ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
pages 1595-1602
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Game Edukatif *Wordwall Open the Box* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun

Willya Fitriani [a]✉, **Serli Marlina** [b]
[a] [b] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun menjadi permasalahan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Islam Mentari Bunda. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang belum mampu mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan sederhana, serta mengambil keputusan secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana penggunaan game edukatif *Wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* melalui desain *one-group pretest–posttest*. Populasi berjumlah 47 anak, dengan sampel 14 anak kelompok B1 yang ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test* melalui bantuan SPSS 30 *for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari *pretest* ke *posttest* dengan nilai signifikansi < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci: *Game Edukatif Wordwall Open the Box, Kemampuan Berpikir Kritis, Anak Usia Dini.*

Abstract

The low critical thinking skills of children aged 5–6 years are a problem in learning at Mentari Bunda Islamic Kindergarten. This is evident from some children who are not yet able to ask questions, express opinions, analyze simple problems, and make decisions independently. This study aims to determine to what extent the use of the educational game Wordwall influences children's critical thinking skills. This study used a quantitative approach with a pre-experimental method through a one-group pretest–posttest design. The population was 47 children, with a sample of 14 children in group B1 determined using a purposive sampling technique. Data analysis was performed using normality tests and paired sample t-tests using SPSS 30 for Windows. The results showed an increase in the average score from pretest to posttest with a significance value of <0.05. Thus, it can be concluded that the use of Wordwall has a significant impact on the critical thinking skills of children aged 5–6 years.

Keywords: *Wordwall Open the Box Educational Game, Critical Thinking Skills, Early Childhood.*

Copyright (c) 2026 Willya Fitriani & Serli Marlina
✉ Corresponding author:
Email Address: serlimarlina@fip.unp.ac.id (Padang, Indonesia)
Received 11 April 2026, Accepted 8 May 2026, Published 8 May 2026

Pendahuluan

Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif yang perlu distimulasi sejak awal melalui proses pembelajaran yang tepat. Namun, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan ini pada anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah, yang ditandai dengan keterbatasan anak dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menganalisis permasalahan sederhana (Khairi, 2018). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan realitas di

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

lapangan yang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan kurang interaktif. Dalam pendidikan anak usia dini, proses pembelajaran sebaiknya dirancang dengan memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, sehingga seluruh potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. Rahmawati (2020) menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam memberikan rangsangan yang terarah dan berkesinambungan, sehingga anak mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara maksimal. Ismail (2023) menekankan bahwa tidak hanya akses pendidikan yang penting, tetapi juga kualitas stimulasi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Dhiu (2025) juga menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membangun kemampuan kognitif yang akan berpengaruh pada tahap perkembangan selanjutnya

Salah satu fokus utama dalam kajian pendidikan anak usia dini saat ini adalah pemanfaatan teknologi digital dan permainan edukatif dalam pembelajaran. Berbagai penelitian terkini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan anak serta mendukung perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. (Behnamnia, 2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak sekaligus merangsang perkembangan kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan itu, Reilly (2022) menemukan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir anak usia dini. Selain itu, Alotaibi (2024) menegaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut masih cenderung berfokus pada peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara umum, belum secara spesifik mengkaji pengembangan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini melalui media digital tertentu. Selain itu, penggunaan platform *Wordwall* dalam penelitian sebelumnya lebih banyak diarahkan pada peningkatan literasi awal, penguasaan kosakata, serta pemahaman konsep dasar, belum banyak dikaji secara khusus dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir kritis yang mencakup indikator menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Menurut Saputra (2018), Taman Kanak-kanak adalah lembaga pendidikan formal bagi anak usia 4–6 tahun yang berfungsi untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik moral, sosial, emosional, maupun kognitif. Salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek kognitif. Lige (2022) menyatakan bahwa aspek kognitif merupakan komponen penting yang memengaruhi proses berpikir individu. Rohmah (2025) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang berkaitan dengan kemampuan anak dalam memperoleh, memahami, dan mengolah informasi dari lingkungan. Sejalan dengan itu, Rajamuddin (2025) menegaskan bahwa Perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalaman belajar, interaksi sosial, serta stimulasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

Menurut Piaget (dalam Mu'min, 2013), Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yang ditandai dengan kemampuan berpikir simbolis, namun belum mampu berpikir logis secara kompleks. Dalam tahap ini, stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk berpikir kritis. Salah satu kemampuan penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini adalah berpikir kritis (Kusuma, 2023). Marlina (2025) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan individu dalam menggunakan pemikiran logis, sistematis, dan mendalam untuk memecahkan masalah. Susilowati (2020) menambahkan bahwa berpikir kritis termasuk dalam keterampilan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Rahayu (2022) juga ditegaskan bahwa anak yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan lebih mampu dalam memahami informasi serta menyelesaikan berbagai permasalahan, dan mengambil keputusan secara rasional.

Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui kegiatan yang bersifat aktif, eksploratif, dan berbasis pengalaman. Reilly (2022) menyatakan bahwa anak perlu dilibatkan dalam aktivitas bertanya, berdiskusi, dan memecahkan masalah sederhana untuk melatih kemampuan berpikir kritisnya. Namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan awal di Taman Kanak-kanak Islam Mentari Bunda menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak belum mampu menunjukkan indikator berpikir kritis seperti bertanya, menganalisis masalah sederhana, dan mengemukakan pendapat. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran guru (*teacher-centered*), sehingga keterlibatan aktif anak dalam proses belajar masih relatif rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang variatif sehingga belum mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis secara optimal.

Secara ideal, pembelajaran pada anak usia dini seharusnya memberikan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan mendorong anak untuk berpikir kritis melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang berlangsung masih cenderung bersifat konvensional dan belum secara

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

optimal memanfaatkan media digital interaktif. Dalam rangka menjawab kesenjangan tersebut, perkembangan teknologi pendidikan menawarkan alternatif solusi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Imma (2024) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Fardinah (2025) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan interaktif bagi anak.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall. Putra (2024)* menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan anak belajar melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan. Aeni (2022) menemukan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar anak. Alotaibi (2024) juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan perkembangan kognitif serta kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan *Wordwall* untuk meningkatkan literasi awal, pemahaman konsep, serta penguasaan kosakata. Selain itu, terdapat pula penelitian yang menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat mendukung kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti mengelompokkan informasi dan membuat keputusan sederhana (Lestari et al., 2025). Namun, kajian yang secara spesifik menguji pengaruh *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini belum ada. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) yaitu mengkaji secara empiris pengaruh penggunaan game edukatif *Wordwall* berbasis *Open The Box* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun.

Selain mempelajari apa yang memotivasi atau melibatkan anak-anak dalam belajar, penelitian ini berfokus pada bagaimana pendidikan anak usia dini memprediksi pertumbuhan keterampilan berpikir kritis, seperti kemampuan untuk menilai, menciptakan, dan membuat penilaian dasar. Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai panduan untuk menciptakan pelajaran yang lebih menarik yang memenuhi kebutuhan unik siswa muda melalui penggunaan media digital dan berpikir kritis. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis pada bidang studi media digital untuk berpikir kritis anak usia dini.

Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Metode tersebut dipilih karena bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan game edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 1. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Pre test	Treatment	Post test
O1	X	O2

Keterangan :
O1 : Tes awal (*Pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan
X : Perlakuan (*Treatment*) dilakukan dengan menggunakan media *Wordwall*
O2 : Tes akhir (*Posttest*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak-kanak Islam Mentari Bunda yang berjumlah 47 anak dan terbagi ke dalam empat kelas, yaitu kelas KB, A, B1, dan B2. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 14 anak pada kelompok B1 dengan rentang usia 5–6 tahun. Penentuan sampel tersebut dilakukan karena sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tersebut. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Peneliti berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai pengumpul data selama penelitian berlangsung. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak, (2) pemberian perlakuan (*treatment*) menggunakan game edukatif *Wordwall Open The Box* dalam kegiatan pembelajaran selama tiga kali pertemuan, dan (3) pemberian *posttest* untuk melihat perubahan kemampuan berpikir kritis anak setelah diberikan perlakuan(*Treatment)*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan lembar observasi. Penyusunannya didasarkan pada indikator kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5-6 tahun yang mencakup beberapa aspek yaitu: (1) kemampuan membedakan dua objek berdasarkan ciri khas, (2) kemampuan mengelompokkan binatang sesuai kategori, (3) kemampuan membuat karya sederhana, (4) kemampuan menceritakan atau menjelaskan hasil karya, dan (5) kemampuan menilai benar dan salah dari suatu pernyataan sederhana.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

Instrumen berbentuk lembar penilaian kinerja (*performance assessment*) dan penilaian menggunakan skala rating berbentuk checklist berdasarkan empat kategori perkembangan, yaitu belum muncul (BM) dengan skor 1, mulai muncul (MM) dengan skor 2, cakap (C) dengan skor 3, dan mahir (M) dengan skor 4.

Instrumen penelitian diuji validitasnya melalui penilaian oleh dua orang ahli (validator) dalam bidang pendidikan anak usia dini. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil penilaian menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 85%, sehingga instrumen mencakup dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha.*

Tabel 2. Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
.808	6	Reliabel

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh sebesar 0,808 dengan jumlah 6 item, sehingga instrumen tersebut termasuk dalam kategori reliabel. Selain itu, semua item dinyatakan valid karena nilai r hitung masing-masing lebih besar dari pada 0,532. Nilai reliabilitas ini juga telah melampaui batas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Tes yang digunakan berupa tes kinerja (*performance test*) yang diberikan melalui aktivitas berbasis tugas sesuai dengan indikator berpikir kritis anak. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis anak sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan dan kegiatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata (mean), nilai minimum, dan nilai maksimum, dan persentase perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 anak. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) dengan kriteria jika Sig. < 0,05 Dengan demikian, Ha diterima dan Ho ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan game edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan game edukatif *Wordwall Open The Box* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun. Pengolahan data menggunakan *SPSS 30 for Windows.* Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian uji statistik normalitas, serta uji *paired sample t-test*. Hasil analisis tersebut disajikan pada bagian berikut;

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat menjadi dasar dalam menentukan jenis analisis statistik yang tepat pada tahap selanjutnya. Hasil uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,159	14	,200*	,955	14	,633
Posttest	,202	14	,126	,900	14	,111

Gambar 1. Hasil Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Berpikir Kritis Anak

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

Berdasarkan Gambar 1, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pada tahap *pretest* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,633 pada uji *Shapiro-Wilk*. Sedangkan pada tahap *post-test*, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,111 pada uji *Shapiro-Wilk*. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *post-test* berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

Hasil Uji *paired sample t-test*

Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test* pada kemampuan berpikir kritis anak setelah diberikan perlakuan. Adapun hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test* ditampilkan pada gambar 2 berikut:

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest - Posttest	-8,500	1,787	,478	-9532	-7,468	-17,800	13	<,001	<,001

Gambar 2. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Berpikir Kritis Anak

Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung sebesar -17,800 dengan signifikansi < 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan game edukatif *Wordwall Open The Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Islam Mentari Bunda.

Pembahasan

Hasil awal menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak-anak masih kurang memadai. Mayoritas anak-anak bahkan tidak dapat menjawab pertanyaan dasar, mengungkapkan pikiran mereka, atau menyelesaikan masalah dasar sendiri, menurut pengamatan awal. Skor rata-rata dari empat belas anak yang berpartisipasi dalam penelitian adalah 10,071, dan skor total mereka adalah 141. Dalam skala 7 (sangat rendah) hingga 13 (sangat tinggi), skor ini masih di bawah rata-rata. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak-anak belum berkembang sebelum terapi. Bahkan dengan bimbingan, anak-anak masih kesulitan untuk menganalisis situasi dasar secara mandiri, memberikan justifikasi untuk tanggapan mereka, dan membuat pilihan. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak-anak belum sepenuhnya berkembang selama stimulus pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan metode pendidikan yang lebih dinamis, yang sesuai dengan ciri perkembangan unik anak prasekolah dan memanfaatkan partisipasi aktif.

Selain itu, kemampuan berpikir kritis anak-anak meningkat secara signifikan pada fase pasca-tes setelah terapi menggunakan permainan edukatif *Wordwall Open The Box*. Dengan skor rata-rata 18,571, ke-14 anak berhasil mendapatkan total 260 poin. Skor terendah mencapai 16, dengan skor tertinggi 20. Kemampuan berpikir kritis anak-anak dapat dirangsang secara efektif dengan menggunakan *Wordwall Open The Box*, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan ini. Anak-anak tampak berperan aktif dalam menjawab pertanyaan, mengungkapkan pemikiran mereka dengan percaya diri, serta memilih dan membenarkan jawaban mereka saat belajar. Aktivitas pembelajaran *Wordwall* dirancang agar interaktif dan menarik, memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara langsung. Hal ini mendorong pengembangan proses berpikir yang lebih aktif dan terarah.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data pretest dan post-test lebih besar dari 0,05, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan telah memenuhi kriteria untuk dilakukan uji parametrik. Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar < 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif *Wordwall Open The Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis anak usia 5–

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

6 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan bukan hanya meningkatkan kemampuan secara umum, tetapi peningkatan tersebut terbukti secara statistik signifikan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menjelaskan bahwa anak memperoleh dan membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dengan lingkungannya.. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *Wordwall Open The Box* memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan interaktif, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir melalui proses eksplorasi dan pemecahan masalah. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan juga sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan kegiatan belajar sambil bermain (Suryana, 2021; Saputra, 2018).

Lebih lanjut, penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan juga sejalan dengan konsep *digital game-based learning*. Menurut Rohman (2023), *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas permainan yang menarik. Hal ini diperkuat oleh Af'idah (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian Wahyuni (2025) juga menunjukkan bahwa kegiatan edutainment berbasis *Wordwall* mampu mengoptimalkan stimulasi kemampuan bahasa dan kognitif anak usia dini.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, studi oleh Khairunnisa (2025) dan Febiani (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat mendorong kemampuan analisis, evaluasi, serta pemecahan masalah peserta didik.

Secara lebih luas, hasil ini juga sejalan dengan penelitian tentang *game-based learning*. Penelitian oleh Alotaibi (2024) dan Behnamnia (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memiliki dampak positif terhadap perkembangan kognitif, motivasi, dan keterlibatan belajar anak. Selain itu, penelitian Putra (2024) dan Supiani (2025) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kualitas proses berpikir anak.

Dalam konteks kemampuan berpikir kritis, temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Rahmawati (2024), Lestari (2025), dan Marlina (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Reilly dan Devitt (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif, eksploratif, dan menantang.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoretis bahwa integrasi antara pendekatan belajar melalui bermain (*play-based learning*)serta pembelajaran berbasis permainan digital (*digital game-based learning*)merupakan strategi yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir, menganalisis, serta mengambil keputusan secara mandiri. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relatif sedikit, yaitu hanya 14 anak, sehingga temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, desain penelitian yang digunakan masih bersifat *pre-eksperimental* tanpa kelompok kontrol, sehingga variabel luar belum dapat dikendalikan secara maksimal. Ketiga, durasi perlakuan yang hanya dilakukan dalam tiga kali pertemuan belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang. Keempat, instrumen penelitian yang digunakan berupa observasi berpotensi menimbulkan subjektivitas dalam penilaian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta memperpanjang durasi pelaksanaan penelitian. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan variasi media *Wordwall* yang lebih inovatif untuk mengkaji pengaruhnya terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan game edukatif *Wordwall Open The Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun. Pembelajaran yang berbasis permainan terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan anak, serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis.

Simpulan

Pemanfaatan game edukatif *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak Islam Mentari Bunda, di mana sebelum diberikan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315

perlakuan kemampuan anak tergolong rendah, terlihat dari keterbatasan dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta menganalisis permasalahan sederhana, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan *Wordwall* terjadi peningkatan yang cukup signifikan yang ditandai dengan meningkatnya keaktifan anak dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan ide, dan mengambil keputusan sederhana; game edukatif ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif anak serta memberikan kesempatan untuk berpikir dan menganalisis secara mandiri, namun penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas dan fokus yang hanya pada satu aspek perkembangan yaitu berpikir kritis, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas *Wordwall* pada aspek perkembangan lain seperti bahasa, sosial-emosional, atau kreativitas, serta melakukan perbandingan dengan media digital lainnya dan melibatkan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Islam Mentari Bunda yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di lembaga tersebut. Terima kasih juga disampaikan kepada para guru, anak-anak, serta seluruh pihak yang telah turut berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung, sehingga kegiatan penelitian dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Daftar Pustaka

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pendidikan agama Islam bagi siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(6), 1835–1846. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313

Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881

Amalia, P., Junedi, B., & Dewi, R. (2025). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi perubahan wujud benda kelas IV SDN Lontar 3. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33540

Behnamnia, N., Kamsin, A., Akmar, M., & Ismail, B. (2022). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*. https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0

Fardinah, F., Seppewali, A., Fatimah, M. F., Nurliani, N., Zahid, M., Syahrina, S., & Rosmila, R. (2025). Optimalisasi pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pendekatan STEAM di TK 23 PGRI Rawang Bababulo untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah, 5*(3), 1191–1197

Febiani, N. H. (2024). Penggunaan model contextual teaching and learning berbantuan media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11*(2). https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.4418

Hafifah, S., Marlina, S., Zulminiati, Z., & Saridewi, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood, 8*(2), 717–725. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1083

Imma, D., Latiff, A., Syakir, A., Salleh, S., Anis, W., Megat, A., & Kamal, S. (2024). Students' self-efficacy and enjoyment in gamification influence academic engagement in classroom: A study among undergraduate students. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 14*(6), 940–950. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i6/21735

Ismail, M. H., Halimah, L., Hopiani, A., & AM, M. A. (2023). Penguatan kompetensi guru PAUD di Kabupaten Pangandaran dalam implementasi merdeka bermain melalui media loose parts. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bina Darma, 3*(3), 223–232. https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658

Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0–6 tahun. *Warna, 2*(2), 15–28.

Khairunnisa, R. T., & Sutarna, N. (2025). Pengembangan media interaktif Wordwall terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7242

Kusuma, C. (2023). Peran guru dalam meningkatkan berpikir kritis anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood, 6*(3), 413–420. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.563

Lige, R. J. B. S., Sianipar, A., Fatma Yuslia, M. O., Nursihab, M., Jannah, M., & Widjayatri, R. D. (2022). Efektivitas APE maze terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Abata: Jurnal Pendidikan*

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8315
Islam Anak Usia Dini, 2(2), 210–223. https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559

Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game-based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 12*(1), 81–95. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749

Rahayu, B. A., & Nino Adhi, N. R. D. (2022). Kajian teori: Kemampuan berpikir kritis matematis ditinjau dari rasa ingin tahu. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5*, 299.

Rajamuddin, I. M. A. (2025). Perkembangan kognitif anak usia dini. *Maximal Journal, 2*(5), 413–422..

Rahmawati, A., et al. (2024). Pengaruh media games interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis anak. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v11i1.24671

Reilly, C. O., & Devitt, A. (2022). Critical thinking in the preschool classroom: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity, 46*, 101110. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101110

Rohmah, U. (2025). Perkembangan dan pendidikan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(1), 130–138. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918

Rohman, I. F., Anwar, A. S., & Nur'aeni, L. (2023). Pengaruh penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 19104. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19104

Saputra, A. (2018). Pendidikan anak pada usia dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 10*(2), 192–209.

Shofiyah Hamidah, N., & R. R. F. (2023). Analisis berpikir kritis dalam buku ajar pendidikan agama Islam kelas XI. *Jurnal Pendidikan Islam, 5*(2), 203–212.

Supiani, S., Sumarno, S., Saputro, B. A., & Nurfitriah. (2025). Pengembangan media Wordwall berbasis gamifikasi untuk literasi permulaan anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9*(6). https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498

Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Teori dan praktik pembelajaran*..

Lestari, Y., Supriyadi, & Wening, W. R. (2025). Penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun di TK Muslimat NU. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat, 5*(2), 164–172. https://doi.org/10.37373/bemas.v5i2.1336