

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ANAMATCH (ANAGRAM AND MATCH UP) BERBASIS WORDWALL UNTUK PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK KELOMPOK B DI TK ISLAM NURUL IMAN SEKARBELA

Chiyara Novi¹, Nuriadi², Ika Rachmayani³

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Mataram,

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Mataram, ³Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Mataram

Alamat e-mail : chiyanovi0511@gmail.com, nuriadi@unram.ac.id,

ikarachmayani.fkip@unram.co.id.

ABSTRACT

This study aims to develop a Wordwall-based Anamatch (Anagram and Match Up) Educational Game to help group B children at Nurul Iman Sekarbela Islamic Kindergarten in introducing English vocabulary appropriately, practically, and effectively. This game is expected to increase children's interest in learning and ability to introduce English vocabulary in a fun and effective way. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 21 children of group B Melon. Data collection techniques used observation, documentation, and questionnaires. The results showed that the developed educational game obtained a media expert validation percentage of 94.5% and a material expert validation of 95.2% with a very appropriate category. Teacher responses obtained a percentage of 96.6% with a very practical category. The results of the effectiveness test showed an increase in children's English vocabulary recognition ability from 72% in trial I with the category of Developing According to Expectations (BSH) to 93% in trial II with the category of Developing Very Well (BSB). The N-Gain Score calculation yielded a value of 0.763, with a percentage of 76.33%, which is considered high. Therefore, the Anamatch (Anagram and Match Up) Wordwall-based educational game is deemed feasible, practical, and effective for introducing English vocabulary to group B children.

Keywords: early childhood, anamatch educational game, English vocabulary.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Game Edukasi *Anamatch (Anagram and Match Up)* berbasis *Wordwall* untuk membantu anak-anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela dalam pengenalan kosakata bahasa Inggris yang layak, praktis, dan efektif. Game ini diharapkan meningkatkan minat belajar dan kemampuan anak untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design,*

Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 21 anak kelompok B Melon. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 94,5% dan validasi ahli materi sebesar 95,2% dengan kategori sangat layak. Respon guru memperoleh persentase sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak dari 72% pada uji coba I dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi 93% pada uji coba II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Perhitungan N-Gain Score memperoleh nilai sebesar 0,763 dengan persentase 76,33% yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, Game Edukasi *Anamatch (Anagram and Match Up)* berbasis *Wordwall* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B.

Kata Kunci: *anak usia dini, game edukasi anamatch, kosakata bahasa Inggris.*

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang masih berada pada usia 0-6 tahun, yang dikenal sebagai masa emas atau *golden age* dalam perkembangan anak. Pada masa ini, pertumbuhan anak berlangsung sangat cepat baik secara fisik maupun kognitif, anak-anak pada usia ini juga memiliki gaya belajar yang unik sesuai dengan cara mereka sendiri (Puspitarini, 2016). Saat ini banyak anak usia dini yang lebih menyukai permainan digital pada ponsel android dibandingkan permainan tradisional. Anak-anak cenderung lebih mudah mengingat sesuatu yang anak sukai dalam bentuk yang menarik, penuh warna, dan

memiliki unsur visual serta suara yang menyenangkan (Rozi & Khomsatun, 2019). Menurut Wahab, dkk (2025) penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam membantu anak memahami kosakata secara lebih konkret.

Game edukatif merupakan salah satu solusi yang dapat membantu mengatasi tantangan dalam pembelajaran anak usia dini. Dibandingkan dengan metode belajar konvensional, game edukatif memiliki beberapa keunggulan, seperti membantu anak mengembangkan logika,

memahami konsep, secara visual serta meningkatkan daya ingat sehingga materi bisa diserap lebih lama (Vitaningsih, 2016). Sedangkan Menurut Rachmayani dkk. (2022), permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini karena proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak. Fahrudin (2021), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat membantu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Perkembangan

teknologi menjadikan media digital sebagai alternatif pembelajaran yang efektif di PAUD. Platform *Wordwall* menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat membantu anak belajar secara menarik dan interaktif. Game *Anamatch (Anagram and Match-Up)* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan kegiatan mencocokkan gambar dengan kata serta menyusun huruf menjadi kata, sehingga

mendukung perkembangan kosakata anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan multisensori. Menurut Nurhasanah (2019), kegiatan bermain dan penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu meningkatkan perkembangan dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Nuriadi dkk. (2022), penggunaan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai perkembangan peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan game edukasi *Anamatch (Anagram and Match Up)* sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Game ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan

anak usia dini, serta menjadi referensi bagi guru dan orang tua dalam memilih media pembelajaran bahasa Inggris yang tepat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dalam rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE Mariam & Nam (2019) meliputi 5 tahapan, yaitu : *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) yang digunakan dalam pengembangan game edukasi *Anamatch*.

1. Analysis (Analisis) :

Tahap analisis merupakan tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan produk, menganalisis materi pembelajaran yang akan digunakan, serta menganalisis lingkungan belajar guna menentukan strategi pembelajaran yang sesuai, efektif, dan kreatif. Menurut Dick dan Carey (2015) tahap analisis adalah proses untuk memahami

kebutuhan belajar, tujuan pembelajaran, serta kesenjangan media yang ada.

2. Design (Desain) :

Aldoobie (2015) menyatakan bahwa tahap desain mencakup penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan format media, penyusunan skenario, dan perencanaan evaluasi. Tahap analisis merupakan tahap perancangan konsep dan konten produk yang menjadi dasar dalam proses pengembangan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi, skenario permainan, bagan alur, dan sketsa untuk menggambarkan alur serta tampilan game yang akan dikembangkan. Hasil perancangan ini menjadi pedoman dalam pembuatan game edukasi *Anamatch*.

3. Development (Pengembangan) :

Menurut Seels dan Richey (1994), tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan media, penyesuaian desain, serta pengujian awal terhadap produk. Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dirancang menjadi produk nyata. Pada tahap ini dilakukan

pengaturan komponen pengembangan, pembuatan game edukasi *Anamatch* sesuai desain yang telah ditetapkan, serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji respon guru. Uji ahli dilakukan untuk menilai kelayakan dan kevalidan game sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran anak.

4. *Implementation* (Implementasi) :

Molenda (2003) menjelaskan bahwa implementasi merupakan tahap penerapan media untuk memastikan media dapat berfungsi sesuai tujuan pembelajaran. Selain itu, tahap implementasi atau proses penerapan produk yang telah dikembangkan untuk mengetahui efektivitas dan kelayakannya.

5. *Evaluation* (Evaluasi) : Pada tahap evaluasi peneliti mengevaluasi umpan balik yang diberikan, akan mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengukur ketercapaian tujuan dalam pengembangan yang dilakukan. Produk akan diimplementasikan kepada anak usia dini kelompok B.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan April 2024 di TK Islam Nurul Iman Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian adalah 21 anak Kelompok B Melon yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, respon guru, lembar observasi game edukasi *Anamatch*, serta pedoman wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas game edukasi *Anamatch* dalam pembelajaran.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan game edukasi *Anamatch*. Data validitas diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi, sedangkan data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru. Sementara itu, data keefektifan diperoleh melalui observasi perkembangan anak serta

hasil *pretest* dan *posttest*. Seluruh data dianalisis menggunakan persentase berdasarkan skala *Likert* untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai presentase yang dicari

$\sum x$ = Jumlah jawaban hasil dari validator

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Analisis data validasi ahli media, ahli materi, serta respon guru yang telah dinilai menggunakan skor penilaian sesuai dengan kategori yang telah ditentukan.

Tabel 1. Kriteria Skor Alternatif Jawaban

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Cukup	2
4.	Kurang	1

(sumber : Sugiyono, 2017)

Interpretasi hasil analisis penilaian dapat dilihat pada tabel di bawah ini yaitu, sebagai berikut :

Tabel 2. Interpretasi Data Menurut Departemen Pendidikan Nasional 2014

Tingkat Pencapaian	Keterangan	Nilai Konversi
76%-100%	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4
51%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
26%-50%	MB (Mulai Berkembang)	2
0%-25%	BB (Belum Berkembang)	1

Adapun hasil uji coba tahap I dan tahap II di uji menggunakan rumus uji coba *pretest* dan *posttest*, sebagai berikut :

Rumus N-Gain

Menurut **Hake (1999)**, peningkatan hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus *N-Gain*:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

Skor pre-test = nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media.

Skor post-test = nilai yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media.

Skor maksimal = nilai tertinggi yang dapat dicapai peserta didik.

Setelah memperoleh nilai *N-Gain*, langkah selanjutnya adalah menentukan tingkat kategori berdasarkan klasifikasi *N-Gain* sebagai berikut :

Tabel 3. Kualifikasi N-Gain

Nilai N=Gain	Kategori
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

(Sumber : Hake 1999)

D.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini mengembangkan game edukasi *Anamatch* berbasis digital sebagai media pembelajaran pengenalan kosakata bahasa Inggris anak Kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela, pada bulan April 2026, semester genap tahun ajaran 2025-2026.. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, game *Anamatch* terbukti efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan game edukasi

Anamatch ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahapan :

1. Analysis (Analisis) :

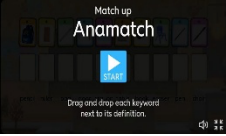
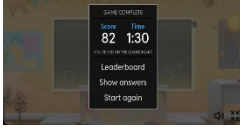
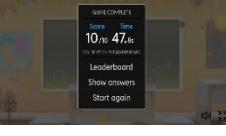
Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran bahasa Inggris yang sesuai dengan perkembangan anak kelompok B. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk mengenal kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan game edukasi *Anamatch* berbasis digital sebagai media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar bahasa Inggris.

2. Design (Desain) :

Tahap desain merupakan tahap perancangan game edukasi *Anamatch* dengan menentukan materi pembelajaran, yaitu tema nama-nama benda di sekolah, serta merancang tampilan dan aktivitas permainan pada platform *Wordwall*. Perancangan meliputi pemilihan jenis game *Anagram*

dan *Match Up*, template yang menarik sesuai karakteristik anak, serta penggunaan gambar dan audio yang mendukung pembelajaran. Desain game disusun berdasarkan capaian pembelajaran agar layak digunakan sebagai media pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Adapun desain game edukasi *Anamatch* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. Desain Game Edukasi *Anamatch*

	
(Tampilan awal game <i>Anagram</i>)	(Tampilan awal game <i>Match Up</i>)
	
(Tampilan saat bermain game <i>Anagram</i>)	(Tampilan saat bermain game <i>Match Up</i>)
	
(Tampilan menu akhir game <i>Anagram</i>)	(Tampilan menu akhir game <i>Match Up</i>)

Anamatch (*Anagram and Match Up*) direalisasikan berdasarkan desain yang telah dibuat. Pengembangan game dilakukan menggunakan website. Selain itu, gambar, suara, dan animasi ditambahkan untuk meningkatkan kualitas visual dan audio game.

a. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Hasil Uji Validasi Ahli Media menunjukkan bahwa game edukasi *Anamatch* (*Anagram and Match Up*) memperoleh persentase kelayakan sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

b. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Hasil Uji Validasi Ahli Materi menunjukkan bahwa game edukasi *Anamatch* memperoleh persentase 95,2% dengan kategori sangat layak, sehingga materi yang disajikan dinilai sesuai untuk

3. *Development* (Pengembangan) :
 Pada tahap ini, game edukasi

pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B.

- c. Hasil Uji Validasi Respon Guru
 Hasil Uji Respon Guru menunjukkan persentase 96,6% dengan kategori sangat praktis, yang menandakan bahwa game *Anamatch* mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat dalam membantu guru mengenalkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini kelompok B.

- d. Revisi Produk

Revisi Produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan oleh dosen penguji. Perbaikan yang dilakukan meliputi penggunaan satu bahasa, yaitu bahasa Inggris, serta penyederhanaan tampilan dengan menampilkan satu gambar benda pada setiap item permainan agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026 di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba I dan uji coba II, untuk

mengetahui perkembangan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini melalui penggunaan game edukasi *Anagram* dan *Match Up*. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berjumlah 21 orang anak.

Berikut hasil dari uji coba game yang dimuat dalam bentuk tabel :

- a. Tabel uji coba I

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Pada Tahap Uji Coba I Menggunakan Skala Likert

No	Isisial Partisipan	Total	Persentase
1.	AKW	41	68%
2.	ADK	44	73%
3.	AMA	45	75%
4.	AZ	45	75%
5.	AMU	43	71%
6.	BAH	45	75%
7.	HTA	43	71%
8.	MHK	45	75%
9.	MZ	45	75%
10.	MAB	48	80%
11.	MGA	42	70%
12.	MMA	44	73%
13.	MNG	41	68%
14.	NA	43	71%
15.	NAMZ	44	73%
16.	QA	44	73%
17.	SAR	42	70%
18.	SZH	41	68%

19.	YF	45	75%
20.	YJA	42	70%
21.	UE	44	73%
Persentase Rata-rata		72%	
		Berkembang Sesuai	
Kategori		Harapan	

Hasil uji coba I menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase berkisar antara 68%–80%. Sebagian besar anak memperoleh nilai 3 pada setiap indikator, yang menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengenal kosakata bahasa Inggris. Hasil tersebut menunjukkan bahwa game edukasi *Anamatch* memberikan dampak positif dan cukup efektif dalam mendukung pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil uji coba I menunjukkan bahwa selama dua kali pertemuan pada minggu pertama, terdapat kendala berupa anak yang belum tertib mengantre saat menunggu giliran bermain game edukasi *Anamatch*. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti bersama guru

wali kelas memberikan tambahan tugas LKPD kepada anak yang belum mendapat giliran bermain. Solusi ini membantu anak tetap fokus, aktif, dan tertib selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Tabel uji coba II

Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B Pada Tahap Uji Coba II Menggunakan Skala Likert

No	Inisial Partisipan	Total	Persentase
1.	AKW	53	88%
2.	ADK	56	93%
3.	AMA	58	96%
4.	AZ	57	95%
5.	AMU	55	91%
6.	BAH	57	95%
7.	HTA	54	90%
8.	MHK	58	96%
9.	MZ	58	96%
10.	MAB	60	100%
11.	MGA	54	90%
12.	MMA	57	95%
13.	MNG	53	88%
14.	NA	54	90%
15.	NAMZ	57	95%
16.	QA	56	93%
17.	SAR	55	91%
18.	SZH	54	90%
19.	YF	59	98%
20.	YJA	57	95%
21.	UE	56	93%

Persentase Rata-rata	93%
Kategori	Berkembang Sangat Baik

Hasil uji coba II menunjukkan rata-rata persentase kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris sebesar 93% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Seluruh anak memperoleh persentase antara 88%–100%, yang menunjukkan bahwa setiap indikator pengenalan kosakata bahasa Inggris berkembang sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi *Anamatch* efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rata-rata persentase 93%. Dibandingkan dengan uji coba I, terjadi peningkatan yang signifikan, sehingga menunjukkan bahwa game edukasi *Anamatch* efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini.

c. Tahap Analisis Uji Coba I dan II menggunakan Rumus *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 7. Hasil Uji Coba I dan II Menggunakan *Pretest* dan *Posstest*

No	Inisial Partisipan	N-Gain Score		
		Pretest	Posttest	Persentase
1	AKW	68	88	62.5
2	ADK	73	93	74.07
3	AMA	75	96	84
4	AZ	75	95	80
5	AMU	71	91	68.96
6	BAH	75	95	80
7	HTA	71	90	65.51
8	MHK	75	96	84
9	MZ	75	96	84
10	MAB	80	100	100
11	MGA	70	90	66.66
12	MMA	73	95	81.48
13	MNG	68	88	62.5
14	NA	71	90	65.51
15	NAMZ	73	95	81.48
16	QA	73	93	74.07
17	SAR	70	91	70
18	SZH	68	90	68.75
19	YF	75	98	92
20	YJA	70	95	83.33
21	UE	73	93	74.07
Persentase Rata-rata				76.33
Kategori				Tinggi

Pada tabel di atas hasil uji coba I dan uji coba II menggunakan *Pretest* dan *Posttest*. Dapat dilihat dari

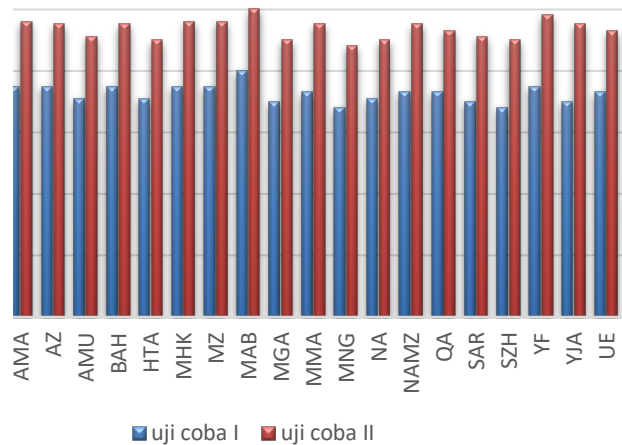
persentase rata-rata N-Gain Score 76.33%. Dari tabel N-Gain hasil rata-rata tersebut termasuk kategori “Tinggi”. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa game edukasi *Anamatch (Anagram and Match Up)* ini dapat meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan game edukasi *Anamatch* melalui observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta analisis hasil belajar anak sebelum dan sesudah penggunaan game. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa game edukasi *Anamatch* mampu meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela, dapat dilihat dalam gambar diagram tabel tahap uji coba I dan tahap uji coba II adalah sebagai berikut :

**Gambar 1. Gambar Grafik Tahap Uji
Coba I dan Tahap Uji Coba II**

**bar Grafik Tahap Uji Coba I dan Tahap Uji
Coba II**



Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan game edukasi *Anamatch* berbasis digital untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas, pembelajaran bahasa Inggris sebelumnya masih menggunakan buku dan gambar sehingga kurang menarik perhatian anak, menyebabkan anak mudah bosan, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Inggris. Dengan demikian game ini terbukti efektif dan praktis

digunakan dalam meningkatkan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak dibuktikan melalui uji coba produk game edukasi *Anamatch* yang melibatkan 21 orang anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada berbagai indikator bahasa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Ni Luh Putu Susantini, dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak usia dini. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris, sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi *Anamatch* berbasis *Wordwall* layak, praktis, dan efektif digunakan untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa game edukasi *Anamatch* (*Anagram and Match Up*) berbasis *Wordwall* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan

kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman Sekarbela. Kevalidan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media sebesar 94,5% dan ahli materi sebesar 95,2% yang termasuk kategori sangat layak. Kepraktisan media dibuktikan dari hasil respon guru sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis, dimana media mudah digunakan serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Keefektifan media terlihat dari peningkatan kemampuan pengenalan kosakata bahasa Inggris anak, yaitu dari 72% pada uji coba I dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi 93% pada uji coba II dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain Score* sebesar 76,33% menunjukkan kategori tinggi. Dengan memadukan gambar, warna, audio, dan permainan interaktif, game edukasi *Anamatch* tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak, tetapi juga membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui kegiatan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72.
- Dick, W., & Carey, L. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Pedoman Penilaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan PAUD, Direktorat Jenderal PAUDNI.
- Fahrudin, F., Husnaini, N., & Hayati, L. (2021) Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada pembelajaran di PAUD. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (2), 120-128.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Mariam, S., & Nam, H. (2019). The Application of the ADDIE Model in Developing Performance-Based Instructional Materials. *Journal of Educational Development and Practice*, 7(1), 21–30.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-37.
- Nurhasanah, Astini, B. N., & Nupus, H. (2019). Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru PAUD Korban Gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (2), 115-123.
- Nuriadi, N., Verawati, N. N. S. P., & Jiwandono, I. S. (2022). Kecenderungan Riset Dosen Terhadap Isu Strategis Nasional: Menuju Pengembangan Pencapaian Visi FKIP Universitas Mataram Tahun 2025. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2377–2382.
- Puspitarini, E. W., Putra, D. W., & Nugroho, A. P. (2016). Game Edukasi berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *JIMP: Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Rozi, Fahrur, and Khalimatul Khomsatun. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 4(1):12. doi: 10.29100/jupi.v4i1.781.
- Rachmayani, I., Astini, B. N., Selviana, & Nurhasanah. (2022). Identifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1797–1802.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Instructional Technology : The Definition and Domains of the Field*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susantini, N. L. P., Widiasih, N. P., & Dewi, A. A. I. S. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Journal Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia*.

Vitianingsih, Anik Vega. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform* 1(1):1–8.

Wahab, A. D. A. (2025). Exploring English Language Teaching Strategies: A Case Study In Kindergarten School at Mataram, Indonesia. *Proceedings of the 6th International Conference on Education and Social Sciences (ICESS 2024)*.