

ABSTRAK

Helmi Zahrul Fuadi. 2024. *Peningkatan Mutu Kegiatan Pembelajaran Dan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Permainan Anagram Berbantuan Wordwall Pada Siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.* Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd., (II) Dr. Lulus Irawati, S.S., M.Pd.

Kata kunci: *Mutu Pembelajaran, Kosakata, Anagram, Wordwall*

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi yang jelas tentang mutu pembelajaran dan penguasaan kosakata juga kelebihan dan kekurangan penggunaan permainan Anagram berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Sumber data yang digunakan adalah informan, peristiwa dan dokumen. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas III dan siswa kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. Peristiwa dalam penelitian ini adalah segala bentuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dokumen penelitian ini adalah modul ajar, silabus, daftar nilai. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Validitas data menggunakan Teknik metode triangulasi dengan sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia melalui permainan anagram berbantuan *Wordwall* pada siswa kelas III berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena adanya kerjasama yang baik antara guru, siswa dan semua komponen yang ada di sekolah. Guru telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

ABSTRACT

Helmi Zahrul Fuadi. 2024. *Improving the Quality of Learning Activities and Mastery of Indonesian Vocabulary Using Wordwall-Assisted Anagram Games for Class III Students at SDN 2 Tugurejo, Slahung District, Ponorogo Regency, Academic Year 2024/2025.* Thesis. Madiun: Master of Indonesian Language and Literature Education Study Program, Postgraduate Faculty, PGRI Madiun University. Supervisor (I) Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd., (II) Dr. Lulus Irawati, S.S., M.Pd.

Keyword: *Quality of Learning Activities, Mastery of Indonesian Vocabulary, Anagram, Wordwall*

This research aims to obtain a clear description of the quality of learning and mastery of vocabulary as well as the advantages and disadvantages of using the *Wordwall*-assisted Anagram game to the third students of SDN 2 Tugurejo, Slahung District, Ponorogo Regency, Academic Year 2024/2025.

The research method used is qualitative descriptive using the type of Classroom Action Research. The data sources used are informants, events and documents. The informants in this research were the principal, third grade teacher and students of SDN 2 Tugurejo, Slahung District, Ponorogo Regency. The events in this research are all forms of learning activities in the classroom. This research document is a teaching module, syllabus, list of values. Data collection techniques in this research used in-depth interviews, observation and documentation. Data validity uses the triangulation method technique with sources.

The results of the research show that when learning Indonesian vocabulary through *Wordwall*-assisted anagram games for third grade students goes well and improves. This happens because there is good cooperation between teachers, students and all components in the school. The teacher has planned the lesson coherently and in accordance with the learning objective