**LOKAKARYA**
*Journal Research and Education Studies*
Vol. 5 – No. 2 2026 | EISSN: 2962-3537 | Page 197-203
https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/lokakarya/

# Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Type Anagram Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri 064995 Komplek Barakuda

**Rukhaya Cantika Armanda Harahap**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: rukhaiyahcantika@gmail.com

**ABSTAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain petest-*posttest* control group design. Popolasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa jelas II SD Negeri 064995 Komplek Barakuda, dengan sample yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes membaca permulaan yang dinilai melalui lembar observasi sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaaan siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan aplikasi *Wordwall* type anagram dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hai ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* type anagram efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.
Kata Kunci : Anagram, Membaca Permulaan, *Wordwall*

**ABSRACT**

*This study aims to determine the effect of using an anagram type Wordwall application on the beginning reading ability of second-grade elementary school students. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a pretest-posttest control group design. The population in this study were all second-grade students of SD Negeri 064995 Komplek Barakuda, with samples consisting of the experimental class and the control class. The data collection technique used an initial reading ability test assessed through observation sheets before and after treatment. Data analysis was carried out through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using independent sample t-tests. The results showed that the beginning reading ability of students in the experimental class experienced a significant increase after using the anagram type Wordwall application compared to the control class that used conventional methods. This can be seen from the increase in the average posttest score of the experimental class compared to the control class. The significance value obtained was smaller than 0.05, indicating a significant difference between the two classes after being given treatment. Thus, it can be concluded that the anagram type Wordwall application is effective in improving the beginning reading ability of second-grade elementary school students.*
*Keywords : Anagram, Wordwall, Reading the Beginning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan teknologi digital yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar adalah kemampuan membaca permulaan, karena kemampuan ini menjadi fondasi utama dalam memahami berbagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya (Harianto, 2020). Membaca merupakan salah satu sarana utama dalam memperoleh pengetahuan, dan keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Aryani & Purnomo, 2023).

Kemampuan membaca permulaan mencakup pengenalan huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana yang harus dikuasai siswa sejak dini (Soleha et al., 2021) Membaca tidak hanya sekadar mengenali simbol huruf, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami makna dari teks yang dibaca (Safitri et al., 2024). Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa ( Nurani et al., 2021). Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Yuniarti et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 064995 Komplek Barakuda, ditemukan bahwa siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam membaca, khususnya dalam menyusun huruf menjadi kata dan memahami kalimat sederhana. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran interaktif adalah sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi dan informasi kepada peserta didik (Rokmanah et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan daya tarik dan interaksi, menghemat waktu pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar, memungkinkan proses belajar yang fleksibel, serta membentuk sikap belajar siswa yang lebih baik (Simbolon et al., 2021). Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memberilan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Gandasari & Pramudiani, 2021); Oktaviani & Yanti, 2022). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena dapat menstimulasi motivasi serta mempercepat pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Shabrina et al., 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *Wordwall*, yaitu platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu fitur dalam *Wordwall* adalah tipe anagram, yaitu permainan menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna. Media anagram dapat melatih kemampuan siswa dalam mengenali huruf, menyusun kata, serta meningkatkan penguasaan kosakata (Sari et al., 2021). Selain itu, penggunaan media berbasis permainan (game based learning) juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Yuniarti et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media anagram dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan (Tannia et al., 2024). Selain itu, penggunaan aplikasi *Wordwall* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Oktaviani & Yanti, 2022). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Wordwall* type anagram dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yaitu belum optimalnya pemanfaatan media digital berbasis *Wordwall* type anagram dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Adapun kebaruan dalam penelitian ini terletak pada integrasi penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram sebagai media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 58 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 29 siswa disetiap kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan membaca permulaan menggunkan teks sederhana yang dilaksanakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, dengan teknik penilaian menggunakan lembar observasi. Teknis analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yaitu : (1) uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, (2) uji homogenitas menggunakan *Levene Sample-test*, 3) uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent *Sample t-test*. Seluruh proses analisa data dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics dengan taraf signifikansi 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Wordwall* type anagram, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

### Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 64,04 dengan kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Wordwall* type anagram, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 97,33 dengan kategori baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,29 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 74,87. Meskipun terjadi peningkatan pada kelas kontrol, peningkatan tersebut tidak sebesar kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *Wordwall* type anagram.

**Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest***

| Kelas | *Pretest* | *Posttest* |
|---|---|---|
| Eksperimen | 64,04 | 87,90 |
| Kontrol | 62,29 | 74,87 |

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selama proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus ketika menggunakan aplikasi *Wordwall* type anagram.

**Hasil Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

| Tests of Normality | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Kolmogorov-Smirnov[a] | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Kelas | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Kemampuan Membaca Permulaan Siswa | *Pretest* Eksperimen | .076 | 29 | .200* | .966 | 29 | .456 |
| | *Posttest* Eksperimen | .080 | 29 | .200* | .962 | 29 | .358 |
| | *Pretest* Kontrol | .094 | 29 | .200* | .975 | 29 | .695 |
| | *Posttest* Kontrol | .114 | 29 | .200* | .971 | 29 | .590 |

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada SPSS diperoleh nilai signifikansi *pretest* eksperimen sebesar 0,456, *posttest* eksperimen sebesar 0,358, *pretest* kontrol sebesar 0,695 dan *posttest* kontrol sebesar 0,590. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,318 > 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan homogen.

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas**

| Test of Homogeneity of Variance | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Kemampuan Membaca | Based on Mean | 1.436 | 1 | 56 | .236 |
| | Based on Median | 1.438 | 1 | 56 | .235 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Permulaan Siswa | Based on Median and with adjusted df | 1.438 | 1 | 55.826 | .235 |
| | Based on trimmed mean | 1.446 | 1 | 56 | .234 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene pada program IBM SPSS Statistic diperoleh nilai rata-rata (based on mean) sebesar 0,236. Karena nila signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

**Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis**

| Independent Samples Test | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | T -test for Equality of Means | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Kemampuan Membaca Permulaan Siswa | Equal variances assumed | 1.436 | .236 | 9.727 | 56 | .000 | 13.03690 | 1.34029 | 10.35198 | 15.72181 |
| | Equal variances not assumed | | | 9.727 | 54.164 | .000 | 13.03690 | 1.34029 | 10.34997 | 15.72382 |

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test menggunakan program IBM SPSS Statistics diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall type* anagram terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 064995 Komplek Barakuda.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 064995 Komplek Barakuda. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi

dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 87,90 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 74,87.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa terjadi karena aplikasi *Wordwall* type anagram mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan (Putri, 2025). Melalui permainan menyusun huruf menjadi kata, siswa lebih aktif dalam mengenali huruf, memahami hubungan huruf dan bunyi, serta membaca kata dan kalimat sederhana. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami materi membaca permulaan dengan lebih mudah.

Penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram juga meningkatkan motivasi belajar siswa (Yuniarti et al., 2023). Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih fokus dan antusias mengikuti kegiatan belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran berbasis permainan membuat siswa tidak mudah bosan sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat (Mashuri & Budiyono, 2009).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Tannia et al., 2024) yang menyatakan bahwa media anagram berpengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian (Krisdayanti & Herniawati, 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media anagram mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori (Gandasari & Pramudiani, 2021) yang menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui permainan edukatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram dapat dijadikan alternatif media pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Penggunaan aplikasi *Wordwall* type anagram mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar membaca. Dengan demikian, aplikasi *Wordwall* type anagram dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Amanda Wahyu Safitri, Suharmono Kasiyun, Syamsul Ghufron, P. M. (2024). *Implementasi Media Big Book dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Permulaan*. *4*, 199–205.

Aryani, W. D., & Purnomo, H. (2023). *Gerakan Literasi Sekolah ( GLS ) Dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar*. *5*(2), 71–82.

Delila Khoiriyah Mashuri, B. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V Delila Khoiriyah Mashuri Abstrak*. 1–11.

Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. *3*(6), 3689–3696.

Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. *9*(1), 1–8.

Krisdayanti, D., & Herniawati, A. (2025). *Pengaruh Media Anagram Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*. *2*(May), 124–135.

Maftuhatul Ulumiyah Kumala Sari, Suharmono Kasiyun, H. Syamsul Ghufron, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *volume 5 N*, Halaman 3614-3624.

Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). *Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram ( Wordwall ) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik*. *7*(2), 275–284.

Putri, S. (2025). *Efforts To Improve Mastery Of Indonesian Language Vocabulary By Using Anagram Games ( Word Wall ) In Grade Iv Elementary School Min 1 Medan In The 2023 / 2024 Academic Year*. 499–508. https://doi.org/10.30868/im.v7i02.8257

Riga Zahara Nurani, Fajar Nugraha, H. H. M. (2021). *Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *5*(3), 1462–1470.

Rokmanah, S., Andriana, E., & Hakim, M. L. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SDI Khalifah*. *8*(1), 67–74.

Shabrina, A., Putri, R., Khairi, A., Pgri, S., Trunojoyo, A. J., Barat, G., Batuan, K., & Sumenep, K. (2025). *Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *1*(April), 120–131.

Simbolon, N., Suartama, I. K., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata*. *11*.

Soleha, R. S., Fadhillah, D., Tangerang, U. M., & Tangerang, K. (2021). *Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas ii sekolah dasar*. 58–62. https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50

Tannia, W., Humaira, M. A., Firmansyah, W., & Djuanda, U. (2024). *Pengaruh Media Anagram Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri Sirnagalih 02*. *3*, 10558–10567.

Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami media untuk efektifitas pembelajaran*. *4*, 111–123.