

## ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini dengan adanya permasalahan siswa belum dapat menguasai kosakata bahasa Indonesia sehingga siswa membutuhkan permainan anagram agar penguasaan bahasa Indonesia lebih meningkat. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan anagram pada siswa kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya. Metode penelitian data yang dipakai peneliti diperoleh dari penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus berulang yaitu siklus I dan siklus II. Disetiap siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDI Wachid Hasyim Surabaya yang berjumlah 24 siswa. Hasil penelitian ini berdasarkan teknik pengumpulan data melalui observasi dan soal tes, sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif. Kemudian data dikumpulkan sehingga mendapatkan hasil akhir yang kategori sangat tinggi. Simpulan secara umum, penelitian yang dilakukan untuk menganalisis data upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan permainan anagram pada siklus I memperoleh data 4,17% siklus II memperoleh data 83,33% kemudian data dikumpulkan sehingga mendapatkan hasil akhir yang kategori sangat tinggi.

Kata Kunci : penguasaan kosakata, permainan anagram SDI Wachid Hasyim Surabaya