



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 4369-4377

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall

Chairunisa Salsabila^{1✉}, Eka Nurjannah², Elvira³, Siti Maysaroh⁴, Ulida⁵, Winda Sherly Utami⁶

Universitas Jambi

Email: chairun2727@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kemampuan kosakata merupakan aspek dasar dalam perkembangan bahasa anak usia dini yang berperan penting dalam komunikasi dan pemahaman konsep. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas game literasi digital aplikasi Wordwall dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen yang melibatkan 20 anak. Hasil analisis menunjukkan rata-rata *post-test* kelompok eksperimen (60) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (46). Uji *t-test polled varians* menghasilkan $t_{hitung}=6,35$ lebih besar dari $t_{tabel}=2,101$, yang menunjukkan peningkatan signifikan secara statistik. Game literasi digital melalui aplikasi Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat penguasaan kosakata anak usia dini.

Kata Kunci: *Game Literasi Digital, Kosakata, Anak Usia Dini*

Abstract

Vocabulary skills are a fundamental aspect of language development in early childhood, playing a crucial role in communication and concept comprehension. This study aims to examine the effectiveness of the digital literacy game Wordwall in improving vocabulary skills in early childhood. The research was conducted using an experimental method with a quasi-experimental design involving 20 children. The analysis showed that the post-test average score of the experimental group (60) was higher than that of the control group (46). The *t-test with pooled variance* yielded $t_{\text{calculated}}=6.35$, greater than $t_{\text{table}}=2.101$, indicating a statistically significant improvement. Digital literacy games using the Wordwall application have proven effective in creating interactive and engaging learning, enhancing learning motivation, and strengthening early childhood vocabulary mastery.

Keywords: *Digital Literacy Games, Vocabulary, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Kemampuan kosakata merupakan salah satu aspek dasar dalam perkembangan bahasa anak usia dini (PAUD). Perkembangan bahasa yang optimal pada anak usia dini berperan penting dalam proses komunikasi dan pemahaman konsep-konsep yang lebih kompleks di masa depan. Kosakata yang dimiliki anak usia dini tidak hanya mencakup kata-kata sehari-hari tetapi juga kata-kata yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan mereka dalam berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata pada anak usia dini menjadi sangat penting untuk memperkuat dasar-dasar keterampilan bahasa mereka (Setiawati & Sari, 2024).

Kosakata merupakan fondasi dasar dalam pembelajaran bahasa, dan semakin banyak kosakata yang dimiliki anak, semakin baik kemampuan mereka dalam memahami dan menggunakan bahasa (Snow, 2010). Menurut Beck, McKeown, dan Kucan (2013), anak-anak dengan kosa kata yang luas lebih mampu menguasai keterampilan membaca, menulis, dan berbicara.

Kemampuan kosakata merupakan elemen fundamental dalam perkembangan bahasa anak yang memengaruhi keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan pemahaman teks. Menurut Hiebert dan Kamil (2019), kosakata yang luas dapat mempercepat kemampuan anak untuk memahami informasi dan berkomunikasi dengan lebih efektif. Salah satu tantangan dalam pembelajaran kosakata adalah bagaimana menjaga keterlibatan anak selama proses belajar. Metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik bagi anak-anak, yang cenderung lebih menyukai pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran seperti game literasi

digital menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai metode pembelajaran baru muncul untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi anak. Salah satu pendekatan yang sedang berkembang adalah penggunaan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini. Berbagai aplikasi edukasi kini tersedia untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang populer adalah Wordwall. Wordwall adalah platform yang memungkinkan guru dan pendidik membuat permainan edukatif interaktif yang dapat digunakan untuk memperkenalkan, memperdalam, dan mengulang kosakata melalui berbagai jenis game (Sari, 2024).

Menurut Sari (2024), aplikasi pembelajaran berbasis digital, seperti Wordwall, menawarkan kemudahan bagi anak-anak untuk belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Wordwall menawarkan berbagai permainan yang memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui aktivitas yang menarik dan kompetitif. Permainan ini dapat menstimulasi anak untuk mengenal dan mengingat kosakata baru melalui interaksi yang aktif, yang berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sering kali terkesan monoton dan kurang menarik.

Pentingnya penerapan game dalam pembelajaran anak usia dini telah banyak dibahas dalam beberapa penelitian. Riani (2024) menjelaskan bahwa game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam pembelajaran, karena permainan yang menyenangkan dapat membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan aplikasi seperti Wordwall, anak-anak dapat mengakses permainan yang dirancang khusus untuk memperkenalkan dan mengembangkan kosakata mereka dalam berbagai konteks. Game edukatif ini bukan hanya memperkenalkan kata-kata baru, tetapi juga dapat memperkaya pengetahuan anak melalui gambar, suara, dan interaksi visual yang memperkuat pemahaman mereka terhadap kata-kata tersebut (Hendri & Mulyani, 2024).

Selain itu, perkembangan literasi digital pada anak usia dini semakin penting di era modern ini. Masyarakat global saat ini sudah sangat terhubung dengan teknologi, sehingga anak-anak perlu dipersiapkan untuk menghadapi tantangan ini sejak dini. Dengan menggunakan aplikasi seperti Wordwall, anak-anak tidak hanya belajar kosakata, tetapi juga terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Hal ini tentunya memberikan keuntungan tambahan dalam mempersiapkan mereka untuk memasuki era digital (Putra, 2024).

Penggunaan game literasi digital yang interaktif dapat memotivasi anak untuk belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan. Salah satu aplikasi yang efektif dalam hal ini adalah Wordwall. Aplikasi ini memungkinkan pengajar untuk membuat berbagai jenis permainan yang dapat menantang dan melibatkan anak dalam pembelajaran kosakata. Sebagai platform digital, Wordwall menyediakan berbagai permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan mencocokkan kata yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diinginkan, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran kosakata.

Namun, meskipun banyak penelitian yang mendukung penggunaan game edukatif untuk meningkatkan kemampuan literasi, penelitian mengenai penggunaan aplikasi Wordwall khususnya untuk meningkatkan kosakata pada anak usia dini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana aplikasi Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini, serta bagaimana aplikasi ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran PAUD.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Wordwall dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Kirkwood dan Price (2014) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat penguasaan kosakata baru. Selain itu, Skehan (2016) juga menekankan bahwa game literasi digital memungkinkan anak untuk menerima umpan balik secara langsung, yang penting dalam memperkuat pembelajaran kosakata. Penelitian lebih lanjut yang dilakukan oleh Almeida dan Lima (2020) membuktikan bahwa permainan digital yang dirancang dengan baik dapat memperkuat ingatan anak terhadap kosakata yang dipelajari, karena adanya interaksi langsung dan pengulangan yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2024), aplikasi Wordwall dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan kosakata baru kepada anak-anak melalui permainan. Penelitian tersebut menemukan bahwa anak-anak yang menggunakan aplikasi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kosakata mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam bentuk game edukatif dapat memberikan dampak positif dalam perkembangan bahasa anak.

Melihat potensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana aplikasi Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak melalui permainan literasi digital yang menyenangkan dan edukatif. Pembelajaran berbasis game diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu anak menguasai kosakata secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan penelitian kuasi eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen menurut Sugiyono (2016) adalah penelitian yang memiliki sekumpulan kelompok kontrol tetapi tidak dilakukan secara randomisasi, sehingga validitas internalnya lebih rendah dibandingkan eksperimen murni. Penelitian ini dilakukan di TK Labora Islam Mulia kabupaten Muaro Jambi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari anak-anak kelompok/kelas B yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel kelompok eksperimen berjumlah 10 anak yang menggunakan game literasi wordwall (pembelajaran modern), dan sampel kelompok kontrol juga berjumlah 10 anak yang mengikuti pembelajaran tanpa game literasi wordwall (tradisional).

Desain kuasi eksperimen yaitu dengan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan dalam kemampuan kosakata anak sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Wordwall. Sebelum perlakuan diberikan, peneliti melakukan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur kemampuan kosakata anak-anak dalam kedua kelompok. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata mereka sebelum mendapatkan pembelajaran tertentu. Setelah itu tahap intervensi yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui game literasi digital dengan wordwall. Sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Kemudian, peneliti memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan kosakata.

Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan kosakata antara kedua kelompok. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t untuk sampel independen. Uji t ini digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal peningkatan kosakata setelah perlakuan diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa deskripsi data deskripsi data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1 Hasil *Pre-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil <i>pre-test</i>		
Komponen	Kelompok eksperimen	Kelompok control
Jumlah anak	10	10
Nilai tertinggi	60	60
Nilai terendah	20	20
Rata-rata	32	30
Standar deviasi	11,21	11,01
Hasil uji homogenitas	Homogen	

Berdasarkan data pada tabel 1, terlihat nilai rata-rata kelompok eksperimen (32) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (30). Hal ini berarti kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama. Dari hasil tersebut kemudian dilakukan intervensi kedua kelompok. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan game literasi digital melalui aplikasi wordwall. Sedangkan kelompok kontrol tidak dilakukan perlakuan yaitu kelompok ini tetap pembelajaran secara konvensional.

Tabel 2 Hasil *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Control

Hasil <i>post-test</i>		
Komponen	Kelompok eksperimen	Kelompok kontrol
Jumlah anak	10	10
Nilai tertinggi	80	80
Nilai terendah	40	40
Rata-rata	60	46
Standar deviasi	10,69	11,33
Hasil uji normalitas	Normal	Normal
Hasil uji homogenitas	Homogen	
Uji t-test polled varians	$t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima	

Hasil *post-test* pada tabel 2 diatas, memperlihatkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen (60) lebih tinggi dari kelompok kontrol (46). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan. Hasil dari *post-test* kedua kelompok dihitung dengan rumus chi-kuadrat untuk menentukan normalitasnya, sehingga diperoleh

dari dua data di atas adalah normal. Dengan demikian, uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Uji homogenitas kedua kelompok menghasilkan hasil homogen, sehingga statistik parametrik yang digunakan yaitu *t-test pooled varians* pada taraf signifikan 5%. Uji hipotesis menggunakan *t-test pooled varians* diperoleh $t_{hitung} = 6,35$, lebih besar dari $t_{tabel} = 2,101$. Dengan demikian, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol signifikan secara statistik, hal ini menunjukkan bahwa game literasi digital melalui aplikasi wordwall secara signifikan meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall memberikan pengaruh positif pada kemampuan kosakata anak usia dini. Anak-anak yang menggunakan aplikasi memiliki peningkatan skor yang signifikan dibandingkan mereka yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini disebabkan karena aplikasi Wordwall menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang memotivasi anak untuk belajar kosakata dengan lebih efektif. Selain itu, pembelajaran menggunakan game literasi digital ini memanfaatkan teknologi dengan demikian pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton dengan menggunakan media modern.

Hal ini sejalan dengan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran anak usia dini yang dikutip menurut Hardiyana dalam Nisa. L. (2020), sebagai berikut.

1. Audio dan Video Player

- Audio dan Video Player merupakan perangkat teknologi yang paling mudah digunakan. Selain karena kemudahan dalam penggunaannya ketersediaan perangkatnya relative lebih mudah ditemukan. Media Audio dan Karakteristiknya membahas tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media audio tidak lepas dari pembahasan aspek pendengaran. Misalnya speaker, LCD, handphone dan lain sebagainya.
- Media Video atau Visual dan Karakteristiknya, yaitu Media visual merupakan media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yaitu pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata dalam bentuk tulisan dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Misalnya layar handphone, video, gambar dan lain sebagainya.

2. Komputer

Komputer ialah salah satu perangkat teknologi yang sudah banyak dimanfaatkan keberadaannya dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis komputer pabrikan dapat menjadi pilihan sesuai kemampuan masing-masing. penggunaan komputer dengan program yang sesuai umur anak-anak dapat dilakukan oleh para guru.

3. Internet

Untuk peserta didik, internet menawarkan kesempatan untuk belajar sendiri secara cepat untuk (a) meningkatkan pengetahuan (b) belajar berinteraktif, dan mengembangkan kemampuan di bidang penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan uji penggunaan game literasi digital melalui aplikasi Wordwall secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau tradisional. Hal tersebut dibuktikan pada *t-test polled varians* pada taraf signifikan 5%. Selain itu, Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata skor dari kelompok eksperimen (60) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (46). Uji statistik membuktikan peningkatan ini signifikan ($t_{hitung} > t_{tabel}$).

Pada game literasi digital melalui aplikasi Wordwall ini juga menawarkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui audio seperti handphone. Game literasi digital ini juga menggunakan audio visual sehingga game lebih berwarna lebih efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi modern saat ini dalam pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, P. L., & Lima, J. D. (2020). "Digital games and language acquisition: A case study on vocabulary learning." *Journal of Language and Educational Technology*, 22(1), 47-58.
- Beck, I. L., McKeown, M. G., & Kucan, L. (2013). *Bringing words to life: Robust vocabulary instruction*. Guilford Press.
- Dewi, R. & Sari, Y. (2024). Game Pendidikan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa pada Anak PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 34-50.
- Hendri, S., & Mulyani, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Game terhadap Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 98-110.
- Hiebert, E. H., & Kamil, M. L. (2019). *Teaching and learning vocabulary: Bringing research*

to practice. Routledge.

- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). "The influence of digital games on learning: A review of the literature." *British Journal of Educational Technology*, 45(6), 1015-1025.
- Nisa, Luthfathul. 2020. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA*, 8(1), 1-12.
- Putra, A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Anak Usia Dini dengan Aplikasi Pembelajaran Wordwall. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(1), 80-92.
- Riani, M. (2024). Game Edukatif untuk Anak Usia Dini: Meningkatkan Kosakata dengan Aplikasi Digital. *Jurnal Literasi Anak*, 18(3), 122-134.
- Sari, P. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Kosakata Anak Usia Dini melalui Aplikasi Wordwall. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 15(4), 78-89.
- Setiawati, N. & Sari, Y. (2024). Pentingnya Pengembangan Kosakata Anak Usia Dini untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 44-59.
- Skehan, P. (2016). "A cognitive approach to language learning." Oxford University Press.
- Snow, C. E. (2010). Academic language and the challenge of reading for learning about science. *Science*, 328(5977), 450-452.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.