

Penggunaan *Anagram Games* dalam Pembelajaran Kosakata Siswa Kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai

Asrini¹, Harmilawati*², Sudirman P³

^{1,2}Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Universitas Islam Ahmad Dahlan

³Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Ahmad Dahlan

*e-mail: ilahamka00@gmail.com²



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan komponen mendasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris, namun masih menjadi tantangan bagi siswa di tingkat sekolah menengah. Di SMAN 12 Sinjai, rendahnya pencapaian siswa dalam penguasaan kosakata menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Anagram Games* terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas X IPA 2. Pertanyaan utama yang ingin dijawab adalah: Apakah penggunaan *Anagram Games* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kosakata siswa? Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experimental berupa *pretest-posttest without control group*. Data dikumpulkan melalui tes penguasaan kosakata sebelum dan sesudah perlakuan, lalu dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah diterapkannya *anagram game*, dengan rata-rata peningkatan berada dalam kategori sedang dengan nilai signifikansi $p < 0,05$. Temuan ini mengonfirmasi bahwa *Anagram Games* dapat menjadi metode alternatif yang efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMA. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dan partisipatif. Disarankan agar penelitian selanjutnya mengeksplorasi implementasi metode ini dalam durasi lebih panjang dan pada populasi yang lebih luas.

Kata kunci: *Anagram Games*, Kosakata Bahasa Inggris, Strategi pembelajaran

Abstract

Mastery of knowledge is a basic component in learning English, but it is still a challenge for students at the secondary school level. At SMAN 12 Sinjai, the low achievement of students in mastery of knowledge indicates the need for innovation in learning strategies. This study aims to determine the effect of using Anagram Games on improving English vocabulary mastery of class X IPA 2 students. The main question to be answered is: Does the use of Anagram Games have a significant effect on improving student competence? This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design in the form of a pretest-posttest without a control group. Data were collected through concept mastery tests before and after treatment, then analyzed using a paired sample t-test. The results showed a significant increase in students' mathematics mastery after the implementation of Anagram Games, with an average increase in the moderate category with a significance value of $p < 0.05$. These findings confirm that Anagram Games can be an effective alternative method in improving high school students' knowledge mastery. This study provides a practical contribution to the development of fun and participatory game-based learning strategies. It is recommended that further research explore the application of this method in a longer duration and in a wider population.

Keywords: *Anagram Games, English vocabulary, learning strategies students*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut penguasaan bahasa yang tidak hanya terbatas pada tata bahasa, tetapi juga kosakata yang luas sebagai dasar keterampilan komunikasi. Penguasaan kosakata menjadi indikator utama dalam kompetensi berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Menurut National Reading Panel (2000), kosakata merupakan satu dari lima komponen fundamental dalam pembelajaran bahasa. Sayangnya, data dari Kemendikbud (2022) menunjukkan bahwa hanya 42% siswa SMA yang

mencapai nilai memadai dalam asesmen literasi membaca, mengindikasikan lemahnya penguasaan kosakata.

Di era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris bukan lagi sekadar keterampilan tambahan, tetapi kebutuhan utama (Ananda, 2023). Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa internasional dalam komunikasi, teknologi, bisnis, dan Pendidikan (Prayoga & Khatimah, 2019). Oleh karena itu, penguasaan kosakata (*vocabulary*) menjadi aspek fundamental dalam keterampilan berbahasa. Kosakata merupakan komponen penting dalam empat keterampilan utama berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut (Nation, 2013), seseorang perlu menguasai setidaknya 3000 kata dasar untuk memahami teks dalam Bahasa Inggris secara efektif.

Meskipun Bahasa Inggris telah diajarkan sejak tingkat dasar di Indonesia, hasil capaian siswa sering kali belum optimal. Berdasarkan EF English Proficiency Index 2023, Indonesia menempati peringkat ke-78 dari 113 negara dalam kemampuan Bahasa Inggris, dengan skor rata-rata hanya 487 yang tergolong rendah EF EPI (2023). Hal ini terjadi tentu saja diakibatkan oleh berbagai faktor, diantaranya metode pengajaran ataupun media pembelajaran.

Di tingkat sekolah menengah atas, pembelajaran kosakata sering kali masih berpusat pada hafalan dan metode konvensional (Farhana et al., 2021). Hal ini menjadikan proses belajar membosankan dan kurang efektif dalam membangun pemahaman kontekstual. Penggunaan metode inovatif seperti game edukatif mulai dilirik sebagai pendekatan alternatif. Permainan kata, seperti anagram, dapat merangsang daya ingat dan meningkatkan retensi kata (Jannah & Masnawati, 2024). Namun, pemanfaatannya masih sangat terbatas di kelas-kelas reguler di Indonesia. Hal yang sama terjadi di SMAN 12 Sinjai. Guru sering menghadapi kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar kosakata siswa. Hal ini diperparah oleh metode pengajaran yang monoton, berbasis hafalan, dan minim interaksi atau kreativitas.

Menurut penelitian Anggresia et al., (2024), penggunaan media pembelajaran interaktif seperti permainan (*games*) dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam pembelajaran kosakata secara signifikan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah Anagram game (Wahidin et al., 2023). Anagram adalah permainan linguistik di mana siswa diminta menyusun kembali huruf-huruf menjadi kata yang bermakna (Fatoni & Kadarisman, 2023). Kegiatan ini memicu pemikiran kritis dan reflektif, sehingga kosakata tidak hanya dihafal tetapi juga diproses secara mental. Menurut (Siregar et al., 2023), penggunaan media anagram dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan peningkatan signifikan dalam retensi kosakata siswa. Literatur lain juga menyatakan bahwa anagram adalah permainan kata yang menantang siswa untuk menyusun ulang huruf menjadi kata baru. Ini bukan hanya melatih kreativitas linguistik tetapi juga memperkuat retensi kosakata. Penelitian oleh (Anggresia et al., 2024) menunjukkan bahwa anagram efektif dalam meningkatkan perbendaharaan kata siswa SMP.

Beberapa studi menunjukkan bahwa permainan berbasis bahasa seperti anagram meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Penelitian oleh (Nabila & Indriwardhani, 2022) menemukan bahwa aplikasi Educandy berbasis anagram membantu siswa memahami kosakata bahasa Jerman dengan lebih baik. Hasilnya menunjukkan kenaikan prestasi siswa sebesar 23% dibandingkan metode tradisional. Secara kognitif, anagram melatih pengenalan pola, memori jangka pendek, serta kemampuan problem solving linguistik siswa. Selain itu, aspek bermain dalam pembelajaran mendorong pembentukan suasana kelas yang positif dan dinamis. Penelitian (Fitriani & Rizkia, 2024) mengungkapkan bahwa integrasi game berbasis Web seperti WordWall, termasuk fitur anagram, memberikan peningkatan signifikan terhadap penguasaan kosakata siswa SMA. Namun, studi tersebut belum mengulas secara spesifik efek anagram pada siswa kelas X.

Di sisi lain, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian terdahulu. Sebagian besar riset hanya dilakukan di sekolah dasar atau dalam konteks pembelajaran bahasa asing. Misalnya, penelitian oleh (Iqrani et al., 2024) di Kabupaten Gowa hanya berfokus pada siswa kelas I SD, sementara studi mengenai efektivitas anagram di jenjang SMA, khususnya kelas X IPA, masih jarang dijumpai.

Permasalahan yang dihadapi di SMAN 12 Sinjai mencerminkan tren nasional. Berdasarkan data sekolah, hanya 48% siswa kelas X IPA 2 yang mencapai standar nilai kosakata pada asesmen semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Siswa mengaku kesulitan memahami makna kosakata dalam konteks

bacaan dan mengalami kejenuhan saat menggunakan metode ceramah dan latihan soal berulang. Begitupun, penggunaan metode ceramah dan latihan tertulis terbukti kurang memotivasi siswa. Guru juga menyatakan bahwa mereka membutuhkan inovasi dalam strategi pengajaran kosakata yang mampu menjangkau variasi gaya belajar siswa.

Permainan edukatif telah diakui dalam literatur sebagai alat pedagogis yang meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Dalam konteks kosakata, permainan seperti anagram membantu membentuk asosiasi semantik yang lebih kuat (Nabila, 2025). Meskipun banyak penelitian menunjukkan efektivitas permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, studi mengenai dampak khusus dari *Anagram Games* terhadap siswa SMA, khususnya kelas X IPA 2, masih terbatas, baik dari sisi kuantitatif maupun kontekstual lokal. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjawab kebutuhan akan strategi pembelajaran kosakata yang lebih menarik dan berdampak. Dengan menerapkan *Anagram Games* di kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai, diharapkan dapat terjadi peningkatan penguasaan kosakata secara signifikan. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur efektivitasnya secara terstruktur dan objektif.

Penelitian ini menjadi relevan karena menggabungkan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas konkret penggunaan *Anagram Games* dalam pembelajaran kosakata siswa, terutama pada lingkungan sekolah menengah atas di daerah. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan perangkat ajar berbasis permainan kata sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, banyak studi menyatakan bahwa game seperti anagram mampu meningkatkan daya ingat kosakata hingga 60% dibanding metode konvensional karena menstimulasi otak kanan dan kiri secara bersamaan (Anggresia et al., 2024). Salah satu aspek penting dari anagram adalah mendorong partisipasi aktif siswa, kolaborasi, dan kompetisi sehat. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berdampak jangka panjang.

Kebutuhan akan inovasi pembelajaran kosakata di SMAN 12 Sinjai menjadi faktor penting dilakukannya penelitian ini. Pendekatan kuantitatif juga akan memperkuat validitas data dan analisis. Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif atau belum meneliti populasi siswa SMA di kelas awal (X IPA), yang memiliki karakteristik kognitif dan motivasional yang berbeda dengan siswa SMP atau SMA kelas atas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Anagram Games* terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design). Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah strategi pembelajaran berbasis game dalam pendidikan Bahasa Inggris. Secara praktis, hasilnya diharapkan dapat digunakan guru sebagai alternatif metode pengajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*, one group pretest posttest. Desain pre-eksperimen merupakan penelitian eksperimen yang sampelnya tidak diambil secara acak serta tidak memiliki kelas control (Sugiyono, 2019). Adapun variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah “penggunaan *Anagram Games*” dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah “penguasaan kosakata siswa”. Penelitian dilaksanakan dalam kurun waktu 2 bulan pada bulan Maret sampai dengan bulan April di SMAN 12 Sinjai, Jl. Andi Massalinri, Sangiaserri, Kec. Sinjai Selatan, Kab. Sinjai, Prov. Sulawesi Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 SMAN 12 Sinjai yang berjumlah 28 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni peneliti menggunakan tes tertulis berjumlah 20 butir soal berbentuk pre-test dan post-test. Jika jawaban benar akan mendapatkan skor 5 dan jika salah akan mendapatkan skor 0 dengan durasi waktu 30 menit. Selain menggunakan tes, peneliti juga menggunakan dokumentasi. Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan dalam memperoleh data ataupun informasi baik dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2017).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 yaitu Uji Normalitas, Uji-t, dan Uji N-gain. Uji Normalitas menggunakan rumus One Sampel Kolmogrov-Smirnov, Uji-t menggunakan uji-t berpasangan atau *paired sample t-Test*, dan Uji N-gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

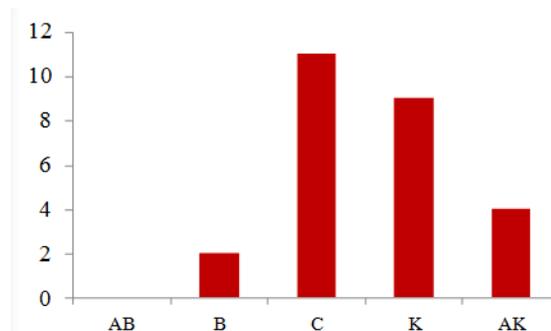
Hasil penelitian terkait penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan *Anagram Game* dapat dilihat melalui hasil tes, baik berupa *pretest* maupun *posttest* berikut:

Tabel 1. Frekuensi dan Persentase Pre Test

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Amat baik	86-100	0	0
2.	Baik	71-85	2	7,69 %
3.	Cukup	56-70	11	42,30 %
4.	Kurang	41-55	9	34,61 %
5.	Amat kurang	< 40	4	15,38 %

Dari tabel di atas diketahui 2 siswa mendapatkan skor antara 71-85 dengan kriteria baik, 11 siswa mendapatkan skor antara 55-70 dengan kriteria cukup baik serta 9 siswa mendapatkan skor antara 41- 55 dengan kriteria kurang dan 4 siswa mendapat skor < 40 dengan kriteria sangat kurang.

Berdasarkan data di atas, maka hasil *pre test* disederhanakan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Pre Test

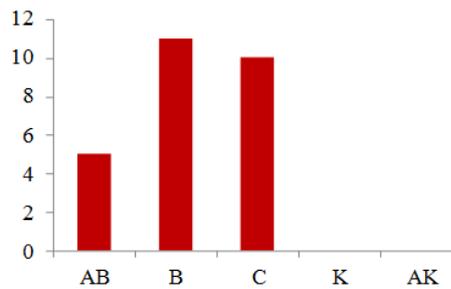
Tes akhir atau *posttest* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan atau *treatment* langsung diperoleh hasil yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi dan Persentase Post Test

No	Klasifikasi	Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Amat baik	86-100	5	19,23 %
2.	Baik	71-85	11	42,30 %
3.	Cukup	56-70	10	38,47 %
4.	Kurang	41-55	0	0

5.	Amat kurang	< 40	0	0
----	-------------	------	---	---

Pada *post test*, 5 siswa mendapatkan skor 86-100 dengan kriteria amat baik, 11 siswa mendapatkan skor 71-85 dengan kriteria baik dan 10 siswa mendapatkan skor 56-70 dengan kriteria cukup dan tidak ada siswa yang mendapatkan hasil kurang atau sangat kurang. Berdasarkan data di atas, maka hasil *posttest* disederhanakan dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Post Test

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan rumus *One Sampel* Kolmogrov-Smirnov dengan bantuan SPSS 25 for windows hasil yang diperoleh hasil:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Menggunakan *One Sample K-S*

Variabel	<i>Asymp. Sign.</i>	Keterangan
<i>Pre test</i>	0,200	Normal
<i>Post test</i>	0,200	Normal

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa sebaran pre test maupun post test memiliki taraf signifikansi 0,2 atau lebih besar dari 0,05 ($0,2 > 0,05$) sehingga dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas di atas, maka tahapan selanjutnya yakni melakukan Uji Hipotesis. Berikut hasil *pre test* dan *post test* yang digambarkan dalam table berikut:

Tabel 4. Hasil Skor *Pre Test* – *Post Test*

No	(X ₁)	(X ₂)	D (X ₁ -X ₂)	D (X ₁ -X ₂) ²
1	67	92	25	625
2	36	64	28	784
3	56	68	12	144
4	62	89	27	729
5	65	76	11	121
6	48	60	28	784
7	70	80	10	100
8	31	70	40	1600
9	45	84	39	1521
10	67	78	11	121
11	58	78	20	400
12	47	90	43	1849
13	35	71	36	1296

No	(X ₁)	(X ₂)	D (X ₁ -X ₂)	D (X ₁ -X ₂) ²
14	58	82	24	576
15	49	60	11	121
16	63	85	22	484
17	66	78	12	144
18	55	67	12	144
19	78	93	15	225
20	75	97	22	484
21	38	67	29	841
22	50	73	23	529
23	43	84	41	1681
24	47	81	34	1156
25	52	65	13	169
26	58	75	17	289
Total				16.917

Pada Tabel 4 terlihat bahwa hasil keseluruhan dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* siswa adalah 16.917 sehingga dari data tersebut untuk mengetahui t_{hitung} digunakan *paired sample t-test* atau sampel berpasangan.

$$T = \frac{d}{S\bar{d}}$$

$$\bar{d} = \frac{585}{26}$$

$$\bar{d} = 22,5$$

$$S\bar{d} = \frac{Sd}{\sqrt{n}}$$

$$S\bar{d} = \frac{12,26}{\sqrt{26}}$$

$$S\bar{d} = \frac{12,26}{5,19} = 2,37$$

Setelah memperoleh nilai d dan sd maka nilai t_{hitung} adalah:

$$T = \frac{d}{S\bar{d}}$$

$$T = \frac{22,5}{2,37}$$

$$T = 9,493$$

Sementara untuk menentukan nilai t_{tabel} yang pertama adalah mencari df atau *degree of freedom* atau derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

$$Df = n - 1$$

$$= 26-1$$

$$= 25$$

Sehingga nilai t_{tab} adalah:

$$T_{tab} = t_{0,05}(25)$$

= 2,059

Setelah memperoleh nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , untuk hasil uji-t atau uji hipotesis disederhanakan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	T_{hitung}	T_{tabel}
Pre test – post test	9,493	2,059

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 5 menunjukkan bahwa t_{hitung} dari 26 sampel adalah 9,493 lebih besar dari t_{tabel} dengan df 25 yaitu 2,059. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* pada siswa. Dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak. Setelah dilakukan uji hipotesis, selanjutnya dilakukan Uji N-gain. Berikut hasil skor *pre test* dan *post test* siswa yang digambarkan dalam bentuk tabel yang kemudian akan dilakukan uji N-gain.

Tabel 6. Hasil Skor Pre Test dan Post Test Siswa

No	<i>Pre test</i>	<i>post test</i>
1	67	92
2	36	64
3	56	68
4	62	89
5	65	76
6	48	60
7	70	80
8	31	70
9	45	84
10	67	78
11	58	78
12	47	90
13	35	71
14	58	82
15	49	60
16	63	85
17	66	78
18	55	67
19	78	93
20	75	97
21	38	67
22	50	73
23	43	84
24	47	81
25	52	65
26	58	75
Total	1439	2007
Rata-rata	55,34	77,19

Dengan menggunakan rumus N-gain di atas maka diperoleh hasil:

$$g = \frac{568}{1161}$$

$$g = \frac{2007 - 1439}{2600 - 1439}$$

$$g = 0,49$$

Berdasarkan hasil N-gain di atas diperoleh hasil 0,49 artinya $0,7 > 0,49 > 0$. Hal ini menandakan bahwa hasil berada pada kriteria yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan anagram di dalam pembelajaran.

Dari data hasil penelitian di atas, diketahui bahwa terdapat peningkatan penguasaan kosakata yang dikategorikan dalam kategori sedang setelah intervensi berupa penggunaan anagram game. Data skor rata-rata pre-test siswa adalah 55,34 dan meningkat menjadi 77,19 pada post-test, maka terdapat peningkatan sebesar 21,85 poin.

Berdasarkan data yang diperoleh pada penghitungan uji hipotesis, diperoleh data bahwa t_{hitung} dari 26 sampel adalah 9,493 lebih besar dari tabel dengan df 25 yaitu 2,059. Hal ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa. Dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak.

Temuan ini mendukung teori *Cognitive Load Theory* (Sweller, 1988), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur bermain dapat mengurangi beban kognitif dan mempercepat internalisasi materi. Dalam konteks ini, *Anagram Games* mendorong keterlibatan aktif, analisis pola kata, dan membangun makna melalui permainan, bukan hanya hafalan. Selain itu, Teori *Constructivist Learning* (Piaget, 1973) juga menjelaskan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna. *Anagram game* sebagai strategi pembelajaran kontekstual menyediakan lingkungan di mana siswa *construct* makna secara aktif melalui interaksi kata.

Hasil ini selaras dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Anggresia et al., 2024) yang menemukan bahwa penggunaan anagram game meningkatkan skor post-test siswa SMP dari 59 ke 71 secara signifikan. Penelitian (Fitriani & Rizkia, 2024) juga melaporkan peningkatan penguasaan kosakata dengan pendekatan web-based *Anagram Games* seperti WordWall, terutama dalam kemampuan menyusun kata dan memahami konteks makna. Terbaru, hasil penelitian (Nabila, 2025) menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan teknik anagram memiliki motivasi belajar lebih tinggi dan penguasaan kosakata lebih baik dibanding yang diajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, temuan penelitian ini mendukung hipotesis bahwa *Anagram Games* efektif meningkatkan penguasaan kosakata siswa SMA.

4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan efektivitas anagram game dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas X SMAN 12 Sinjai secara signifikan meskipun masih dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa strategi tersebut valid dan potensial, meski masih perlu penguatan dari aspek durasi, konten, dan konteks implementasi. Penelitian ini tidak hanya mendukung hipotesis awal, tetapi juga memberikan dasar kuat untuk replikasi dan pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, E. P. (2023). Daya Minat Dalam Penggunaan Bahasa Inggris Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Masyarakat Indonesia. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 1(02 Juni), 172–184. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/hypothesis/article/view/664>

- Anggresia, M. B., Hatip, M., & Devanti, Y. M. (2024). The Effect of Anagram Game to Student Vocabulary at Junior High School. *ENJEL: English Journal of Education and Literature*, 3(2), 215–219.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.1-17>
- Fatoni, A. F., & Kadarisman, K. (2023). Pelatihan Pengayaan Kosakata Bahasa Inggris melalui Permainan Anagram bagi Siswa SMK Ar-Rahman. *Jurnal ABDIRAJA*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.24929/adr.v6i1.1595>
- First, E. E. (2023). *EF English Proficiency Index*. <https://www.ef.com/epi/>.
- Fitriani, A. D., & Rizkia, S. N. (2024). The Power of Web-Games : Improving Students ' Vocabulary Mastery In A Fun Way. *Educater Journal*, 1(1), 15–25.
- Iqrani, N. A., Salam, R., & Faisal, M. (2024). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Penggunaan Media Balok Huruf (Anagram) Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 4(2), 151–170.
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Kebudayaan, K. P. dan. (2022). *Laporan Hasil Asesmen Nasional 2022*. <https://pusmendik.kemdikbud.go.id>.
- Nabila, E. (2025). *The Effectiveness of the Anagram Word Game Toward Students' Vocabulary Mastery at the Seventh Grade of SMPN 14 Kota Serang*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Nabila, S. M., & Indriwardhani, S. P. (2022). Penerapan Permainan Anagram Berbasis Aplikasi Educandy dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas X Bahasa SMA Islam Kepanjen. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(10), 1417–1427. <https://doi.org/10.17977/um064v2i102022p1417-1427>
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Panel, N. R. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment*.
- Prayoga, R. A., & Khatimah, H. (2019). Pola Pikir Penggunaan Bahasa Inggris Pada Masyarakat Perkotaan di Jabodetabek. *Simulacra: Jurnal Sosiologi*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.21107/sml.v2i1.5520>
- Siregar, S. D. P., Sopian, A., & Nursyamsiyah, N. (2023). Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Melalui Media Anagram. *Shaut Al Arabiyyah*, 11(2), 503–511. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.32855>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D: Vol. I* (Issue 1).
- Wahidin, Santaria, R., & Jufriadi. (2023). The Effect of Anagram Game on Students' Vocabulary at the Tenth Grade of Senior High School 4 Palopo. *Jurnal Sinestesia*, 13(2), 2023. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/537>