



Available online at JECE (Journal of Early Childhood Education)

Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jece>

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15408/jece.V7i2.48940>

JECE, 7 (2), Desember 2025, 118-132

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nurfaika Augina¹, Rusmayadi², A. Sri Wahyuni Asti³, Fitriani Dzulfadhilah⁴

^{1, 2, 3, 4.} Universitas Negeri Makassar, Makassar 90222, Indonesia

Corresponding e-mail: nurfaikaugina08@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to investigate how Wordwall-based instructional activities affected the literacy abilities of Batara Bira Kindergarten students, ages five to six. A nonequivalent control group design and a quasi-experimental methodology were employed in the quantitative study. Thirty youngsters made up the study's sample, and they were split into two groups: fifteen in the experimental group and fifteen in the control group. Tests, documentation, and observation were the methods utilized to gather the data. Word meaning, reading comprehension, and letter symbol recognition were used as measures of literacy skills. Descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis with the Wilcoxon Sign Rank Test are two methods of data analysis used. According to the data analysis results, $Asym(2-tailed) = 0.001 < 0.05$ indicates that H_1 is accepted and H_0 is rejected. This indicates that the experimental class's literacy skills are superior to those of the control group, demonstrating the significant influence of Wordwall-based educational games on the literacy abilities of children between the ages of 5 and 6.

Keywords: Educational games; wordwall; early childhood literacy.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji dampak permainan edukatif berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Batara Bira. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan pendekatan quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak, yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu 15 anak pada kelompok eksperimen dan 15 anak pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi, dengan indikator kemampuan literasi mencakup pengenalan simbol huruf, kemampuan membaca kata, serta memaknai kata. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji *Wilcoxon Sign Rank Test*. Hasil analisis data yang diperoleh $Asym(2-tailed) = 0,001 < 0,05$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian kemampuan literasi pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol, ini Menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis *Wordwall* memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Permainan edukatif; *wordwall*; literasi anak usia dini.

Introduction

Anak usia dini merupakan individu yang berusia 0 hingga 6 tahun, yang juga sering disebut sebagai fase emas dalam perkembangan anak (Chairunnissa & Masykuroh, 2023). Masa usia dini merupakan waktu yang sangat bernilai dibandingkan fase-fase kehidupan setelahnya, karena pada fase ini terjadi perkembangan kecerdasan yang sangat pesat. Oleh karena itu, periode ini perlu dimanfaatkan secara optimal guna mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Tahap ini juga menjadi fondasi penting yang akan memengaruhi perkembangan anak hingga mencapai usia dewasa (Luly et al., 2023).

Orang tua dan perlu memahami dengan baik mengenai kemajuan terkait perkembangan anak, karena pengetahuan mengenai hal tersebut menjadi landasan dalam merancang serta mengimplementasikan latihan belajar yang sesuai dengan keperluan, ketertarikan dan tahap pertumbuhan anak (Fajri et al., 2020). Pada tahap ini, seluruh aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa dan literasi, berkembang dengan sangat pesat. Literasi merupakan kompetensi fundamental yang menjadi fondasi bagi keberhasilan akademik dan kehidupan sosial anak di masa mendatang (Jairin et al., 2023). Menurut Surangga dalam (Fahmi et al., 2020) Kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, dan menghitung disebut literasi dasar, Literasi adalah komponen penting dalam kehidupan sehari-hari dan proses pembelajaran. Ini secara tidak langsung terlibat dalam kegiatan anak, seperti bermain sambil belajar dan belajar sembari bermain. Perkembangan sosial emosional, perkembangan kognitif, dan perkembangan bahasa anak dapat dipengaruhi oleh kemampuan literasi anak.

Namun demikian, menurut hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 (Rohmah et al., 2022) Indonesia masih menempati peringkat rendah dalam kemampuan literasi. Minimnya minat membaca serta rendahnya keterampilan literasi dasar pada anak usia dini merupakan tantangan besar dalam bidang pendidikan. Maka dari itu, kompetensi membaca dan menulis menjadi aspek yang sangat penting untuk dimiliki anak dan perkembangan harus dimulai sejak tahap awal. Hal ini disebabkan oleh eratnya keterkaitan antara kemampuan literasi dengan berbagai aspek perkembangan anak yang saling memengaruhi (Maulida & Suyadi, 2021). Kemampuan literasi yang memadai memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan yang baik dalam berbagai aspek kehidupan. Anak-anak juga akan menjadi lebih sadar sebagai penulis, pembaca, dan pendengar yang dapat memahami informasi yang berkaitan dengan pelajaran yang telah mereka pelajari. Melalui literasi yang baik, anak dapat menguasai serta mengelola informasi penting yang diperoleh secara lebih efektif (Maghfiroh, et al., 2024).

Menurut *Center for Early Literacy Learning* (CELL) (Rizki et al., 2020)., Literasi mencakup berbagai aspek, antara lain pengetahuan tentang huruf, pemahaman terhadap konsep cetak, kemampuan berbahasa tulis, kesadaran fonemik, pemahaman teks, keterampilan menyimak, serta kemampuan berbahasa lisan. European Literacy

Policy Network juga mendefinisikan literasi sebagai kemampuan untuk membaca, menulis, memahami, dan memanfaatkan informasi yang berasal dari berbagai jenis media. Sedangkan, Gogahu and Prasetyo (2020) menyatakan Literasi membaca pada anak merupakan kompetensi yang mencakup kemampuan dalam melakukan aktivitas membaca, berpikir, serta menulis berdasarkan bahan bacaan yang diterima, guna meningkatkan keterampilan membaca dan memahami informasi secara akurat.

Mendoza *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa pengajaran literasi sejak dini bertujuan untuk menciptakan penulis dan pembaca yang tidak hanya cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual, tetapi juga fasih dalam kedua bahasa tersebut. Anak-anak muda yang mengenal aktivitas membaca dan menulis akan lebih mampu mengembangkan kreativitas, berpikir secara kritis dan logis, serta memiliki kemampuan dalam merumuskan jawaban atas beberapa masalah yang dialami.

Salah satu tantangan yang sering dihadapi pendidik adalah bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan mampu mempertahankan perhatian anak. Karena rentang perhatian mereka yang pendek, anak-anak membutuhkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satu taktik yang dapat mengatasi masalah ini dalam situasi ini adalah penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan edukatif (Kholilullah, Hamdan, 2020).

Hasil observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2024 di TK Batara Bira menunjukkan bahwa terdapat 30 anak berusia 5–6 tahun. Dari observasi yang dilakukan terdapat beberapa anak yang kemampuan literasinya belum berkembang seluruhnya. Kemampuan literasi yang dimaksud adalah anak belum bisa mengenali huruf konsonan dan vokal, anak kesulitan merangkai huruf jadi kata dan anak juga belum bisa membedakan bentuk dan bunyi huruf yang sama, Peneliti juga melihat kurangnya pemberian kegiatan belajar yang menarik bagi anak, sehingga kemampuan literasi anak masih kurang.

Salah satu sarana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran pengembangan literasi di Taman Kanak-kanak adalah permainan edukatif berbasis *Wordwall*. Media ini menjadi fenomena yang menarik dalam dunia pendidikan karena mampu menyajikan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta relevan dengan kebutuhan dan tantangan era digital (Rohmatin, 2023).

Menurut Purnamasari *et al.*, (2020), *Wordwall* merupakan salah satu opsi media pembelajaran interaktif yang mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan serta mengurangi tingkat kejenuhan, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Aplikasi *Wordwall* menyediakan platform gratis yang memungkinkan para guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran secara daring, dengan berbagai fitur kuis interaktif yang dilengkapi kombinasi warna, gambar, serta audio guna meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak. (Rohmatin, 2023).

Permainan edukatif *Wordwall*, sebagaimana yang dikemukakan (Nabila Zakiyyatul Af'idah, 2024), memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan minat belajar serta menstimulasi potensi intelektual anak pada masa usia dini. Salah satu fitur yang relevan dalam pengembangan literasi adalah fitur *Match Up*, yaitu alat

interaktif yang dirancang untuk melatih anak mengenal dan menyusun kata dari huruf-huruf yang diacak. Melalui permainan ini, anak dapat mengembangkan kemampuan literasi secara bertahap, mulai dari pengenalan kosakata, pemahaman terhadap bunyi kata, hingga keterampilan dasar dalam membaca dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Sebuah studi yang dilaksanakan oleh Rahmadhani *et al.*, (2024) Berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, didapati bahwa rata-rata gain score pada kelompok eksperimen mencapai 8,66, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 6,41. Perbedaan nilai rata-rata tersebut mengindikasikan adanya selisih yang signifikan antara dua kelompok tersebut. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang.

Peneliti yang dilakukan Joko Sulianto *et al.*, (2023) bahwa aplikasi *Wordwall* sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama jika diintegrasikan dengan kegiatan yang optimal dan berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif. Penggunaan aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi, mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.

Selanjutnya, Fikri, Sri and Depi (2024) Hasil penelitian mengungkapkan bahwa rata-rata skor pretest adalah 65,00 dan mengalami peningkatan menjadi 74,00 pada posttest. Berdasarkan hasil uji hipotesis dua arah, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih rendah dari 0,050, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca anak. Selain itu, pemanfaatan media ini juga meningkatkan partisipasi aktif anak dalam mendukung proses belajar serta membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan literasi pada anak usia 5-6 tahun.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*, karena peneliti tidak melakukan randomisasi penuh terhadap subjek, melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, di mana terdapat dua kelompok yang diberi perlakuan berbeda. Kelompok eksperimen memperoleh intervensi berupa penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran sebagaimana biasanya tanpa media *Wordwall*. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan praktis di

lapangan, yakni sulitnya melakukan pembagian subjek secara acak di lembaga PAUD yang telah memiliki pembagian kelas tetap, namun tetap memungkinkan untuk memperoleh data yang valid tentang pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. Fokus literasi yang diteliti meliputi kemampuan dasar membaca dan memahami simbol-simbol bahasa, yang sangat penting sebagai bekal sebelum anak memasuki jenjang sekolah dasar.

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini berjumlah 30 orang yang berusia 5–6 tahun. Mereka terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen berjumlah 15 anak dan kelompok kontrol berjumlah 15 anak. Kriteria usia ini dipilih karena pada rentang 5–6 tahun, anak berada dalam tahap perkembangan literasi awal atau *emergent literacy*, di mana mereka mulai mampu mengenali huruf, membaca kata sederhana, hingga memahami makna dari kata-kata yang ditemuinya. Pemilihan subjek juga mempertimbangkan keseragaman karakteristik, seperti usia, latar belakang pendidikan orang tua, serta pengalaman belajar sebelumnya, agar hasil penelitian lebih dapat dibandingkan secara adil.

Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall*, khususnya fitur *Match Up*. Sementara itu, variabel terikat (*dependent variable*) adalah kemampuan literasi anak, yang diukur melalui tiga indikator utama, yaitu: (1) kemampuan mengenali simbol huruf, (2) kemampuan membaca kata, dan (3) kemampuan memahami makna kata.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan anak selama proses pembelajaran, termasuk bagaimana mereka merespons instruksi, bekerja sama dengan teman, dan menggunakan media permainan. Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan literasi anak. Tes ini diberikan dalam dua tahap, yaitu *pre-test* (tes awal) sebelum perlakuan, dan *post-test* (tes akhir) setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Soal tes disusun sesuai dengan indikator literasi yang diukur, misalnya pengenalan huruf melalui gambar dan simbol, membaca kata sederhana, serta menjawab pertanyaan sederhana tentang makna kata.

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, berupa catatan hasil belajar anak, foto kegiatan, serta arsip lain yang relevan. Dengan mengombinasikan ketiga teknik ini, peneliti memperoleh gambaran menyeluruh tentang perubahan kemampuan literasi anak, baik secara kuantitatif melalui skor tes maupun secara kualitatif melalui pengamatan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti melakukan *pre-test* pada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan literasi awal anak sebelum perlakuan. Kedua, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan edukatif berbasis *Wordwall* dengan fitur *Match Up*. Permainan ini dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Materi yang digunakan dalam permainan

disusun sesuai tema pembelajaran PAUD, seperti mengenal huruf, kata benda sederhana, dan kosakata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

Selama perlakuan, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu anak memahami instruksi permainan, sementara anak didorong untuk aktif terlibat dalam mencocokkan huruf dengan kata atau gambar. Dengan pendekatan ini, anak belajar melalui pengalaman langsung, bermain, sekaligus berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan ini, melainkan mengikuti pembelajaran rutin menggunakan metode konvensional, seperti penjelasan guru, penggunaan kartu huruf, atau buku bacaan sederhana. Setelah enam kali pertemuan selesai, tahap berikutnya adalah pelaksanaan *post-test* pada kedua kelompok. Tes ini memiliki bentuk dan tingkat kesulitan yang sebanding dengan *pre-test*, sehingga perbedaan skor dapat menunjukkan adanya pengaruh perlakuan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan dua pendekatan. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil tes, seperti nilai rata-rata, median, standar deviasi, serta distribusi skor. Analisis ini memberikan gambaran umum tentang perkembangan kemampuan literasi anak pada kedua kelompok. Kedua, digunakan analisis statistik nonparametrik, mengingat jumlah subjek relatif kecil dan data kemungkinan tidak berdistribusi normal. Uji nonparametrik yang sesuai, misalnya Uji *Mann-Whitney* atau *Wilcoxon*, diterapkan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum maupun sesudah perlakuan.

Dengan desain quasi eksperimen dan penggunaan metode campuran dalam pengumpulan data, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai efektivitas permainan edukatif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan literasi anak usia dini. Proses yang terstruktur, penggunaan instrumen yang sesuai, serta analisis data yang tepat memungkinkan hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di lembaga PAUD.

Results and Discussion

1) Analisis Hasil

1.1 Analisis Statistik Deskriptif

Peneliti melakukan analisis menggunakan statistik deskriptif untuk memahami perbedaan dalam kemajuan kemampuan literasi anak yang berpartisipasi dalam permainan pendidikan yang menggunakan *Wordwall* dibandingkan dengan anak yang menggunakan media *flasch card*. Data sebelum pengujian dimanfaatkan untuk mengevaluasi kemampuan dasar peserta penelitian, sementara data setelah pengujian digunakan untuk mengukur kemampuan akhirnya serta untuk menilai dampak dari permainan edukatif berbasis *Wordwall* terhadap kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun di TK Batara Bira yang dikelompokkan kedalam empat tingkatan, yaitu Kurang (K), Cukup (C), Baik (B), dan Sangat Baik (SB).

Tabel distribusi frekuensi hasil sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) untuk kelompok eksperimen berikut menyajikan data mengenai kemampuan literasi anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif berbasis *Wordwall*.

Tabel 1. Penyajian distribusi frekuensi skor kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun dari hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol

Interval	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
10-13	Kurang (K)	5	33%	5	33%
14-18	Cukup (C)	9	60%	10	67%
19-23	Baik (B)	1	7%	0	0%
24-28	Sangat Baik (SB)	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Berdasarkan tabel tersebut, hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebanyak 5 anak (33%) berada pada kategori kurang (K) dalam kemampuan literasi. Sementara itu, di kelompok kontrol, juga terdapat 5 anak atau 33% yang belum masuk dalam kategori kurang (K), hal ini disebabkan oleh hasil pada tiga indikator yang diuji, yaitu kemampuan mengenal simbol huruf, kemampuan membaca kata, dan kemampuan memahami makna kata, anak-anak tersebut belum memenuhi kriteria tersebut. Selanjutnya, pada kelompok eksperimen terdapat 9 anak yang memiliki kemampuan literasi dalam kategori cukup (C) dengan persentase sebesar 60%. Dalam kelompok kontrol, sebanyak 10 anak atau sekitar 67% termasuk dalam kategori cukup (C), yang dinilai berdasarkan tiga indikator utama: kemampuan mengenal simbol huruf, kemampuan membaca kata, dan kemampuan memahami makna kata dengan bantuan peneliti atau guru. Sementara itu, dalam kelompok eksperimen terdapat 1 anak atau sekitar 7% termasuk dalam kategori baik (B), sementara kelompok kontrol tidak menunjukkan adanya anak yang mencapai tingkat tersebut (0%). Hal ini terjadi karena dalam tiga indikator yang diuji—kemampuan mengenal simbol huruf, membaca kata, dan memahami makna kata tanpa bantuan—anak-anak di kelompok kontrol belum mencapai kategori baik. Bahkan, tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori sangat baik (SB) pada kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, dengan persentase 0% sesuai ketiga indikator yang diterapkan.

Setelah pelaksanaan setelah (*post-test*), tabel dibawah menyajikan distribusi frekuensi tingkat kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun dalam kelompok eksperimen, pasca pemberian intervensi melalui penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall*.

Tabel 2. "Penyajian distribusi frekuensi skor kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun pasca (*post-test*) untuk kelompok eksperimen dan kontrol

Interval	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
10-13	Kurang (K)	0	0 %	2	13,5 %
14-18	Cukup (C)	0	0%	3	20%
19-23	Baik (B)	6	40%	8	53%
24-28	Sangat Baik (SB)	9	60%	2	13,5 %
Jumlah		15	100%	15	100%

Merujuk pada tabel di atas, hasil tes akhir yang diberikan kepada kelompok eksperimen menunjukkan tingkat kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun, tidak terdapat anak dengan kemampuan literasi dalam kategori kurang (K) dengan persentase 0 %, Di sisi lain, pada kelompok kontrol terdapat 2 anak atau 13,5% yang tergolong dalam kategori kurang (K), berdasarkan tiga indikator yang diuji, yaitu kemampuan mengenal simbol huruf, kemampuan membaca kata, dan kemampuan memahami makna kata. Pada tahap selanjutnya, tidak ditemukan anak yang masuk dalam kategori cukup (C), dengan persentase 0%. Namun, ada 3 anak atau 20% yang dapat dikategorikan cukup (C) apabila diberikan bantuan oleh peneliti atau guru dalam ketiga indikator yang diuji. Sementara itu, dalam kelompok eksperimen terdapat 6 anak atau 40% yang mencapai kategori baik (B). Sebaliknya, di kelompok kontrol, sebanyak 8 anak atau 53% tergolong dalam kategori baik (B), berdasarkan tiga indikator utama: mengenal simbol huruf, membaca kata, dan memahami makna kata tanpa bantuan dari peneliti atau guru. Selain itu, kelompok eksperimen memiliki 9 anak atau 60% yang mencapai kategori sangat baik (SB) sementara pada kelompok kontrol hanya ada 2 anak atau sebesar 13,5% yang berada pada kategori yang sama sesuai dengan ketiga indikator yang diuji.

Rata-rata skor kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun dalam kelompok eksperimen, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan melalui media permainan edukatif berbasis *Wordwall* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Data *Pre-test* Dan *Post-test* Terkait Kemampuan Literasi Anak Di Kelompok Eksperimen

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Varianc
Pretest Eksperimen	15	10	20	14,67	2,554	6,524
Posttest Eksperimen	15	21	28	24,73	3,011	9,067
Valid N (listwise)	15					

Berdasarkan tabel yang disajikan, sebelum memperoleh perlakuan, rata-rata skor kemampuan literasi anak dalam kelompok eksperimen adalah 14,67. Setelah diberikan intervensi, nilai rata-rata meningkat menjadi 24,73, menunjukkan adanya kenaikan sebesar 10,06. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan literasi anak.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Analisis *Pretest* Dan *Post Test* Kemampuan Literasi anak pada Kelompok Kontrol.

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	15	10	16	13,87	1,885	3,552
Posttest Kontrol	15	11	24	19,13	4,138	17,124
Valid N (listwise)	15					

Merujuk pada data dalam tabel, rata-rata skor kemampuan literasi anak pada kelompok kontrol sebelum perlakuan tercatat sebesar 13,87. Setelah dilakukan intervensi, rata-rata meningkat menjadi 19,13, sehingga terjadi kenaikan sebesar 5,26 poin. Berdasarkan temuan diatas, penggunaan media *Flash card* dapat disimpulkan sebagai memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi anak.

2.1 Analisis Statistik Non Parametrik

Dalam kelompok eksperimen, *uji Wilcoxon sign rank* diterapkan untuk mengevaluasi pengaruh intervensi melalui permainan edukatif berbasis *Wordwall* dengan membandingkan data sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) guna menentukan keberadaan perbedaan yang bermakna secara statistik. Di sisi lain, *uji Wilcoxon* pada kelompok kontrol diterapkan guna menilai efek tindakan menggunakan media *Flash card* dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah intervensi. Suatu perubahan dinyatakan signifikan apabila nilai signifikansi (2-tailed) berada di bawah 0,05 yang menandakan adanya peningkatan berarti setelah perlakuan. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (2-tailed) sama dengan atau lebih dari 0,05, perubahan tersebut tidak dianggap signifikan. Tabel berikut menyajikan hasil uji *Wilcoxon* yang berkaitan dengan kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Wilcoxon Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Kelompok Eksperimen.

		Ranks		Sum of
		N	Mean Rank	
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	15 ^b	8,00	120,00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. Posttest Eksperimen < Pretest Eksperimen

b. Posttest Eksperimen > Pretest Eksperimen

c. Posttest Eksperimen = Pretest Eksperimen

Test Statistics^a

	Posttest Eksperimen	-	Pretest Eksperimen
Z	-3,422 ^b		
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001		

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4.5 dan hasil analisis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada kelompok eksperimen. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Z sebesar 3,422 dengan tingkat signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa terapi kelompok eksperimen secara signifikan meningkatkan hasil belajar anak-anak.

Sementara itu, pada kelompok kontrol analisis data uji Wilcoxon Signed Ranks Test digunakan untuk menilai pengaruh perlakuan menggunakan media *Flash card* dengan melakukan perbandingan antara skor pretest dan posttest. Berikut adalah hasil analisis uji tersebut yang berkaitan dengan kemampuan literasi anak di kelompok kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon terhadap Kemampuan Literasi Anak Pada Kelompok Kontrol.

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	12 ^b	6,50	78,00
	Ties	3 ^c		
	Total	15		

a. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol

b. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol

c. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol

Test Statistics^a

Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	
Z	-3,095 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.6 menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test, diperoleh nilai Z sebesar -3,095 dengan tingkat signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) kurang dari 0,001. Nilai signifikansi yang berada di bawah 0,05 menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* dalam kelompok kontrol. Pengujian yang didasarkan pada peringkat negatif menunjukkan bahwa skor *posttest* umumnya lebih tinggi dibandingkan skor *pretest*, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil setelah perlakuan tertentu, meskipun dilakukan dalam kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis uji Wilcoxon, penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1) mengindikasikan bahwa ada perubahan signifikan dalam kemampuan literasi anak sebelum dan setelah diberikan intervensi. Selain itu, Rata-rata skor pada kelompok eksperimen yang menerima intervensi melalui permainan edukatif berbasis *Wordwall* menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan temuan yang telah diperoleh dari penelitian ini, ditemukan bahwa permainan edukatif berbasis *Wordwall* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dalam kelompok eksperimen. Media pembelajaran ini terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi anak. Temuan ini selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Riani (Salsabila et al., 2025) menjelaskan bahwa game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak

dalam pembelajaran, karena permainan yang menyenangkan dapat membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan aplikasi seperti *Wordwall*, anak-anak dapat mengakses permainan yang dirancang khusus untuk memperkenalkan dan mengembangkan kosakata mereka dalam berbagai konteks. Game edukatif ini bukan hanya memperkenalkan kata-kata baru, tetapi juga dapat memperkaya pengetahuan anak melalui gambar, suara, dan interaksi visual yang memperkuat pemahaman mereka terhadap kata-kata tersebut.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Agustriana & Wahyuni (2025) bahwa penggunaan berbagai permainan yang tersedia pada situs *Wordwall* memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir anak. Media *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis anak dengan cara menyajikan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan adanya unsur gambar dan huruf, *Wordwall* berfungsi sebagai sarana pengajaran kemampuan berbahasa melalui pemikiran simbolik. Setelah anak dapat mengerti dan berfikir menggunakan simbol-simbol itu, ini akan mendukung peningkatan kemampuan berpikir mereka. Oleh karena itu, secara tidak langsung, pemanfaatan *Wordwall* dalam rangka meningkatkan kemampuan berbahasa juga akan mendorong perkembangan kemampuan berpikir logis, kritis, serta kerjasama pada anak.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta diperkuat oleh kajian-kajian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. Penerapan media pembelajaran ini dapat dikatakan efektif karena mampu mengembangkan keterampilan literasi dasar anak, meliputi kemampuan mengenali simbol huruf, membaca kata sederhana, serta memahami makna kata. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak usia dini, terutama dalam aspek perkembangan bahasa dan literasi awal.

Temuan penelitian memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol diperoleh nilai Z sebesar -3,095 dengan tingkat signifikansi (2-tailed) 0,001, sedangkan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai Z sebesar -3,422 dengan tingkat signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menandakan adanya peningkatan kemampuan literasi anak setelah perlakuan diberikan, dan peningkatan tersebut lebih menonjol pada kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall*.

Selain itu, rata-rata skor hasil belajar menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan perlakuan dengan permainan berbasis *Wordwall* mengalami peningkatan literasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Fakta ini

menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi anak untuk lebih aktif terlibat. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam bentuk permainan edukatif dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD, sekaligus menumbuhkan minat belajar sejak dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis *Wordwall* merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa media digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang besar apabila dirancang secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi guru, pendidik, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran kreatif berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan anak di era digital.

References

- Agustriana, N., & Wahyuni, D. (2025). *Stimulasi Kemampuan Berbahasa melalui Kegiatan Edutainment " WordWall " untuk Anak Usia Dini*. 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.871>
- Chairunnissa, D., & Masykuroh, K. (2023). Persepsi Orangtua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Kepulauan Seribu. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 57-65.
- Fahmi, F., Syabrina, M., Sulistyowati, S., & Saudah, S. (2020). Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 931-940. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>
- Fajri, D. N., Yuliati, N., & Budyawati, L. P. I. (2020). Analisis pelaksanaan asesmen perkembangan anak. *Jurnal Edukasi*, 7(1), 17-21.
- Fikri, A. H., Sri, A. W., & Depi, P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap. *Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 32-38.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Jairin, J., Missouri, R., Anhar, A. S., & Mar'atusholihah, M. (2023). Penerapan Stimulasi Kognitif Anak dan Inflancing Minat Belajar Anak Usia Dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 1-6.
- Joko Sulianto, Achmad Buchori, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5.
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id 75 | Page. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75-94.
- Luly, J., Arifin, I. N., & Jamin, N. S. (2023). Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Lego Di TK Kartini. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 9-16.
- Maghfiroh, Q. A., Aliffaturohmah, D., & ... (2024). Dampak Ketidaksesuaian Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Literasi Anak Usia 4-5 Tahun. ... *Anak Usia Dini*, 5(1), 13-24. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.423>
- Maulida, S., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Literasi Anak Usia Dini melalui Media ABC Magnet Box di RA M Gandu I. *Paudia*, 10(1), 150-158.
- Mendoza, S. D., Nieweglowska, E. S., Govindarajan, S., Leon, L. M., Berry, J. D., Tiwari, A., Chaikerasak, V., Pogliano, J., Agard, D. A., Bondy-Denomy, J., Chatterjee, P., Jakimo, N., Lee, J., Amrani, N., Rodríguez, T., Koseki, S. R. T., Tysinger, E., Qing, R., Hao, S., ... Wang, H. (2020). No UPAYA UNTUK MENINGKATKAN

MINAT LITERASI ANAK USIA DINI. *Nature Microbiology*, 3(1), 641.

- Nabila Zakiyyatul Af'idah. (2024). Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 213–220. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3145>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Rahmadhani, S., & Hartati, S. (2024). Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak di TK IT Adzkia III Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , *Universitas Negeri Padang*. 8, 15486–15496.
- Rizki, A., Eko, K., Andri, O. W., & Ella, J. P. (2020). PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI.
- Rohmah, Utanto, & Pristiwati. (2022). Implementasi Membacakan Buku Cerita Dalam Mengembangkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar ...*, 1011–1015.
- ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Salsabila, C., Nurjannah, E., Maysaroh, S., & Utami, W. S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall. 5, 4369–4377.