Volume 9 Issue 6 (2025) Pages 2507-2517
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun: Studi R&D Model ADDIE

Santi Ruciani[1]✉, Sumarno[2], Bagus Adi Saputro[3], Supiani[4], Nurfitriah[5]
Pendidikan Dasar, Universitas Persatuan Guru Indonesia Semarang, Indonesia(1,2,3)
Administrasi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia(4)
Conventry University, United Kingdom(1,2,3)
DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan literasi permulaan anak usia dini. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya ketercapaian literasi baca-tulis di PAUD akibat dominasi metode konvensional. Penelitian menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model ADDIE pada 15 anak kelompok B (usia 5–6 tahun) di salah satu TK Kabupaten Tegal. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru, observasi, wawancara, serta rubrik tes literasi. Analisis menggunakan Aiken's V untuk validitas isi, indeks kepraktisan, dan uji pra–pasca dengan N-Gain untuk efektivitas. Hasil menunjukkan media Wordwall valid, praktis digunakan, dan efektif meningkatkan pengenalan huruf, kosakata sederhana, serta membaca awal. Penelitian ini menegaskan bahwa adaptasi Wordwall berbasis prinsip belajar sambil bermain dapat menjadi solusi inovatif bagi guru PAUD dalam meningkatkan literasi permulaan anak.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Literasi, Media Edukatif, Pembelajaran Interaktif, Wordwall*

Abstract

This study aims to develop and test a Wordwall-based learning media to improve early childhood literacy. The background of the study is based on the low achievement of reading and writing literacy in PAUD due to the dominance of conventional methods. The study used a Research and Development (R&D) design with the ADDIE model on 15 children in group B (aged 5–6 years) in a kindergarten in Tegal Regency. Data were collected through expert validation sheets, teacher practicality questionnaires, observations, interviews, and literacy test rubrics. Analysis used Aiken's V for content validity, a practicality index, and a pre-post test with N-Gain for effectiveness. The results showed that the Wordwall media was valid, practical to use, and effective in improving letter recognition, simple vocabulary, and early reading. This study confirms that adapting Wordwall based on the principle of learning through play can be an innovative solution for PAUD teachers in improving children's early literacy.

Keywords: *Early Childhood, Literacy, Educational Media, Interactive Learning, Wordwall.*

Copyright (c) 2025 Santi Ruciani, et al.
✉ Corresponding author:
Email Address: supianijaya1983@gmail.com (Semarang, Indonesia)
Received 9 September 2025, Accepted 18 October 2025, Published 18 October 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase krusial dalam membangun fondasi literasi permulaan, karena keterampilan ini berkorelasi langsung dengan kesiapan akademik dan keberhasilan belajar di jenjang berikutnya. Target capaian literasi untuk anak usia 5–6 tahun di Indonesia menekankan penguasaan pengenalan huruf, kosakata dasar, dan membaca awal (Kemendikbud, 2017). Namun, hasil *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) USAID (2014) memperlihatkan bahwa banyak anak di kelas awal sekolah dasar belum mampu membaca dengan pemahaman yang baik, menandakan fondasi literasi sejak PAUD belum optimal. Data awal di TK Az-Zahra Dukuhwaru Kabupaten Tegal juga menunjukkan sebagian besar anak kelompok B masih kesulitan mengenal huruf secara utuh dan menunjukkan keterlibatan rendah dalam aktivitas literasi. Ketidaksesuaian antara standar capaian perkembangan literasi permulaan dan praktik pembelajaran yang masih monoton, berpusat pada guru, serta minim stimulasi interaktif menegaskan adanya kesenjangan yang perlu diatasi.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang pedagogis baru melalui media interaktif yang memanfaatkan prinsip gamifikasi. Berbeda dari media konvensional, gamifikasi memadukan tantangan, umpan balik instan, serta elemen *visual–auditori* yang mampu menarik perhatian anak usia dini yang memiliki rentang atensi singkat dan preferensi belajar multisensorik (Prensky, 2012; Fanny, 2020). Studi empiris menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian akademik anak di berbagai jenjang (Oktariyanti, 2021; Walidah, 2022; Aini, 2023). Namun, riset tersebut masih dominan pada konteks sekolah dasar dan menengah dengan fokus mata pelajaran tertentu. Belum banyak penelitian yang secara sistematis mengadaptasi media digital untuk kebutuhan literasi anak usia 5–6 tahun dalam konteks PAUD Indonesia, terutama dengan mempertimbangkan *ortografi* bahasa Indonesia yang relatif transparan dan berimplikasi pada strategi pengenalan huruf dan fonem.

Dari sisi *state of the art,* kajian tentang *gamifikasi* menunjukkan bahwa integrasi penanda *prosodik (intonasi, ritme)* dan dukungan *visual–auditori* memperkuat perhatian anak, memfasilitasi keterlibatan emosional, serta berdampak positif pada indikator literasi permulaan. *Wordwall*, sebagai aplikasi berbasis web dan mobile, menyediakan berbagai template permainan *edukatif* yang memungkinkan penerapan mekanisme ini secara fleksibel. Keunggulannya terletak pada kemampuannya menggabungkan teks, gambar, warna, dan suara dalam aktivitas belajar sambil bermain, yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang aktif, ingin tahu, dan mudah terdistraksi.

Novelty penelitian ini terletak pada pengembangan media *Wordwall* yang didesain khusus untuk anak usia 5–6 tahun dengan mengoperasionalisasikan prinsip belajar sambil bermain ke dalam indikator literasi permulaan, yaitu pengenalan huruf, kosakata sederhana, dan membaca awal. Media ini tidak hanya digunakan sebagai sarana evaluasi, melainkan juga sebagai stimulus pedagogis untuk meningkatkan atensi, motivasi, dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) memvalidasi keandalan media Wordwall sebagai media pembelajaran literasi anak usia dini, (2) menganalisis kepraktisannya dalam implementasi pembelajaran di kelas PAUD, dan (3) menguji efektivitasnya dalam meningkatkan literasi permulaan anak usia 5–6 tahun.

Konsep Dasar Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk menciptakan, memodifikasi, atau menyempurnakan sarana belajar yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara *terminologi,* pengembangan didefinisikan sebagai suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menetapkan segala sesuatu yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi serta kebutuhan peserta didik (Majid, 2013). Model pengembangan pembelajaran tidak sekadar menghasilkan produk baru, tetapi juga memastikan bahwa produk tersebut efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa (Sukmadinata, 2012).

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret, kegiatan bermain, dan interaksi langsung dengan lingkungan (Bredekamp & Copple, 2009). Oleh karena itu, media pembelajaran untuk anak usia dini sebaiknya mengandung unsur *visual, auditori, kinestetik*, serta mampu menstimulasi rasa ingin tahu anak. Media juga berfungsi sebagai perantara untuk menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami anak (Primasari, 2014).

Media Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran dalam PAUD adalah sarana penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai tahap perkembangan anak. Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, baik berupa cetak, audio, visual, maupun multimedia (NEA dalam Djamarah & Zain, 2020). Fungsi utama media adalah memperjelas pesan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman yang beragam kepada anak (Nurseto, 2012).

Di lembaga PAUD, media tradisional seperti kartu huruf, buku cerita, dan gambar masih banyak digunakan. Namun, media tersebut seringkali monoton sehingga anak cepat merasa bosan (Wulandari et al., 2023). Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih *interaktif* dan menarik, terutama dengan memanfaatkan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain, di mana media berfungsi untuk menghadirkan suasana bermain yang edukatif.

***Gamifikasi* dan *Media Digital* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik (Deterding et al., 2011). Dalam pembelajaran anak usia dini, *gamifikasi* membantu menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan sekaligus menantang. Anak merasa terdorong untuk aktif karena adanya elemen kompetisi, penghargaan, atau pencapaian tertentu.

Penggunaan *media digital* berbasis *gamifikasi* terbukti dapat meningkatkan minat belajar anak, mengurangi kebosanan, dan memperkuat daya ingat terhadap materi (Septyadi & Alfiah, 2021). Di era digital, anak-anak sudah akrab dengan perangkat seperti smartphone dan tablet, sehingga integrasi teknologi ke dalam pembelajaran menjadi relevan dan efektif (Prensky, 2012). Dengan demikian, *media digital* berbasis *gamifikasi* dapat menjawab kebutuhan pendidikan anak usia dini untuk menghadirkan pembelajaran yang sesuai karakteristik anak abad ke-21.

Wordwall* sebagai Media Pembelajaran *Interaktif

Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template interaktif, seperti *quiz, random wheel, open the box*, dan *matching pairs*, yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran digital (Ninawati, 2021 dalam Permana, 2022). Aplikasi ini mudah diakses melalui komputer maupun *smartphone*, serta memungkinkan anak untuk belajar secara *interaktif* dengan dukungan visual, suara, dan animasi.

Keunggulan *Wordwall* antara lain: pembelajaran menjadi lebih interaktif, mudah digunakan oleh guru maupun anak, serta dapat meningkatkan motivasi belajar karena berbasis permainan (Putri Rahma Alaeda, 2022). Selain itu, *Wordwall fleksibel* digunakan pada berbagai tingkat pendidikan, mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi, dengan menyesuaikan konten yang dibuat. Kelemahan yang ada, seperti keterbatasan fitur gratis dan ketergantungan pada internet, dapat diatasi dengan desain pembelajaran yang tepat (Mujahidin et al., 2021).

Dalam konteks PAUD, *Wordwall* sangat potensial dikembangkan sebagai media literasi permulaan. Anak dapat belajar mengenal huruf, kata, dan kosakata sederhana melalui aktivitas *interaktif* yang menyenangkan, sehingga prinsip belajar sambil bermain dapat terwujud secara optimal.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Literasi Anak Usia Dini: Definisi, Indikator, dan Prinsip

Literasi anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan dasar untuk mengenal, memahami, dan menggunakan simbol-simbol bahasa dalam bentuk lisan maupun tulisan, sebelum anak memperoleh keterampilan membaca dan menulis formal di sekolah dasar (Pilgrim & Martinez, 2013). Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, anak usia 5–6 tahun diharapkan sudah mencapai kemampuan literasi dasar, seperti mengenal huruf, membaca nama sendiri, dan menulis nama sendiri.

Indikator literasi anak usia dini meliputi: (1) kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan, (2) kemampuan membedakan bunyi huruf, (3) mengenal kata sederhana, (4) memahami makna kata, serta (5) menunjukkan minat terhadap kegiatan membaca dan menulis (Suragangga, 2016). Prinsip pembelajaran literasi anak usia dini adalah dilakukan secara bertahap, menyenangkan, berbasis pengalaman, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Firda & Suharni, 2022).

Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui *Media Digital*

Integrasi media digital dalam pembelajaran literasi anak usia dini merupakan salah satu strategi inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *media digital* berbasis *interaktif* mampu mempercepat penguasaan literasi dasar karena melibatkan banyak indera anak dalam proses belajar (Hobbs, 2021). Anak dapat belajar membaca huruf dan kata melalui kombinasi gambar, suara, dan aktivitas interaktif yang dihadirkan dalam *aplikasi digital*.

Selain itu, penggunaan *media digital* juga membantu mengurangi *dominasi* budaya lisan yang masih kuat di masyarakat Indonesia, sekaligus membiasakan anak untuk menggunakan teknologi secara positif sejak dini (A'yuni, 2015). Dengan demikian, pengembangan media digital berbasis *Wordwal*l untuk literasi anak usia dini menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan *efektivitas* penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran. Nur Aini (2023) mengembangkan media pembelajaran *interaktif* menggunakan *Wordwall* untuk literasi anak usia 5–6 tahun, hasilnya media valid, praktis, dan efektif digunakan. Penelitian Oktariyanti (2021) menemukan bahwa media *Wordwall* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran daring tema sosial di sekolah dasar. Walidah (2022) membuktikan adanya pengaruh positif penggunaan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Meskipun demikian, penelitian tentang pengembangan *Wordwall* di PAUD masih jarang. Sebagian besar penelitian berfokus pada jenjang SD dan SMP. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menghadirkan pengembangan media *Wordwall* yang disesuaikan dengan kebutuhan literasi anak usia dini.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat research gap pada pengembangan media *Wordwall* untuk anak usia dini. Belum banyak penelitian yang mengkaji secara spesifik penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran literasi permulaan di PAUD. Di sisi lain, rendahnya capaian literasi anak usia dini di Indonesia menunjukkan perlunya intervensi inovatif melalui pemanfaatan teknologi digital.

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting dan relevan karena mengembangkan media *edukatif* berbasis *Wordwall* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran di PAUD, tetapi juga mendukung agenda nasional dalam meningkatkan kualitas literasi masyarakat sejak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi permulaan anak usia dini. Model ADDIE dipilih karena prosedurnya sistematis dan sesuai untuk

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

menghasilkan produk edukatif digital yang dapat diimplementasikan secara langsung di kelas PAUD.

Subjek penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu ahli validator dan anak sebagai peserta uji coba. Validator terdiri atas dua ahli media dari bidang teknologi pendidikan dan dua ahli materi dari bidang PAUD, yang berperan dalam menilai kelayakan isi, kebahasaan, kegrafisan, dan penyajian produk. Uji coba lapangan melibatkan 15 anak kelompok B di TK Az-Zahra Dukuhwaru Kabupaten Tegal, terdiri dari delapan anak laki-laki dan tujuh anak perempuan dengan rentang usia 5 tahun 4 bulan hingga 6 tahun 1 bulan. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas TK dengan durasi enam kali pertemuan, masing-masing berlangsung selama 30–40 menit dalam rentang tiga minggu. Untuk menjaga validitas internal dalam desain satu kelompok pra–pasca, pretest dan posttest menggunakan instrumen yang setara, sedangkan proses pembelajaran rutin tetap dijalankan agar tidak menimbulkan bias.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan efektif untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Sugiyono, 2016). Tahapan pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, seperti terlihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Tahapan pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara guru untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran literasi. Hasil analisis menunjukkan media literasi yang digunakan masih bersifat *konvensional* dan monoton sehingga anak kurang tertarik. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media Wordwall yang berisi permainan interaktif sesuai capaian perkembangan literasi anak usia 5–6 tahun, meliputi pengenalan huruf, kosakata sederhana, dan membaca awal. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan media Wordwall berdasarkan rancangan tersebut, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba terbatas pada peserta penelitian, dengan aktivitas belajar menggunakan *Wordwall*, pengamatan respons guru dan anak, serta pemberian tes literasi sebelum dan sesudah perlakuan. Tahap akhir berupa evaluasi formatif dan sumatif dilakukan untuk menilai kualitas produk, memperbaiki kekurangan, dan memastikan media layak digunakan.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru, dan rubrik literasi permulaan. Lembar validasi ahli memuat 20 butir penilaian yang mencakup isi, kebahasaan, kegrafisan, dan penyajian dengan skala Likert 1–5. Hasil penilaian dianalisis menggunakan *Aiken's V*, dengan kriteria V ≥ 0,80 ditetapkan sebagai sangat valid. Angket kepraktisan guru memuat 15 butir yang menilai kemudahan penggunaan, keterlibatan anak, dan kebermaknaan pembelajaran, dengan kategori praktis ditetapkan jika skor rata-rata mencapai ≥ 80 persen. Rubrik literasi permulaan dikembangkan berdasarkan tiga indikator, yaitu pengenalan huruf, penguasaan kosakata sederhana, dan kemampuan membaca awal, masing-masing berisi 10 item. Skor diberikan dengan rentang 0 untuk belum mampu, 1 untuk mampu dengan bantuan, dan 2 untuk mampu

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

secara mandiri, kemudian dikonversi ke persentase untuk menentukan kategori kemampuan. Reliabilitas instrumen tes dihitung menggunakan *Cronbach's alpha*, sedangkan reliabilitas antar-penilai pada observasi dihitung dengan *Cohen's kappa* untuk memastikan konsistensi data.

Data dianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif mencakup validitas isi dengan *Aiken's V*, tingkat kepraktisan dengan persentase, serta efektivitas dengan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* untuk membandingkan hasil pra–pasca pada sampel kecil. Selain itu, ukuran efek dihitung menggunakan *Cohen's d* dan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan capaian literasi. Data kualitatif yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan tanggapan guru dianalisis secara tematik untuk memperkuat interpretasi hasil kuantitatif.

Dari sisi etika penelitian, pelaksanaan dilakukan setelah memperoleh izin resmi dari pihak sekolah serta persetujuan orang tua melalui informed consent. Identitas anak dijaga kerahasiaannya melalui proses anonimisasi data, dan seluruh temuan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran Wordwall yang valid, praktis, efektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil dan Pembahasan

Validitas Media Wordwall

Validitas media *Wordwall* dinilai oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, melalui aspek kesesuaian isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan visual. Skor rata-rata keseluruhan mencapai 4,53 (SD = 0,07) pada skala 1–5, dengan kategori "sangat valid." Indeks Aiken's V untuk setiap aspek berada pada rentang 0,85–0,92 ($p < 0,05$), yang menunjukkan konsistensi penilaian ahli terhadap kelayakan konten dan tampilan. Temuan ini memperlihatkan bahwa Wordwall memenuhi standar kelayakan sebagai media interaktif di PAUD, meskipun masih ada saran teknis seperti peningkatan variasi warna dan penyederhanaan instruksi permainan. Hasil *validasi media edukatif* berbasis *Wordwall* menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran literasi anak usia dini. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap produk Wordwall disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi (Skor)	Ahli Media (Skor)	Rata-rata	Kategori
Kesesuaian isi	4.6	4.5	4.55	Sangat Valid
Kebahasaan	4.5	4.4	4.45	Sangat Valid
Penyajian	4.7	4.6	4.65	Sangat Valid
Kegrafisan/Visual	4.4	4.5	4.45	Sangat Valid
Rata-rata Total	**4.55**	**4.50**	**4.53**	**Sangat Valid**

Hal ini menegaskan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran interaktif di PAUD. Tampilan antarmuka media *Wordwall* yang dikembangkan ditunjukkan pada Gambar 2.

Gambar 2. Tampilan Antarmuka Media *Wordwall* yang Dikembangkan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian Oktariyanti (2021) yang menunjukkan bahwa *Wordwall* merupakan *media digital* yang *valid* dan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif. *Validitas* media yang tinggi juga mendukung asumsi bahwa *produk digital* berbasis permainan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pendidikan anak usia dini, selama disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak (Septyadi & Alfiah, 2021).

Kepraktisan Media *Wordwall*

Kepraktisan media diukur melalui angket guru (n = 1) dan observasi keterlibatan anak (n = 15). Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 92%, sedangkan observasi menunjukkan rata-rata keterlibatan anak 89% (total rata-rata 90,5%). Denominasi dihitung dari skor aktual dibandingkan skor maksimal yang tersedia. Analisis indeks kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori "sangat praktis." Uji coba terbatas yang melibatkan guru dan anak kelompok B menunjukkan bahwa media Wordwall mudah digunakan serta mendapat tanggapan positif. Guru menyatakan bahwa instruksi permainan sederhana, tampilan menarik, dan konten sesuai dengan tema pembelajaran. Anak terlihat antusias, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan keterlibatan lebih tinggi dibandingkan ketika menggunakan media konvensional. Hasil angket respon guru dan observasi anak mengindikasikan bahwa *Wordwall* praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Respon guru dan hasil observasi keterlibatan anak selama penggunaan media *Wordwall* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan Media Wordwall oleh Guru dan Observasi Anak

Responden/Aspek	Skor (%)	Kategori
Respon Guru (kemudahan, tampilan, kesesuaian isi)	92%	Sangat Praktis
Observasi Anak (antusiasme, partisipasi, keterlibatan)	89%	Sangat Praktis
Rata-rata Total	**90.5%**	**Sangat Praktis**

Kepraktisan media ini sesuai dengan penelitian Walidah (2022) yang menemukan bahwa Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena bersifat interaktif dan fleksibel dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, kemudahan akses melalui perangkat digital membuat media ini praktis digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Dengan demikian, *Wordwall* menjadi solusi inovatif bagi guru PAUD untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Efektivitas Media *Wordwall* terhadap Literasi Anak Usia Dini

Efektivitas media *Wordwall* diuji melalui perbandingan skor *pra–pasca* kemampuan literasi permulaan pada 15 anak kelompok B. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan ($t(14) = 8{,}74$, $p < 0{,}001$) dengan rata-rata skor pretest 56,25 (SD = 4,12) dan posttest 84,75 (SD = 3,86). Ukuran efek Cohen's d = 2,27 (kategori sangat besar) serta nilai N-Gain = 0,66 (kategori sedang–tinggi) mengindikasikan bahwa Wordwall efektif meningkatkan literasi permulaan. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator pengenalan kata sederhana (+30 poin persentase), disusul oleh pengenalan huruf, pelafalan, dan minat membaca (masing-masing +28 poin persentase). Hal ini membuktikan bahwa media Wordwall berkontribusi nyata terhadap penguasaan huruf, keterhubungan grafem–fonem, dan motivasi membaca awal.

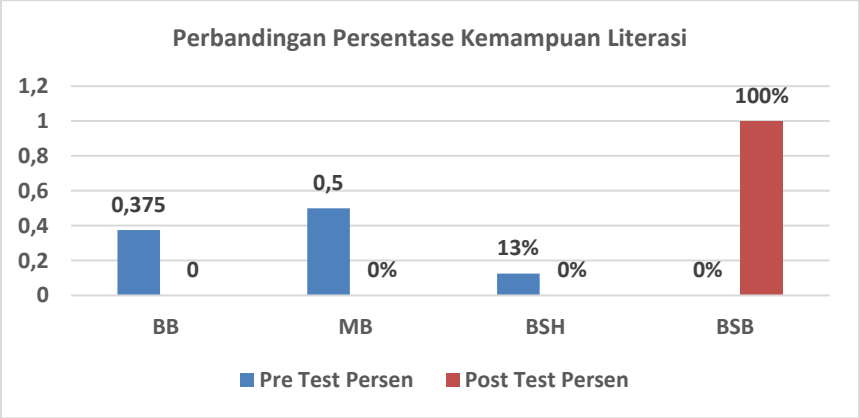
Efektivitas media diuji melalui perbandingan kemampuan literasi anak sebelum dan sesudah menggunakan Wordwall. Untuk mengetahui efektivitas media *Wordwall*, hasil tes kemampuan literasi anak sebelum dan sesudah penggunaan media disajikan pada Tabel 3.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Literasi Anak

Indikator Literasi	Pretest (Rata-rata Skor)	Posttest (Rata-rata Skor)	Peningkatan (%)
Pengenalan huruf	58	86	+28
Pelafalan huruf	55	83	+28
Pengenalan kata sederhana	52	82	+30
Minat membaca (observasi)	60	88	+28
Rata-rata Total	**56.25**	**84.75**	**+28.5**

Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan literasi permulaan, terutama dalam aspek mengenal huruf vokal dan konsonan, melafalkan huruf dengan benar, serta mengenal kata sederhana. Sebelum penggunaan media, sebagian besar anak hanya mampu mengenali beberapa huruf dengan kesalahan pengucapan. Setelah *intervensi* dengan *Wordwall*, anak mampu mengingat huruf lebih baik, menghubungkan huruf dengan kata, dan menunjukkan minat membaca yang lebih tinggi. Peningkatan kemampuan literasi anak usia dini setelah penggunaan *media Wordwall* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan Persentase Kemampuan Literasi Pre Test - Post Test

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini (Aini, 2023; Walidah, 2022; Oktariyanti, 2021). Elemen permainan seperti skor, tantangan, dan penghargaan terbukti menaikkan perhatian selektif serta memunculkan motivasi intrinsik (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2019). Stimuli multimodal—kombinasi visual, audio, dan interaksi motorik—memperkuat pengkodean memori dan pemetaan grafem–fonem, sebagaimana dijelaskan dalam teori pemrosesan ganda Mayer (2014) dan temuan Hobbs (2021). Lebih jauh, umpan balik instan yang tersedia di Wordwall mempercepat otomatisasi membaca awal karena anak segera mengoreksi kesalahan dan mengulang hingga benar (Clark & Mayer, 2016; Li & Tsai, 2021).

Pembahasan

Kemampuan literasi anak usia dini merupakan fondasi penting untuk keberhasilan pendidikan di jenjang berikutnya (Kemendikbud, 2017). Namun, berbagai laporan, seperti hasil EGRA (USAID, 2014), menunjukkan bahwa literasi anak Indonesia masih rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan literasi sejak dini. Anak tidak hanya belajar mengenal huruf dan kata, tetapi juga termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498

Wordwall adalah aplikasi berbasis gamifikasi yang menghadirkan pembelajaran melalui permainan interaktif (Oktariyanti, 2021). Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak (Prensky, 2012). Elemen permainan seperti skor, tantangan, dan penghargaan terbukti mampu memotivasi anak untuk terus belajar. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan stimulasi lingkungan dalam perkembangan kognitif anak.

Dialog dengan literatur internasional juga memperlihatkan kesesuaian hasil penelitian ini dengan tren global integrasi media digital di pendidikan anak. Misalnya, Neumann (2018) menekankan bahwa literasi digital berbasis permainan meningkatkan kesadaran fonologis, sedangkan studies di Malaysia dan Thailand menunjukkan bahwa aplikasi berbasis game efektif memfasilitasi belajar sambil bermain di PAUD (Yin et al., 2020; Supanitayanon et al., 2021). Namun, hasil penelitian ini juga relevan dengan konteks Indonesia, di mana rendahnya capaian literasi dasar (EGRA–USAID, 2014; Kemendikbud, 2017) menuntut inovasi media yang sesuai karakteristik budaya belajar anak.

Integrasi media digital dalam pembelajaran PAUD menjadi semakin penting di era digital. Penelitian Hobbs (2021) menunjukkan bahwa media interaktif membantu anak mengembangkan literasi lebih cepat karena melibatkan berbagai indera. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa *Wordwall* mampu menghadirkan pengalaman belajar *multisensori,* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang *bereksplorasi*. Selain itu, guru juga mendapatkan manfaat berupa variasi metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada lingkup uji coba yang masih terbatas pada satu lembaga PAUD dengan jumlah subjek kecil. Hal ini membatasi generalisasi hasil penelitian. Namun, implikasi praktis penelitian cukup signifikan, yaitu memberikan alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru PAUD untuk meningkatkan literasi anak. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan melibatkan lebih banyak subjek dan konteks yang berbeda, agar efektivitas Wordwall dapat diuji secara lebih luas.

Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan layak digunakan karena tervalidasi sangat baik oleh ahli materi dan media serta dinilai praktis oleh guru dan anak. Uji coba menunjukkan peningkatan bermakna dalam literasi permulaan anak usia 5–6 tahun, khususnya pada pengenalan huruf, pelafalan, dan pengenalan kata sederhana, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif, antusiasme, dan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan media konvensional. Secara pedagogis, implikasi temuan ini memberi alternatif siap-pakai bagi guru PAUD: Wordwall dapat dirancang dalam sesi singkat 10–15 menit setiap hari, dengan progresi konten bertahap dari huruf ke suku kata hingga kata sederhana, dilengkapi strategi umpan balik langsung untuk memperkuat pemetaan grafem–fonem, serta disesuaikan dengan kebutuhan anak yang atensinya mudah teralih. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu digital, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menstimulasi literasi dan motivasi belajar anak melalui pendekatan bermain interaktif. Namun, hasil penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel kecil dan satu lembaga, sehingga generalisasi perlu dilakukan dengan hati-hati. Riset selanjutnya direkomendasikan untuk melibatkan konteks sekolah yang lebih beragam, menguji retensi hasil dalam jangka waktu lebih panjang, serta memperluas konten Wordwall ke aspek literasi lain seperti menulis permulaan dan pemahaman membaca.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak TK Az-Zahra Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah memberikan izin, dukungan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para validator ahli materi dan ahli media yang telah memberikan masukan berharga dalam proses pengembangan produk.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498
Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada guru dan peserta didik kelompok B yang telah berpartisipasi aktif dalam uji coba media pembelajaran. Tidak lupa penulis berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Dukungan, kontribusi, dan kerja sama semua pihak menjadi bagian penting dalam keberhasilan penelitian ini.

Daftar Pustaka

Akusti, Y. & Purnama, M. (2024). The influence of teacher competence & the use of interactive Wordwall media on early childhood literacy skills. *Indonesian Journal of Early Childhood Education & Literacy Studies*

A'yuni, Q. (2015). Pemanfaatan media digital dalam pengembangan literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 45–55.*

Ambara, D., Nuryani, P., & Rahayu, T. (2014). Implementasi teori Montessori dalam pengembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 8(2), 123–134*.

Amelia, W., et al. (2024). Wordwall-based educational games to stimulate symbolic thinking abilities of children aged 5-6 years. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (JIPPG), 7(3), 497-507*.

Bredekamp, S., & Copple, C. (2009). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs. Washington, DC: NAEYC.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Fanny, A. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran: Potensi dan tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(3), 187–199.*

Firda, F., & Suharni, S. (2022). Strategi pengembangan literasi pada anak usia dini melalui pendekatan bermain. *Jurnal Obsesi*: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 4253–4264*.

Hobbs, R. (2021). Expanding the concept of literacy. *Journal of Media Literacy Education, 13(2), 1–7.*

Kemendikbud. (2017). Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Majid, A. (2013). Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mujahidin, E., Rahmawati, N., & Zulfikar, A. (2021). Analisis kelebihan dan keterbatasan media Wordwall dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(1), 45–56*.

Mulyawati, S., & Budiarti, E. (2024). The effect of Wordwall media on early childhood language skills at TKIT Al-Kaukaba. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET), 3(3*)

Nur Aini, F. (2023). Pengembangan media Wordwall untuk meningkatkan literasi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 1123–1135*.

Nur Riska, Myrnawati Crie Handini, Moch. Asmawi, & Jarudin. (2021). Instructional-based gamification in improving knowledge in early childhood. *International Journal of Early Childhood Special Education (INT-JECSE), 13(2), 948-958*.

Nurseto, T. (2012). Media pembelajaran yang efektif. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(1), 19–35.

Oktariyanti, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 211–220*.

Permana, I. (2022). Pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5(1), 77–89.*

Pilgrim, J., & Martinez, E. E. (2013). Defining literacy in the 21st century: A guide to terminology and skills. *Texas Journal of Literacy Education, 1(1), 60–69*.

Prensky, M. (2012). From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning. Thousand Oaks, CA: Corwin.

Primasari, D. (2014). Media pembelajaran untuk anak usia dini: Konsep dan praktik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 15–25*.

Putri Rahma Alaeda, D. (2022). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i6.7498
siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 6(2), 99–110*.

Sartika, R. (2017). Belajar sambil bermain dalam pengembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age, 1(1), 1–12.*

Septyadi, R., & Alfiah, L. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini: Analisis implementasi dan efektivitas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1820–1831.*

Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Improving early childhood vocabulary through Wordwall media. *PAUD Undiksha Early Childhood Education Journal, 9(2), 261-269*.

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2012). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suragangga, I. K. (2016). Literasi dini pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 4(2), 150–161.*

Susilo, J., Ash Shoffat, Q., Haryati, E., & Kristiayuniar, T. (2024). The effectiveness of Wordwall media in improving elementary school students' reading skills. *JOLLT: Journal of Languages and Language Teaching, 13(1), 366-377.*

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass.

USAID. (2014). Early Grade Reading Assessment (EGRA): Laporan Indonesia. Jakarta: USAID.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walidah, G. N. (2022). Pengaruh penggunaan Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika, 16(2), 145–158.*

Wulandari, R., Dewi, A., & Sari, M. (2023). Tantangan pembelajaran literasi anak usia dini di era digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 77–89*.

Zahro, F., Hidayat, A., & Susanti, L. (2019). Literasi awal anak usia dini sebagai bekal kesiapan belajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 13(2), 233–245*.