



Pengaruh *Wordwall Game* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak Kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang

Annisa Rizki Amalia^{1*}, Muhammad Tahir², Baiq Nada Buahana³

¹²³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1176>

Article Info

Received: 20 Juni 2025

Revised: 15 juli 2025

Accepted: 19 Agustus 2025

Correspondence:

Email:

mtahir_fkip@unram.ac.id

Abstrak: Kemampuan literasi membaca anak yang rendah disebabkan oleh kurangnya inovasi media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan anak belum mampu membedakan huruf yang memiliki bentuk yang sama, membedakan bentuk dan nama huruf, menyusun kata, serta belum mampu mengeja dan menuliskan nama sendiri. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam upaya peningkatan kemampuan literasi membaca anak melalui media belajar yang menarik dan inovatif berbasis teknologi yakni *wordwall game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *wordwall game* terhadap kemampuan literasi membaca anak kelompok B. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan *one grup pre-test post-test design*. Penelitian ini dilakukan di PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca anak kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi membaca anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *wordwall game*. Kesimpulan ini memperkuat temuan bahwa media *wordwall game* efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Literasi Membaca, *Wordwall Game*

Citation: Amalia, R., A., Tahir, M., & Buahana, N., B. (2025). Pengaruh *Wordwall Game* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak Kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1394-1400. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1176>

Pendahuluan

Anak usia dini umumnya merujuk pada individu yang berusia dari kelahiran hingga mencapai usia 6 tahun, mencakup masa di mana anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang kritis dan rentan, sehingga memerlukan perhatian dan bimbingan yang tepat untuk membentuk fondasi yang kokoh dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, serta nilai

agama dan moral, maupun seni kreativitas. Menurut (Hasanah & Fajri, 2022), anak usia dini adalah individu yang berusia di bawah 6 tahun termasuk yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini.

Email: mtahir_fkip@unram.ac.id

Anak usia dini merupakan kelompok usia anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari perkembangan bahasa sangat diperlukan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan maksud, ide, pikiran maupun perasaan. Selain itu bahasa merupakan salah satu faktor yang terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, karena bahasa memiliki ruang lingkup yang sangat luas yang dapat digunakan untuk mengespresikan perasaan, emosi seseorang terhadap lingkungan sekitar. Dengan adanya suatu bahasa maka seseorang dapat berinteraksi dengan mudah dengan orang lain, sebaliknya tanpa adanya suatu bahasa seseorang tentu akan kesulitan berinteraksi. Pentingnya kemampuan bahasa anak sejalan dengan kemampuan literasi anak, perkembangan literasi pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak berkomunikasi (Silvia & Wirabrata, 2021).

Literasi identik dengan aktivitas membaca dan menulis yang merupakan bagian dari perkembangan kemampuan bahasa. Olufunke (2013) mendefinisikan literasi pada anak usia dini adalah kemampuan dalam mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi, membuat, mengkomunikasikan dan menghitung berbagai isi tulisan yang tergabung dalam berbagai variasi isi yang menyiapkan anak untuk belajar dan mengembangkan pengetahuan dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan literasi pada anak mempengaruhi perkembangan sosial-emosional, emosi, perkembangan kognitif dan yang paling utama adalah perkembangan bahasanya. Keterampilan literasi anak akan berdampak pada kemampuan bahasa anak yang baik, sehingga penguasaan bahasa dan pemahaman anak terhadap informasi akan berguna di masa mendatang.

Selain itu (Gomes dkk., 2024), mengungkapkan literasi membaca adalah kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk memecahkan masalah, mengembangkan potensi individu sebagai warga negara Indonesia dan warga dunia sehingga dapat berpartisipasi dalam Masyarakat atau berkontribusi secara produktif. Literasi membaca tidak hanya sekedar kemampuan membaca sebuah tulisan, tetapi bisa atau tidaknya seseorang menganalisa bacaan tersebut dan memahami makna dari bacaan itu secara komprehensif (Aswita, 2022). Sedangkan menurut Dafit & Ramadan (2020), kemampuan literasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca anak, karena dengan membaca, anak akan memperoleh informasi dan pengetahuan. Artinya, literasi membaca berfokus pada kemampuan dimana seseorang memahami teks

yang ia baca, menganalisis teks tersebut, serta mengetahui tujuan bacaan. Literasi membaca dilaksanakan agar kemampuan berbahasa anak meningkat dan pemahaman terhadap pengetahuan anak lebih menyeluruh.

Literasi membaca tidak hanya sebatas membaca buku teks dengan memperoleh pemahaman atau makna dari kata atau kalimat dalam suatu teks atau yang terucap saja. Menurut Mansyur (2022), literasi merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memakai potensi dan keterampilan dalam mengelola dan mengetahui kebenaran ketika melaksanakan aktivitas membaca dan menulis. Selain itu, literasi merupakan kompetensi pribadi untuk mengelola dan memberi tahu ketika kegiatan membaca dan menulis.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca anak usia dini dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat anak untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru atau pendidik untuk mengkomunikasikan informasi tentang pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall game*. *Wordwall game* adalah aplikasi berbasis permainan edukasi bagi anak dimainkan dengan mengendalikan gambar elektronik yang dihasilkan komputer pada tampilan layar maupun smartphone. Menurut (Minarta & Pamungkas, 2022), *Wordwall* merupakan aplikasi web yang dipergunakan untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Keuntungannya adalah murid akan mendapatkan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan penuh tantangan. Selain itu memudahkan murid untuk dapat memahami pelajaran, karena dilengkapi template menarik sesuai dengan yang dibutuhkan oleh murid. *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web yang berupa *game* sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. dimana aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan juga pendidik.

Putri (2020), mengungkapkan *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dimana di dalam *wordwall* disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam

mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari dkk, 2022).

Adapun kekurangan dan kelebihan dari *wordwall game*. Kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan beberapa pilihan template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google, dan classroom. Media *wordwall game* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti Flash Card, Find The Match, Matching Pairs, Airplane dan masih banyak lagi. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memberikan kemudahan apabila ada kendala pada jaringan. Selain itu kelebihan *Wordwall Game* yaitu meningkatkan semangat serta motivasi belajar pada peserta didik dikarenakan mereka dapat bermain sambil belajar serta dengan *wordwall game* ini dapat memadukan antara dunia pendidikan dengan dunia peserta didik. Sedangkan kekurangan dari *wordwall game* yaitu untuk mengaksesnya guru maupun siswa harus tersambung dengan internet sehingga bagi siswa maupun guru yang ingin mengakses *wordwall game* tentunya harus memiliki paket data terlebih dahulu, sehingga bagi guru dan siswa yang mengalami kendala pada jaringan tentu akan mengalami kesulitan ketika mengakses *wordwall game*. Khususnya pada sekolah yang terletak di daerah pedesaan yang minim akan jaringan internet akan sulit untuk mengakses *wordwall game*, berbeda dengan sekolah yang terletak di perkotaan yang sarana dan prasarannya telah mendukung khususnya koneksi internet (Anugrah et al., 2022). Melalui pembelajaran menggunakan media *wordwall game* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *wordwall game* terhadap kemampuan literasi membaca anak.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Design*. Sugiyono (2019) menjelaskan penelitian quasi eksperimen design adalah jenis yang mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara *random*. Objek pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *wordwall game* (X) terhadap kemampuan literasi membaca anak (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang.

Desain penelitian ini menggunakan *one grup pre-test post-test design*. Desain ini dimulai terlebih dahulu dengan memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen kemudian setelah hasil keluar dilanjutkan dengan pemberian *treatment*, setelah dilakukan lagi *posttest* untuk melihat apakah terdapat pengaruh

dengan memberikan *treatment*. Desain *one grup pre-test post-test design* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

(Sugiyono (2013))

Keterangan:

O_1 : Pre-test sebelum diberi perlakuan

O_2 : Post-test setelah diberi perlakuan

X : pemberian perlakuan (treatment)

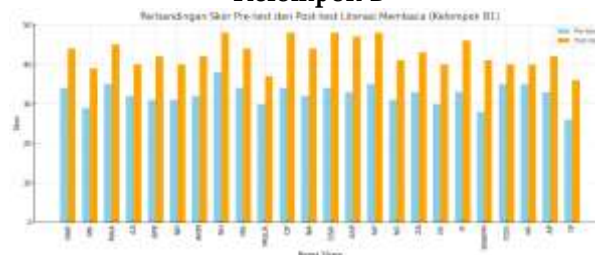
Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Rabbani Desa Montong Gamang dengan jumlah sample sebanyak 24 anak, hasil yang didapatkan dari penelitian ini terangkum dalam hasil observasi dalam bentuk instrumen yang kemudian diuji validitasnya oleh ahli, kemudian di olah sehingga diperoleh data mengenai kemampuan literasi membaca anak kelompok B di PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. Hasil penelitian ini didapatkan melalui tahap penelitian yaitu data sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), dan data sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) menggunakan media *wordwall game* di kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. Berikut data hasil dari kemampuan literasi membaca anak kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang:

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Anak Kelompok B

NO	Nama	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
1	RAR	34	44
2	MR	29	39
3	MAA	35	45
4	AA	32	40
5	APK	31	42
6	NB	31	40
7	ARM	32	42
8	RH	38	48
9	MS	34	44
10	MGLR	30	37
11	QY	34	48
12	NA	32	44
13	DSR	34	48
14	ASP	33	47
15	NP	35	48
16	NS	31	41
17	ZA	33	43
18	EK	30	40
19	IF	33	46
20	BVAPM	28	41
21	EDS	35	40
22	HR	35	40
23	AP	33	42
24	TP	26	36

Gambar 1 Grafik Data Pretest dan Posttest Anak Kelompok B



Berdasarkan hasil pemerolehan data pada table 1 diketahui bahwa nilai *pretest* terendah diperoleh oleh TP dengan total nilai sebanyak 26 dan nilai tertinggi diperoleh oleh RH dengan total nilai sebanyak 38. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang kemampuan literasi membaca belum meningkat. Semangat anak dalam membaca sering kali menurun karena kurangnya motivasi dan media yang kurang bervariasi.

Oleh karena itu, pemberian perlakuan dilakukan dengan media *wordwall game* yang dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca yang diberikan. Hal ini selaras dengan hasil data penilaian *pretest* dan *post-test* pada gambar 1, dari grafik penilaian di atas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan literasi membaca anak setelah diberikan perlakuan. Hal ini disebabkan karena adanya metode pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak pada proses pembelajaran menggunakan media *wordwall game* yang diberikan. Skor tertinggi pada *post-test* diperoleh oleh RH, QY dan NP dengan total nilai sebanyak 48 sedangkan skor terendah diperoleh oleh TP dengan total nilai sebanyak 36.

Uji Prasayarat

Sebelum melakukan pengujian terhadap hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Uji Normalitas

Setelah data hasil kemampuan literasi membaca anak didapatkan. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas data. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai dari data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini uji Shapiro-Wilk karena sample pada penelitian ini kurang dari 50 dengan menggunakan program IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas statistik deskriptif yaitu, jika nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Adapun jika menggunakan rumus, rumus shapiro wilk adalah sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan :

- D = koefisien test Shapiro Wilk
- X_i = angka ke 1 pada data
- $\bar{X}$ = rata-rata data
- T_3 = konversi statistik Shafiro Wilk

Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.129	24	.200 [*]	.967	24	.589
Posttest	.121	24	.200 [*]	.942	24	.178

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas data dikatakan berdistribusi normal, karena memenuhi syarat yaitu dengan diperolehnya nilai signifikansi data lebih dari 0,05 yaitu dengan jumlah 0,589 untuk data *pretest* dan 0,178 untuk data *post-test* sehingga lebih besar dari nilai 0,05. Maka dari itu, hasil uji normalitas data dikatakan berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data awal dilakukan pada nilai *pretest* dan *post-test* untuk mengetahui apakah data adalah homogen. Uji homogenitas diperlukan untuk melakukan uji analisis data statistik selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan *paired t-test*. Adapun rumus uji homogenitas sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Keterangan:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ homogen

Berikut merupakan hasil analisis uji homogenitas dengan bantuan aplikasi IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*):

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.608	4	12	.236

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi data lebih dari 0,05 yaitu 0,236. Oleh karena nilai signifikan tersebut lebih kecil dari > 0,05 maka data penelitian adalah homogen.

Uji Hipotesis

Setelah melalui uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Paired sample T-test*. Uji *paired sample t-test* ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun rumus uji hipotesis sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} + \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

t : Nilai t hitung

$\bar{X}_1$: Nilai rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$: Nilai rata-rata sampel 2

S_1^2 : Varian sampel 1

S_2^2 : Varian sampel 2

n_1 : Jumlah sampel 1

n_2 : Jumlah sampel 2

S_1 : Simpangan baku 1

S_2 : Simpangan baku 2

r : Kolerasi antar dua sampel

Nilai t yang diperoleh tersebut t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Adapun, hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh *game wordwall* terhadap kemampuan literasi membaca anak kelompok B di PAUD Rabbani Desa Montong Gamang.

H_a : Ada pengaruh *game wordwall* terhadap kemampuan literasi membaca anak kelompok B di PAUD Rabbani Desa Montong Gamang.

Berikut merupakan analisis uji hipotesis dengan bantuan aplikasi IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*):

Tabel Hasil Uji Hipotesis Pired Sample t-test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-10.292	2.493	.509	-11.344	-9.239	-20.223	23	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, diketahui adanya pengaruh media *wordwall game* terhadap kemampuan literasi membaca anak kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. Hal ini selaras dengan hasil nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,000 sehingga dinyatakan bahwa hasil uji t (*paired sample t-test*) lebih kecil dari 0,05. Dikarenakan nilai sig. (2 tailed) = 0.000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pengaruh media *wordwall game* terhadap kemampuan literasi membaca anak kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang.

Interaksi antara anak dan media *wordwall game* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong anak untuk lebih banyak bicara dan aktif di dalam kelas. Hal ini selaras dengan pendapat (Zahro dkk., 2019). Maka untuk mengembangkan literasi anak usia dini dipelukan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan informasi

tentang pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami, (Wulandari dkk., 2023). Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk membantu proses pembelajaran, hal itu secara aktif memandu anak ke berbagai kesempatan belajar (Khoiriyah & Jaya., 2021). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *wordwall game* merupakan media pembelajaran menarik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menambah semangat anak, anak berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca anak.

Media *wordwall game* telah banyak dianggap oleh para ahli sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca. Menurut Wagstaff (1999) *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan anak dalam pembuatannya secara aktif. Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan anak. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan anak dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya, selain itu menurut penelitian (Pradani, 2022) aplikasi *wordwall* dapat menumbuhkembangkan minat peserta didik dan juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. (Rizki dkk., 2023) juga melakukan penelitian yang serupa, mereka menemukan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Selain itu, juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall game* strategi yang efektif dan signifikan dalam mendukung perkembangan kemampuan literasi membaca anak usia dini serta meningkatkan motivasi belajar di lingkungan taman kanak-kanak.

Media *wordwall* sangat mudah beradaptasi dan dapat diterapkan sambil bermain, dengan ini anak-anak senang karena mereka dapat diklaim belajar sambil bermain. Mereka sangat bosan saat belajar membaca sebelumnya. Tetapi, setelah menggunakan media *wordwall*, kelas menjadi hidup Nisa dkk., (2022), Selain itu, menurut temuan studi literatur Turohmah dkk., (2020) penggunaan media *wordwall* meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, dengan tektik mengingat bahasa yang tertulis di dinding, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat kosakata tersebut. Agar anak-anak dapat mempelajari arti dari setiap kata. Media ini juga membuat siswa merasa

nyaman dalam proses belajar karena memadupadankan dengan metode bermain. Bermain dengan bahan, objek, teman sebaya, dan bantuan orang dewasa yang mendukung memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak-anak secara maksimal (Mutiah, 2015). Harapannya, Permainan tersebut dapat menstimulus perkembangan bahasa melibatkan literasi membaca, kemampuan seseorang untuk menangkap, memahami, dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan. *Wordwall* bersifat fleksibel dan kemampuan tumbuh bersama anak, *wordwall* dapat digunakan mulai dari anak prasekolah hingga menengah. *Wordwall* sebagai media yang interaktif dan kolaboratif, karena karyanya bisa dibuat oleh anak dan guru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test, diketahui bahwa penggunaan media *wordwall game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca anak kelompok B PAUD Rabbani Desa Montong Gamang. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Referensi

- Agus, Widiyanto (2013), *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*, PT Alex Media Komputindo, Jakarta.
- Ana, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Merbau Mataram* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11-28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anugrah, A., Istiningasih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208-216.
- Aprilia, D., & APRILIA, D. (2023). *Analisis Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV di MI NW Lendang Batu Tahun Ajaran 2023/2024* (Doctoral dissertation, Universitas Hamzanwadi).
- Bachtiar, M. Y. (2023). Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Edutainment*, 11(1), 33-42.
- Gomes, A. N., Istiningasih, S., & Nurwahidah, N. (2024). Literasi Membaca Dalam meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 497-502. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8431>.
- Hasanah, U., & Fajri, N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116-126. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1775>
- Marwany, M. A., & Kurniawan, H. (2020). Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Menulis, dan Berpikir Anak. Hijaz Pustaka Mandiri.
- Mawaddah, M. (2024). Literasi Membaca dan Menulis Serta Pembelajarannya Pada Anak Usia Dini. *Damhil Education Journal*, 4(1), 15-21. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2210>
- Miranti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall.Net* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Klaten Kecamatan Gadingrejo. [skripsi]. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. (2019). Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jumal Obsesi: Jumal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446-453.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Rahmawati, I. Y., & Rusdiani, N. I. (2024). Penerapan *Game Wordwall* Untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Di Tk A Pkk Bulu Lor: Application Of *Wordwall Games* To Stimulate Early Childhood Receptive Language In Kindergarten A Pkk Bulu Lor. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(2), 159-168.
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media *Wordwall*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

- Undiksha, 9(2),261.
<https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, P., Masruroh, M., Arianti, C. A. L. E., & Nazilah, A. (2024). *Pengaruh Media Aplikasi Wordwall Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791-803