

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI JOYFULL LEARNING MENGUNAKAN GAME WORDWALL PADA PESERTA DIDIK KELOMPOK B TK KARTIKA IV-21 MADIUN

Dyah Astuti Widyarini¹, Ciah Binti Rofikah², Istiqomah Setyaningsih³, Sudarmiani⁴,
¹²³⁴Program Studi Magister Pendidikan IPS, Universitas PGRI Madiun
dyahastutiwidiarini@gmail.com, ciahocbr23@gmail.com, istiqomahsetya145@gmail.com,
aniwidjiati@unipma.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa Kelompok B di TK Kartika IV-21 Madiun melalui penerapan pendekatan joyful learning menggunakan media permainan digital Wordwall. Pembelajaran disusun sedemikian rupa agar bersifat menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan jumlah subjek sebanyak 19 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, terutama pada pengenalan angka, pengelompokan warna dan bentuk, serta penyusunan pola sederhana. Selain itu, motivasi, antusiasme, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran juga meningkat. Dengan demikian, pendekatan joyful learning berbasis Wordwall terbukti efektif sebagai strategi alternatif dalam pembelajaran kognitif pada pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan dan kontekstual.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, *Joyful Learning*, Game Wordwall

ABSTRACT

This study seeks to enhance the cognitive skills of Group B students at TK Kartika IV-21 Madiun by applying a joyful learning approach through the Wordwall game. The learning activities were structured to provide a stimulating and interactive environment, tailored to the developmental characteristics of young children. The study employed classroom action research implemented over two cycles, involving 19 students as participants. Findings indicate notable improvements in cognitive abilities, particularly in number recognition, sorting colors and shapes, and arranging simple patterns. Moreover, students demonstrated increased motivation, enthusiasm, and active engagement throughout the learning process. Consequently, Wordwall-based joyful learning proves to be an effective alternative strategy for fostering cognitive development in early childhood education within a sustainable and contextually integrated framework.

Keywords: Cognitive Ability, *Joyful Learning*, Wordwall Game

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia serta menjamin keberlanjutan kehidupan sosial dalam masyarakat. Kegiatan belajar berfungsi sebagai wahana bagi individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membangun sikap dan perilaku yang positif. Melalui proses pembelajaran, peserta didik mengalami perubahan perilaku yang bersifat konstruktif sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan aktivitas kognitif yang berlangsung secara berkelanjutan. Perubahan tersebut tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses sadar yang didukung oleh motivasi internal dan pengalaman belajar yang bermakna.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki posisi yang strategis dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak pada tahap awal kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna menunjang pertum-

buhan dan perkembangan jasmani serta rohani sebagai persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Pada periode ini, anak berada pada masa emas (golden age) yang sangat menentukan arah perkembangan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan di masa mendatang.

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan aspek penting yang berkaitan dengan kemampuan memahami, memecahkan masalah, dan berpikir secara logis. Tahap prasekolah, khususnya pada usia lima hingga enam tahun, menjadi fase krusial dalam menentukan kesiapan anak memasuki pendidikan formal (Istiqomah et al., 2022). Perkembangan kognitif anak melibatkan stimulasi berbagai indera, seperti penglihatan, peraba, pendengaran, dan penciuman. Oleh karena itu, pemberian rangsangan yang tepat pada usia dini sangat diperlukan, mengingat sekitar 80% perkembangan otak terjadi pada masa ini (Khofifah et al., 2025).

Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting dalam pembelajaran PAUD, khususnya sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan

mengembangkan keterampilan berpikir logis anak. Permainan edukatif yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam hal ini, guru berperan penting dalam memfasilitasi penggunaan berbagai media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, guna menciptakan suasana kelas yang menarik dan adaptif (Hasanah & Info, 2023).

Namun demikian, praktik pembelajaran di kelompok B taman kanak-kanak masih sering didominasi oleh metode yang kurang variatif dan kurang interaktif, sehingga potensi kognitif anak belum berkembang secara optimal (Sholehati et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang banyak diterapkan. Media permainan interaktif, seperti Wordwall, menawarkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang bagi anak dalam proses belajar (Hikma, 2024). Peserta didik saat ini hidup di era digital yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, yang berdampak pada berbagai aspek

kehidupan, termasuk pendidikan dan penggunaan media pembelajaran. Aplikasi permainan digital telah menjadi hal yang akrab bagi anak-anak dan bahkan menjadi salah satu bentuk aktivitas favorit mereka.

Wordwall merupakan salah satu media permainan edukatif berbasis digital yang bersifat daring dan menarik bagi anak usia dini. Aplikasi berbasis web ini memungkinkan guru untuk merancang dan mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran melalui fitur permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan (matching), anagram, acak kata, pencarian kata, dan pengelompokan. Melalui penyajian kuis dan permainan interaktif, Wordwall dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta mengurangi kejenuhan, khususnya dalam pembelajaran yang berkaitan dengan logika matematika (Hasanah & Info, 2023).

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini salah satunya adalah joyful learning, yaitu pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa gembira, serta mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Pendekatan ini menekankan

pengalaman belajar yang bermakna dan memotivasi anak melalui aktivitas bermain, kreativitas, dan eksplorasi. Menurut Suyadi, joyful learning merupakan pembelajaran yang menghadirkan suasana ceria sehingga anak merasa nyaman dan terdorong untuk belajar secara aktif (Suyadi, 2016). Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan partisipasi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Sholehati et al., 2025).

Kemampuan kognitif pada anak usia dini mencakup kemampuan mengklasifikasikan, mengurutkan, memahami konsep bilangan, mengingat, serta memecahkan masalah (Susanto, 2017). Pengembangan kemampuan tersebut perlu dikenalkan sejak dini melalui lembaga pendidikan formal, salah satunya Taman Kanak-Kanak. Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang memberikan layanan bagi anak usia 4–6 tahun dengan tujuan mengembangkan kepribadian dan potensi anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendidikan di taman kanak-kanak berfungsi sebagai wadah pemberian stimulasi terhadap

berbagai aspek perkembangan, meliputi nilai agama dan moral, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian, serta seni (Maria Lily et al., 2023).

Pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana menyenangkan mendorong anak untuk belajar tanpa tekanan dan menikmati setiap prosesnya. Dalam mendukung implementasi joyful learning, pemanfaatan teknologi interaktif seperti Wordwall menjadi sangat relevan. Wordwall menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif, antara lain matching games, grouping, kuis, anagram, dan maze chase, yang dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta kemampuan kognitif anak melalui pengalaman belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan pembelajaran joyful learning berbantuan game Wordwall dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik Kelompok B TK Kartika IV-21 Madiun. Target luaran penelitian ini mencakup hasil akademik, peningkatan kemampuan peserta didik, perubahan perilaku belajar, serta kontribusi praktis yang dapat dimanfaatkan dalam proses

pembelajaran. Penelitian berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif melalui Joyful Learning Menggunakan Game Wordwall pada Peserta Didik Kelompok B TK Kartika IV-21 Madiun” diharapkan dapat menjadi indikator keberhasilan sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pendidikan anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini memiliki nilai strategis sebagai referensi praktis bagi guru taman kanak-kanak dalam mengembangkan pembelajaran inovatif yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan teknologi digital, baik dari sisi teoretis maupun praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kognitif anak.

B. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan penilaian pembelajaran berbasis permainan Wordwall dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik Kelompok B di TK Kartika IV-21 Kota Madiun. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono, penelitian deskriptif kualitatif berfungsi untuk menggambarkan suatu fenomena atau peristiwa

secara alamiah sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2018). Pemilihan desain penelitian ini dimaksudkan agar peneliti dapat melakukan pengkajian secara mendalam terhadap proses pelaksanaan, pengalaman belajar, serta perubahan yang muncul selama penerapan media Wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Fokus kajian penelitian meliputi: pelaksanaan pembelajaran joyful learning berbantuan game Wordwall, bentuk interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, respons dan aktivitas anak saat menggunakan media Wordwall, serta perubahan kemampuan kognitif anak yang mencakup kemampuan mengelompokkan, mencocokkan, mengenali pola, dan pemecahan masalah sederhana.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika IV-21 Kota Madiun dengan subjek penelitian berupa peserta didik Kelompok B yang berjumlah 19 anak, serta didukung oleh guru kelas B yang berperan sebagai observer selama proses penelitian berlangsung.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Strategi dan perencanaan kegiatan merupakan unsur esensial dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Strategi kegiatan mencakup pemilihan pendekatan, metode, serta tahapan pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu bersifat menyenangkan, aktif, bermakna, dan berorientasi pada peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran di taman kanak-kanak perlu menerapkan pendekatan *joyful learning* yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang menarik dan menantang. Pada pembelajaran kognitif yang memanfaatkan media digital seperti *Wordwall*, strategi kegiatan difokuskan pada penciptaan suasana belajar yang inter-aktif, memotivasi, serta mendorong keterlibatan anak secara maksimal.

Pelaksanaan kegiatan dirancang dan dilaksanakan secara terstruktur dengan melibatkan tim

pengabdian, guru kelas, dan peserta didik. Kegiatan diawali dengan tahap koordinasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah guna menyepakati jadwal, lokasi, serta teknis pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya, tim pengabdian menyiapkan media dan perangkat pembelajaran, termasuk perancangan materi permainan *Wordwall* yang disesuaikan dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, diawali dengan kegiatan apersepsi dan penjelasan aturan permainan secara sederhana, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa permainan *Wordwall* yang dilakukan secara bergiliran dan berkelompok.

Jenis permainan yang digunakan meliputi kegiatan mencocokkan gambar dengan angka, mengelompokkan warna dan bentuk, serta mengurutkan pola sederhana. Selama kegiatan berlangsung, guru dan tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan, arahan, serta penguatan positif kepada peserta didik. Kegiatan

pembelajaran diakhiri dengan refleksi singkat dan pemberian apresiasi sebagai bentuk motivasi kepada anak. Secara umum, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan memperoleh respons positif dari peserta didik maupun pihak sekolah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Guru membuka kegiatan dengan apersepsi serta pengenalan media permainan Wordwall kepada peserta didik, diikuti dengan penjelasan aturan permainan agar mudah dipahami oleh anak. Pada tahap inti, peserta didik terlibat secara aktif dalam permainan Wordwall baik secara individu maupun kelompok dengan pendampingan guru dan tim pengabdian. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal angka, mencocokkan gambar dengan konsep yang sesuai, mengelompokkan warna dan bentuk, serta mengurutkan pola sederhana. Peserta didik mampu menyelesaikan permainan Wordwall dengan tingkat ketepatan

yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal sebelum kegiatan dilaksanakan. Selain itu, kemampuan anak dalam berkonsentrasi dan mengikuti instruksi juga mengalami peningkatan yang signifikan.



Gambar 1. Guru Memberikan Arahan menggunakan Laptop



Gambar 2. Guru Memberikan Arahan Cara Menggunakan Game Worldwall



Gambar 3. Guru Memberi pendampingan peserta didik



Gambar 4. Guru Memberikan arahan dan motivasi peserta didik

Berdasarkan hasil observasi sebelum dan sesudah kegiatan, terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak pada beberapa indikator, antara lain mengenal angka, mencocokkan gambar dengan konsep yang sesuai, mengelompokkan warna dan bentuk, serta mengurutkan pola sederhana. Anak juga menunjukkan peningkatan kemampuan berkonsentrasi dan mengikuti instruksi dengan lebih baik dibandingkan kondisi awal. Peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Kartika IV-21 Kota Madiun

No.	Kategori Perkembangan	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	25%	60%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	40%	35%

3.	Mulai Berkembang (MB)	35%	5%
4.	Belum Berkembang (BB)	0%	0%

Sumber Data: diolah

Berdasarkan data pada tabel yang disajikan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) serta penurunan pada kategori Mulai Berkembang (MB). Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan joyful learning berbantuan game Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Selain berdampak pada aspek kognitif, kegiatan pembelajaran ini juga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar anak. Peserta didik menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, keberanian untuk mencoba, serta kemampuan bekerja sama dengan teman secara bergiliran. Dari perspektif guru, kegiatan ini memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pemanfaatan game Word-wall sebagai media pembelajaran turut berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Anak tampak lebih antusias dan percaya diri dalam menghadapi serta menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, seperti kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, dan menghargai teman sebaya (Sholehati et al., 2025).

Dari sisi pendidik, kegiatan pengabdian ini memberikan wawasan dan pengalaman baru terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran PAUD. Guru menjadi lebih kreatif dan terbuka dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang tetap berlandaskan prinsip bermain sambil belajar. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, capaian luaran menunjukkan kesesuaian dengan target yang telah ditetapkan. Peningkatan kemampuan kognitif peserta didik ditunjukkan oleh bertambahnya jumlah anak pada kategori

Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), serta berkurangnya jumlah anak pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran joyful learning mampu memberikan stimulasi kognitif yang efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selain itu, target luaran berupa peningkatan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik juga tercapai, yang ditunjukkan melalui antusiasme anak selama pembelajaran, kemampuan mengikuti aturan permainan, serta keberanian dalam mencoba dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Suasana belajar yang menyenangkan turut mendukung terciptanya pengalaman belajar yang bermakna.

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK Kartika IV-21 melalui penerapan joyful learning menggunakan game Wordwall, ditemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan aspek teknis, pedagogis, dan karakteristik peserta didik. Kendala tersebut

merupakan hal yang wajar dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana teknologi. Tidak semua ruang kelas dilengkapi dengan perangkat pendukung seperti laptop, tablet, maupun jaringan internet yang stabil, sehingga penggunaan Wordwall belum dapat dilakukan secara individual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim pengabdian bersama guru menerapkan solusi dengan menggunakan satu perangkat utama yang dihubungkan dengan LCD proyektor, sehingga permainan dapat diakses dan diikuti secara bersama-sama. Selain itu, kegiatan dilaksanakan secara bergiliran dan berkelompok agar seluruh peserta didik tetap memperoleh kesempatan yang setara untuk berpartisipasi. Kendala lainnya berkaitan dengan perbedaan kemampuan kognitif dan tingkat konsentrasi peserta didik. Pada tahap awal pelaksanaan, beberapa anak masih mengalami kesulitan

an dalam memahami aturan permainan atau kurang fokus saat menunggu giliran. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memberikan penjelasan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, menyesuaikan tingkat kesulitan permainan Wordwall dengan kemampuan anak, serta memberikan pendampingan dan scaffolding secara bertahap agar peserta didik merasa nyaman dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan.

Selain itu, kendala juga muncul dari aspek adaptasi guru terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Tidak semua guru terbiasa menggunakan aplikasi Wordwall dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian memberikan pendampingan langsung dan contoh praktik penggunaan Wordwall, mulai dari pengoperasian aplikasi hingga penyesuaian materi dengan indikator perkembangan anak. Pendampingan ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital secara efektif.

Keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan juga menjadi salah satu kendala yang dihadapi. Waktu belajar di taman kanak-kanak yang relatif singkat menuntut pengelolaan kegiatan yang efisien agar seluruh peserta didik dapat terlibat tanpa mengganggu jadwal pembelajaran lainnya. Solusi yang diterapkan adalah menyusun kegiatan secara terstruktur dengan pembagian waktu yang proporsional antara kegiatan awal, inti, dan penutup, serta memilih jenis permainan Wordwall yang sederhana namun tetap bermakna. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, antara lain matching game, kuis interaktif, group sort, anagram, dan missing word (Aini et al., 2024).

Dengan adanya upaya pemecahan masalah melalui penerapan solusi yang tepat, kendala-kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan dapat diatasi dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan yang matang, kerja sama yang

solid antara tim pengabdian dan pihak sekolah, serta fleksibilitas dalam pelaksanaan kegiatan menjadi faktor kunci keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini.

Untuk memperjelas kendala dan solusi yang dilakukan, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kendala	Solusi
1.	Keterbatasan perangkat dan internet	Menggunakan perangkat secara bergantian dan satu layar proyektor.
2.	Perbedaan kemampuan kognitif anak	Membagi anak dalam kelompok kecil dan memberi pendampingan
3.	Konsentrasi anak mudah teralihkan	Memberi ice breaking dan variasi permainan
4.	Guru belum terbiasa menggunakan Wordwall	Melakukan latihan penggunaan Wordwall sebelum pembelajaran.
5.	Keterbatasan waktu pembelajaran	Memilih permainan Wordwall yang sederhana dan singkat.

Sumber: Data diolah

Melalui penerapan solusi yang tepat serta terjalannya kolaborasi yang efektif antara tim pengabdian dan pihak sekolah, berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan dapat diatasi dengan baik. Kondisi ini mendukung kelancaran pelaksanaan program serta memungkinkan tercapainya tujuan pengabdian kepada masyarakat secara optimal. Hasil penelitian Rahmasari (2025) menunjukkan bahwa pendekatan joyful learning yang menghadirkan suasana belajar menyenangkan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu peserta didik. Salah satu strategi yang sejalan dengan pendekatan tersebut adalah gamifikasi, yaitu pengintegrasian unsur permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Sintesis data dalam penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan alat evaluasi yang memadukan elemen permainan berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan *Wordwall* mem bantu guru dalam merancang

aktivitas pembelajaran yang beragam dan interaktif sesuai dengan tema pembelajaran, sekaligus mendorong partisipasi aktif anak melalui tugas-tugas yang menekankan eksplorasi, kecepatan respons, dan interaksi sosial. Peserta didik menunjukkan peningkatan keberanian untuk mencoba, kemampuan memusatkan perhatian selama kegiatan, serta keterampilan bekerja sama baik dengan guru maupun teman sebaya, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih menyenangkan dan sarat dengan emosi positif. Selain itu, penggunaan media digital ini turut memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka (An Nisa & Maulidha, 2025).

Secara keseluruhan, *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini dan dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran digital yang bermakna pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di TK Kartika IV-21, beberapa kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran joyful learning melalui media permainan Wordwall berjalan secara efektif dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif peserta didik Kelompok B. Anak-anak menunjukkan kemajuan dalam mengenal konsep angka dan mengelompokkan warna, bentuk, serta mengurutkan pola sederhana.
2. Selain peningkatan kemampuan kognitif, kegiatan ini juga berpengaruh positif terhadap motivasi, minat belajar, dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri, berani mencoba, serta mampu mematuhi aturan permainan dengan baik. Dari sisi guru, pelaksanaan kegiatan ini menambah wawasan dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembel-

ajaran digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

3. Penerapan *joyful learning* berbasis *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang mendukung proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Jurnal:

- Aini, M. N., Arofatul, L., & Uswatun, I. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 7(2), 780–789.
- An Nisa, Maulidha, N. S. (2025). *Membangun Keaktifan Belajar Anak Usia Dini Melalui Wordwall DI TK*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 87–94.
- Hasanah, U., & Info, A. (2023). *Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini*. 17(2), 491–502.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>

- Hikma, N. (2024). *Pemanfaatan Media Wordwall Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi*. 10(4), 4060–4069.
- Istiqomah, K., Pinoh, N., Spiritual, K., & Dini, A. U. (2022). *Peran Orangtua Terhadap Kecerdasan Spiritual*. 2(1), 1–10.
- Khofifah, Y., Saputri, S., & Nursanti, I. (2025). *Pengaruh Pendampingan Pemberian Stimulasi Perkembangan Terhadap Pengetahuan , Keterampilan Keluarga dan Perkembangan Sosial Kemandirian Anak Batita di Posyandu Anggrek Ponggok 1* 5(5), 1499–1510.
- Maria Lily, N., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Rahmasari, T. P. (2025). *Wordwall : Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning*. 4(1), 3840–3844.
- Sholehati, P., Widiatsih, A., & Afandi, A. (2025). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Guna Meningkatkan Kognitif Anak TK B USIA 5-6*. 10.