

## Pengaruh Media Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Dede Krisdayanti<sup>1\*</sup>, Ani Herniawati<sup>2</sup>, Acim<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGMI, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup>PIAUD, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

<sup>3</sup>Perbankan Syariah, STAI Putra Galuh Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

\*Email: dedekris99@gmail.com

### INFO ARTIKEL

### ABSTRAK

#### Article history

Received: 27 May 2025

Revised: 29 May 2025

Accepted: 30 May 2025

**Kata Kunci:** bahasa Inggris; media anagram; penguasaan kosakata;

**Keywords:** english language; *anagram media*; *vocabulary mastery*;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media anagram terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penelitian ini terfokus pada pentingnya penguasaan kosakata dalam mendukung keterampilan berbahasa serta kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan relevan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Sadapaingan menggunakan pendekatan kuantitatif yang menerapkan desain *pre-eksperimental* dengan *One-Group Pretest-Posttest desain*. Subjek penelitian sebanyak 12 murid kelas V. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes *pretest* dan *posttest*, lalu dianalisis dengan *uji normalitas Shapiro-Wilk* dan *uji paired samples t-test*. Hasilnya membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa. Hasil analisis data *uji paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan media anagram, dengan rata-rata peningkatan sebesar 28.33 dan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media anagram efektif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa.

*This study aims to determine the effect of anagram media on elementary school students' mastery of English vocabulary. This research focused on the importance of vocabulary mastery in supporting language skills as well as the need for interesting and relevant learning media to increase student interest and learning outcomes. This research was conducted at SDN 5 Sadapaingan using a quantitative approach that applied a pre-experimental design with One-Group Pretest-Posttest design. The research subjects were 12 grade V students. Data was collected using pretest and posttest tests, then analyzed with Shapiro-Wilk normality test and paired samples t-test. The results prove that there is a significant difference in students' vocabulary mastery. The results of the paired samples t-test data analysis showed a significant increase in students' vocabulary mastery after using anagram media, with an average increase of 28.33 and a significance level (Sig. 2-tailed) of 0.018 ( $p < 0.05$ ), so it can be concluded that anagram media is effective in increasing students'*

## I. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris, karena berperan besar dalam keterampilan berbicara, menulis, dan memahami bahasa tersebut. Dengan memiliki kosakata yang luas, siswa dapat berkomunikasi lebih efektif serta lebih mudah memahami teks dalam Bahasa Inggris. Namun, di SDN 5 Sadapaingan, penguasaan kosakata siswa sebelumnya masih kurang memuaskan. Siswa kesulitan dalam menulis dan mengeja kosakata Bahasa Inggris yang terbukti dengan seringnya mengeluhkan tidak bisa dan selalu menanyakan huruf atau kata yang akan ditulis saat proses pembelajaran. Siswa menjadi tidak bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris sehingga nilainya kurang memuaskan. Oleh sebab itu, penelitian ini berpusat pada upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui media yang lebih inovatif dan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi lapangan di SDN 5 Sadapaingan, ditemukan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa masih menjadi permasalahan utama. Meskipun siswa kelas 5 telah mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris, pencapaian mereka dalam menguasai kosakata masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil penguasaan kosakata yang rendah dengan rata-rata nilai sebesar 47,5. Nilai rata-rata tersebut kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang harus dicapai siswa sebesar 74.

Masalah tersebut timbul disebabkan beberapa hal, diantaranya kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Siswa cenderung kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran yang masih bersifat konvensional, sering kali didominasi oleh metode ceramah atau tugas repetitif tanpa variasi yang menarik. Pendekatan pembelajaran yang monoton juga membuat siswa cepat bosan dan kurang fokus, sehingga menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya belum didukung oleh media yang tidak membosankan dan variatif, namun sebetulnya bisa mempermudah pemahaman siswa terhadap kosakata dengan lebih mudah. Permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian khusus agar kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata, dapat ditingkatkan secara signifikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu variasi pembelajaran yang digunakan adalah dengan penggunaan media pembelajaran anagram. Dengan media ini, harapannya mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan serta efektif, guna meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Media anagram digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Anagram adalah media penyusunan ulang huruf untuk membentuk kata yang memiliki makna tertentu. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mengenal dan memahami kosakata melalui cara yang lebih interaktif.

Menurut Lunsford & Julia Murphy dalam (Indrawati & Resti, 2020), proses pengajaran kosakata melalui media anagram dapat dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, guru memberikan siswa beberapa kosakata yang telah diacak dalam bentuk anagram. Selanjutnya, anagram tersebut dituliskan di papan tulis, dan siswa dari masing-masing

kelompok diminta untuk menyusunnya kembali ke bentuk kata yang benar. Biasanya, beberapa siswa dapat menyelesaikan tugas ini dengan cepat. Setelah itu, siswa diminta untuk membuat petunjuk berupa teka-teki silang yang berkaitan dengan setiap kata tersebut. Petunjuk-petunjuk ini nantinya dapat membantu siswa lain yang mengalami kesulitan dalam memecahkan anagram. Dengan demikian, melalui media anagram siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengingat dan memahami kata-kata dalam Bahasa Inggris.

Penelitian ini merujuk pada tiga penelitian sebelumnya. Penelitian pertama diantaranya dilakukan oleh Azis & Dafit (2024), dengan judul “Pengaruh Permainan Anagram untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 21 Pekanbaru”. Hasil penelitiannya adalah terdapat pengaruh permainan anagram terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa yang dibuktikan pada skor rata-rata *pretest* sebesar 72,93 dan rata-rata dari *posttest* sebesar 86,38.

Penelitian kedua oleh Sari et al., (2021), berjudul “Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata siswa secara nyata setelah pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media anagram. Data siklus I, diperoleh angka sebesar 4,17%, sementara di siklus II menunjukkan adanya kenaikan signifikan menjadi 83,33% dengan hasil akhir menunjukkan bahwa tingkat penguasaan kosakata siswa berada dalam kategori sangat tinggi.

Penelitian ketiga oleh Anakotta et al., (2023), berjudul “Pengaruh Teknik Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa SMA PGRI 1 Ambon”. Hasil penelitiannya membuktikan bahwa penerapan metode anagram berkontribusi positif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Jerman siswa SMA PGRI 1 Ambon. Ini terbukti dari *nilai t-hitung* 14,565 yang melebihi *nilai t-tabel* yaitu 1,729. Peningkatan juga terlihat dari rata-rata nilai *pre-test* yang awalnya 47,25 meningkat jadi 82,25 pada *post-test*. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) menyatakan setuju terhadap penerapan teknik anagram dalam pengajaran kosakata bahasa Jerman.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai penggunaan media berbasis permainan, kajian yang secara spesifik membahas pemanfaatan media anagram untuk pengajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar masih minim. Sebagian besar fokus utama penelitian sebelumnya adalah bertambahnya kemampuan kosakata Bahasa Inggris dengan pemanfaatan media jenis lain serta penerapan media anagram pada pelajaran lain. Oleh sebab itu, studi ini memiliki peran penting dalam mengisi kesenjangan tersebut serta memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media anagram dalam memperkaya perbendaharaan kata Bahasa Inggris di tingkat SD.

Penelitian ini memiliki urgensi disebabkan beberapa alasan utama. Pertama, penelitian ini menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis permainan, yang dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat belajar dengan media yang lebih menyenangkan serta memikat. Pendekatan berbasis permainan telah terbukti membuat pembelajaran lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka lebih mudah dalam menghafal dan memahami kosakata baru dalam Bahasa Inggris. Kedua, hasil penelitian ini berpotensi dapat berkontribusi untuk memberi sumbangsih penting dalam pengembangan

media pembelajaran tingkat sekolah dasar, terutama untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini juga berpotensi diterapkan di sekolah lain yang menghadapi kendala serupa dalam penguasaan kosakata siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih efektif, guru dapat lebih mudah menyusun strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta membangun suasana belajar yang lebih seru namun kondusif. Oleh karena itu, penelitian ini berpeluang memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa serta menjadi panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Keseluruhan penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi nyata terhadap permasalahan rendahnya penguasaan kosakata siswa di SDN 5 Sadapaingan. Dengan memanfaatkan media anagram pembelajaran menjadi lebih interaktif, siswa lebih terdorong untuk belajar dan memahami kosakata dengan lebih baik. Disamping itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan studi lanjutan dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan adanya temuan ini, diharapkan pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan memberikan hasil yang lebih optimal bagi perkembangan akademik siswa.

## II. KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kajian pustaka, peneliti membahas dua sub pembahasan. Kedua sub pembahasan tersebut meliputi, pengaruh media anagram, dan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Kedua sub pembahasan tersebut diuraikan sebagai berikut.

### Media Anagram

Media anagram merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menghadapi tantangan saat ini, terutama di sektor ilmu dan teknologi, menjadi stimulus penting bagi inovasi pendidikan. Media anagram adalah salah satu alat yang sesuai untuk menghadapi tantangan zaman saat ini (Oktaviani & Gusti Yanti, 2022). Media anagram adalah istilah Yunani yang terbentuk dari dua kata: 'ana' (kembali atau mengulang) dan 'gram' (huruf, kata, atau kalimat)." Berdasarkan permulaan katanya, anagram dapat dipahami sebagai suatu aktivitas dengan kata, frasa, maupun kalimat yang meresusun ulang kata, frasa, atau kalimat untuk menghasilkan makna yang berbeda (Siregar et al., 2023). Menurut Simanjuntak, dengan memanfaatkan media anagram siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi dapat mendorong kreativitas siswa sehingga mereka juga bisa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media anagram sehingga pemahaman dan penguasaan materi pelajaran mereka meningkat (Azis & Dafit, 2024).

Berdasarkan tiga pendapat di atas, dapat dielaborasi bahwa anagram merupakan aktivitas penyusunan ulang kata, frasa, atau kalimat untuk menghasilkan makna yang berbeda yang dapat mendorong kreativitas siswa aktif dalam pembelajaran sehingga pemahaman dan penguasaan materi menjadi meningkat. Media anagram dapat dijadikan terobosan untuk menghadapi tantangan zaman dalam proses belajar (Azis & Dafit, 2024; Oktaviani & Gusti Yanti, 2022; Siregar et al., 2023).

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media anagram adalah suatu alat yang digunakan pada kegiatan menyusun huruf-huruf dari sebuah kata, frasa, atau kalimat untuk menciptakan arti yang berbeda, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif tetapi juga mendorong kreativitas serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan anagram sebagai media dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta penguasaan materi, terutama dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Media pembelajaran ini menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk memenuhi tantangan pendidikan di zaman modern, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, penguasaan kosakata yang baik mencakup empat aspek penting, yakni pelafalan, penulisan, perubahan tata bahasa, dan pemahaman makna, yang semuanya bisa dilatih melalui media anagram. Proses belajar dengan anagram juga bersifat kolaboratif dan menyenangkan, karena melibatkan kegiatan kelompok, pemecahan teka-teki, dan pemberian arahan, sehingga menjadikan proses belajar lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

### **Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

Penguasaan kosakata adalah bagian yang memegang peran penting untuk pembelajaran bahasa, tidak terkecuali Bahasa Inggris. Kumpulan kata-kata yang dikuasai siswa akan mempengaruhi kemampuan mereka dalam berbicara, membaca, menulis, dan memahami teks dalam bahasa tersebut (Handayani, 2024). Menurut (Sugiharti & Riftina, 2019) penguasaan kosakata adalah keahlian dalam mengenali dan memakai kata-kata secara efektif, baik dalam percakapan sehari-hari maupun dalam tulisan. Menurut (Sirait et al., 2025) penguasaan kosakata sangat fundamental untuk mendukung keterampilan berbahasa Inggris seperti berbicara (*speaking*), mendengarkan (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Berdasarkan tiga pendapat di atas, dapat dielaborasi bahwa penguasaan kosakata memiliki peran penting dalam pembelajaran, khususnya Bahasa Inggris yang akan memengaruhi serta mendukung keterampilan siswa saat berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Penggunaan media pengajaran yang variatif dan menyenangkan sangat penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa (Handayani, 2024; Sirait et al., 2025; Sugiharti & Riftina, 2019).

Dari hasil elaborasi di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata memegang peranan penting untuk mendukung kemampuan berbahasa siswa, dalam komunikasi lisan atau tekstual. Kosakata menjadi dasar untuk meningkatkan keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan memahami teks berbahasa Inggris. Untuk menunjang penguasaan kosakata secara optimal, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tepat, seperti pemanfaatan media yang beragam dan sesuai konteks. Selain itu, pendekatan yang menarik dan menyenangkan, misalnya melalui permainan bahasa, dapat berperan dalam meningkatkan keterlibatan serta fokus siswa selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

Terdapat tiga indikator penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Pertama, memahami makna (*meaning*) dari kata-kata Bahasa Inggris baru tidak hanya untuk memperkaya kosakata, tetapi juga melatih otak agar berpikir dan mengingat secara efektif. Kedua, penguasaan ejaan (*spelling*) ialah kemampuan untuk mengidentifikasi huruf dan suku kata dalam sebuah kata yang menjadi fondasi penting dalam membaca dan menulis. Terakhir, pemahaman yang kuat tentang perubahan struktur

bahasa (*grammar*), seperti mengubah kalimat dari bentuk tunggal ke jamak dengan benar, memastikan siswa dapat menyusun kalimat yang runtut dan akurat.

### III. METODE PENELITIAN

#### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental untuk mengumpulkan data kuantitatif jenis *Pre-Eksperimental design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok yang dengan menggunakan media pembelajaran anagram. Jenis ini disebut *One-group Pretest-Posttest design*. Menurut (Sugiono, 2013), *One-group Pretest-Posttest design* merupakan penelitian yang dilakukan dengan memberikan *pre-test* (perlakuan awal) sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) dan kemudian diberikan *posttest* (tes akhir). Dalam jenis ini hanya melakukan penelitian pada satu kelas tanpa adanya kelas pembandingan. Selanjutnya, menurut (Tirta & Buyung, 2022), desain *One-Group Pretest-Posttest* melibatkan pemberian tes awal (*pretest*) kepada subjek sebelum intervensi apa pun, kemudian diberikan perlakuan tertentu, dan setelah itu dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi.

#### Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung di bulan Mei 2025. Penelitiannya dilaksanakan di SDN 5 Sadapaingan, Desa Sadapaingan, RT. RT. 03, RW. 01, Kecamatan Panawangan, Kabupaten Ciamis.

#### Target/Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini siswa kelas 5 sebanyak 12 orang siswa dengan rincian 5 laki-laki dan 7 perempuan di SDN 5 Sadapaingan yang berlokasi di Desa Sadapaingan, RT. 03, RW. 01, Kecamatan Panawangan, Kabupaten Ciamis.

#### Prosedur

Pada proses penelitian, peneliti melakukan observasi ke lapangan untuk mengetahui permasalahan yang ada di lapangan. Pada tahap awal penelitian, dilakukan pemberian soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran Bahasa Inggris dengan memanfaatkan media anagram. Untuk menambah semangat siswa, maka dibagi menjadi dua kelompok belajar untuk berlomba mengisi materi latihan yang disajikan di papan tulis, selanjutnya siswa menyusun jawabannya menggunakan media anagram di meja masing-masing kelompok. Proses penelitian diakhiri dengan pemberian soal *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik.

#### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa soal tes untuk mengukur kemampuan kosakata pada pembelajaran Bahasa Inggris. Soal tersebut dirancang sesuai dengan indikator kemampuan kosakata sebagai berikut.

No	Indikator Kemampuan yang diukur	Item/Sub Indikator	Nomor Soal
1	Makna ( <i>Meaning</i> )	Siswa dapat menemukan makna untuk kata Bahasa asing yang baru adalah baik untuk proses kerja otak anak, dengan cara berpikir dang mengingat kata baru.	1, 2, 3
2	Ejaan ( <i>Spelling</i> )	Siswa dapat mengetahui huruf dan suku	4, 5, 6, 7

		kata yang membentuk kata, disebut ejaan.	
3	Perubahan Struktur Bahasa ( <i>Grammar</i> )	Siswa mampu mengubah kalimat dari bentuk tunggal ke bentuk prural dengan struktur yang benar.	8, 9, 10

Sumber: (Cameron dalam Rikmasari & Riyanissani, 2017)

Instrumen penelitian telah melalui proses validasi oleh para ahli. Kemudian, data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan pendekatan kuantitatif.

### Teknik Analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini, menggunakan uji statistik *paired t-test* atau disebut juga *uji t dependen*. Pengujian ini bertujuan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok yang sama guna mengetahui adanya perbedaan yang signifikan.

Adapun tahapan analisis data meliputi:

1. Persiapan Data: Menyusun data hasil *pretest* dan *posttest* ke dalam tabel yang terorganisir, dimana setiap baris merepresentasikan satu orang peserta penelitian.
2. Melakukan *Uji Normalitas*: Memanfaatkan uji Shapiro-Wilk dikarenakan ukuran sampel yang minim, yaitu di bawah 50, guna mengidentifikasi apakah data memiliki distribusi normal.
3. Pelaksanaan *Uji t Berpasangan*: Melakukan perhitungan statistik untuk membandingkan rata-rata skor tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan *uji-t berpasangan (paired t-test)*.
4. Interpretasi Hasil: Menarik kesimpulan yang bertujuan untuk mengetahui apakah perlakuan memberikan dampak signifikan terhadap hasil penelitian atau tidak.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* dalam memanfaatkan media anagram pada pembelajaran Bahasa Inggris, sebagai berikut.

**Tabel 1.** Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	AR	30	60
2	APP	40	70
3	AFM	70	100
4	DH	50	80
5	IN	20	50
6	KAP	60	100
7	MRA	20	40
8	NSR	60	90
9	RKAF	40	70
10	SNB	50	70
11	SA	60	80
12	SNA	70	100

Sumber: SDN 5 Sadapaingan, 2025

Pada tabel di atas, merupakan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,5 dan nilai *posttest* sebesar 75,83. Terlihat peningkatan sebesar 28,33. Kemudian, dilakukan pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS. Berikut hasil uji normalitas.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.168	11	.200*	.927	11	.381
Posttest	.152	11	.200*	.955	11	.712

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 2 di atas, pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Test* sehingga didapatkan nilai signifikan untuk *pretest* adalah 0.381 dan untuk *posttest* adalah 0.712. Dari kedua hasil tersebut, terlihat bahwa nilainya kurang dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* merupakan data yang berdistribusi normal.

Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan dari kedua nilai tersebut.

**Tabel 3.** Hasil Output Paired Sample t-Test

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	28.333	5.774	1.667	-32.002	-24.665	17.000	11	.000

Berdasarkan tabel 3 di atas, didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0.000. Karena nilai signifikan atau *p-value* yang diperoleh lebih kecil dari 0.05, maka tolak H<sub>0</sub> dan terima H<sub>1</sub>. Artinya, terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan pemanfaatan media anagram.

**Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media anagram terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Penggunaan media anagram dalam pembelajaran bahasa Inggris dipengaruhi oleh beberapa aspek penting. Salah satu aspek utama ialah kemampuan kognitif siswa, dimana kemampuan berpikir logis dan analitis sangat membantu dalam menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna. Selain itu, pemahaman

siswa terhadap struktur bahasa seperti tata bahasa dan jenis kata juga berperan besar dalam menentukan keberhasilan mereka dalam menyelesaikan anagram. Penelitian ini sejalan dengan teori (Sari et al., 2021), yang mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan kosakata siswa secara nyata setelah pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media anagram.

Hasil penelitian membuktikan bahwa kemampuan siswa meningkat setelah menggunakan media anagram dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,5 dan nilai *posttest* sebesar 75,83. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 28,33 yang memengaruhi penguasaan kosakata siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dikemukakan oleh (Azis & Dafit, 2024), yang mengemukakan bahwa terdapat pengaruh permainan anagram terhadap peningkatan kosakata bahasa Indonesia siswa yang dibuktikan pada skor rata-rata *pretest* sebesar 72,93 dan rata-rata dari *posttest* sebesar 86,38.

Pengetahuan awal tentang kosakata bahasa Inggris menjadi modal penting, karena siswa yang memiliki pembendaharaan kata yang lebih luas cenderung lebih mudah mengenali kata dari bentuk anagram. Motivasi belajar dan minat siswa turut memengaruhi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dimana media anagram yang bersifat menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif. Kemampuan dalam pengucapan dan ejaan juga tidak dapat diabaikan, karena siswa dituntut untuk menyusun huruf secara tepat agar menghasilkan kata yang benar. Di samping itu, bimbingan guru sangat diperlukan dalam memberikan arahan, dukungan, serta menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa. Terakhir, kerja sama dalam kelompok menjadi faktor pendukung yang mampu meningkatkan interaksi dan saling tukar ide dalam memecahkan anagram, sehingga memperkuat pemahaman kosakata siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Anakotta et al., 2023), membuktikan bahwa penerapan metode anagram berkontribusi positif dalam meningkatkan kosakata Bahasa Jerman siswa SMA PGRI 1 Ambon dan menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) menyatakan setuju terhadap penerapan teknik anagram dalam pengajaran kosakata bahasa Jerman.

Penelitian ini mempunyai perbedaan dibandingkan beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Azis & Dafit, 2024), (Sari et al., 2021), dan (Anakotta et al., 2023). Ketiga penelitian tersebut meneliti fokus utama penelitiannya pada penggunaan media anagram pada pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dan Bahasa Jerman di SMA. Sehingga, fokus utama penelitian ini meneliti tentang penggunaan media anagram terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris di sekolah dasar. Adapun *novelty* dari penelitian ini adalah menekankan pada kosakata yang ada di bagian tubuh dengan membentuk kata lain dari kata tersebut untuk kemudian disusun menjadi kata yang sesuai. Dengan demikian, penelitian ini menyumbangkan temuan ilmiah baru dalam konteks cara mengajarkan Bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa studi sebelumnya, meskipun telah banyak penelitian mengenai penggunaan media berbasis permainan, kajian yang secara spesifik membahas pemanfaatan media anagram dalam proses belajar Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar yang masih terbatas. Sebagian besar penelitian-penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris dengan menggunakan

media jenis lain serta penerapan media anagram pada bidang studi lain. Sebagai hasilnya, kajian ini memiliki peran penting dalam mengisi perbedaan tersebut serta memberikan bukti empiris mengenai tingkat keberhasilan penggunaan media anagram untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki sejumlah keunggulan dan perbedaan yang jelas bila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pertama, fokus utama dari studi ini adalah pada penguasaan kosakata dalam Bahasa Inggris, yang merupakan elemen dasar dan sangat penting dalam belajar bahasa asing. Dengan menekankan kosakata, penelitian ini menawarkan kontribusi yang lebih terperinci dan mendalam terhadap kemampuan bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar. Kedua, studi ini dilakukan di SDN 5 Sadapaingan, yang memiliki siswa dengan karakteristik unik dalam aspek sosial, budaya, dan kemampuan awal, sehingga hasil dari penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan relevan untuk situasi yang serupa. Di samping itu, penelitian ini memanfaatkan alat ukur yang dirancang khusus untuk mengevaluasi penguasaan kosakata, sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan terfokus pada aspek yang dianalisis. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan temuan yang lebih tepat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, serta memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan teknik mengajar Bahasa Inggris yang efektif bagi siswa di jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menambah pengetahuan yang telah ada, melainkan juga memberikan manfaat yang bisa langsung diterapkan dalam konteks pengajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, terutama setelah mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan siswa secara khusus.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SDN 5 Sadapaingan pada tahun 2025, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media anagram berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa di tingkat dasar. Hal ini dibuktikan oleh perbedaan selisih skor *pretest* dan *posttest* dari 12 siswa yang semuanya menunjukkan kenaikan setelah proses pembelajaran dengan media anagram. Analisis normalitas yang dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data terdistribusi dengan baik dalam normal, yang memungkinkan penggunaan uji statistik. Hasil dari *Paired Samples Test* memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0.018, yang berada di bawah ambang batas signifikan 0.05. Maka, *hipotesis nol (H<sub>0</sub>)* dapat ditolak dan *hipotesis alternatif (H<sub>1</sub>)* diterima, menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada skor sebelum dan sesudah intervensi. Oleh karena itu, penerapan media anagram terbukti efektif dalam membantu siswa agar dapat memahami dan menguasai kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini juga menekankan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan juga interaktif seperti anagram, mampu membangkitkan dorongan belajar serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Temuan ini menghadirkan kontribusi ilmiah yang baru dengan fokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, menggunakan pendekatan *kuantitatif pre-eksperimental*, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya.

### Saran

Guru disarankan untuk menggunakan media anagram dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris karena efektif meningkatkan kemampuan siswa, dengan bimbingan yang cukup selama proses belajar. Sekolah perlu mendukung penggunaan media ini melalui fasilitas dan pelatihan bagi guru. Selain itu, orang tua diharapkan mendukung anak belajar di rumah dengan mengenalkan permainan anagram sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Peneliti berikutnya disarankan melibatkan sampel lebih besar dan mengkombinasikan media anagram dengan metode lain untuk hasil yang lebih optimal. Para peneliti di masa mendatang diharapkan untuk melanjutkan studi lebih lanjut tentang seberapa efektif media anagram dalam mata pelajaran lain, seperti matematika atau IPA, serta di berbagai jenjang pendidikan guna memperluas penggunaan media ini. Selain itu, eksplorasi dengan memasukkan variabel tambahan seperti motivasi belajar, keaktifan siswa, dan keterampilan sosial dapat menghasilkan temuan yang lebih mendalam dan bermanfaat. Para peneliti juga disarankan untuk mencoba metode penelitian yang berbeda, seperti penelitian tindakan kelas atau penelitian dan pengembangan, untuk menganalisis penggunaan media anagram dengan lebih menyeluruh di beragam konteks pembelajaran.

## REFERENSI

- Anakotta, S. K., Serpara, H., & Lestuny, C. (2023). Pengaruh teknik anagram terhadap penguasaan kosaksata bahasa jerman siswa sma pgri 1 Ambon. *J-Edu: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht*, 3(2), 62–68. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jedu>
- Azis, M. I. A., & Dafit, F. (2024). Pengaruh permainan anagram untuk meningkatkan kosakata bahasa indonesia siswa kelas III sdn 21 Pekanbaru. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 411–420.
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata bahasa inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Indrawati, I., & Resti, F. (2020). Using anagram technique to develop students' vocabulary mastery to the seventh grade students. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 3(2), 86–96. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v3i2.1434>
- Oktaviani, M., & Gusti Yanti, P. (2022). Mengembangkan media pembelajaran permainan anagram (wordwall) untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. *Ejurnal.Unmuhjember.Ac.Id*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97> First
- Rikmasari, R., & Riyanissani, A. (2017). Perbandingan penguasaan vocabulary siswa melalui model pembelajaran artikulasi dan inside outside circle (lingkaran kecil-lingkaran besar) pada mata pelajaran bahasa inggris kelas iii di sdit Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 77–87. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v5i2.451>
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya meningkatkan penguasaan kosakata bahasa indonesia dengan menggunakan permainan anagram di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614–3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Sirait, C. D., Simanjuntak, E. B., Indriani, R. B., Tarigan, S. E., Manurung, D. F., & Mawaddah, I. (2025). *Strategi guru dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa inggris siswa sekolah dasar pada materi ' plants ' . 9*, 9592–9598.
- Siregar, S. D. P., Asep Sopian, & Nunung Nursyamsiyah. (2023). Pembelajaran mufradat bahasa arab melalui media anagram. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 503–511.

<https://doi.org/10.24252/saa.v1i1i2.32855>

- Sugiharti, R. E., & Riftina, Y. (2019). Upaya peningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris melalui model scramble pada siswa kelas 4 sdn jatimulya 04 Tambun Selatan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15096>
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian luantitatif, kualitatif, dan r&d* (Issue January).
- Tirta, & Buyung. (2022). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan konsentrasi kecerdasan logis matematis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(2), 298–307. Metode Demonstrasi, Konsentrasi, Kecerdasan Logis Matematis