



Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan *Anagram* (*Wordwall*) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik

Mia Oktaviani¹, Prima Gusti Yanti²
Program PascaSarjana Pendidikan Dasar

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia
miaoktaviani100@gmail.com¹, primagusti.yanti@gmail.com²

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>

First received: 28-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *anagram* pada aplikasi *wordwall* melalui metode permainan menyusun huruf acak menjadi kata yang runut untuk meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif yang dilakukan melalui pengumpulan data hasil tes awal dan tes akhir sehingga diambil perbandingan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dengan hasil belajar setelah menggunakan media *anagram* aplikasi *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media *anagram* berbasis *aplikasi wordwall* pada kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia, diperoleh hasil bahwa ada pengaruhnya pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Cipayung 3 Depok. Media *anagram* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kelas V dalam penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Melalui *anagram*, perbendaharaan kosakata peserta didik bertambah dengan menerapkannya dalam proses pembelajaran yang menarik. Penggunaan *anagram* dilakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta dalam bentuk penugasan di rumah bersama orang tua. Sebelumnya orang tua telah diberikan sosialisasi dan pelatihan terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi tersebut dengan perangkatnya masing-masing. Hal demikian dilakukan agar melalui bimbingan orang dapat memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran di rumah. Pemanfaatan *anagram* yang digunakan secara maksimal baik di rumah maupun di sekolah memberikan perubahan positif dalam penguasaan kemampuan kosakata peserta didik. Pemanfaatan media *anagram* juga membuat peserta didik lebih tertarik dan dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci; media *anagram*: pembelajaran bahasa indonesia; kemampuan kosakata

ABSTRACT

The study was conducted to determine the effectiveness of the use of *anagram* media in *wordwall* applications through the game method of compiling random letters into coherent words to improve vocabulary skills Indonesian students of grade V elementary school. Experimental research with quantitative methods is carried out through the

collection of data on the results of the initial test and the final test so that a comparison is taken between the learning outcomes before using learning media and learning outcomes after using the wordwall application anagram media. Based on the results of research on the use of anagram media based on wordwall applications on the ability to master vocabulary Indonesian, the results were obtained that there was an influence on improving the learning outcomes of class V students of SDN Cipayung 3 Depok. Anagram media has been shown to be effective in improving class V learning outcomes in vocabulary mastery Indonesian. Through anagrams, the vocabulary of learners is increased by applying them in an interesting learning process. The use of anagrams is carried out in learning Indonesian as well as in the form of assignments at home with parents. Previously, parents had been given socialization and training in advance to be able to access the application with their respective devices. This is done so that through guidance people can use the application as a learning medium at home. The use of anagrams that are used optimally both at home and at school provides a positive change in the mastery of students' vocabulary skills. The use of anagram media also makes students more interested and can be actively involved in learning activities Indonesian.

Keywords; anagram media; Indonesian language learning; vocabulary skills.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan penguasaan kosakata adalah kemampuan yang fundamental dalam kemampuan berbahasa. Unsur dasar sebelum mempelajari bahasa adalah penguasaan kosakata. Dengan menguasai kosakata, maka juga akan mempengaruhi cara berfikir kritis peserta didik. Penguasaan kosakata pada akhirnya menentukan kualitas seseorang (Widiyanto et al., 2018). Penguasaan kosakata terlihat dalam penggunaan keterampilan berbahasa setiap hari khususnya melalui keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Dalam kegiatan berbicara memerlukan perbendaharaan kosakata yang cukup sehingga kalimat lisan yang disampaikan dapat dimengerti oleh lawan bicara, serta tidak membosankan untuk didengarkan. Sedangkan dalam keterampilan menulis, kosakata adalah faktor paling penting yang mempengaruhi pemahaman dalam memantapkan ide atau gagasan yang padu ke dalam bentuk tulisan (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Penguasaan kosakata didapatkan peserta didik melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kemampuan keterampilan menyimak berkaitan erat dengan kemampuan berfikir serta bernalar (Nurhayani, 2010). Dengan menyimak peserta didik akan mampu menerima dan menyerap suatu informasi dengan baik, yang dalam prosesnya akan dapat menambah perbendaharaan kosakata yang diterima. Dalam aktivitas membaca peserta didik dikenalkan pada unsur berbahasa mulai dari yang terkecil yakni huruf, berkembang menjadi suku kata, kemudian terangkai menjadi kata serta kalimat. Melalui kedua jenis kegiatan tersebut peserta didik dapat memungkinkan peserta didik untuk menambah perbendaharaan kosakata yang dimilikinya. Namun motivasi untuk gemar membaca tidaklah dimiliki semua peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran berbahasa yang membutuhkan kemampuan peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat, peneliti menemukan peserta didik di kelas V SDN Cipayung 3 mengalami kesulitan saat menuangkan ide pikirannya dalam bentuk kalimat yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah

paragraf. Peserta didik cenderung membuat paragraf yang tidak padu atau tidak sesuai antara paragraf dengan kalimat penjelas yang ada dalam paragraf tersebut. Kondisi seperti ini juga sama ditemukan pada penelitian yang dilakukan di SDN Surakarta 2, yang terletak di Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, provinsi Jawa Barat yang juga ditemukan kesulitan pada siswa dalam pengembangan pembuatan paragraf (Suranenggala et al., 2015).

Salah satu faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut adalah karena kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dikuasai peserta didik. Mereka cenderung merasa bingung dalam mengembangkan sebuah paragraf serta menggunakan kata yang sama secara berulang. Biasanya mereka tidak menggunakan kata baku atau kata yang digunakan dalam pergaulan sehari-hari. Seyogyanya, kemampuan penguasaan kosakata juga meningkat seiring dengan meningkatnya usia perkembangan dan tingkatan sekolah peserta didik (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Namun jika hal tersebut tidak diimbangi dengan upaya peningkatan kemampuan kosakata dari diri sendiri ataupun lingkungan yang kurang stimulus untuk perkembangan berbahasa peserta didik maka tidak akan tercapai kemampuan menulis yang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berusaha menggunakan *anagram* dari aplikasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *website*. *Wordwall* biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran permainan kuis kata serta permainan berbasis kata menarik lainnya. *Anagram* sendiri adalah salah satu fitur permainan yang terdapat di aplikasi *wordwall*. *Anagram* adalah permainan kata yang memungkinkan pengguna untuk mengacak huruf-huruf sehingga membentuk beberapa kata atau kalimat yang berbeda-beda (Ardhani, 2011).

Permainan sebagai salah satu dunia yang masih mendominasi usia anak sekolah dasar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif menyenangkan dalam pembelajaran, khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Permainan berbasis aplikasi yang pada zaman teknologi saat ini sangat digemari oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk memanfaatkan media dan metode yang saat ini dekat dengan dunia anak usia sekolah dasar yaitu permainan berbasis aplikasi. Metode permainan berbasis aplikasi efektif digunakan dalam berbagai penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik (Studi et al., 2021).

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media *anagram* dalam pembelajaran bahasa, diantaranya penelitian peserta didik kelas IV pada pelajaran Bahasa Inggris SDN Sagan Yogyakarta (Suranenggala et al., 2015), peserta didik kelas I pada SDN Purwoharjo (Studi et al., 2021), peserta didik kelas III SQ (Ardhani, 2011), dan peserta didik kelas III SDI Wachid Hasyim (Guru et al., 2021). Peneliti belum menemukan hasil penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Ada penelitian dengan media *anagram* pada kelas V namun dilakukan pada pelajaran Bahasa Arab pada SD Integral Luqman Al-Hakim Ngawi. Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan peluang untuk mencoba menggunakan media pembelajaran *anagram* pada kelas V pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada permasalahan

kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *anagram (wordwall)* untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Kemampuan penguasaan kosakata adalah kemampuan yang fundamental dalam kemampuan berbahasa. Unsur dasar sebelum mempelajari bahasa adalah penguasaan kosakata. Dengan menguasai kosakata, maka juga akan mempengaruhi cara berfikir kritis peserta didik. Penguasaan kosakata pada akhirnya menentukan kualitas seseorang (Widiyanto et al., 2018). Penguasaan kosakata terlihat dalam penggunaan keterampilan berbahasa setiap hari khususnya melalui keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Dalam kegiatan berbicara memerlukan perbendaharaan kosakata yang cukup sehingga kalimat lisan yang disampaikan dapat dimengerti oleh lawan bicara, serta tidak membosankan untuk didengarkan. Sedangkan dalam keterampilan menulis, kosakata adalah faktor paling penting yang mempengaruhi pemahaman dalam memanasikan ide atau gagasan yang padu ke dalam bentuk tulisan (Mumpuni & Supriyanto, 2020).

Penguasaan kosakata didapatkan peserta didik melalui kegiatan menyimak dan membaca. Kemampuan keterampilan menyimak berkaitan erat dengan kemampuan berfikir serta bernalar. Dengan menyimak peserta didik akan mampu menerima dan menyerap suatu informasi dengan baik, yang dalam prosesnya akan dapat menambah perbendaharaan kosakata yang diterima. Dalam aktivitas membaca peserta didik dikenalkan pada unsur berbahasa mulai dari yang terkecil yakni huruf, berkembang menjadi suku kata, kemudian terangkai menjadi kata serta kalimat. Melalui kedua jenis kegiatan tersebut peserta didik dapat memungkinkan peserta didik untuk menambah perbendaharaan kosakata yang dimilikinya. Namun motivasi untuk gemar membaca tidaklah dimiliki semua peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran berbahasa yang membutuhkan kemampuan peserta didik untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat, peneliti menemukan peserta didik di kelas V SDN Cipayung 3 mengalami kesulitan saat menuangkan ide pikirannya dalam bentuk kalimat yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah paragraf. Peserta didik cenderung membuat paragraf yang tidak padu atau tidak sesuai antara paragraf dengan kalimat penjelas yang ada dalam paragraf tersebut. Kondisi seperti ini juga sama ditemukan pada penelitian yang dilakukan di SDN Surakarta 2, yang terletak di Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, provinsi Jawa Barat yang juga ditemukan kesulitan pada siswa dalam pengembangan pembuatan paragraf (Suranenggala et al., 2015).

Salah satu faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut adalah karena kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dikuasai peserta didik (Fitri & Yulisna, 2019). Mereka cenderung merasa bingung dalam mengembangkan sebuah paragraf serta menggunakan kata yang sama secara berulang. Biasanya mereka tidak menggunakan kata baku atau kata yang digunakan dalam pergaulan sehari-hari.

Seyogyanya, kemampuan penguasaan kosakata juga meningkat seiring dengan meningkatnya usia perkembangan dan tingkatan sekolah peserta didik. Namun jika hal tersebut tidak diimbangi dengan upaya peningkatan kemampuan kosakata dari diri sendiri ataupun lingkungan yang kurang stimulus untuk perkembangan berbahasa peserta didik maka tidak akan tercapai kemampuan menulis yang baik .

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti berusaha menggunakan *anagram* dari aplikasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk aplikasi berbasis *website*. *Wordwall* biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran permainan kuis kata serta permainan berbasis kata menarik lainnya. *Anagram* sendiri adalah salah satu fitur permainan yang terdapat di aplikasi *wordwall*. *Anagram* adalah permainan kata yang memungkinkan pengguna untuk mengacak huruf-huruf sehingga membentuk beberapa kata atau kalimat yang berbeda-beda (Can & Heroes, 2011).

Permainan sebagai salah satu dunia yang masih mendominasi usia anak sekolah dasar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif menyenangkan dalam pembelajaran (I. El. Khuluqo, 2017), tanpa terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Permainan berbasis aplikasi yang pada zaman teknologi saat ini sangat digemari oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk memanfaatkan media dan metode yang saat ini dekat dengan dunia anak usia sekolah dasar yaitu permainan berbasis aplikasi. Metode permainan berbasis aplikasi efektif digunakan dalam berbagai penelitian dalam upaya meningkatkan kemampuan kosakata peserta didik (Studi et al., 2021).

Media anagram merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Seiring dengan kemajuan zaman yang ditandai dengan majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan salah satu faktor yang mendorong untuk dilakukannya inovasi di dalam pembelajaran (I. El Khuluqo, 2021). Media anagram salah satu media yang tepat dalam menjawab tantangan zaman yang ada.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana peneliti membandingkan hasil belajar subyek penelitian sebelum dan setelah menggunakan media *anagram*. Sebelum digunakan media anagram peserta didik mengerjakan soal terlebih dahulu mengenai materi mengembangkan ide pokok suatu paragraf. Materi tersebut dipilih karena dapat menggambarkan kemampuan kosakata peserta didik. Selain itu materi tersebut juga sejalan dengan materi pembelajaran yang sedang dilakukan oleh peserta didik.

Penggunaan media *anagram* terbagi menjadi beberapa tahapan. Diantaranya adalah pemanfaatan media *anagram* secara klasikal melalui metode kuis secara klasikal dengan bantuan media infokus, kemudian barulah tahapan mencoba mempraktekkan penggunaan aplikasi tersebut dalam kelompok secara bergantian dan mengisi lembar kerja kelompok yang telah disediakan.

Selain penggunaan media *anagram* di kelas, penggunaan media ini juga disosialisasikan kepada orang tua agar dapat digunakan sebagai latihan di rumah.

Sosialisasi diberikan lewat pelatihan kepada orang tua agar dapat mendampingi peserta didik di rumah saat mengakses aplikasi anagram. Dengan memaksimalkan pembelajaran di sekolah dan di rumah, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih banyak sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media *anagram* dalam pembelajaran bahasa, diantaranya penelitian peserta didik kelas IV pada pelajaran Bahasa Inggris SDN Sagan Yogyakarta (Suranenggala et al., 2015), peserta didik kelas I pada SDN Purwoharjo (Studi et al., 2021), peserta didik kelas III SQ (Ardhani, 2011), dan peserta didik kelas III SDI Wachid Hasyim (Guru et al., 2021). Peneliti belum menemukan hasil penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Ada penelitian dengan media *anagram* pada kelas V namun dilakukan pada pelajaran Bahasa Arab pada SD Integral Luqman Al-Hakim Ngawi (Julia Agustin et al., 2019). Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan peluang untuk mencoba menggunakan media pembelajaran *anagram* pada kelas V pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada permasalahan kurangnya kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan *anagram* (*wordwall*) untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik.

3. PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian, maka didapatkan hasil perbedaan dari sebelum dan setelah penggunaan media *anagram*. Berikut adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media *anagram*.

Tabel 1

No	Nilai Tes Awal	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 74	kurang	22	56
2	75 – 82	cukup	12	31
3	83 – 91	baik	5	13
4	92 – 100	sangat baik	0	0
Jumlah			39	100

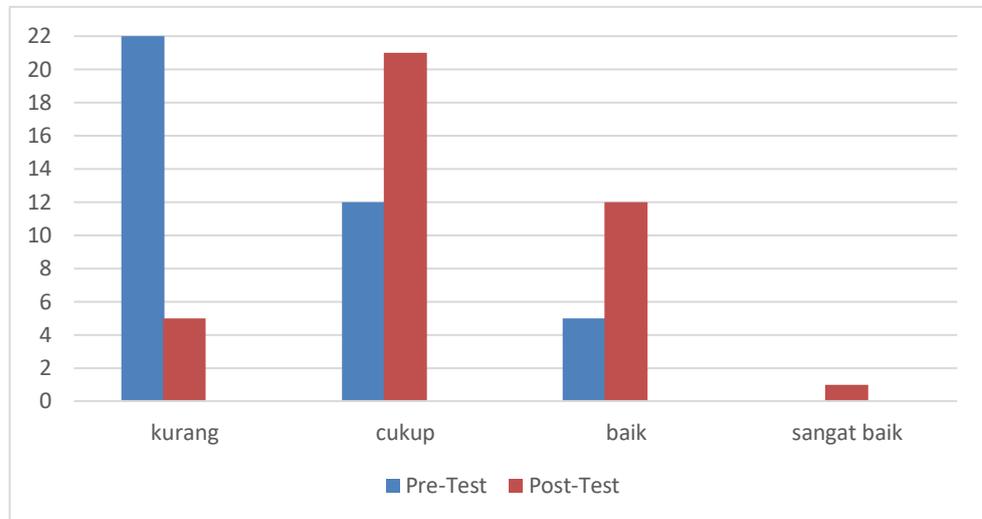
Berikut adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media *anagram*.

Tabel 2

No	Nilai Tes Akhir	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 74	kurang	5	13
2	75 – 82	cukup	21	54
3	83 – 91	baik	12	31
4	92 – 100	sangat baik	1	2
Jumlah			39	100

Berikut adalah diagram perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media *anagram*.

Perbandingan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir



Paragraf yang padu dapat terlihat melalui susunan kalimat secara logis serta melalui pengait kata yang mengubungkan antarkalimat. Kemampuan penggunaan kosakata yang beragam sangat diperlukan dalam pengembangan ide keterampilan berbahasa, baik keterampilan menulis maupun berbicara. Tanpa kemampuan tersebut peserta didik akan kesulitan untuk memahami suatu topik serta tidak akan mampu untuk berfikir secara kritis.

(Kadarusman & Cahyono, 2018) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan penguasaan kosakata, diantaranya: (a) latar belakang pendidikan/ pengetahuan dan usia yang semakin tinggi/ semakin tua memberikan kesempatan belajar dan berinteraksi yang lebih banyak kepada seseorang, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata seseorang, (b) keaktifan, dimana seseorang yang aktif akan lebih sering melakukan interaksi dengan orang lain, sehingga terjadi komunikasi yang dapat memperkaya kosakata yang dimilikinya (c) banyak/ seringnya buku/ referensi yang dibaca, dimana pengalaman membaca buku/ referensi juga akan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata secara langsung, dan (d) lingkungan mendukung yang akan menciptakan iklim yang komunikatif serta interaktif.

Data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian menunjukkan masih rendahnya kemampuan penguasaan kosakata yang dimiliki peserta didik sehingga hasil *pre-test* pengembangan kalimat penjelas menjadi paragraf yang padu menunjukkan hasil yang masih rendah. Nilai *pre-test* sebelum digunakan media aplikasi *anagram* menunjukkan 56 persen peserta didik masih dalam kelompok hasil kurang. Sebanyak 31 persen mendapatkan hasil cukup. Sedangkan peserta didik yang termasuk ke dalam kelompok hasil baik hanya terdapat 13 persen dan 0 persen untuk kelompok sangat baik. Kurangnya kemampuan penguasaan kosakata membuat peserta didik bingung dalam pemilihan

penggunaannya untuk mengembangkan paragraf yang padu. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi faktor lain yang menyebabkan kemampuan peserta didik dalam kemampuan penguasaan kosakata masih rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, digunakan media *anagram* sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi permainan. Sebelum digunakan peserta didik diperkenalkan terlebih dahulu secara klasikal menggunakan media infokus di kelas mengenai fitur *anagram* dari aplikasi *wordwall*. Berikut tahapan dalam penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan media *anagram*:

Pertemuan Pertama:

Pada pertemuan pertama peserta didik diberikan soal tes awal untuk mengetahui kemampuan penggunaan kosakata dalam mengembangkan ide paragraf. Berdasarkan hasil tes awal didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Pertemuan Kedua:

Pada pertemuan kedua peserta didik dilatih mengoperasikan aplikasi serta diajak bermain fitur *anagram* secara klasikal di kelas untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata yang tepat melalui metode kuis. Melalui pembelajaran dengan media aplikasi, peneliti mengamati peserta didik terlihat lebih bersemangat dan antusias untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Suasana pembelajaran berlangsung seru seperti bermain namun juga tetap berpedoman pada tujuan yang hendak dicapai.

Pada tahap ini juga diberikan sosialisasi dan pelatihan penggunaan anagram kepada orang tua. Sosialisasi dan pelatihan dilakukan di sekolah dengan menginformasikan orang tua agar membawa gadget masing-masing.

Pertemuan Ketiga:

Pada pertemuan berikutnya peserta didik dibagi secara berkelompok dan mendemonstrasikan penggunaan aplikasi. Setiap kelompok ditugaskan membawa kamus Bahasa Indonesia. Setiap kelompok akan praktek secara langsung menggunakan fitur *anagram* dari aplikasi *wordwall* dengan menggunakan gadget yang dipinjamkan oleh sejumlah guru. Secara berkelompok peserta didik mencoba aplikasi tersebut secara bergantian. Setiap kelompok mendata kata apa yang berhasil dirangkai, kemudian mencari makna kata dan menuliskannya dalam lembar kerja yang telah disediakan.

Pertemuan Keempat:

Pada tahap akhir peserta didik diberikan tes akhir untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan penguasaan kosakata yang diperoleh selama menggunakan media aplikasi *anagram*. Tes akhir mengacu kepada pemberian latihan sesuai dengan kosakata yang peserta didik peroleh selama proses pembelajaran menggunakan media *anagram*.

Melihat hasil data yang diperoleh terdapat peningkatan hasil meningkat dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Sebanyak 54 persen berada dalam kelompok cukup,

31 persen dalam kelompok baik, dan peningkatan 2 persen dalam kategori sangat baik. Meskipun masih terdapat 13 persen peserta didik dalam kategori kurang. Hal ini dilatarbelakangi pemanfaatan yang kurang maksimal mengingat media yang dilakukan di kelas digunakan secara bergantian, serta tidak seluruh orang tua dapat mendampingi belajar di rumah. Namun, berdasarkan hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa penggunaan media belajar aplikasi anagram dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata peserta didik dan media yang disukai penggunaannya oleh peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penggunaan media *anagram* aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata peserta didik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media *anagram* aplikasi *wordwall*. Untuk keberlanjutan dari penelitian ini dapat dipakai dasar sumber rujukan penelitian berikutnya yang mungkin dapat dikembangkan dan dapat diimplementasikan pada kondisi yang memiliki latar belakang yang sama dengan penelitian ini.

5. REFERENSI

- Ardhani, A. P. (2011). Keefektifan Penggunaan Media Anagram Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indones. *Al-Bidayah*, 3(1), 1–33.
- Can, W., & Heroes, B. (2011). *Anagram di Bahasa Indonesia*.
- Dewi Pramesti, Utami. 2006. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMPN I Kedawung, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat melalui Permainan Kata. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Fitri, R., & Yulisna, R. (2019). Hubungan Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Komposisi*, 4(1), 25–32.
- Ghani, Abd. Rahman A., (2016). *Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2021). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar Maftuhatul*. 5(5), 3614–3624.
- Julia Agustin, N. K. T., Margunayasa, I. G., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 239–249.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.19148>
- Kadarusman, G., & Cahyono, B. E. H. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(1), 61.

<https://doi.org/10.25273/linguista.v2i1.2756>

- Khuluqo, E. I. (2017). Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran. In *Pendidikan Bahasa Arab* (Vol. 2).
- Khuluqo, I. El. (2021). *Problematika dan Inovasi Pendidikan Dasar*.
Maryanto. 2017. Organ Gerak Hewan dan Manusia Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryanto. 2017. Organ Gerak Hewan dan Manusia Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101.
<https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Nurhayani, I. (2010). Pengaruh penggunaan metode bercerita terhadap kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut*, 4(4), 6.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/36/36>
- Purnomo, Mulyadi dkk. 2004. Model-model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Berdasarkan Kurikulum. Palembang.
- Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Pendidikan, J., Madrasah, G., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2021). *Pengembangan Media Anagram Dan Gambar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I*.
- Suranenggala, K., Cirebon, K., & Barat, J. (2015). *PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA MELALUI TEKA-TEKI SILANG*. 11(1), 82–93.
- Tarigan, Henry Guntur. 2001. Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- W, Solchan T., (2021). *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Widiyanto, S., Rusdianto, M., & Paryono, P. (2018). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa SD Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan. *Jurnal PGSD*, 11(1), 19–25. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.19-25>