

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK MELALUI MEDIA
INTERAKTIF *WORDWALL* PADA KELOMPOK B TK PLUS WAHIDIYAH KOTA
KEDIRI TAHUN AJARAN 2024/2025**

Rachmasari¹, Siti Lebar², Uma Mar'atul Hidayah³

Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Wahidiyah, Kota Kediri, Indonesia^{1,2}
email : rachmasari021@gmail.com, sitilebar37@gmail.com, uma_mh@uniwa.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan literasi, seperti membaca, menyimak, berbicara, serta memahami informasi, memiliki peranan penting dalam tumbuh kembang anak usia dini. Berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara yang dilakukan di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri, ditemukan bahwa literasi anak pada kelompok B masih rendah. Rendahnya kemampuan ini disinyalir akibat metode pembelajaran literasi yang digunakan masih monoton dan kurang menarik minat anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi anak pada kelompok B TK Plus Wahidiyah Kota Kediri.

REKAP KEDISIPLINAN JANUARI 2026.xlsx [Protected View] - Microsoft Excel

FILE HOME INSERT PAGE LAYOUT FORMULAS DATA REVIEW VIEW NITRO PRO

PROTECTED VIEW Be careful—files from the Internet can contain viruses. Unless you need to edit, it's safer to stay in Protected View. Enable Editing

M59

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
40					14	M. Sodik, S. Pd	Kaprodi PAUD	6	Sakit		1 hari			
41								15	finjer kosong	Karena terlambat	1 hari			
42								26	Terlambat		2 menit			
43					15	Nurul Arifin, A.Md.Kom	Staf UPT PKPD	23	Terlambat		2 menit			
44								27	tidak di kantor					
45								22	Terlambat		2 menit			
46					16	M. Furqon, S. Kom	Staf UPT PKPD	17	ijin		1 hari			
47					17	Faridatul Hasanah, S. E	Staf BAU Fakultas Ekonomi	12	Sakit		1 hari			
48					18	Lutviana Uvigho, S. Pd	Staf Prodi Kimia	20.22.27	Sakit		3 hari			
49								2.22.23	Sakit		3 hari			
50					19	Ana Elistia, S. E	Staf BAU STIS Wa	15	Sakit		5 jam 40 menit			
51								31	Sakit		5 jam 15 menit			
52					20	Hidayah Ajeng, S.P	Sekprodi Agroteknologi	6.7.12.20	Sakit		4 hari			
53					21	Muhamad Bahrul U. S. Kom	Staf Wakil Rektor III	15	Sakit		1 hari			
54								14	Sakit		2 jam 25 menit			
55					22	Roisatul Wahidah, S. Sy	Kaprodi Ahwal Al Syahsiyah	31	Sakit		1 hari			
56					24	Vena Ilmia Tamama, S. Kom	Staf BAU Fakultas Pertanian	6	Sakit		1 hari			
57					24	Herbowo Nur Cahyo, S.T	Staf Sektor	7	Sakit		1 hari			
58					25	Imam Mujadi, S. Pd	Dekan FKIP	13.14	Sakit		2 hari			
59					26	Reta Sanila B. M, S. Kom	Staf Fakultas Teknik	14.15	Sakit		2 hari			
60					27	Dede Jamalul Aziz, M.Pd.I	PA F. Prodi Manajemen	17	Sakit		1 hari			
61					28	Bniliana Fajrin Izza Zain, S.H	Staf LPPM	14	?		1 hari			
62					29	Firdausi Zakiyatul F, S. Ak	Staf BAAK F. Ekonomi	13.15.19.21	Sakit		4 hari			
63								12.23	Tidak finher pulang					
64						Mengetahui, Rektor,				Kedunglo, 30 Januari 2026				
65										Wakil Rektor II				
66														
67														
68						Dr Fauziah Isnaini M.Pd.I				Sumiati S.Pd,M.M				
69														
70														

Sheet1 Sheet4 Sheet3 Sheet2

READY

conducted at TK Plus Wahidiyah in Kediri City, it was found that the literacy skills of Group B children remained relatively low. This was attributed to the limited variety and lack of engaging literacy learning methods used in the classroom. This study aims to improve children's literacy skills through the use of interactive Wordwall media, which is designed to create a fun and engaging learning environment and to motivate children to participate more actively in learning activities. The research employed a classroom action research method with a descriptive qualitative approach, following the Kemmis and McTaggart model. It was conducted in two cycles, each comprising the stages of planning, action, observation, and reflection. The results showed that the use of interactive Wordwall media effectively improved children's literacy skills. In the pre-cycle stage, 22.2% of children were categorized as "Very Good Development" (BSB), which increased to 55.6% in the first cycle and reached 88.9% in the second cycle. This improvement was supported by strong collaboration among the researcher, teachers, and parents, including the continued use of Wordwall at home. Parental involvement played a significant role in supporting the children's learning success.

Keywords: literacy, interactive media, Wordwall, early childhood, joyful learning

Pendahuluan

PAUD menjadi tahap awal yang sangat penting dalam membentuk perkembangan anak secara utuh, mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta seni. Salah satu aspek mendasar dalam masa ini adalah literasi, yang berfungsi sebagai pondasi untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa dan berpikir secara kritis pada anak sejak usia dini. Literasi tidak hanya terbatas pada kegiatan membaca dan menulis, melainkan juga melibatkan kemampuan memahami informasi serta berkomunikasi secara efektif.

Menurut Isnawati dan Lestari (2020), literasi pada anak usia dini mencakup kemampuan dalam memahami bunyi, mengenal huruf dan memperkaya kosakata. Sementara itu Kemendikbud (2017) menegaskan bahwa literasi merupakan kecakapan membaca dan menulis yang penting untuk pengolahan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi yang dikembangkan sejak dini dapat meningkatkan kesiapan anak dalam menghadapi pembelajaran formal serta dapat berpengaruh pada capaian akademik anak di masa yang akan datang (Elliott & Olliff, 2008).

Pada era digital saat ini, media interaktif menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan pembelajaran anak. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan adalah *wordwall*, yaitu platform berbasis permainan yang memungkinkan guru untuk membuat aktivitas belajar menyenangkan seperti kuis, menjodohkan, atau mencocokkan kata. *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi anak dalam belajar karena sifatnya yang interaktif, fleksibel dan menyenangkan (Restu dkk., 2023; Ismayani, 2023).

Akan tetapi, hasil observasi di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak di kelompok B masih

berada pada tingkat rendah. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang beragam, contohnya dengan penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) secara terus-menerus yang menyebabkan anak cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Untuk itu, diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif melalui media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan.

Melalui penelitian ini, penulis mengimplementasikan media interaktif *wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi anak. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya membuat anak lebih aktif dan fokus dalam kegiatan literasi, tetapi juga memungkinkan kolaborasi yang lebih luas antara guru dan orang tua. Anak-anak dapat melanjutkan kegiatan belajar di rumah dengan bantuan tautan *Wordwall* yang diberikan oleh guru, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, fleksibel, dan mendukung perkembangan literasi secara berkelanjutan.

Kajian Pustaka

Pengertian literasi menurut (Suwandi 2019). Literasi merupakan proses proses penting dalam memahami ilmu pengetahuan dan mengaktualisasikan informasi melalui kegiatan membaca dan menulis. Pada anak usia dini, literasi sering disebut sebagai literasi awal. Proses ini dimulai sejak lahir dan berkembang melalui pengalaman seperti membaca, bercerita, dan pengenalan tulisan. Literasi awal juga dapat dikembangkan melalui kegiatan lain seperti menggambar, bermain, dan berhitung. Pendekatan positif dari orang tua dan guru, seperti memberikan dorongan atau menyediakan bahan bacaan yang sesuai, sangat penting dalam proses ini. Dengan stimulasi yang tepat, anak dapat mengembangkan

kemampuan bahasa, komunikasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Literasi pada anak usia dini sangat berkaitan dengan perkembangan kemampuan berbahasa. Pada usia 5-6 tahun, anak harus mampu memahami dan menyampaikan bahasa terkait proses keaksaraan awal. Kemampuan literasi dasar mulai terbentuk sejak anak lahir dan akan terus mengalami perkembangan selama masa hidupnya.

Literasi awal dapat membantu anak untuk mengembangkan pemahaman terhadap konsep-konsep kompleks secara individu maupun dalam interaksi sosial. Kemampuan komunikasi yang baik dapat memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide dengan jelas, memahami sudut pandang orang lain, serta menjalin hubungan sosial positif. Anak-anak dengan literasi awal yang kuat cenderung akan lebih percaya diri berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan memecahkan masalah secara kolaboratif.

Dengan literasi awal yang baik, anak memiliki fondasi kuat untuk menyerap ilmu pengetahuan lebih lanjut. Proses ini menciptakan pola pikir terbuka terhadap pembelajaran sepanjang hayat dan memungkinkan anak menjadi pembelajar mandiri yang mampu menghadapi perubahan zaman serta berkontribusi aktif dalam masyarakat.

Kemampuan literasi merupakan pondasi penting dalam proses pendidikan, terutama dalam membentuk individu yang mampu berfikir kritis dan komunikatif. Mustadi dkk. (2021). Menyatakan bahwa literasi mencakup kemampuan dasar dalam membaca dan menulis yang dibutuhkan untuk memahami berbagai konsep secara fungsional, dan diperoleh melalui proses Pendidikan.

Berbagai bentuk literasi yang relevan bagi anak usia dini antara lain:

a. Literasi Membaca

Literasi membaca merupakan kemampuan dalam memahami teks tertulis, baik fiksi maupun nonfiksi, yang penting bagi perkembangan anak usia dini (Mullis, 2006; Susanto, 2011). Kegiatan seperti membacakan cerita, mengenalkan teks di lingkungan sekitar, dan menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* dapat membantu anak membangun pemahaman dan minat baca. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya belajar membaca, tetapi juga mengembangkan pola pikir dan kemampuan memahami informasi secara menyenangkan.

b. Literasi Menulis

Literasi menulis adalah kemampuan menuangkan ide atau gagasan secara tertulis sebagai bentuk komunikasi. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan cara berpikir, menyusun gagasan, dan menyampaikan pemahaman secara tertulis.

c. Literasi Menyimak

Menurut Palupi dkk. (2020), menyimak merupakan keterampilan dasar dalam perkembangan berbahasa anak. Melalui kemampuan menyimak, anak dapat memahami informasi lisan yang menjadi dasar keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.

d. Literasi Berbicara

Sulzby (1986) menyatakan bahwa berbicara adalah cara menyampaikan ide, pikiran, atau perasaan secara lisan agar dipahami pendengar. Literasi berbicara menjadi penting karena mendukung kemampuan anak untuk berkomunikasi efektif dalam berbagai konteks.

e. Literasi Numerasi

Menurut Rosalina dan Suhardi (2020), literasi numerasi adalah kemampuan memahami dan

menggunakan angka serta simbol matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup keterampilan memecahkan masalah dan memahami data melalui grafik, tabel, atau bagan.

f. Literasi Sains

Agustin dan Ayu (2020) menyebutkan bahwa literasi sains adalah kemampuan mengevaluasi dan menggunakan informasi ilmiah dalam pengambilan keputusan. Literasi ini membantu anak berpikir logis dan memahami dunia sekitar berdasarkan bukti.

g. Literasi Finansial

Menurut Kafabih (2020) dan Pranoto dkk. (2020), literasi finansial adalah kemampuan mengambil keputusan yang bijak dalam mengelola keuangan. Literasi ini penting dikenalkan sejak dini untuk membentuk pola pikir ekonomi yang sehat.

h. Literasi Digital

Glister (1997) menyebutkan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber teknologi. Ini juga menekankan pentingnya berpikir kritis terhadap informasi yang ditemukan di internet.

i. Literasi Budaya

Azizah (2021) menyatakan bahwa literasi budaya adalah kemampuan memahami dan menghargai keberagaman budaya. Literasi ini membantu anak membentuk karakter toleran dan sikap positif terhadap perbedaan.

Penelitian ini hanya memfokuskan pada tiga aspek literasi, yaitu literasi membaca, menyimak, dan berbicara, sesuai dengan tujuan dan ruang lingkup pengembangan literasi anak usia dini yang menjadi perhatian utama dalam pembelajaran.

Pembelajaran literasi pada anak usia dini bertujuan untuk di usia dini adalah untuk

memberikan peluang bagi anak mengembangkan potensi dirinya. Literasi di usia dini membantu anak dalam menggali dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal.

Dalam konteks abad ke-21, tujuan pembelajaran literasi mencakup hal-hal berikut:

- Mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan berkomunikasi secara efektif.
- Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif.
- Meningkatkan motivasi belajar anak
- Mengembangkan kemandirian dan karakter kreatif anak usia dini

Keempat tujuan ini memiliki manfaat yang saling berkaitan. Literasi tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan bahasa tetapi juga berkontribusi pada penguasaan ilmu pengetahuan lainnya. Dengan demikian, literasi bersifat lintas kurikulum dan menjadi elemen penting dalam membentuk anak yang berdaya saing di era modern seperti saat ini.

Literasi yang diperkenalkan sejak dini membantu anak membangun dasar berpikir dan berkomunikasi. Nurhayati (2019) menyatakan bahwa literasi penting untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berkomunikasi secara tekstual, visual, dan audiovisual. Beberapa manfaat utama literasi meliputi:

- Melatih keterampilan dasar seperti membaca, menulis, menyimak, dan berhitung.
- Mengembangkan pemikiran kritis.
- Menjadi bekal awal memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
- Mendorong rasa ingin tahu dan eksplorasi.

Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami peningkatan sejalan dengan bertambahnya kebutuhan manusia

tanpa terkecuali terutama dalam bidang pendidikan. Media interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan interaksi antara peserta didik dan materi ajar (Diyana dkk., 2019). Media ini mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman konsep (Arliza dkk., 2019).

Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, khususnya dalam hal pembelajaran literasi. *Wordwall* menjadi salah satu media pembelajaran interaktif populer yang berbasis web dan menawarkan beragam pilihan template permainan yang dapat digunakan secara digital untuk mendukung kegiatan belajar (Lestari, 2021; Minarta & Pamungkas, 2022). Dengan fitur seperti kuis, pencocokan pasangan, anagram, dan flashcard, *Wordwall* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Ismayani, 2023).

Wordwall juga mendukung evaluasi pembelajaran yang menyenangkan, mendorong partisipasi anak, dan memungkinkan eksplorasi sesuai gaya belajar anak (Purnamasari dkk., 2020; Zaenatun dkk., 2021).

Media interaktif *wordwall* memiliki beberapa karakteristik antara lain yaitu:

- 1) Dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan kemampuan anak.
- 2) Menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar.
- 3) Menambah pengalaman belajar melalui interaksi aktif.
- 4) Dapat dimainkan sendiri, bergantian, atau bersama-sama.

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam menggunakan media interaktif *wordwall*

- 1) Tahap pertama dalam membuat media *Wordwall* adalah dengan membuka situs resminya terlebih dahulu. Melalui <https://wordwall.net> lalu membuat akun dan mendaftar
- 2) Memilih salah satu fitur permainan yang tersedia pada platform *Wordwall* kemudian buatlah pembelajaran atau kuis yang menarik
- 3) Menulis judul materi yang akan di berikan
- 4) Menuliskan kuis atau pertanyaan dan jawaban dalam fitur yang telah dipilih
- 5) Setelah selesai membuat kuis pertanyaan, tekan opsi selesai dan bagikan
- 6) Salin URL dan *wordwall* siap untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kelebihannya adalah sebagai berikut:

- 1) *Wordwall* memiliki berbagai fitur yang menarik dan telah di modifikasi oleh creator lain agar dapat di edit dan digunakan Kembali oleh guru
- 2) Dapat digunakan oleh berbagai jenjang Pendidikan dan berbagai mata Pelajaran
- 3) Peserta didik dapat mengetahui secara langsung berapa nilai atau poin setelah menyelesaikan kuis atau pertanyaan
- 4) Dan terdapat papan peringkat yang di sediakan setelah menyelesaikan kuis atau pertanyaan
- 5) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik.

Sedangkan kekurangan dari *Wordwall* adalah sebagai berikut:

- 1) Perlu menggunakan koneksi internet untuk dapat mengakses fitur-fitur *Wordwall*

- 2) Beberapa fitur tidak dapat digunakan secara free atau gratis, dan harus meng update menjadi fitur premium terlebih dahulu
- 3) Daya Tarik visual dari pembelajaran *Wordwall* bergantung pada desain yang dipilih oleh guru, sehingga jika desain yang digunakan kurang menarik maka dapat mengurangi minat peserta didik.

Peningkatan kemampuan literasi anak usia dini bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Media interaktif *Wordwall* menjadi salah satu alternatif yang efektif karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Melalui media ini, anak dapat belajar mengenal huruf, membaca kata sederhana, memahami makna, serta mengembangkan kosa kata dan konsentrasi. Kegiatan pembelajaran dimulai dari pengenalan media, pelaksanaan permainan, hingga tahap evaluasi. Pendekatan ini bertujuan menumbuhkan ketertarikan anak terhadap aktivitas literasi sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis sejak dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, Tindakan, observasi dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah 18 anak pada kelompok B TK Plus Wahidiyah Kota Kediri Tahun 2024/2025 yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 10 anak Perempuan. Data dikumpulkan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana keterlibatan anak selama proses pembelajaran literasi. Wawancara dilakukan kepada

guru, wali murid, dan kepala sekolah untuk mendukung keakuratan data yang didapatkan, Dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan digunakan untuk memperkuat hasil penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2025 pada kelompok B TK Plus Wahidiyah Kota Kediri dengan rincian tahapan sebagai berikut: observasi awal (6 Mei 2025), pra siklus (14 Mei 2025), siklus I (22 Mei 2025), dan siklus II (2 Juni 2025).

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang mencakup tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Evaluasi dilakukan berdasarkan indikator pencapaian perkembangan anak dalam kemampuan literasi, sedangkan refleksi digunakan untuk menilai hasil dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri, dalam dua siklus dengan melalui tiga indikator penilaian kemampuan literasi. Hasil observasi awal yang dilakukan pada 14 Mei 2025 mengindikasikan bahwa kemampuan literasi anak pada tiga indikator utama masih tergolong rendah. Tiga indikator literasi yang diamati yaitu: kemampuan membaca dan memahami kalimat sederhana, menyimak cerita atau instruksi, serta menyebutkan simbol huruf dengan tepat.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Prasiklus Kelompok B

Indikator	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
Membaca dan memahami kalimat sederhana	50	27,8	11,1	11,1
Menyimak cerita atau instruksi	44,4	27,8	16,7	11,1
Menyebutkan simbol huruf dengan tepat	33,3	27,8	16,7	22,2

Merujuk pada data yang ditampilkan dalam tabel sebelumnya, hasil pengamatan prasiklus di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri terhadap 18 anak pada kelompok B menunjukkan bahwa pada indikator membaca dan memahami kalimat sederhana, sebanyak 50% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 27,8% Mulai Berkembang (MB), 11,1% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 11,1% Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada indikator menyimak cerita atau instruksi, ditemukan 44,4% anak BB, 27,8% MB, 16,7% BSH, dan 11,1% BSB. Sedangkan pada indikator menyebutkan simbol huruf dengan tepat, 33,3% anak BB, 27,8% MB, 16,7% BSH, dan 22,2% BSB.

Wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas dan orang tua mendukung hasil temuan dari observasi. Guru menyatakan bahwa anak-anak cepat bosan saat pembelajaran hanya menggunakan LKA dan metode monoton, sementara orang tua mengakui bahwa anak kurang tertarik belajar jika tidak disajikan secara menarik. Salah satu siswa juga menyampaikan bahwa ia tidak menyukai belajar membaca atau menulis jika hanya dengan buku, namun tertarik saat pembelajaran menggunakan gambar, video, dan permainan.

Refleksi dari hasil prasiklus menunjukkan bahwa mayoritas anak masih berada pada kategori BB dan MB, serta kurangnya minat belajar karena metode yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media digital interaktif *Wordwall* pada siklus selanjutnya, dengan harapan mampu meningkatkan keterlibatan dan kemampuan

literasi anak secara menyenangkan dan bermakna.

Data Siklus 1

Kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan prasiklus. Kegiatan pembelajaran dengan media interaktif *Wordwall* dilakukan dalam dua kali sesi pertemuan (22–23 Mei 2025) dengan tema Udara Ciptaan Allah. Kegiatan pembelajaran mencakup pengenalan media, permainan interaktif, diskusi kelompok, serta penguatan konsep melalui kegiatan menghitung dan melukis menggunakan bola dan cat air. Permainan ini menggunakan template *open the Box* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Siklus I Kelompok B

Indikator	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
Membaca dan memahami kalimat sederhana	11,1	16,7	27,8	44,4
Menyimak cerita atau instruksi	11,1	11,1	27,8	50
Menyebutkan simbol huruf dengan tepat	5,6	11,7	27,8	55,6

Berdasarkan pada Tabel di atas, hasil observasi perkembangan anak pada Siklus I menunjukkan peningkatan pada tiga indikator kemampuan literasi. Pada indikator membaca dan memahami kalimat sederhana, sebanyak 11,1% anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 16,7% Mulai Berkembang (MB), 27,8% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 44,4% Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator menyimak cerita atau instruksi menunjukkan 11,1% BB, 11,1% MB, 27,8% BSH, dan 50% BSB. Sementara pada indikator menyebutkan simbol huruf dengan tepat, terdapat

5,6% BB, 11,7% MB, 27,8% BSH, dan 55,6% BSB.

Sebagai penguatan pembelajaran, peneliti juga melibatkan peran orang tua dengan mengirimkan tautan permainan *Wordwall* ke rumah melalui *WhatsApp*. Anak-anak dapat mengulang kembali permainan yang telah mereka mainkan di kelas dengan pendampingan dari orang tua. Respons dari Orang tua menunjukkan respons yang positif dengan melaporkan bahwa anak-anak terlihat lebih semangat belajar di rumah dan lebih termotivasi. Peningkatan kemampuan literasi anak usia dini bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak. Media interaktif *Wordwall* menjadi salah satu alternatif yang efektif karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif. Dengan media ini, anak-anak dapat mengenal huruf, membaca kata sederhana, memahami makna, hingga memperkaya kosakata dan keterampilan berbahasa. Kegiatan dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan media, pelaksanaan permainan, hingga refleksi hasil. Pendekatan ini bertujuan membangun keterlibatan anak serta melatih keterampilan berpikir kritis sejak dini.

Peningkatan kemampuan literasi pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu mendorong partisipasi aktif dan minat belajar anak. Namun, beberapa anak masih tergolong dalam kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, sehingga diperlukan perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II guna mencapai target perkembangan yang lebih optimal.

Data Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II yang berlangsung tanggal 2–3 Juni 2025 dengan tema Manfaat Api, pembelajaran dilakukan menggunakan media interaktif *Wordwall* dan disertai kegiatan eksploratif terkait pemanfaatan api. Kegiatan diawali dengan menonton video edukatif, bermain tebak gambar melalui *Wordwall*, hingga praktik memasak sederhana (menggoreng kentang) secara bergiliran. Strategi pembelajaran disusun untuk memperkuat kemampuan literasi anak secara langsung melalui pengenalan simbol huruf, kata-kata, serta kalimat sederhana serta secara tidak langsung melalui pengalaman nyata dan diskusi.

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Siklus II Kelompok B

Indikator	BB (%)	MB (%)	BSH (%)	BSB (%)
Membaca dan memahami kalimat sederhana		5,6	16,7	77,8
Menyimak cerita atau instruksi		5,6	5,6	88,9
Menyebutkan simbol huruf dengan tepat		5,6	11,1	83,5

Hasil pengamatan yang tercantum dalam tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan literasi anak pada pelaksanaan Siklus II perkembangan kemampuan literasi menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Pada indikator membaca dan memahami kalimat sederhana, 77,8% anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 16,7% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 5,6% Mulai Berkembang (MB). Pada indikator menyimak cerita atau instruksi, 88,9% anak masuk kategori BSB, 5,6% BSH, dan 5,6% MB. Adapun pada indikator menyebutkan simbol huruf dengan tepat, 83,5% anak mencapai BSB, 11,1% BSH, dan hanya

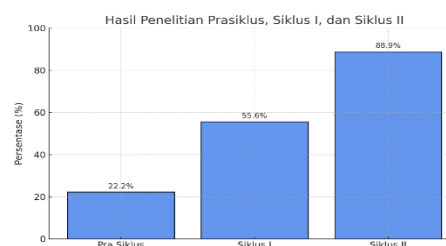
5,6% MB. Tidak ada anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Untuk memperkuat pembelajaran di rumah, peneliti kembali mengirimkan link permainan Wordwall kepada orang tua secara lebih rutin. Permainan yang dikirim kali ini dibuat lebih bervariasi, seperti tebak kata, mencocokkan gambar dengan kata, dan menyusun huruf. Orang tua melaporkan bahwa anak-anak sangat antusias memainkan ulang permainan tersebut di rumah. Beberapa anak bahkan mengulanginya secara mandiri karena merasa senang. Orang tua juga lebih aktif mendampingi, seperti membantu membaca petunjuk atau memberikan dorongan semangat.

Wawancara yang dilakukan setelah pelaksanaan Siklus II juga menunjukkan respons positif dari guru, anak, dan orang tua. Guru menyampaikan bahwa suasana belajar menjadi lebih hidup, dan anak-anak yang awalnya pasif mulai menunjukkan minat dan partisipasi aktif. Salah satu anak mengungkapkan bahwa bermain *Wordwall* terasa seperti bermain game yang menyenangkan, sedangkan orang tua menyatakan bahwa anak mulai tertarik dengan huruf dan membaca, serta tidak lagi mudah bosan saat belajar di rumah.

Peningkatan pada semua indikator literasi, didukung dengan keterlibatan orang tua dan strategi pembelajaran yang menyenangkan, menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, baik di sekolah maupun di rumah, serta mendorong anak untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Rekapitulasi Data Hasil Siklus



Gambar 4.1 Hasil Penelitian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Rekapitulasi data pada Gambar 4.1 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi anak pada setiap tahapan penelitian. Dari tahap prasiklus ke siklus II, peningkatan terjadi secara bertahap dan konsisten. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* secara bertahap mampu meningkatkan literasi anak usia dini secara efektif.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi anak kelompok B di TK Plus Wahidiyah Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Pada tahap prasiklus, hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas anak mengalami kesulitan dalam membaca, menyimak, dan menyebutkan huruf. Hanya sebagian kecil anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang memanfaatkan media yang menarik bagi anak-anak.

Pada siklus I, dilakukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media interaktif *Wordwall*.

Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan awal, terutama dalam kemampuan menyebutkan huruf dan menyimak instruksi sederhana. Meskipun begitu, partisipasi anak belum sepenuhnya merata karena masih terdapat beberapa anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II, media *Wordwall* dimodifikasi dengan variasi permainan yang lebih menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Hasilnya, terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca kalimat sederhana, menyimak cerita, serta mengenali dan menyebutkan simbol huruf dengan tepat. Anak-anak terlihat lebih antusias dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II juga tercermin dari data kuantitatif. Pada prasiklus, hanya 22,2% anak yang masuk kategori BSH dan BSB. Persentase tersebut meningkat menjadi 55,6% pada siklus I, dan mencapai 88,9% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara bertahap dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* secara efektif dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kelompok B TK Plus Wahidiyah, Kota Kediri. Sebelum penggunaan media ini, kemampuan literasi anak cenderung rendah karena metode pembelajarannya monoton dan kurang menarik. Setelah media *Wordwall* diterapkan melalui metode Games dan melalui tahapan beberapa siklus, terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek aspek membaca, menyimak, dan mengenal huruf, dengan hasil akhir menunjukkan bahwa sebagian besar anak

telah mencapai tingkat perkembangan yang sangat baik.

Media *Wordwall*, yang bersifat interaktif dan menyenangkan, terbukti mampu menarik perhatian anak, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Keberhasilan pembelajaran juga didukung oleh kolaborasi aktif antara guru dan orang tua dalam mendampingi anak, baik di sekolah maupun di rumah.

Saran

1. Lembaga pendidikan disarankan untuk menyediakan fasilitas dan sarana pendukung pembelajaran digital yang inovatif, seperti media *Wordwall*, untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak.
2. Guru dianjurkan untuk terus mencari dan memanfaatkan beragam media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan unik setiap siswa, dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan optimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian dengan menggunakan berbagai media pembelajaran lain serta membandingkan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini.
4. Bagi Orang Tua, diharapkan dapat berperan aktif mendampingi anak belajar di rumah dengan cara yang menyenangkan dan mendorong anak terlibat dalam aktivitas literasi sederhana seperti membaca bersama atau bermain kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., & Ayu, S. (2020). Penguatan Literasi Sains Anak Usia Dini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arliza, D., Nurhasanah, & Safitri, E. (2019). Media Interaktif Berbasis Multimedia untuk Anak

- Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 123–130.
- Azizah, S. N. (2021). *Pendidikan Multikultural dan Literasi Budaya*. Bandung: Alfabeta.
- Diyana, S., Hidayat, T., & Utami, P. (2019). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 25–33.
- Elliott, E., & Olliff, C. (2008). Developmentally Appropriate Emergent Literacy Activities for Young Children: Adapting the Early Literacy and Learning Model. *Early Childhood Education Journal*, 35(6), 551–556.
- Glistner, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Ismayani, N. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 88–95.
- Isnawati, & Lestari, D. (2020). Literasi Anak Usia Dini: Landasan Pengembangan Kognitif dan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 12–20.
- Kafabih, A. (2020). Literasi Finansial Sejak Dini: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 34–42.
- Kemendikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional: Panduan Literasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Lestari, D. (2021). *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Kelas Awal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 201–210.
- Minarta, K., & Pamungkas, D. (2022). Inovasi Pembelajaran Digital dengan *Wordwall*. *Jurnal Edutech*, 11(1), 45–52.
- Mullis, I. V. S. (2006). *PIRLS 2006 Assessment Framework and Specifications*. Boston: TIMSS & PIRLS International Study Center.
- Mustadi, A., Wulandari, R., & Ramadhani, F. (2021). *Literasi Dasar dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurhayati, S. (2019). Manfaat Literasi untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD*, 4(1), 67–74.
- Palupi, F., Wardani, S., & Listyorini, R. (2020). Pengaruh Kegiatan Menyimak terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 112–118.
- Pranoto, H., Kurniawan, D., & Salamah, N. (2020). Pengenalan Literasi Finansial Melalui Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 51–58.
- Purnamasari, S., Wulandari, T., & Fadillah, R. (2020). Efektivitas Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 6(2), 99–108.
- Restu, F., Dewi, S., & Permata, A. (2023). Media *Wordwall* sebagai Inovasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Digital Anak*, 2(1), 23–31.
- Rosalina, R., & Suhardi, D. (2020). Literasi Numerasi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Matematika Anak*, 1(1), 10–18.
- Sulzby, E. (1986). *Writing and Reading: The Transactional Constructs of Every Literacy*. In *Emergent Literacy: Writing and Reading* (pp. 1–27). Norwood, NJ: Ablex.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Suwandi, S. (2019). *Literasi Bahasa Indonesia: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zaenatun, S., Nuraeni, T., & Mahardhika, D. (2021). Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 55–63.