kerja siswa kelas III SD Negeri 3 Jangka. Berdasarkan hasil observasi awal dan tes pratindakan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kata kerja sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar, menganalisis aktivitas guru dan siswa, serta mengetahui respon siswa kelas III SD Negeri 3 Jangka terhadap materi kata kerja melalui penggunaan media inovatif

Game Anagram Mania berbasis platform *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III SD Negeri 3 Jangka tahun ajaran 2026/2027. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis melalui perhitungan persentase ketuntasan belajar, aktivitas guru dan siswa, serta analisis respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia materi kata kerja, peningkatan aktivitas guru dan siswa serta meningkatnya respon siswa, presentase ketuntasan klasikal meningkat 65% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru meningkat dari 81,81% menjadi 88,32% dan aktivitas siswa meningkat dari 76,36% menjadi 87,27% hasil wawancara siswa terhadap *Game Anagram Mania* memberikan respon yang sangat positif, merasa senang, dan lebih mudah mengingat struktur kata kerja dasar maupun berimbuhan. Dengan demikian pembelajaran menggunakan *Game Anagram Mania* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar bahasa Indonesia materi kata kerja.

Kata Kunci: Game Anagram Mania, hasil belajar, kata kerja

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memegang peranan strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sejak usia dini, khususnya dalam penguasaan kosakata yang menjadi dasar keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Kosakata merupakan elemen fundamental dalam proses komunikasi dan pemahaman bahasa. Oleh karena itu, siswa dengan penguasaan kosakata yang baik cenderung lebih mampu memahami teks bacaan, mengungkapkan gagasan secara lisan maupun tertulis, serta mengikuti

proses pembelajaran dengan lebih efektif.

Penguasaan kosakata khususnya kata kerja yang optimal juga memiliki pengaruh langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata siswa sekolah dasar masih relatif rendah, sehingga berdampak pada belum tercapainya hasil belajar Bahasa Indonesia secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Jangka selama pelaksanaan PPL ditemukan permasalahan bahwa kemampuan siswa dalam memahami

kosakata khususnya kata kerja masih tergolong sangat rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami penguasaan kosakata abstrak, Siswa cenderung menggunakan kosakata yang itu-itu saja (repetitif) dalam berkomunikasi maupun menulis, serta masih banyak siswa yang bingung dalam menentukan kata dasar dengan penggunaan imbuhan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 3 Jangka juga menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi kata kerja masih berada dibawah rata-rata Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini memperkuat bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami kata kerja disebabkan juga keterbatasan pemahaman konteks.

Pada kenyataannya juga, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata khususnya kata kerja. Dilapangan

menunjukkan bahwa penguasaan kata kerja Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar seringkali masih tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Pembelajaran kosakata sering kali disajikan secara konvensional, kurang variatif, dan cenderung monoton, sehingga menyebabkan siswa kurang termotivasi dan cepat merasa jenuh. (2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi oleh guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan materi kata kerja. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan. Penggunaan game edukatif telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan mendorong partisipasi aktif siswa (Fatimah, Abror, & Zuhdi, 2025; Rahim, 2025).

Salah satu permainan edukatif yang memiliki relevansi tinggi untuk

meningkatkan penguasaan kosakata khususnya kata kerja adalah Permainan Anagram (Sari, Kasiyun, Ghufon, & Sunanto, 2021). Permainan Anagram menuntut siswa untuk menyusun ulang huruf-huruf acak menjadi sebuah kata yang memiliki makna, yang secara langsung melatih memori, kemampuan asosiasi kata, dan pemahaman terhadap struktur kosakata (Oktaviani & Yanti, 2022; Sari, Kasiyun, Ghufon, & Sunanto, 2021).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa game anagram mania memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh Oktaviani dan Yanti (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Anagram* berhasil meningkatkan fokus dan ingatan siswa terhadap struktur kata. Kemampuan ini terjadi karena sifat media anagram yang menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih berhati-hati dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari, Kasiyun, Ghufon, & Sunanto (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan media anagram berhasil

meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media anagram yang dipadukan dengan pemberian reward efektif meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Indonesia.

Selanjutnya, dari penelitian Ilham & David (2024) menunjukkan bahwa penerapan game anagram mania dalam pembelajaran terbukti memberikan intervensi positif karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan terciptanya keterlibatan aktif siswa. Melalui aktivitas menyusun ulang huruf, gim edukatif ini berhasil menstimulus pemikiran kreatif dan kritis peserta didik saat mereka mengeksplorasi serta membedakan kosakata baru.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan game anagram mania efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa melalui metode yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan fokus, ingatan, dan keterlibatan aktif siswa di kelas. Selain itu, aktivitas menyusun ulang huruf di dalam game ini terbukti menciptakan suasana kelas yang interaktif

sekaligus menstimulus pemikiran kritis dan kreatif siswa dalam mengeksplorasi kata baru.

Mengacu pada simpulan penelitian-penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa game anagram mania mampu membawa pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Akan tetapi, penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada hasil tes kuantitatif penguasaan kosakata secara umum, sementara penelitian ini lebih spesifik membatasi materi pada kata kerja (dasar dan berimbuhan) serta mengukur keberhasilan tindakan melalui nilai tes, lembar observasi aktivitas, dan wawancara respon siswa.

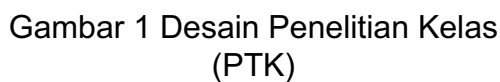
Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kata kerja melalui penggunaan Game Anagram Mania dikelas III SD Negeri 3 Jangka, (2) untuk menganalisis dan mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa melalui penggunaan Game Anagram Mania dikelas III SD Negeri 3 Jangka pada materi kata kerja, dan (3) untuk menganalisis juga mendeskripsikan

respon siswa terhadap penggunaan Game Anagram Mania dikelas III SD Negeri 3 Jangka pada materi kata kerja.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta memotivasi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam materi kata kerja, serta menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan menentukan alat pembelajaran yang menarik (*wordwall*) demi meningkatkan pencapaian belajar siswa, khususnya pada materi yang dianggap susah seperti materi kata kerja.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kualitatif, (Nurrisa et al., 2025) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang bersifat multimetode, berfokus pada upaya memahami dan menafsirkan fenomena secara mendalam melalui pendekatan alamiah terhadap subjek yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).



Teknik pengumpulan data diambil dari tes awal, akhir, observasi, dan wawancara. Metode analisis data dalam penelitian ini ada 3 yaitu: (1) data hasil tes setiap siklus, (2) data hasil observasi guru dan siswa, dan (3) data hasil wawancara.

Paparan Data Pratindakan

memberikan tes awal kepada 20 siswa. Hasil tes sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Tes Awal Siswa

[illegible]

333

ketuntasan, yaitu masih kurang dari 60 dengan persentase 85%.

Selanjutnya, hasil tes awal digunakan sebagai dasar dalam pembentukan kelompok belajar secara heterogen. Daftar kelompok belajar yang dibentuk disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Daftar Nama Kelompok

Nama Kelompok	Inisial Nama Kelompok	Nilai
1	ML, ZA, HK, AH, MY	68
2	SM, HN, MI, RF, LF	72
3	RN, KM, BA, MZ, MM	77
4	ST, ZT, NU, AA, SW	81

Paparan Data Tindakan Siklus I

Rencana pelaksanaan siklus ini diterapkan melalui beberapa langkah, sebagai berikut.

Perencanaan

Menyiapkan modul ajar, materi, LKPD, dan lembar observasi guru dan siswa.

Pelaksanaan

Tahap awal, peneliti mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran.

Tahap inti, membagikan tautan digital *game anagram mania* lalu meminta siswa untuk mengaksesnya. Sebelum itu, guru memberikan materi kata kerja. Setelah itu guru memberikan instruksi untuk menggunakan *game anagram*, kemudian guru mendampingi siswa menyelesaikan *game* tersebut. Selanjutnya guru meminta siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok.

Tahap Terakhir, meminta siswa menyampaikan kembali pemahaman mereka mengenai hubungan antara prediksi, isi bacaan, dan kesimpulan teks. Kemudian, melakukan refleksi bersama siswa.

Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus I

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa diberikan tes. Berikut tes hasil belajar siswa tersaji pada tabel 3.

Tabel 3 Skor Tes Akhir Tindakan

Siklus 1									
No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan	No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1.	MM	L	50	Tidak Tuntas	15.	SM	L	50	Tidak Tuntas
2.	ZA	L	70	Tuntas	16.	SW	P	70	Tuntas
3.	AH	L	70	Tuntas	17.	BA	P	60	Tidak Tuntas
4.	RF	L	50	Tidak Tuntas	18.	KM	P	50	Tidak Tuntas
5.	ZK	L	80	Tuntas	19.	LF	L	50	Tidak Tuntas
6.	MY	L	80	Tuntas	20.	HN	L	80	Tuntas
7.	ML	L	70	Tuntas	Jumlah				1.320
8.	MI	L	70	Tuntas	Berdasarkan tabel 3, kemampuan siswa dalam materi kata kerja dasar melalui permainan <i>game anagram mania</i> masih tergolong rendah. Dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 13 orang yang mencapai ketuntasan belajar (65%), sedangkan 7 siswa belum mencapai ketuntasan (35%). Hasil tidak memenuhi ketuntasan klasikal 80%, maka perlu melanjutkan tindakan pada siklus II.				
9.	RN	P	70	Tuntas					
10.	ZT	P	70	Tuntas					
11.	AA	P	70	Tuntas					
12.	NU	P	70	Tuntas					
13.	ST	P	80	Tuntas					
14.	HK	L	60	Tidak Tuntas	Observasi Tindakan Siklus I				

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pengamat I memberikan skor 44, pengamat II skor memberikan 46, dari total skor maksimal yaitu 55. Persentase pengamat I 80% dan pengamat II memperoleh 83,63%. Setelah dihitung rata-rata persentasenya, diperoleh 81,81%. Pelaksanaan tindakan pada siklus I tergolong kategori baik, namun belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pengamat I mencatat total skor 40, pengamat II memperoleh skor 44 dari skor maksimal 55. Persentase pengamat I memperoleh 72,72% dan pengamat II 80%. Setelah dihitung rata-rata persentase dari kedua pengamat, diperoleh nilai 76,36%. Berdasarkan kriteria penilaian proses pembelajaran, pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan.

Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus II

Tabel 4 Hasil Akhir Tindakan Siklus II

No	Inisial Nama Siswa	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1.	MM	L	60	Tidak Tuntas
2.	ZA	L	70	Tuntas
3.	AH	L	70	Tuntas
4.	RF	L	70	Tuntas
5.	ZK	L	90	Tuntas
6.	MY	L	90	Tuntas
7.	ML	L	70	Tuntas
8.	MI	L	80	Tuntas
9.	RN	P	70	Tuntas
10.	ZT	P	70	Tuntas
11.	AA	P	80	Tuntas
12.	NU	P	90	Tuntas
13.	ST	P	80	Tuntas
14.	HK	L	70	Tuntas
15.	SM	L	60	Tidak Tuntas
16.	SW	P	70	Tuntas
17.	BA	P	70	Tuntas
18.	KM	P	60	Tidak Tuntas
19.	LF	L	60	Tidak Tuntas
20.	HN	L	90	Tuntas
Jumlah		1.400		
Nilai Rata-rata		70		Tuntas

Berdasarkan tabel 4, kemampuan siswa dalam materi kata kerja dasar melalui permainan *game anagram mania* mengalami peningkatan. Dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 16 orang yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa belum

mencapai ketuntasan. Persentase siswa yang tuntas 80%, dan persentase siswa yang tidak tuntas 20% dan nilai rata-rata 70. Dengan demikian, disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II telah tercapai, sehingga tidak melanjutkan ke tindakan III.

Observasi Tindakan Siklus II

Hasil observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa pengamat I memberikan skor 47, pengamat II memberikan skor 49, dari total skor maksimal yaitu 55. Persentase capaian masing-masing pengamat adalah 85,45% pengamat I dan 89,09% pengamat II. Setelah dihitung rata-rata persentasenya, diperoleh nilai sebesar 87,27% dan sudah mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan kriteria pembelajaran pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah berlangsung seperti yang direncanakan.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan pengamat I mencatat skor 43, sementara pengamat II memperoleh skor 65 dari skor maksimal 55. Persentase pengamat I memperoleh 78,18% dan pengamat II 83,63%. Setelah dihitung rata-rata persentase

dari kedua pengamat, diperoleh nilai 80,91%. Berdasarkan kriteria penilaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada tindakan siklus II, kegiatan pembelajaran termasuk ke dalam kategori baik dan sudah berhasil.

Wawancara

Hasil wawancara terhadap tiga perwakilan siswa, penerapan *Game Anagram Mania* mendapatkan respon yang sangat positif dari berbagai tingkat kemampuan belajar. Siswa merasa suasana belajar menjadi baru dan menyenangkan sehingga mereka lebih gampang mengingat contoh kata kerja dari susunan huruf acak tanpa kendala. Siswa berkemampuan rendah yang awalnya kurang suka pelajaran Bahasa Indonesia juga merasa terbantu untuk lebih mudah memahami materi. Secara keseluruhan, media ini sukses meningkatkan kenyamanan dan kemudahan memahami materi kata kerja bagi seluruh siswa.

Pendekatan pembelajaran bahasa yang mengintegrasikan konsep bermain sambil belajar ini terbukti secara empiris dapat mereduksi kecemasan belajar pada siswa. Hal ini selaras dengan teori

perkembangan kognitif Piaget (1972) dalam Sari & Putra (2020) yang menekankan pentingnya visualisasi konkret, serta teori akuisisi bahasa berbasis lingkungan interaktif dari Tomasello (2003) dalam Fitriani & Sari (2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan *Game Anagram Mania* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata kerja siswa kelas III SD Negeri 3 Jangka telah teruji kebenarannya.

D. Kesimpulan

Penerapan media *Anagram Mania* (*Wordwall*) terbukti mendongkrak hasil belajar kata kerja siswa kelas III SD Negeri 3 Jangka secara signifikan. Hal ini terlihat dari ketuntasan klasikal siswa yang awalnya 15%, meningkat menjadi 65% di Siklus I dan mencapai puncaknya pada Siklus II sebesar 80% dengan rata-rata kelas sebesar 70.

Hasil observasi terhadap penggunaan *Game Anagram Mania* pada materi kata kerja meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru meningkat dari 81,81% menjadi

88,32%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 76,36% menjadi 87,27%, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan optimal.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa kelas III SD Negeri 3 jangka terhadap peningkatan hasil belajar melalui penggunaan *game anagram mania* secara keseluruhan bernilai sangat positif dimana terciptanya interaktif dan ampuh mengusir rasa bosan.

Bagi guru bahasa Indonesia disarankan untuk menggunakan *platform* digital seperti *Wordwall* dalam mengajarkan materi kebahasaan. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dapat memperluas cakupan materi kebahasaan pada kelas kata lain, juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen guna menguji efektivitas *Game Anagram Mania* secara lebih luas pada populasi siswa yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriani, S., & Sari, N. P. (2022). Aplikasi model pembelajaran berbasis proyek dalam pengajaran kata kerja bahasa Indonesia untuk siswa kelas 3 SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa*, 5(1), 78-89.

- Ilham, M. I. A. A., & Dafit, F. (2024). Pengaruh permainan anagram untuk meningkatkan kosakata bahasa indonesia siswa kelas III sdn 21 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 411-420.
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan kualitatif dalam penelitian: Strategi, tahapan, dan analisis data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* E-ISSN: 3026-6629, 2(3),793-800.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*,7(2),275–284.<https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>.
- 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.
- Sari, N., & Putra, R. (2021). Penguasaan kosakata sebagai dasar keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 134–142.