

## Implementasi Game *Wordwall* untuk Mendukung Keterlibatan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran

Isna Dian Nugraheni\*, Dio Ardhiansyah, Ida Sofiyani

Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Indonesia

\*Penulis Koresponding, Email: [isnaadian@gmail.com](mailto:isnaadian@gmail.com)

---

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

*Received:* 2025-06-02

*Revised:* 2025-09-29

*Accepted:* 2025-10-06

---

#### Kata kunci:

Game wordwall,  
Anak usia dini,  
Media pembelajaran.

---

### ABSTRAK

Salah satu upaya inovatif untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media digital berbasis permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi game Wordwall dalam mendukung keterlibatan siswa usia dini selama kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas B berusia 5-6 tahun dan satu guru di Al Fath Islamic Preschool. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif selama tiga kali pertemuan pembelajaran menggunakan game Wordwall serta wawancara mendalam dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Wordwall mampu meningkatkan antusiasme siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan memperbaiki pemahaman materi. Kendati demikian, ditemukan kendala berupa kurangnya pendampingan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran berbasis game di rumah. Secara keseluruhan, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa, serta menegaskan perlunya kolaborasi yang lebih baik antara guru dan orang tua untuk memaksimalkan implementasi game edukatif di PAUD.

---

One innovative effort to support student engagement in the learning process is through the use of digital media based on educational games. This study aims to examine the implementation of the Wordwall game in supporting the engagement of early childhood students during classroom learning activities. The research employed a descriptive method with a qualitative approach. The participants consisted of 20 class B students aged 5-6 years and 2 teachers at Al Fath Islamic Preschool. Data were collected through participatory observations conducted over three learning sessions using the Wordwall game and in-depth interviews with the teachers. The findings revealed that the use of Wordwall successfully increased students' enthusiasm, encouraged active participation in classroom activities, and improved their understanding of the material. However, challenges were identified in the form of limited parental involvement in supporting game-based learning at home. Overall, this study contributes to the development of technology-based learning strategies that positively impact student motivation and engagement, while highlighting the need for stronger collaboration between teachers and parents to maximize the implementation of educational games in early childhood education.

---

#### Cara mengutip:

Nugraheni, I. D., Ardhiansyah, D., & Sofiyani, I. (2025). Implementasi Game Wordwall untuk Mendukung keterlibatan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 64-75. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i2.356>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik guna mengarahkan perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju pembentukan kepribadian yang utuh dan berkualitas. Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, yakni masa perkembangan awal yang sangat menentukan dalam membentuk dasar-dasar kecerdasan, karakter, dan keterampilan sosial (Ningrum et al., 2022). Pada tahap ini, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam proses belajar, seperti mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat, bersorak gembira atas keberhasilan, bertukar informasi, serta saling memberi semangat dalam suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Layuk et al., 2025; Surya et al., 2024).

Pendidikan pada anak usia dini memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka yang dinamis dan penuh antusiasme dalam berinteraksi dan belajar. Dalam konteks ini, media pendidikan memainkan peran penting sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat membantu siswa memahami konsep secara jelas dan ringkas, sekaligus merangsang kemampuan kognitif serta menumbuhkan rasa tanggung jawab (Noviarini et al., 2025). Penggunaan media pendidikan yang efektif, khususnya melalui pemanfaatan teknologi komunikasi seperti komputer, internet, dan aplikasi pembelajaran digital, menjadi strategi yang relevan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif (Surya et al., 2024; Worembay et al., 2025). Pembelajaran berbasis web, seperti penggunaan Wordwall dan aplikasi daring lainnya, telah menjadi salah satu bentuk pembelajaran digital yang banyak diterapkan oleh lembaga pendidikan untuk mendukung proses belajar yang fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan anak di era digital saat ini (Amriani, 2024).

Media pendidikan memiliki peran yang strategis dalam mendukung pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Noviarini et al., 2025; Worembay et al., 2025). Tujuannya tidak hanya untuk menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman konsep yang jelas dan ringkas, meningkatkan kemampuan kognitif, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri mereka (Layuk et al., 2025). Sejalan dengan berkembangnya teknologi, media pendidikan kini dapat memanfaatkan berbagai sarana komunikasi modern, seperti komputer, surat elektronik (e-mail), internet, dan telepon. Khususnya, pemanfaatan internet dalam bentuk pembelajaran berbasis web menjadi salah satu strategi pembelajaran daring yang paling umum digunakan dan terus dikembangkan oleh institusi pendidikan guna menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel, adaptif, dan interaktif (Surya et al., 2024).

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang populer dan interaktif adalah Wordwall, yaitu permainan edukatif berbasis teknologi yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam aktivitas belajar melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan gambar. Menurut Handayani et al. (2022), Wordwall adalah permainan yang dimainkan dengan bantuan tampilan visual di layar untuk menentukan hasil yang diharapkan. Media ini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mendorong partisipasi aktif siswa, baik dalam menggunakan maupun membuat materi pembelajaran. Game edukatif seperti Wordwall tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu belajar dan simulasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kognitif, serta keterampilan sosial anak (Handayani et al., 2022; Humaida & Suyadi, 2021).

Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan game juga memiliki potensi risiko jika tidak dibatasi secara bijak, misalnya dalam hal alokasi waktu. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan dan memanfaatkan game edukatif secara terarah, agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang mendorong keterlibatan dan tanggung jawab belajar siswa (Dewi & Agung, 2021).

Menurut Fatimah et al. (2023), alat permainan edukatif merupakan media berbasis sistem, yang pada dasarnya adalah suatu proses yang teratur dan sinergis, menggabungkan berbagai komponen seperti materi kegiatan, proses didaktik, dan pengelompokan anak. Salah satu contohnya adalah Wordwall, yaitu permainan yang dimainkan dengan cara memanipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer dan ditampilkan melalui layar. Anak-anak masa kini tumbuh di tengah era teknologi digital, di mana perangkat seperti komputer, smartphone, dan tablet telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka (Humaida & Suyadi, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall tidak hanya menjadi strategi inovatif untuk menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga membantu anak memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan visual dan interaktif (Dewi & Agung, 2021; Handayani et al., 2022). Pemanfaatan media ini dapat mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pemahaman konsep secara lebih kontekstual sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini.

Metode *Wordwall Game Quiz* yang mensyaratkan keterlibatan aktif siswa terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus membentuk sikap positif terhadap minat belajar. Menurut Arimbawa (2021), metode *Wordwall Game Quiz* membantu siswa mengembangkan literasi ilmiah, pemahaman terhadap proses ilmiah, penguasaan kosakata, serta pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan berpikir positif. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, Handayani et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membilang dan memotivasi anak secara bermakna melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Selaras dengan itu, Humaida & Suyadi (2021) juga menegaskan bahwa media permainan edukatif digital berbasis ICT mendorong keterlibatan aktif anak dan berdampak positif terhadap perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* tidak hanya mendukung pemahaman konsep secara interaktif, tetapi juga mendorong perkembangan metakognitif dan pengetahuan diri siswa dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran memerlukan penerapan metode pengajaran yang inovatif, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan merancang pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar anak (Dewi & Agung, 2021; Humaida & Suyadi, 2021). Dalam hal ini, pendekatan *Wordwall Game Quiz* dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan teknologi digital (Handayani et al., 2022). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya dituntut untuk aktif secara kognitif, tetapi juga terdorong untuk menemukan motivasi intrinsik dalam memahami dan meresapi materi Pelajaran (Arimbawa, 2021). Dengan demikian, metode ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong perkembangan kognitif dan pengetahuan diri sejak usia dini.

Di Al Fath Islamic Preschool, penggunaan game Wordwall masih belum diterapkan secara optimal. Media ini hanya digunakan satu kali dalam sebulan dan pelaksanaannya pun terbatas dilakukan di rumah, bukan di lingkungan pembelajaran secara langsung. Hal ini menjadi salah satu kendala sekaligus tantangan dalam memaksimalkan potensi media digital interaktif dalam mendukung proses belajar anak. Padahal, berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, game edukatif berbasis digital seperti Wordwall terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman konsep belajar anak (Fatimah et al., 2023; Handayani et al., 2022; Humaida & Suyadi, 2021). Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengevaluasi implementasi game Wordwall dalam konteks lembaga PAUD, terutama yang berfokus pada frekuensi penggunaan, keterlibatan langsung anak di kelas, dan dampaknya terhadap pembelajaran aktif. Inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang perlu dijawab. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game Wordwall dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung di kelas. Selain itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi sekaligus rujukan praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini di era digital.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mengetahui keberadaan suatu variabel secara mandiri, baik satu variabel maupun lebih, tanpa membandingkan atau mencari hubungan antara variabel-variabel tersebut (Hairani et al., 2023). Dalam konteks ini, penelitian deskriptif digunakan untuk memetakan implementasi game *wordwall* dalam mendukung keterlibatan siswa pada proses pembelajaran di Al Fath Islamic Preschool. Pendekatan kualitatif dipilih karena bersifat humanistik, di mana manusia – dalam hal ini guru dan anak-anak – ditempatkan sebagai subjek utama dalam suatu peristiwa social (Safrudin et al., 2023). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengeksplorasi pengalaman langsung yang dialami guru dan anak selama pembelajaran berlangsung, memahami persepsi mereka terhadap penggunaan media game Wordwall, serta menganalisis interaksi sosial dan pembelajaran yang terjadi. Data kualitatif yang diperoleh diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang efektivitas metode ini serta hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam pelaksanaannya, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak secara aktif selama pembelajaran. Fokus penelitian mencakup bagaimana pelaksanaan metode tersebut dilakukan, bagaimana respons anak-anak terhadap penggunaannya, serta tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran menyeluruh dan mendalam mengenai praktik penggunaan *game* Wordwall dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan di Al Fath Islamic Preschool selama tiga hari dengan melibatkan 20 anak kelas B berusia 5–6 tahun serta satu guru kelas yang berperan langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media game Wordwall. Peneliti berperan aktif sebagai partisipan sekaligus pengamat, yaitu ikut terlibat dalam kegiatan kelas untuk membangun kedekatan dengan subjek, membantu jalannya aktivitas, serta mencatat dinamika pembelajaran yang terjadi secara alami. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif untuk mengamati keterlibatan anak, wawancara semi-

terstruktur dengan guru guna menggali persepsi dan pengalamannya, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan hasil karya anak sebagai bukti autentik dari pelaksanaan pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama, sehingga kesadaran reflektif sangat penting untuk meminimalisasi bias subjektif. Oleh karena itu, peneliti secara konsisten melakukan pencatatan reflektif mengenai posisi, keterlibatan, dan interpretasi pribadi selama proses penelitian berlangsung. Kombinasi antara partisipasi peneliti, triangulasi teknik pengumpulan data, serta penerapan reflektivitas ini memberikan jaminan terhadap validitas, reliabilitas, dan kedalaman hasil penelitian

## **HASIL**

Setelah proses pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama tiga hari di Al Fath Islamic Preschool, diperoleh berbagai temuan yang mencerminkan implementasi penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran anak usia dini. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif untuk mengungkap pola keterlibatan siswa, tanggapan guru, serta tantangan yang muncul selama proses pelaksanaan. Hasil penelitian ini disajikan secara tematik agar dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai peran game Wordwall dalam mendukung keterlibatan siswa kelas B (usia 5–6 tahun).

### **Penerapan game Wordwall**

Guru menjelaskan bahwa game edukatif yang diterapkan di lembaga ini berbasis digital dengan memanfaatkan internet, salah satunya Wordwall. Permainan yang digunakan bervariasi, seperti kuis, susun kata, atau puzzle sederhana, yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Guru mencontohkan pada saat pembelajaran dengan tema Ramadan, siswa menggunakan game edukatif untuk menyusun kata dan memilih kegiatan sesuai dengan pilihan yang ada. Berikut kutipan wawancara guru.

*“Game-nya kita ada yang pakai internet, menggunakan Wordwall. Wordwall itu macam-macam, seperti kuis dan template orang lain. Game edukatifnya sesuai tema. Seperti tema Ramadan, anak-anak mengisi, menyusun kata, lalu memilih kegiatan sesuai dengan game edukatif yang ada.”*

Guru menambahkan bahwa media ini dianggap sesuai untuk siswa usia dini karena tersedia pilihan permainan sederhana, seperti menyusun angka atau kata, yang sesuai dengan perkembangan anak. Selain itu, guru menilai Wordwall menjadi alternatif kreatif yang didorong oleh yayasan sebagai program edukatif, sekaligus memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menambah wawasan anak. Dibandingkan metode pembelajaran lain, Wordwall memiliki kelebihan berupa ragam template yang bervariasi sehingga lebih fleksibel digunakan. Penggunaan game ini dinilai cocok untuk anak usia dini karena tersedia pilihan jenis permainan yang sederhana, seperti menyusun angka atau kata, yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Gambar 1 menunjukkan penerapan game wordwal dalam pembelajaran.

### **Frekuensi Penggunaan dan Dampak Positif game Wordwall**

Penggunaan *Wordwall* di PAUD masih relatif jarang dilakukan, rata-rata hanya sekali dalam sebulan. Hal ini disebabkan oleh pertimbangan usia anak yang masih dini, sehingga

membutuhkan pendampingan intensif baik dari guru di kelas maupun dari orang tua di rumah. Hal ini tergambar melalui wawancara dengan guru sebagai berikut.

*“Frekuensi penggunaannya sekitar sebulan sekali karena anak-anak masih kecil dan butuh pendampingan, baik di kelas maupun di rumah.”*

Keterangan ini menunjukkan bahwa meskipun *Wordwall* bermanfaat, penerapannya dibatasi agar tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dan kesiapan pendampingan.



**Gambar 1. Guru menjelaskan penggunaan Wordwall kepada siswa**

Meskipun jarang digunakan, guru menilai *Wordwall* berdampak positif terhadap keterlibatan siswa. Anak-anak lebih antusias, aktif, dan menunjukkan minat belajar lebih tinggi dibandingkan ketika menggunakan media berbasis kertas. Hal ini tergambar melalui wawancara dengan guru sebagai berikut.

*“Anak-anak lebih antusias dan senang. Mereka lebih suka belajar dengan Wordwall daripada dengan kertas. Penggunaan Wordwall juga menambah pengetahuan dan membuat kegiatan belajar lebih kreatif.”*

Pernyataan ini memperlihatkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui tampilan interaktif serta variasi permainan yang disediakan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Bahkan siswa menerapkan pembelajaran yang diterima di sekolah di rumah seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2. Anak sedang bermain game wordwall di rumah.**

Selain itu, guru juga menyoroti keunggulan *Wordwall* dari sisi variasi konten. Template yang beragam memudahkan guru menyesuaikan materi dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini tergambar melalui wawancara dengan guru sebagai berikut.

*“Banyak ragamnya templatennya, seperti penguraian. Wordwall sudah banyak template yang bisa dipakai.”*

Hal ini menegaskan bahwa keberagaman fitur dalam *Wordwall* memberi ruang kreativitas bagi guru untuk merancang aktivitas belajar sesuai kebutuhan anak.

### **Kendala dan Evaluasi penggunaan game Wordwall**

Kendala utama dalam penerapan *Wordwall* adalah kurangnya pendampingan orang tua di rumah. Guru mengungkapkan bahwa sebagian siswa tidak mengerjakan aktivitas dengan baik karena tidak ada arahan dari orang tua. Hal ini menghambat keberlanjutan pembelajaran di luar kelas. Hal ini tergambar melalui wawancara dengan guru sebagai berikut.

*“Kadang ada orang tua yang kurang mendampingi, jadi anak-anak tidak mengerjakan dengan baik.”*

Kendala ini menegaskan pentingnya koordinasi lebih intensif antara pihak sekolah dan orang tua. Gambar 3 menunjukkan interaksi guru dengan siswa di kelas dalam mendampingi siswa menggunakan *wordwall*.



**Gambar 3. Guru mendampingi siswa menggunakan wordwall**

Evaluasi efektivitas *Wordwall* dilakukan dengan menanyakan kembali materi yang telah dimainkan siswa serta memeriksa dokumentasi hasil kerja. Hal ini tergambar melalui wawancara dengan guru sebagai berikut.

*“Cara mengukur keberhasilan biasanya dengan menanyakan lagi jawaban anak sebelumnya dan mengumpulkan dokumentasi kalau sudah dikerjakan.”*

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu mengingat materi dengan baik, menandakan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan pemahaman sekaligus keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

### **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* di Al Fath Islamic Preschool dilakukan secara tematik dengan memanfaatkan variasi permainan seperti kuis, susun kata, dan puzzle sederhana. Penerapan ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman belajar bermakna melalui aktivitas bermain. Vygotsky menegaskan bahwa anak belajar lebih optimal ketika difasilitasi dengan media yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial dan scaffolding dari guru maupun teman sebaya (Kurniati, 2025; Qiptiyah, 2024). Dalam konteks ini, *Wordwall* berperan sebagai media



interaktif yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memicu kolaborasi, diskusi, dan pemecahan masalah sederhana sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan literasi anak usia dini serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Marlinda et al., 2025; Rachmasari et al., 2025). Selain itu, Wordwall dinilai sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran digital yang membantu pengembangan kemampuan pemecahan masalah anak melalui variasi template dan fitur yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran (Karisma & Lestarinigrum, 2025). Dengan demikian, Wordwall tidak sekadar menjadi alat bantu, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran kreatif dan menyenangkan di PAUD.

Meskipun media game Wordwall hanya digunakan sekitar sekali dalam sebulan, frekuensi yang terbatas ini tetap memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan belajar anak. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar, khususnya *Self-Determination Theory*, yang menekankan pentingnya pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan untuk memunculkan motivasi intrinsik (Juariyah & Adi, 2017; Priyoaji, 2023). Melalui pengalaman bermain berbasis game, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta peningkatan pemahaman konsep yang dipelajari. Temuan ini konsisten dengan literatur mengenai game-based learning yang menegaskan bahwa penggunaan game, meskipun tidak intensif, mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa (Hartt et al., 2020; Pho & Dinscore, 2015; Plass et al., 2015; Tobias et al., 2014). Selain itu, variasi template Wordwall yang dapat disesuaikan dengan tema maupun tujuan pembelajaran mendukung praktik *differentiated instruction*, yakni pendekatan pembelajaran yang memperhatikan keragaman kemampuan dan gaya belajar anak (Tomlinson, 2000). Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media interaktif yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang efektif untuk mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam sekaligus menumbuhkan motivasi belajar yang berkelanjutan.

Salah satu kendala utama dalam implementasi media Wordwall di tingkat PAUD adalah kurangnya pendampingan orang tua di rumah, yang sejalan dengan temuan bahwa keterlibatan orang tua (*parental involvement*) masih menghadapi berbagai hambatan, baik dari sisi waktu, pengetahuan, maupun kesiapan dalam mendampingi proses belajar anak (Hornby & Blackwell, 2018). Pada konteks Indonesia, tantangan tersebut semakin diperkuat oleh rendahnya literasi digital sebagian orang tua, yang menyebabkan keterbatasan dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran anak (Fatmawati & Sholikin, 2019). Padahal, literasi digital merupakan kompetensi penting yang perlu dimiliki orang tua untuk mendampingi anak dalam era pembelajaran berbasis teknologi (Lindriany et al., 2023). Kurangnya dukungan ini berdampak pada kesinambungan pengalaman belajar anak di luar sekolah, sehingga pemanfaatan Wordwall sering kali hanya efektif di lingkungan kelas tanpa tindak lanjut yang memadai di rumah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keberhasilan game-based learning tidak hanya bergantung pada desain media dan motivasi anak, tetapi juga pada sinergi dukungan orang tua sebagai mitra strategis dalam pendidikan anak usia dini (Hartt et al., 2020; Plass et al., 2015).

Evaluasi pembelajaran pada anak usia dini idealnya menggunakan penilaian autentik, yaitu bentuk asesmen yang menekankan pada observasi proses, hasil karya, dan pengalaman belajar nyata anak dalam konteks keseharian (Hidayat & Andriani, 2020;



Mastikawati et al., 2022). Dalam praktiknya, guru di Al Fath Islamic Preschool melakukan evaluasi melalui penilaian langsung terhadap keterlibatan anak saat bermain Wordwall, mendokumentasikan hasil kerja berupa catatan maupun foto, serta melakukan tanya jawab sederhana untuk mengukur pemahaman anak. Strategi ini sejalan dengan prinsip authentic assessment yang berfungsi tidak hanya sebagai pengukuran hasil, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami perkembangan kognitif, sosial, dan motivasi anak (Amanda et al., 2024). Lebih lanjut, integrasi *game-based learning* seperti Wordwall dapat diposisikan sebagai bentuk asesmen formatif, karena guru dapat memantau pencapaian anak secara langsung melalui interaksi dalam permainan, sekaligus memberikan umpan balik yang kontekstual (Plass et al., 2015; Tobias et al., 2014). Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan perlunya strategi kolaboratif antara guru dan orang tua dalam memanfaatkan media digital, peningkatan literasi digital orang tua agar mampu mendukung tindak lanjut pembelajaran di rumah (Fatmawati & Sholikin, 2019; Lindriany et al., 2023), serta pelatihan guru untuk mengoptimalkan pemanfaatan Wordwall secara rutin, proporsional, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi game Wordwall di Al Fath Islamic Preschool, meskipun dilakukan dengan frekuensi terbatas, mampu memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep anak usia dini. Penggunaan Wordwall dalam bentuk kuis, susun kata, dan puzzle sederhana sejalan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan aktivitas bermain bermakna, sekaligus mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan metakognitif anak. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa anak lebih antusias, aktif, dan menunjukkan minat belajar lebih tinggi ketika pembelajaran berbasis Wordwall dibandingkan dengan media konvensional.

Temuan ini juga menegaskan relevansi teori Self-Determination yang menekankan pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan untuk menumbuhkan motivasi intrinsik, serta memperkuat teori Vygotsky mengenai pentingnya scaffolding dalam pembelajaran interaktif. Namun, keterbatasan frekuensi penggunaan Wordwall serta kurangnya pendampingan orang tua menjadi hambatan utama dalam optimalisasi manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *game-based learning* tidak hanya ditentukan oleh desain media, tetapi juga membutuhkan dukungan sinergis antara guru dan orang tua, khususnya melalui peningkatan literasi digital orang tua.

Selain itu, praktik evaluasi pembelajaran melalui penilaian autentik yang diterapkan guru, seperti observasi langsung, dokumentasi hasil kerja, dan tanya jawab sederhana, terbukti selaras dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Wordwall dapat diposisikan sebagai bagian dari asesmen formatif yang memungkinkan guru menilai keterlibatan dan pemahaman anak secara kontekstual serta memberi umpan balik langsung. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya penguatan peran guru dalam memanfaatkan media digital secara lebih rutin, proporsional, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sekaligus membangun kemitraan dengan orang tua dalam mendukung keberlanjutan pembelajaran anak di era digital.

## **KETERBATASAN DAN PENELITIAN SELANJUTNYA**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, penerapan game Wordwall di Al Fath Islamic Preschool belum optimal, karena sebagian

besar penggunaan dilakukan di rumah dengan keterlibatan orang tua yang terbatas, sehingga koordinasi antara guru dan orang tua kurang terjalin secara efektif. Kedua, media Wordwall hanya sekali diterapkan secara langsung di sekolah, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan. Ketiga, sebelum game dimainkan, guru belum memberikan penjelasan materi secara memadai, sehingga pengalaman belajar anak kurang terstruktur.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan Wordwall dengan frekuensi yang lebih intensif dan terencana di kelas, serta memperhatikan koordinasi yang lebih sistematis dengan orang tua. Selain itu, pengamatan longitudinal penting dilakukan untuk menilai dampak jangka panjang penggunaan game-based learning terhadap keterlibatan, motivasi, dan capaian belajar anak. Penelitian mendatang juga dapat memperluas fokus pada pengaruh Wordwall terhadap aspek perkembangan lain, seperti bahasa, sosial-emosional, maupun motorik halus. Lebih lanjut, diperlukan evaluasi berkelanjutan dan pengembangan strategi pedagogis yang lebih inovatif agar media digital seperti Wordwall benar-benar dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung pembelajaran anak usia dini.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak Al Fath Islamic Preschool yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga diberikan kepada guru dan peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Ucapan terima kasih turut ditujukan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan berharga selama proses penyusunan naskah, serta kepada berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu kelancaran penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada berbagai sumber referensi dan pihak yang telah memberikan arahan dalam pemahaman konsep penelitian ini.

#### **INFORMASI PENDANAAN**

Penelitian ini merupakan penelitian mandiri dan tidak memperoleh dukungan dana dari sponsor atau lembaga manapun.

#### **PERNYATAAN KONFLIK KEPENTINGAN**

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat potensi maupun aktual konflik kepentingan dalam penelitian ini. Seluruh proses perencanaan, pelaksanaan, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian dilakukan secara independen dan objektif, tanpa adanya intervensi atau pengaruh dari pihak manapun yang dapat memengaruhi hasil maupun interpretasi penelitian.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Amanda, R. S., Hasni, U., & Indriyani, I. (2024). Analisis Penggunaan Authentic Assesment sebagai Alat Pengukuran Perkembangan Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(01), 31–40. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i01.1426>
- Amriani, S. R. (2024). Penggunaan Media Game Edukasi Let's Move Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, 1(2), 20–25. <https://doi.org/10.62330/ecej.v1i2.87>

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Fatimah, F. N., Ulya, H., Afifah, N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak di Era Digital bagi Orang Tua Milenial. *Madani: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/MADANI/article/view/3267>
- Hairani, Innudin, M., Rachman, F., Fathoni, A., & Hadi, S. (2023). Sosialisasi Internet Sehat, Cerdas, Kreatif Dan Produktif Pada Masyarakat Kalijaga Baru. *Valid Jurnal Pengabdian*, 1(3), 1–10. <https://journal.stieamm.ac.id/vjp/article/view/305>
- Handayani, P., Sujarwo, S., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>
- Hidayat, W., & Andriani. (2020). Pelaksanaan Penilaian Autentik Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 88–95. <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24922>
- Hornby, G., & Blackwell, I. (2018). Barriers to parental involvement in education: an update. *Educational Review*, 70(1), 109–119. <https://doi.org/10.1080/00131911.2018.1388612>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Juariyah, L., & Adi, S. S. (2017). Dampak Motivasi dan Kepuasan Terhadap Prestasi: Pengujian Teori Motivasi Determinasi Diri (Self Determination Theory). *EKOBIS-Ekonomi Bisnis*, 22(2), 143–150. <https://journal2.um.ac.id/index.php/ekobis/article/view/2367>
- Karisma, D. Y., & Lestarinigrum, A. (2025). Wordwall Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Digital Guna Mengembangkan Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini. *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 133–140. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/8357>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24. <http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jspaud/article/view/703>
- Layuk, J., Wangguway, Y., Mandala, A. S., Ugadje, E. F., & Labobar, B. (2025). Enhancing Fine Motor Skills in Early Childhood Through Stamping with Banana Midribs. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i1.328>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Nasaruddin, D. M. (2023). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Marlinda, D., Nurhayati, I., & Mustofa, M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi (Wordwall) terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(5), 630–635. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i5.3377>

- Mastikawati, M., Baharun, H., Wahid, A. H., Solehatin, S., & Adawiyah, R. (2022). Strengthening Early Childhood Learning Outcomes through Authentic Assessment of Students. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4547–4556. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2525>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., Yani, S. I., & Khadijah. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya dalam Membangun Karakter dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 98–102. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.429>
- Noviarini, B., Pattipeiluhu, K., & Tasijawa, R. (2025). Peran Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran Numerasi Anak Usia Dini: Studi Kasus di PAUD Bunda Yosepina Suwae. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i1.336>
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning. *Tips and Trends (Instructional Technologies Committee)*, 2, 1–5. <https://www.edufication.com/wp-content/uploads/2023/01/https-acrl.ala.orgISwp-contentuploads201405spring2015.pdf>
- 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>
- Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiever: Analisis Self-Determination Theory. *Edunomika*, 8(1), 1–7. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/11327>
- Qiptiyah, T. M. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204–220. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>
- Rachmasari, Lebar, S., & Samsiah. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Melalui Media Interaktif Wordwall Pada Kelompok B TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun Ajaran 2024/2025. *JURPARIA*, 5(2), 15–25. <https://jurnal.uniwa.ac.id/index.php/jurparia/article/view/384>
- Safrudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1–15. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1536>
- Surya, S., Usman, U., Nurhidayah Ilyas, S., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). “Wordwall Open the Box” : Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 114–125. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876>
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-Based Learning. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 485–503). Springer New York. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_38](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38)
- Tomlinson, C. A. (2000). *Differentiation of Instruction in the Elementary Grades*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED443572.pdf>
- Worembay, S. F., Wally, P., Arfayan, I. M., & Ugadje, E. F. (2025). Implementasi Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Berhitung bagi Anak Usia Dini di PAUD Elim Nendali. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i1.327>



This is an open access article distributed under the terms of the *Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License* (CC BY-NC-SA 4.0).

Use, distribution, and reproduction in any medium is permitted for non-commercial purposes, provided the original author(s) and source are credited, and adaptations are shared under the same license.

Copyright ©2025 by author(s). Published by Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) STAKPN Sentani.