

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAGRAM WORDWALL  
TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AL-QUR'AN SISWA KELAS VI SD NEGERI 9  
TELAGA BIRU**

Dwy Putri Cahyati<sup>1</sup>, Abd. Hamid Isa<sup>2</sup>, Yulanti S. Mooduto<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Gorontalo<sup>123</sup>

[cahyati30dwyputri@gmail.com](mailto:cahyati30dwyputri@gmail.com), [hamid\\_isa@ung.id](mailto:hamid_isa@ung.id), [yulantimooduto@umgo.ac.id](mailto:yulantimooduto@umgo.ac.id)

**ABSTRACT**

This study aims to analyze the effect of Anagram Wordwalls Learning Media on the Quranic Skills of sixth-Grade Students at SD Negeri 9 Telaga Biru. The research method used in this study was a quantitative quasi-experimental design with a nonequivalent Control Grup Design. The number of subject was 33 sixth-grade studen at SD Negeri 9 Telaga Biru. Data collection techniques included observation, Pretest, posttest, and documentation. The result of the non-parametric tes showed a significant difference between the result of the improvement in Quranic reading skills of the expeimental and control classes. Therefore, the aplication of an Anagram Wordwalls learning media can influence the Quranic reading skills of sixth-grade students at SD Negeri 9 Telaga Biru. It is recommended that scool provide facilities and training for educators, particularly regarding the ability to use digital learning.

Keywords: Learning Media, Anagram Wordwalls, Reading, Quran

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan Media Pembelajaran Anagram Wordwall terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Jumlah subjek penelitian 33 siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru. Teknik pengumpulan data instrumen observasi, pretes dan postes serta dokumentasi. Hasil penelitian melalui analisis data uji Non Parametrik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, sehingga penerapan media pembelajaran Anagram wordwall dapat mempengaruhi kemampuan membaca Al-Qur'an siswa kelas VI di SD Negeri 9 Telaga Biru. Direkomendasikan agar sekolah dapat memberikan fasilitas dan pelatihan untuk para pendidik terutama mengenai Kemampuan menggunakan media pembelajaran digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Anagram Wordwall, Membaca, Al-Qur'an

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam dimensi afektif dan spiritual. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang posisi strategis dalam membangun literasi religius siswa, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an sebagai kompetensi dasar yang harus dikuasai sejak dini. Namun demikian, realitas empiris menunjukkan bahwa tingkat literasi Al-Qur'an di Indonesia masih berada pada kategori yang mengkhawatirkan, yang mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan pendidikan dan implementasi pembelajaran di lapangan.

Dari perspektif pedagogis, kemampuan membaca Al-Qur'an tidak hanya berkaitan dengan pengenalan huruf dan pelafalan, tetapi juga melibatkan aspek kompleks seperti penguasaan tajwid, makharijul huruf, serta kelancaran membaca (fluency). Proses ini menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya repetitif, tetapi juga interaktif dan bermakna. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran membaca Al-Qur'an masih didominasi oleh metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah, sehingga kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Mayer, 2009; Clark & Mayer, 2016).

Lebih lanjut, rendahnya kemampuan membaca Al-Qur'an tidak dapat dilepaskan dari rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan (engagement) merupakan salah satu determinan utama keberhasilan belajar, yang secara signifikan dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan media yang digunakan (Fredricks et al., 2004; Ryan & Deci, 2020). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak interaktif menjadi salah satu faktor penghambat optimalisasi proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul berbagai inovasi dalam media pembelajaran yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah media berbasis game digital. Pendekatan game-based learning telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui integrasi elemen permainan dalam proses pembelajaran (Plass et al., 2015; Wouters et al., 2013). Selain itu, konsep gamification dalam pendidikan juga menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan seperti tantangan, skor, dan interaktivitas dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012).

Dalam kerangka ini, Wordwall sebagai platform pembelajaran digital menawarkan berbagai fitur interaktif, salah satunya adalah anagram, yang memungkinkan siswa menyusun kata atau kalimat secara dinamis. Aktivitas

ini tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Dari perspektif multimedia learning theory, integrasi antara teks, audio, dan visual dalam Wordwall dapat meningkatkan pemrosesan informasi melalui dual-channel processing, sehingga memperkuat pemahaman siswa (Mayer, 2009).

Selain itu, pendekatan experiential learning menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan lebih efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam (Kolb, 1984). Dalam konteks pembelajaran membaca Al-Qur'an, penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional.

Namun demikian, meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar (Hake, 1998; Slavin, 2018), kajian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media anagram berbasis Wordwall terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, tanpa mengkaji secara mendalam aspek literasi religius, khususnya kemampuan membaca Al-Qur'an yang memiliki karakteristik unik.

Lebih jauh lagi, terdapat kecenderungan bahwa penggunaan

media digital dalam pembelajaran belum sepenuhnya mempertimbangkan keseimbangan antara teknologi dan interaksi pedagogis. Padahal, penelitian menunjukkan bahwa efektivitas teknologi pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang tepat (Clark & Mayer, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian yang signifikan, yaitu kurangnya kajian empiris yang mengintegrasikan media pembelajaran digital berbasis anagram dengan pembelajaran membaca Al-Qur'an secara spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media pembelajaran anagram berbasis Wordwall terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa sekolah dasar.

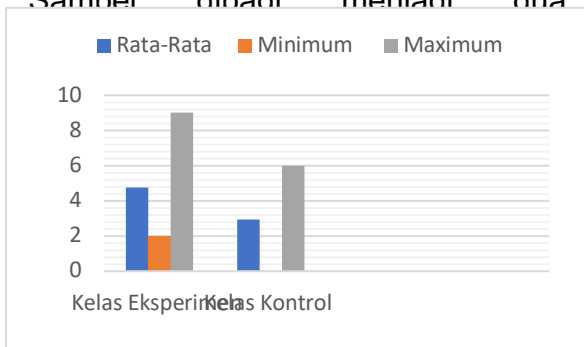
Secara konseptual, penelitian ini menawarkan kontribusi baru melalui integrasi pendekatan game-based learning, multimedia learning, dan experiential learning dalam konteks pembelajaran literasi Al-Qur'an. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran, tetapi juga memperkaya kajian teoretis dalam bidang pendidikan agama berbasis teknologi.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe nonequivalent

control group design. Desain ini dipilih karena subjek penelitian tidak dapat ditentukan secara acak.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 9 Telaga Biru yang berjumlah 33 siswa. Sampel dibagi menjadi dua



Dokumentasi

Instrumen penelitian divalidasi melalui expert judgment. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap:

Uji normalitas (Shapiro-Wilk)

Uji homogenitas (Levene's Test)

Uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test

Kriteria pengambilan keputusan:

Jika  $p < 0,05 \rightarrow$  signifikan

Jika  $p > 0,05 \rightarrow$  tidak signifikan

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Perbandingan Nilai

Kelas	Pr etest	Pos ttest
Eksperi	12	16,

men	,05	82
Kontro	12	15,
1	,31	37

### Uji Hipotesis

Mann-Whitney:  $p = 0,025 (< 0,05) \rightarrow$  signifikan

### N-Gain

Eksperimen: 0,435 (sedang)

Kontrol: 0,286 (rendah)

### Effect Size

$d = 0,44$  (sedang)

Gambar 1. Diagram Batang

Dari data diagram batang diperoleh bahwa hasil peningkatan pada kelas Eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil peningkatan pada kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh peningkatan nilai maximum 9 poin dan minimum 2 poin, sedangkan kelas kontrol memperoleh peningkatan dengan nilai maximum 6 poin dan nilai minimum 0 poin atau tidak meningkat. Dari hasil perbedaan peningkatan tersebut maka dapat dikatakan media pembelajaran anagram memberikan pengaruh terhadap hasil nilai kemampuan membaca Al-Qur'an Siswa.

### 2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran anagram berbasis Wordwall memiliki pengaruh

signifikan terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Namun demikian, peningkatan ini tidak hanya dapat dijelaskan melalui perbedaan statistik semata, melainkan perlu dianalisis melalui pendekatan teoritis yang lebih komprehensif.

Secara konseptual, efektivitas media Wordwall dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan audio secara simultan (Mayer, 2009). Dalam konteks penelitian ini, integrasi teks ayat, audio pelafalan, dan aktivitas penyusunan anagram memberikan stimulasi kognitif ganda yang memperkuat proses encoding informasi dalam memori siswa.

Lebih lanjut, dari perspektif game-based learning, penggunaan elemen permainan seperti anagram dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa (Plass et al., 2015). Aktivitas menyusun kata atau potongan ayat tidak hanya melibatkan aspek kognitif dasar, tetapi juga mendorong proses berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan sintesis. Hal ini sejalan dengan temuan Deterding et al. (2011) bahwa elemen gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

Selain itu, peningkatan kemampuan membaca juga dapat dijelaskan melalui pendekatan experiential learning, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif (Kolb, 1984). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya membaca secara pasif, tetapi

secara aktif menyusun, mendengar, dan memverifikasi bacaan mereka.

Namun demikian, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya keterbatasan. Ketergantungan siswa terhadap audio dalam Wordwall berpotensi mengurangi fokus terhadap aspek tajwid. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak sepenuhnya dapat menggantikan peran guru dalam memberikan umpan balik langsung terhadap pelafalan siswa. Temuan ini konsisten dengan penelitian Clark & Mayer (2016) yang menekankan bahwa teknologi pembelajaran harus didukung oleh intervensi pedagogis yang tepat.

Dengan demikian, media anagram Wordwall lebih tepat diposisikan sebagai pedagogical enhancer daripada sebagai pengganti pembelajaran konvensional. Integrasi antara media digital dan interaksi langsung guru menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca Al-Qur'an.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 17 Limboto.

Media pembelajaran anagram berbasis Wordwall terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan

siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Namun demikian, penggunaan media digital perlu diimbangi dengan peran aktif guru dalam membimbing dan mengoreksi bacaan siswa, terutama dalam aspek tajwid. Oleh karena itu, integrasi antara media digital dan pembelajaran langsung menjadi pendekatan yang lebih optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literature review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Icha Resita Ningtyas, F., Syafri, S., & Wahyuni, B. D. (2022). Hubungan kemampuan membaca Al-Qur'an dan minat belajar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 672–681. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.640>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Wiley.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Ma'arif, M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). *Pemanfaatan media*

- pembelajaran berbasis Wordwall. *Jurnal Pendidikan*, 10, 1152–1158.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nisrina, P., Suresman, E., & Parhan, M. (2025). Revitalisasi pembelajaran PAI melalui Wordwall. *Jurnal Pendidikan*, 8, 6009–6014.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pribadiyanto, E. E. (2022). Penerapan metode tilawati. *Gunung Djati Conference Series*, 10, 338–350.
- Purba, M. Y., & Negeri, U. S. D. (2024). Strategi pembelajaran PAI dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 134–141.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic motivation and self-determination theory. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Saleh, & Syahrudin. (2023). Media pembelajaran. *Eureka Media Aksara*.
- Sihotang, H. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. UKI Press.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal QOSIM*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Tanjung, A. (2022). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar. *Edu Global*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v3i1.839>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. (2013). Meta-analysis of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>