

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL GUNA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TK B USIA 5-6 TAHUN**

Putri Sholehati<sup>1</sup>, Asri Widiatsih<sup>2</sup>, Ahmad Afandi<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>PG PAUD FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember  
<sup>2</sup>PG PAUD FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember  
<sup>3</sup>PG PAUD FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember

Alamat e-mail : [1.putrিশolehati4@gmail.com](mailto:1.putrিশolehati4@gmail.com), Alamat e-mail :  
[3.aafandi832@gmail.com](mailto:3.aafandi832@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study examines how Wordwall game-based evaluation improves cognitive development in 5–6-year-olds in TK B at TK Al Hikmah Puger. The study highlights the lack of engaging and interactive learning approaches in early childhood education, which hinders cognitive progress. We'll explain how Wordwall works as an assessment tool in daily learning. Qualitative descriptive data were collected from students and teachers through observation, interviews, and recording. The results show that Wordwall games improve children's memory, problem-solving, and active engagement. The results imply that game-based evaluation makes learning more fun and effective, encouraging children to participate. In conclusion, this study proposes game-based learning assessments like Wordwall in early childhood education to encourage cognitive growth and help teachers create creative and dynamic learning experiences.*

*Keywords: Game Wordwall, cognitive development, early childhood education*

### **ABSTRAK**

Studi ini meneliti bagaimana evaluasi berbasis permainan Wordwall meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5–6 tahun di TK B di TK Al Hikmah Puger. Studi ini menyoroti kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam pendidikan anak usia dini, yang menghambat kemajuan kognitif. Kami akan menjelaskan cara kerja Wordwall sebagai alat penilaian dalam pembelajaran sehari-hari. Data deskriptif kualitatif dikumpulkan dari siswa dan guru melalui observasi, wawancara, dan perekaman. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan Wordwall meningkatkan daya ingat, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif anak-anak. Hasilnya menyiratkan bahwa evaluasi berbasis permainan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, mendorong anak-anak untuk berpartisipasi. Sebagai kesimpulan, studi ini mengusulkan penilaian pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall dalam pendidikan

anak usia dini untuk mendorong pertumbuhan kognitif dan membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan dinamis.

Kata Kunci: *Game Wordwall, perkembangan kognitif, pendidikan anak usia dini.*

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting untuk pemahaman, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir. Tahap perkembangan prasekolah dimulai untuk anak-anak pada usia lima hingga enam tahun, yang sangat menentukan kesiapan mereka untuk memasuki pendidikan formal (Istiqomah et al., 2022). Namun, dalam praktik pembelajaran di TK B, sering ditemukan metode yang kurang menarik dan kurang interaktif sehingga tidak mampu memaksimalkan potensi kognitif anak secara optimal (M et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan kognisi anak.

Pembelajaran berbasis permainan semakin populer. Pembelajaran dengan media game interaktif seperti *Wordwall* menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan menantang bagi anak-anak dalam proses belajar

(Hikma, 2024). *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional.

Menurut penelitian sebelumnya, permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk pemecahan masalah, perhatian, dan memori (Holis, 2016). Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan *Wordwall* sebagai alat asesmen dan media pembelajaran di TK B usia 5–6 tahun. Kebanyakan studi fokus pada penggunaan game secara umum tanpa mengkaji dampak spesifik dari *Wordwall* terhadap perkembangan kognitif anak pada kelompok usia tersebut.

Kesenjangan pengetahuan ini menunjukkan perlunya penelitian yang mendalam mengenai efektivitas *Wordwall* dalam konteks pembelajaran TK B. Lebih jauh, penelitian ini berupaya memberikan lebih banyak informasi tentang langkah-langkah yang terlibat dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak. Diharapkan bahwa guru dan profesional pendidikan anak usia dini akan menggunakan penelitian ini sebagai referensi untuk menciptakan strategi pengajaran yang kreatif dan berhasil.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguraikan penerapan pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* dan menilai perkembangan kognitif siswa TK B usia 5 hingga 6 tahun. Hasilnya, penelitian ini menawarkan wawasan praktis dan ilmiah bagi bidang pendidikan anak usia dini. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan mendorong pertumbuhan pembelajaran yang lebih imajinatif dan partisipatif di lingkungan taman kanak-kanak.

Penelitian ini sangat penting dan unik karena memperhitungkan pentingnya inovasi pembelajaran dan persyaratan untuk meningkatkan standar pendidikan anak usia dini. Temuan penelitian dan pengabdian masyarakat di bidang pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini, dipublikasikan dalam *Communaautaire: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, yang juga sejalan dengan survei ini. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memajukan pendidikan taman kanak-kanak secara signifikan dan menjadi sumber motivasi bagi para peneliti dan guru.

Sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan, para pendidik anak usia dini semakin memperhatikan penggunaan platform interaktif seperti *Wordwall*. Menurut penelitian oleh Muazzomi et al. (2024), *Wordwall* menggunakan berbagai permainan edukatif yang sesuai dengan fitur anak usia dini untuk tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam belajar tetapi juga mempercepat pemahaman konseptual. Kesimpulan ini didukung

oleh (Palyanti, 2023), yang menyatakan bahwa penggunaan materi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap ide-ide utama.

Selain itu, penelitian terkini oleh Waluyo Hadi dkk. (2024) menunjukkan bahwa memasukkan permainan edukatif seperti *Wordwall* ke dalam proses pembelajaran dapat bermanfaat bagi pertumbuhan kognitif dan prestasi akademik siswa. Jika dibandingkan dengan teknik tradisional, anak-anak yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan nilai ujian. Hasilnya, pemasangan *Wordwall* di TK B Al Hikmah Puger diharapkan menjadi cara kreatif untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak-anak berusia antara lima dan enam tahun. Pemasangan ini juga akan sangat membantu dalam penciptaan strategi pengajaran dan penilaian yang lebih inovatif untuk lingkungan pendidikan anak usia dini (Haidar & Maunah, 2024).

Studi terbaru menyoroti pentingnya integrasi platform pembelajaran berbasis game digital dalam pendidikan anak usia dini untuk mendorong perkembangan kognitif dan keterlibatan belajar. Menurut (Handayani et al., 2022) penggunaan alat interaktif seperti *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa, karena permainan tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Hal serupa juga ditemukan oleh (Palyanti, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat memperkuat penguasaan konsep-konsep penting dan meningkatkan motivasi belajar anak. (Harianja, 2023) menegaskan bahwa game edukasi seperti *Wordwall* berdampak positif pada pencapaian akademik dan keterampilan kognitif, di mana siswa menunjukkan skor tes dan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, diharapkan pemasangan *Wordwall* di TK B Al Hikmah Puger akan menjadi cara baru untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak usia lima sampai enam tahun sekaligus

memberikan kontribusi signifikan terhadap terciptanya strategi pengajaran dan penilaian yang lebih inovatif dalam pendidikan anak usia dini (Haidar & Maunah, 2024).

## **B. Metode Penelitian**

Untuk mendeskripsikan bagaimana penilaian pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* digunakan untuk meningkatkan kapasitas kognitif siswa Taman Kanak-kanak B berusia 5–6 tahun di TK Al Hikmah Puger, penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Desain penelitian ini dipilih agar peneliti dapat mengeksplorasi secara mendalam proses, pengalaman, dan perubahan yang terjadi selama penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran. Fokus penelitian diarahkan pada tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan *Wordwall* sebagai media asesmen, sehingga mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas metode ini dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK B usia 5-6

tahun di TK Al Hikmah Puger, dengan sampel penelitian yang diambil secara purposive, yaitu anak-anak yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Selain itu, guru kelas TK B juga menjadi subjek penelitian untuk memperoleh perspektif terkait proses penerapan dan tantangan yang dihadapi selama pembelajaran. Pemilihan sampel secara purposive bertujuan untuk memastikan data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian, serta menggambarkan secara representatif pengalaman dan dampak penggunaan *Wordwall* terhadap perkembangan kognitif anak.

Pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi proses pembelajaran melalui foto dan catatan merupakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan. Teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman—khususnya, fase reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan—diterapkan pada data yang terkumpul. Analisis dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi pola, temuan utama,

serta implikasi penerapan *Wordwall* terhadap peningkatan kognitif anak. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan rekomendasi dan pengembangan metode pembelajaran inovatif di TK.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game *Wordwall* di TK B Al Hikmah Puger membawa perubahan signifikan pada aktivitas belajar anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan observasi, sebelum menggunakan *Wordwall*, sebagian besar anak cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa metode konvensional seperti ceramah dan latihan tertulis sering membuat anak cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat terhambat oleh pembelajaran yang berulang-ulang (Filasofa & Miswati, 2021).

Setelah *Wordwall* di implementasikan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Guru memanfaatkan teknologi web untuk membuat game edukatif secara otomatis, seperti kuis, teka-teki gambar, dan mencocokkan kata. Hasil wawancara dengan beberapa guru menunjukkan bahwa fitur otomatisasi *Wordwall* sangat membantu dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan anak. Anak-anak tampak lebih antusias, aktif bertanya, dan berani mencoba tantangan baru dalam permainan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Di et al., 2025) yang menyimpulkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman konsep melalui permainan edukatif yang relevan.

Dari hasil observasi dan dokumentasi, terlihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak, terutama dalam mengenal huruf, angka, dan konsep dasar seperti warna dan bentuk. Anak-anak mampu menyelesaikan tantangan di *Wordwall* dengan lebih mandiri, menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Guru juga melaporkan adanya peningkatan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok kecil. Hasil ini

konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan secara drastis meningkatkan keinginan anak untuk belajar (Adyani & Agustini, 2015).

Selain itu, hasil wawancara dengan sejumlah siswa menunjukkan bahwa mereka merasa puas dan tidak cepat kehilangan minat saat menggunakan *Wordwall* untuk pendidikan mereka. Salah satu siswa menyatakan, "Saya suka main game di kelas, bisa tebak gambar dan huruf, jadi tidak ngantuk." Guru juga menambahkan bahwa anak-anak yang sebelumnya kurang percaya diri mulai menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas dan menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan temuan (Shibgohtullah & Furrie, 2024) yang menegaskan bahwa integrasi game edukasi seperti *Wordwall* berdampak positif pada perkembangan kognitif dan kepercayaan diri anak.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga memudahkan guru dalam melakukan asesmen secara langsung dan objektif. Fitur skor

otomatis dan rekapitulasi hasil pada platform *Wordwall* memudahkan guru dalam memantau perkembangan setiap anak. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan game sesuai kebutuhan dan kemampuan anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan inklusif. Penelitian (Novitasari & Fauziddin, 2022) juga menguatkan bahwa asesmen berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* yang dikembangkan menggunakan web dan teknologi otomatis telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif siswa Taman Kanak-kanak B di TK Al Hikmah Puger, usia 5 sampai 6 tahun. Anak-anak menjadi lebih terlibat, imajinatif, dan bersemangat untuk belajar. Guru pun merasa terbantu dalam merancang dan mengevaluasi pembelajaran secara lebih efisien. Hasil ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan game sangat relevan dalam

meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini di era digital (Lutfi, 2023)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran di TK B tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak, tetapi juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna. Diharapkan para guru, praktisi, dan akademisi lainnya akan menggunakan temuan ini sebagai panduan saat menciptakan model pembelajaran berbasis teknologi mutakhir untuk pendidikan anak usia dini.

**Tabel : 1 Peningkatan Aspek Kognitif Anak Penerapan *Game Wordwall***

Aspek Kognitif	Sebelum <i>Wordwall</i>	Sesudah <i>Wordwall</i>
Mengenal huruf	Cenderung pasif	Aktif, antusias
Mengenal angka	Sering keliru	Lebih tepat



Gambar 1 Pengenalan Game *Wordwall* dan cara mainnya



Gambar 2 Pengaplikasian Game *Wordwall*

### E. Kesimpulan

Studi ini menunjukkan bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* yang dibuat secara otomatis dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran daring dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa TK B berusia 5–6 tahun di TK Al Hikmah Puger. Anak-anak menjadi lebih terlibat, bersemangat, dan percaya diri dalam kemampuan mereka mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan mengenali huruf dan angka, memecahkan masalah, dan berpartisipasi dalam percakapan kelompok merupakan indikator peningkatan kapasitas kognitif. Selain

itu, kemampuan Wordwall yang interaktif memudahkan guru untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak memihak. Selain itu, lingkungan kelas menjadi lebih menyenangkan dan ramah, yang mendorong anak-anak untuk belajar dan mengerjakan tugas baru. Temuan studi ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis permainan digital sangat berhasil dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademis pelajar anak usia dini. Hasilnya, penggunaan Wordwall dalam pengajaran TK B tidak hanya bermanfaat bagi pertumbuhan kognitif tetapi juga mendorong pembentukan lingkungan belajar yang kreatif dan fleksibel di era digital. Penelitian ini merekomendasikan kepada para pendidik dan praktisi pendidikan anak usia dini untuk memanfaatkan platform game edukatif seperti *Wordwall* sebagai alternatif asesmen dan media pembelajaran yang efektif. Ke depan, diharapkan penelitian lebih lanjut dapat mengkaji penerapan *Wordwall* pada aspek perkembangan lainnya, seperti sosial-emosional dan

bahasa, serta mengembangkan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang lebih variatif untuk mendukung kualitas pendidikan anak usia dini di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, L., & Agustini, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 648–657.
- Di, X. I., Hasyim, S. M. K., & Ari, A. S. Y. (2025). *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*. 07(1), 118–136.
- Filasofa, L. M. K., & Miswati, M. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Penyandang Disleksia: Studi Kasus Pada Lembaga Pendidikan Di Indonesia. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 53–72. <https://doi.org/10.21580/joecce.v1i1.6615>
- Haidar, A. W., & Maunah, B. (2024). Penerapan Metode Brainstorming untuk Meningkatkan Kognitif Peserta Didik IPS Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(2), 202–218.
- 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>
- Harianja, A. (2023). *Pengaruh Media Penilaian Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbasis Game Edukasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas Xi Sma Negeri 8 Kota Jambi Ta 2022/2023*. 7.  
<http://repository.unbari.ac.id/id/ep rint/2888>
- Hikma, N. (2024). *Pemanfaatan Media Wordwall Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi*. 10(4), 4060–4069.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Geometri untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.  
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/Jp/article/view/84%0Ahttps://journal.uniga.ac.id/index.php/Jp/article/download/84/86>
- Istiqomah, K., Waridah, W., & Mastiah, M. (2022). Peran Orangtua Terhadap Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v2i1.677>
- Lutfi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA Hasanussholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.  
<http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- M, W. H., Rezky, D., Sulaiman, A., & Wulandari, S. R. (2024). *PKM Peningkatan Kognitif dan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita SLB- C Makassar Dengan Camtouch Interactive Whiteboard*. 4(3).  
Muazzomi, N., Siregar, M., & Ismiatun, A. N. (2024). *Pelatihan Pembuatan Game Wordplay ( Wordwall dan Educaplay ) Untuk Meningkatkan Motivasi*. 21, 186–192.
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 1–12.
- Shibgohtullah, S. A., & Furrie, W. (2024). Strategi Komunikasi Digital Parenting dalam Membentuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus Kolaborasi Guru dan Orang Tua SDIT Prestasi Cendekia Tambun Utara). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 11611–11624.
- Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473.  
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>