

Wordwall Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran Digital Guna Mengembangkan Kemampuan *Problem Solving* Anak Usia Dini

Dwi Yogi Karisma¹, Anik Lestarinigrum²

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}

rismaka27@gmail.com¹, aniklestariningrum@gmail.com²

ABSTRACT

Problem solving ability is one of the important aspects in early childhood cognitive development that will later become their provision to face the challenges of life. In this digital era, technology-based learning media is an innovative solution that supports more meaningful and fun learning. This study aims to describe the effectiveness of wordwall media to improve the problem solving ability of group B children at Dharma Wanita Ngampel Kindergarten, Kediri City. The research method uses descriptive qualitative research design with qualitative descriptive analysis techniques through observation, documentation, and interviews with children aged 5-6 years as many as 8 children. The results showed that wordwall media can increase children's enthusiasm and focus in learning and children's problem solving skills can increase through connecting images with appropriate words through wordwall using laptop technology devices. The use of wordwall media is proven effective as a tool in the application of interactive digital-based learning, adapted to the characteristics of early childhood.

Keywords: Wordwall Interactive Media, Digital Learning Innovation, Early Childhood Problem Solving

ABSTRAK

Kemampuan *problem solving* adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang nantinya akan menjadi bekal mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan. Dalam era digital ini, media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi solusi yang inovatif yang mendukung pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas media *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TK Dharma Wanita Ngampel, Kota Kediri. Metode penelitiannya menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap anak usia 5-6 tahun sebanyak 8 anak. Diperoleh hasil penelitian bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan antusiasme dan fokus anak dalam belajar serta kemampuan *problem solving* anak dapat meningkat melalui menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai melalui *wordwall* menggunakan perangkat teknologi laptop. Penggunaan media *wordwall* ini terbukti efektif sebagai alat bantu dalam penerapan pembelajaran yang berbasis digital yang interaktif, disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci: Media Interaktif *Wordwall*, Inovasi Pembelajaran Digital, *Problem Solving* Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara sangat ditentukan oleh sumber daya manusianya, yang hanya dapat dicapai melalui Pendidikan. Pendidikan anak usia dini menjadi bekal awal menuju kesuksesan dan pemahaman dunia sekitar (Arifudin et al., 2021). Anak usia dini berada pada masa yang sangat penting dalam proses perkembangan, yang dikenal sebagai masa emas atau

golden age. Masa ini mencakup perkembangan dalam aspek agama-moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, serta sosial-emosional. Dari keenam aspek tersebut, salah satu yang perlu mendapat perhatian khusus dari pendidik maupun orang tua adalah aspek kognitif.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap, yakni tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Pada tahap praoperasional, anak mulai mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah (*problem solving*) berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitarnya (Umiyati & Isnaningsih, 2024).

Kemampuan dalam memecahkan masalah dianggap sebagai salah satu aspek penting yang perlu dikuasai oleh setiap anak usia dini karena menjadi bekal untuk masa depan mereka (Nurjanah et al., 2021). Kemampuan ini berperan dalam meningkatkan daya pikir logis, kritis, dan sistematis, serta membantu mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian, anak akan lebih siap untuk menghadapi jenjang pendidikan berikutnya maupun kehidupan sehari-hari (Amiliya et al., 2020). Untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan tersebut, pendidik perlu memilih media atau metode yang sesuai dengan karakteristik anak (Hasanah & Gudnanto, 2023).

Terdapat tujuh karakteristik anak usia dini yang perlu diketahui, yaitu: memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan pribadi yang unik, gemar berfantasi dan berimajinasi, berada pada masa paling potensial untuk belajar, cenderung egosentris, memiliki konsentrasi yang relatif singkat, serta merupakan makhluk sosial (Arifudin et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang sesuai, salah satunya dengan menerapkan pendekatan bermain sambil belajar.

Media pembelajaran memegang peran penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar karena dapat memotivasi, meningkatkan fokus, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak (Nuraeni et al., 2023). Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan *platform* digital yang berbasis *website* yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, seperti kuis, menjodohkan, memasang, acak kata, pencarian kata, dan lainnya. Penggunaan *wordwall* dapat mengurangi kebosanan serta meningkatkan ketertarikan dan antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Aeni et al., 2022). Selain itu, media ini juga membantu guru dalam mengembangkan kemampuan *problem solving* anak melalui fitur-fitur gratis yang tersedia.

Pada konteks pembelajaran yang menggunakan media digital contohnya *wordwall* perlu kita lakukan karena menjadi sangat penting seiring perkembangan zaman serta menjadi kebutuhan pendidikan agar lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal tersebut selaras dengan (Rahakabauw & Budiarti, 2022) bahwa media digital berupa *wordwall* telah diterapkan dan terbukti berhasil dalam menarik perhatian anak-anak karena

juga dilengkapi suara, musik, animasi, dan gambar yang dapat menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan. Pembelajaran berbasis media digital yang telah diterapkan juga terbukti memungkinkan anak untuk belajar secara eksploratif, serta dapat membantu guru dalam menyiapkan materi yang akan disampaikan melalui fitur-fitur yang telah disediakan, baik fitur visual maupun auditori yang dapat mendukung stimulasi daya pikir anak, hal ini berdasarkan hasil dari penelitian oleh (Hasanah & Gudnanto, 2023) maka, pemilihan *wordwall* sebagai media pembelajaran digital mampu memberikan interaksi timbal balik dan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai dengan karakteristik anak (Nuraeni et al., 2023). Dengan begitu *wordwall* sangat membantu anak untuk belajar dengan cara menyenangkan dengan penggunaan media digital supaya tidak menggunakan metode konvensional saja agar anak tidak bosan. Guru juga menjadi lebih mudah memberikan materi dengan bantuan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian kualitatif deskriptif. Hasil pengamatan disajikan dalam bentuk narasi mengenai penggunaan media interaktif *wordwall* sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran digital untuk mengembangkan kemampuan *problem solving* pada anak usia dini. Responden dalam penelitian ini adalah delapan anak berusia 5-6 tahun yang dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 di TK Dharma Wanita Ngampel, Kota Kediri. Pengumpulan data dilakukan melalui praktik langsung, observasi, dan dokumentasi pada kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran *wordwall*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Data hasil penelitian disajikan secara deskriptif dengan mengaitkan temuan di lapangan dengan teori-teori yang relevan serta diperkuat dengan bukti dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pada awalnya guru menyampaikan aturan dan tata cara dalam bermain game. Terlihat bahwa anak sangat berantusias untuk bermain game dan memiliki ketertarikan tinggi untuk terlibat dalam permainan tersebut. Namun dalam pelaksanaan awal, beberapa anak masih terlihat bingung dengan aturan dan cara memainkannya, karena sebelumnya belum pernah dilakukan pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dengan media teknologi, khususnya pada *wordwall*. Oleh sebab itu peneliti menggunakan media *wordwall* ini karena merupakan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga dapat membantu pemahaman materi secara efektif (Valensia & Purwati, 2024).

Terbukti setelah percobaan pertama dilakukan mereka dengan tertib mengantri untuk mendapatkan giliran kedua. Pada percobaan yang kedua anak sudah terlihat mulai faham dengan tata cara bermainnya. Pembelajaran yang dilakukan ini mengacu pada RPP yang bertopik Air, Udara, Api yang Berguna, dengan sub-topik Air. Tujuan pembelajaran yang diharapkan pada kegiatan pembelajaran ini dengan mengembangkan indikator perkembangan pada kelompok B, yakni : Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui eksperimen dengan menggunakan media ini sebagai sumber belajar.

Hasil pelaksanaannya, anak-anak terlihat begitu antusias dan penasaran ketika guru menjelaskan tata cara bermainnya yakni dengan memindahkan gambar yang kemudian diletakkan pada kata yang sesuai dengan gambar tersebut yang menunjukkan adanya percobaan langsung yang dilakukan oleh anak menggunakan media digital *wordwall*. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sawaludin, 2024) bahwa media *wordwall* dapat membantu anak dalam memperhatikan pembelajaran yang disampaikan serta mampu meningkatkan motivasi belajar anak sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman mengenai konsep pada pembelajaran yang disampaikan. Solvia, (2020) dalam (Purwaningrum, 2023) juga berpendapat bahwa anak akan cenderung lebih menyukai kegiatan belajar sambil bermain melalui *wordwall* karena terdapat gambar yang menarik serta kegiatan permainan yang menyenangkan. Maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* ini menjadi salah satu solusi yang bisa digunakan karena didalamnya terdapat pembelajaran yang dibungkus dengan permainan yang menyenangkan. Sehingga pemahaman yang diperoleh oleh anak akan lebih bermakna dan dapat diterima anak ketika belajar melalui permainan tersebut dengan perasaan yang senang dan tanpa paksaan mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diinginkan (Lestaringrum et al., 2021)

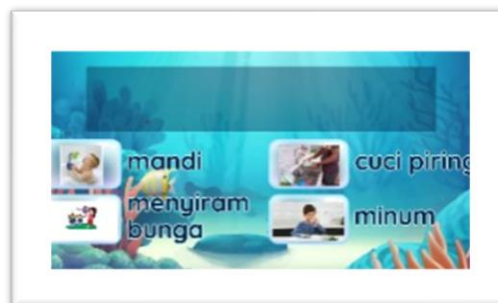
Sesuai dengan tujuan pembelajaran, anak-anak pada kelas B dapat menggunakan teknologi sederhana sesuai dengan fungsinya. Karena menurut Ulfa, n.d. di era teknologi sekarang media digital dapat digunakan oleh orang tua ataupun guru sebagai media pembelajaran. Namun hendaknya perlu adanya pertimbangan mengenai pemilihan aplikasi, tontonana, maupun permainan yang tersedia banyak pada teknologi modern sekarang, karena apabila ada kesalahan dalam pemilihan ataupun pengawasan akan berdampak juga pada perkembangan anak. Dalam penerapannya di Kelompok B, game ini dimainkan menggunakan teknologi laptop. Anak-anak diberikan kesempatan untuk mengoperasikannya secara mandiri sehingga anak sangat senang ketika mengoperasikannya secara langsung menggunakan teknologi berupa laptop. Hal ini dapat menjadi bagian penting dalam mengenalkan teknologi kepada anak sejak dini yang digunakan secara positif, sehingga dapat menjadi bekal bagi anak untuk anak agar siap

mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih yang berbasis digital.



Gambar 1. Anak mengoperasikan laptop untuk bermain game pada *Wordwall*

Dengan pendekatan pembelajaran ini, anak berkesempatan untuk merasakan pengalaman belajar yang beragam dan eksploratif (Hidayat et al., 2021). Berdasarkan tujuan pembelajaran, anak mampu menghubungkan gambar sesuai dengan kata tentang manfaat air sebagai bentuk penguatan kemampuan *problem solving*. Kegiatan ini tidak hanya dapat membuat anak senang saja, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan problem solving pada diri anak dengan berpikir secara logis dan sistematis.



Gambar 2. Hasil pekerjaan anak-anak

Berdasarkan gambar tersebut terbukti dalam percobaannya anak mampu melakukannya dengan baik dan benar semua dengan mendapat hasil akhir 4, meski di awal ada beberapa dari mereka mengalami kendala. Namun mereka dapat menunjukkan kemampuan memecahkan masalah tersebut dengan mencobanya lagi, yang mencerminkan tercapainya tujuan pembelajaran *problem solving* yang akan melatih serta menjadi bekal awal bagi mereka mengatasi tantangan kehidupan sehari-hari kedepannya (Yuriansa, 2022).

Dikuatkan dengan hasil wawancara dengan anak-anak kelompok B yang sudah selesai bermain game di *wordwall*, anak-anak sangat berantusias

dan senang dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *wordwall*. Media ini terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan mudah diikuti bahkan pada tingkat anak usia dini (Aghata, 2024). Banyak dari mereka berkeinginan untuk bermain kembali di lain waktu karena mereka merasa bahwa game ini sangat menyenangkan dan tidak membuat bosan daripada menggunakan media pembelajaran yang lain. Maka terbukti bahwa media *wordwall* ini lebih efektif untuk menjaga kefokuskan dan ketertarikan untuk mencoba dan belajar hal baru serta dapat memberikan pengalaman konkret dengan penggunaan laptop secara langsung (Kusmaya et al., 2022).

Wordwall juga menyediakan layanan gratis bagi guru untuk mengembangkan konten pembelajaran secara online dengan fitur yang menarik, seperti kuis, gambar, warna dan audio. Fitur visual dan auditori mampu memberikan stimulasi yang dapat mendukung pembelajaran lebih bermakna serta dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar (Hasanah & Gudnanto, 2023). Dengan adanya layanan gratis serta banyak sekali fitur-fitur yang menarik dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif. Karena mampu membuat anak termotivasi untuk belajar melalui permainan ini yang dapat membantu perkembangan anak khususnya pada kemampuan *problem solving*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan mendapatkan kesimpulan penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran anak usia dini terbukti dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* anak ketika berhasil menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai.

Rekomendasi yang diberikan melalui pemanfaatan media *wordwall* terbukti efektif sebagai metode pembelajaran digital yang menyenangkan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Maka sebaiknya sekolah juga perlu mendukung perkembangan zaman dengan penggunaan media digital serta guru dapat belajar atau bisa mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan peningkatan skill dalam penggunaan media digital sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI GAMES EDUKATIF WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMAHAMI MATER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI SISWA SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Aghata, F. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik*.

- Amiliya, R., Dryas, A. M., Diniyah Pekanbaru, S., & Perwira Selakambang, T. (2020). *Pembelajaran Berbasis Alam Untuk Kemampuan Problem Solving Anak Usia Dini*. <https://Ejournal.Stai-Tbh.Ac.Id/Index.Php/Mitra-Ash-Syibyan>
- Arifudin, O., Hasbi, I., Setiawati, E., Lestarinigrum, A., Suyatno, A., Puspita, Y., Nugroho Catur Saputro, A., Ma, M., Harianti, R., Ahmad Hardoyo Sidik, N., & Rismawati, N. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. www.penerbitwidina.com
- Hasanah, U., & Gudhanto, G. (2023). PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://Doi.Org/10.30595/Jkp.V17i2.17650>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., Fauziyyah, N., Pendidikan Islam Anak Usia Dini, J., Tarbiyah Dan Keguruan, F., Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung Jl Soekarno Hatta Kel Cimincrang Kec Gedebage Kota Bandung, U., & Barat, J. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Digital ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103.
- Kusmaya, A., Supratman, & Nur Prabawati, M. (2022). *Efektivitas Game Education Wordwall Dengan Menggunakan Model Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik*. <https://Jurnal.Unsil.Ac.Id/Index.Php/Kongruen>
- Lestarinigrum, A., Lailiyah, N., Ridwan, Forijati, Rr, Wijaya, I. P., Wlansari, W., Iswantiningtyas, V., Utomo, H. B., Yulianto, D., & Dwiyantri, L. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini* (B. A. Laksono, Ed.). https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=Id&Lr=&Id=N98meaaaqbj&Oi=Fnd&Pg=PA1&Dq=Lestarinigrum&Ots=XI0phhw4j0&Sig=XQT0ZY4C6JedcleG7vcTb On dy0&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q&F=False
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Ajeng Khuluqiyah, D., & Adria Nurinsani, D. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar Application Of Wordwall As Learning Media Interactive In Elementary School. In *Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri* (Vol. 2, Issue 1). <https://Journal.Unimar-Amni.Ac.Id/Index.Php/Sejahtera60>
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholehah, V. (2021). Dampak Aplikasi Scratchjr Terhadap Ketrampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030–2042. <https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V6i3.1531>

- Purwaningrum, G. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Match Up Berbasis Game Wordwall Pada Materi Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Balongasem*.
- Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini. In *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Issue 6). <http://Jiip.Stkipyapisdmpu.ac.id>
- Sawaludin, R. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD Dharma KARYA UT*.
- Ulfa, S. (N.D.). *Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Peembelajaran Bagi Anak Usia Dini Saida Ulfa*.
- Umiyati, W., & Isnaningsih, A. (2024). *Stimulasi Peningkatan Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Busy Jar*.
- Valensia, E., & Purwati, P. D. (2024). *Penerapan Media Wordwall Open The Box Berbasis Model Problem-Based Learning Pada Materi Aku Anak Indonesia Untuk Siswa Kelas III SDN Karangayu 01 Semarang* (Vol. 8, Issue 2). http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Inventa
- Yuriansa, A. (2022). *Kemampuan Problem Solving Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Pola (Pattern) di PAUDArrasyid Kajhu Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar*.