

Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Karunia Surabaya

Hesti Triwidya Septallino¹, Rachma Hasibuan²

PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya¹, PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya²

Email: hesti.21071@mhs.unesa.ac.id¹, rachmahasibuan@yahoo.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia 5–6 tahun di TK Karunia Surabaya. Menggunakan metode pre-eksperimental one group pre-test and post-test design dengan 20 anak kelompok B sebagai subjek, data dikumpulkan melalui observasi skala Likert dan dianalisis menggunakan uji Wilcoxon. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan motivasi belajar (Asymp. Sig. 0,000 < 0,05), sehingga Wordwall dinilai efektif dalam meningkatkan minat, ketekunan, dan keuletan anak. Wordwall dapat menjadi strategi alternatif dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: Media Interaktif, Wordwall, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of the interactive media Wordwall in improving the learning motivation of children aged 5–6 years at TK Karunia Surabaya. Using a pre-experimental one-group pre-test and post-test design with 20 children in group B as subjects, data were collected through a Likert scale observation sheet and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed a significant increase in learning motivation (Asymp. Sig. 0.000 < 0.05), indicating that Wordwall is effective in enhancing children's interest, persistence, and diligence in the learning process. Wordwall can serve as an alternative learning strategy for early childhood education.

Keywords: Interactive Media, Wordwall, Learning Motivation, Early Childhood

Pendahuluan

Usia dini sering disebut sebagai golden age atau masa keemasan karena pada tahap ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Anak-anak pada usia ini memiliki karakteristik yang berbeda dari orang dewasa, terutama dalam hal daya ingat yang luar biasa dan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam perkembangan anak usia dini, sangat penting untuk memberikan rangsangan yang sesuai. Dalam proses penulisan, diharapkan menggunakan bahasa yang baik dan benar serta Dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan elemen krusial untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Proses ini memerlukan metode, strategi, dan model yang akan diterapkan oleh guru untuk meningkatkan

efektivitas pembelajaran. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental. Anak usia dini umumnya belum mampu menangkap tujuan pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang diberikan kepada anak sebaiknya didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan lebih jelas oleh anak usia dini (Hasibuan R, 2023) Selain itu, proses pembelajaran juga membutuhkan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi penting terkait materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran anak usia dini, faktor utama yang memengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan tersebut adalah penggunaan sumber belajar atau media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga anak tidak merasa bosan. Dengan media yang sesuai, anak dapat lebih mudah memahami materi, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan minat dan perhatian anak didik dalam belajar. Menurut Putri, H. Y (2014:207), media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah, tepat, dan dipahami dengan baik.

Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, bervariasi, dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap anak usia dini, sehingga membantu mempermudah proses belajar anak. Dalam Perkembangan ini merupakan kemampuan anak usia dini yang mencakup kemampuan belajar, memecahkan masalah, berpikir logis serta menggunakan simbol untuk berpikir. Untuk memotivasi anak dalam belajar, guru perlu memahami karakteristik anak sehingga penyampaian materi dapat dilakukan dengan cara yang terstruktur, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Anak akan lebih antusias mengikuti setiap kegiatan belajar jika materi yang disampaikan guru relevan dengan kehidupan anak, serta dapat menarik perhatian dan minat anak. (Hasibuan R, 2021) Media pembelajaran seperti audio visual sangat penting dalam proses pembelajaran, mulai dari jenjang anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Media ini dianggap perlu dijadikan salah satu sarana pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.

Motivasi adalah topik penelitian yang sangat menarik dan penting karena berfungsi sebagai semangat dan dorongan untuk mencapai tujuan. Menurut Elizabeth (2017), motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang bisa mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Anak yang memiliki motivasi tinggi cenderung memiliki energi yang besar untuk mengikuti kegiatan belajar. Menurut Hasibuan dan Alitha (2021), motivasi dapat diartikan sebagai cara untuk mengarahkan semangat seseorang ke arah yang lebih positif dan berusaha untuk mempertahankan sikap tertentu. Motivasi dipengaruhi oleh faktor eksternal yang dapat mendorong tindakan, keinginan, kebutuhan, kepentingan pribadi, tekanan sosial, cita-cita, dan lain-lain. Sementara itu, Bakar (2014) menyatakan bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh pada keberhasilan seorang anak. Dalam menumbuhkan motivasi belajar anak usia 4-5 tahun

ketika pembelajaran memberikan dan mempersiapkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif dan menerapkan sikap selalu tersenyum dan senang sehingga anak ikut merasa senang. Hal tersebut dapat menstimulasi rasa bersemangat dan menumbuhkan motivasi belajar pada anak usia dini ketika melakukan proses pembelajaran. Anak-anak yang memiliki motivasi belajar tinggi umumnya lebih antusias, tekun, dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang diperoleh melalui proses kegiatan belajar mengajar ditunjukkan oleh adanya perubahan perilaku anak. Mengingat peran guru dalam proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh, maka seharusnya keterampilan guru dalam memotivasi anak untuk belajar perlu diperhatikan. Hubungan antara belajar dan motivasi sangat erat kaitannya. Beberapa anak mengalami tantangan dalam belajar yang mengakibatkan prestasi belajar tidak sesuai harapan.

Pada saat observasi di TK Karunia dijumpai masih terdapat beberapa pendidik yang kurang inovatif dalam merencanakan kegiatan pembelajaran sehingga aktivitas yang dilakukan anak hanya merupakan kegiatan yang monoton, membosankan dan kurang menantang. Media pembelajaran yang terbatas pada majalah dan lembar kerja anak dapat menyebabkan anak kehilangan semangat, merasa jenuh, dan kurang tertarik dalam melaksanakan pembelajaran. Dampaknya, anak-anak menjadi kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga kemampuan hasil belajar menurun. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar bagi anak usia dini diperlukan suatu teknik pembelajaran yang tepat, salah satu caranya adalah dengan menghadirkan proses kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif merupakan suatu keharusan bagi seorang guru. Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Karunia di Kebraon, Surabaya pada kelompok B menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini sudah diterapkan, namun variasi media yang digunakan masih terbatas, terutama dalam hal media teknologi. Hal ini terlihat dari penggunaan media yang sering digunakan, seperti lembar kerja anak, menulis di buku, atau *worksheet*. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan masih banyak guru di TK Karunia Surabaya yang masih mengandalkan media pembelajaran tradisional, seperti buku, lembar kerja, dan papan tulis, yang cenderung membosankan bagi anak-anak usia dini. Kurangnya motivasi belajar anak didik menjadi salah satu faktor yang memengaruhi jalannya proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perangkat pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan teknologi yang disukai oleh anak didik (Pradani, 2022). Menurut Pranata (2020), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, misalnya melalui pembelajaran interaktif dengan media interaktif yang tersedia di internet.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian anak dan mendorong minat anak untuk belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Launin, et al. (2022). Seiring berjalannya waktu, semakin disadari bahwa menggunakan teknologi seperti komputer, alat komunikasi, dan sejenisnya perlu dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Pentingnya penggunaan berbagai media pembelajaran terlihat meskipun banyak guru yang sudah memahami pemanfaatan teknologi, namun kenyataannya masih ada beberapa guru yang kurang mendalami penggunaan media pembelajaran. (Hasibuan R, 2022). Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan

belajar dan minat anak. Banyak guru yang cenderung bergantung pada buku pedoman guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Pemilihan media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *website* berupa *Wordwall*. *Wordwall* menurut (Kajian et al., 2023) yaitu aplikasi *browser* yang inovatif dapat berfungsi sebagai sumber belajar, media, dan alat evaluasi yang menarik serta menyenangkan bagi anak, terutama anak usia dini. Media *Wordwall* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai materi pembelajaran (Hartaningsih, 2022). *Wordwall* merupakan platform berbasis *website* yang digunakan untuk media pembelajaran interaktif dan menyenangkan, dengan berbagai template seperti kuis, mencocokkan, anagram, pencarian kata, mengelompokkan, serta berbagai template lainnya (Arrosyad et al., 2023). Sebagaimana menurut Hasibuan (2017) bahwa kurikulum 2013 disusun untuk membuka kesempatan belajar anak melalui pengalaman anak dengan beberapa proses yaitu keterampilan, nilai-nilai, dan karakter yang menjadikan anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Teori pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan aktivitas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar.

Wordwall dapat diterapkan sebagai pendekatan dalam pembelajaran untuk memotivasi anak. Dengan menggunakan media ini, guru dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar baru yang dapat mendukung perkembangan motivasi belajar anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun. *Wordwall* menawarkan berbagai aktivitas dan game edukasi yang dapat menarik minat dan keterlibatan anak-anak dalam belajar. Selain itu, *wordwall* juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Diharapkan dengan adanya *website wordwall*, anak-anak akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Nurhamida & Putri, F. M., 2020). Media interaktif *wordwall* dapat membantu anak dalam meningkatkan motivasi belajarnya (Yulianti, et al., 2019).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif deskriptif karena melibatkan analisis data yang dapat dihitung. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pre-test Post-test Design*, dikarenakan dalam penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas saja yang digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas TK B.

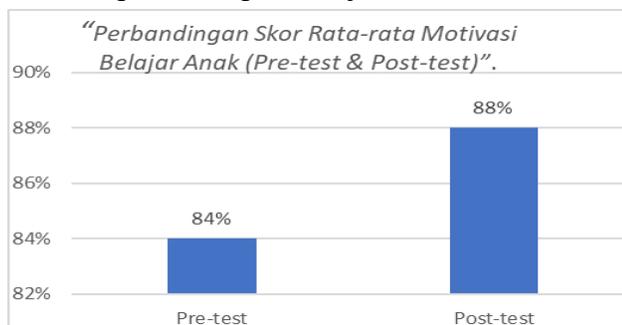
Dalam proses pengumpulan data, peneliti terlibat langsung di lapangan untuk memperoleh informasi yang akurat. Metode yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilakukan dengan pendekatan partisipatif, dimana peneliti akan berperan serta dalam memberikan pembelajaran melalui interaktif berbasis *website wordwall* kepada anak dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun tepatnya di

kelompok B. Peneliti melakukan observasi dengan mengamati kegiatan anak sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*), diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *wordwall*, dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

Sedangkan metode wawancara dilakukan melalui percakapan terarah antara pewawancara dan narasumber. Dalam penelitian ini, digunakan wawancara terstruktur, yaitu wawancara telah menyiapkan topik dan daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis guna memperoleh jawaban yang sesuai dengan rumusan hipotesis. Selanjutnya, metode dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan data identitas anak, foto selama kegiatan, serta segala aspek yang berhubungan dengan variabel penelitian di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil observasi dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar anak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada kelompok B TK Karunia Surabaya. Observasi ini mencakup empat indikator utama motivasi belajar, yaitu: minat, ulet, tekun, dan senang. Perbedaan peningkatan motivasi belajar pada anak kelompok B di TK Karunia Surabaya sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan disajikan dalam bentuk grafik agar lebih mudah untuk dilihat dan dipahami. Grafik ini menunjukkan perbandingan skor total rata-rata yang diperoleh anak pada saat *pre-test* dan *post-test* setelah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif *Wordwall*.



Grafik 1. Perbandingan Hasil Observasi Awal (*Pre-test*) dan Hasil Observasi Akhir (*Post Test*) Perilaku Motivasi Belajar pada Anak Kelompok B di TK Karunia Surabaya

Berdasarkan hasil pengamatan, rata-rata skor total motivasi belajar anak pada saat *pre-test* berada pada 51%, yang menunjukkan bahwa motivasi belajar anak sebelum menggunakan media *Wordwall* berada pada kategori sedang ke bawah. Sedangkan Hasil data *post-test* menunjukkan persentase sebesar 70% berarti motivasi belajar anak meningkat ke kategori tinggi setelah menggunakan media interaktif *Wordwall*.

Peningkatan ini mencerminkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Anak-anak tampak lebih antusias, berpartisipasi aktif, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, indikator

motivasi seperti ulet, tekun, dan senang juga mengalami peningkatan skor, yang menunjukkan bahwa anak tidak hanya tertarik di awal, tetapi juga bertahan dan fokus dalam menyelesaikan aktivitas belajar pada anak.

Setelah data hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) diperoleh, peneliti melakukan perbandingan antara keduanya untuk mengetahui adanya perubahan motivasi belajar pada anak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall*. Analisis ini dilakukan secara cermat dan teliti untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditetapkan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, yaitu salah satu uji statistik *non-parametrik* yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang saling berhubungan (berpasangan), dalam hal ini adalah data motivasi belajar anak sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media interaktif *Wordwall*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Test Statistics^a

	Setel diberil Perlaku Sebel diberil Perlak
Z	-4
Asymp. Sig. (2-tailed)	

Gambar 1. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Tabel Ranks menunjukkan bahwa seluruh responden (sebanyak 20 anak) mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah diberikan perlakuan. Hal ini ditunjukkan oleh *Positive Ranks* sebesar 20, dengan *Negative Ranks* sebesar 0, dan tidak terdapat nilai yang tetap (*Ties* = 0). Dengan demikian, tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan atau tidak mengalami perubahan skor. Sementara itu, hasil uji statistik pada tabel *Test Statistics* menunjukkan nilai $Z = -4,379$ dan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* = $< 0,001$. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* secara signifikan efektif meningkatkan motivasi belajar anak usia 5–6 tahun di TK Karunia Surabaya. Hasil ini

memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong ketertarikan dan semangat anak dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa motivasi belajar pada anak kelompok B di usia 5 sampai 6 tahun di TK Karunia Surabaya mengalami peningkatan setelah pemberian perlakuan berupa penggunaan media interaktif *wordwall*. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* mampu menstimulus minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. interaktivitas, visualisasi menarik, serta elemen permainan dalam *Wordwall* diduga menjadi faktor penyebab meningkatnya semangat belajar anak-anak TK Karunia. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis media digital interaktif, khususnya *Wordwall*, yang mampu memadukan elemen permainan dengan materi pembelajaran. Anak-anak usia dini pada dasarnya memiliki karakteristik suka bermain, eksploratif, dan visual. Media *Wordwall* menawarkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut: menyajikan pembelajaran melalui permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan gambar, teka-teki, dan sebagainya. Penggunaan media *wordwall* menunjukkan adanya peningkatan dalam motivasi belajar pada anak kelompok B. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil pretest dan posttest pada lembar kerja LKA.

Dilihat dari hasil pengambilan data setelah perlakuan atau proses hasil dari indikator minat yaitu menunjukkan ketertarikan sejumlah 53 yang memiliki presentase rata-rata 88 %, sedangkan hasil dari indikator ulet yaitu anak berusaha mengerjakan sendiri tanpa bantuan dari teman atau guru memiliki nilai sejumlah 47 dengan presentase rata-rata 78%, lalu hasil dari indikator tekun yaitu anak selalu fokus pada kegiatan belajar memiliki nilai sejumlah 48 dengan presentase rata-rata 80%, dan yang terakhir pada indikator senang yaitu anak selalu senyum pada saat kegiatan belajar menggunakan *wordwall* memiliki jumlah 50 dengan rata-rata 3,4. Dari sini dapat dilihat bahwa indikator yang memiliki peningkatan dari sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan adalah indikator minat dan senang yaitu anak mampu menunjukkan ketertarikan pada materi yang diajarkan melalui *wordwall* dan anak mampu menunjukkan sikap senang ketika pembelajaran menggunakan *wordwall*, sedangkan indikator ulet memiliki jumlah yang masih rendah yaitu anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan melalui *wordwall*.

Dari sini dapat dilihat bahwa anak masih belum bisa bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas sampai selesai, harus dengan dibantu oleh guru atau peneliti untuk menyelesaikannya. Sedangkan indikator minat dan senang memiliki peningkatan yang lebih tinggi dari indikator yang lainnya yaitu anak sangat senang dan berpartisipasi pada saat kegiatan menggunakan *wordwall*, bahkan terdapat beberapa anak yang maju ke depan tanpa disuruh untuk menjawab pertanyaan dari peneliti. Suasana kelas B pada saat kegiatan sangatlah ramai, menandakan anak sangat antusias dan senang dikarenakan media *wordwall* masih sangat jarang dilakukan ketika pembelajaran di kelas berlangsung, sehingga media ini sangat cocok untuk menumbuhkan motivasi belajar anak pada saat pembelajaran khususnya pada kelas B di TK Karunia Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar anak usia dini. Nilai presentase rata-rata skor total motivasi belajar mengalami peningkatan dari 84% menjadi 88%, atau

meningkat sebesar 4%. Seluruh anak dalam kelompok penelitian mengalami peningkatan skor, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji *Wilcoxon* yang memperlihatkan 100% *positive ranks* dan nilai signifikansi yang sangat kuat ($< 0,001$). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* mampu menstimulus minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Interaktivitas, visualisasi menarik, serta elemen permainan dalam *Wordwall* diduga menjadi faktor penyebab meningkatnya semangat belajar anak-anak kelompok B di TK Karunia Surabaya.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis media digital interaktif, khususnya *Wordwall*, yang mampu memadukan elemen permainan dengan materi pembelajaran. Anak-anak usia dini pada dasarnya memiliki karakteristik suka bermain, eksploratif, dan visual. Media *Wordwall* menawarkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut: menyajikan pembelajaran melalui permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan gambar, teka-teki, dan sebagainya. Hasil ini juga sejalan dengan teori perkembangan anak menurut Piaget, yang menyebutkan bahwa anak usia pra-operasional sangat menyukai aktivitas belajar melalui media konkret dan visual. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif pada anak usia dini. Dengan demikian, penerapan media interaktif *Wordwall* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya di era digital saat ini.

Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa integrasi media digital yang sesuai dapat mendukung keberhasilan pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, guru dan tenaga pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran, khususnya untuk topik-topik yang menuntut partisipasi aktif dan keterlibatan emosional anak. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya bersifat “hiburan”, melainkan tetap diarahkan untuk tujuan pembelajaran yang terstruktur. Pemanfaatan media seperti *Wordwall* sebaiknya diiringi dengan perencanaan aktivitas yang sesuai dengan indikator perkembangan anak usia dini.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun di TK Karunia Surabaya. Terjadi peningkatan signifikan pada skor motivasi belajar anak dari skor rata-rata senilai 84% pada *pre-test* menjadi 88% pada *post-test*. Seluruh indikator motivasi (minat, ulet, tekun, dan senang) mengalami peningkatan. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat media *Wordwall* efektif dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak usia 5-6 tahun

di TK Karunia Surabaya. Hasil ini memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif mampu mendorong ketertarikan dan semangat anak dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi guru dan pendidik PAUD, disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dalam proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak. Guru perlu mengintegrasikan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran harian secara terencana dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.
2. Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, sebaiknya mulai menyediakan sarana pendukung untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat komputer, proyektor, dan jaringan internet yang memadai. Lembaga juga dapat mengadakan pelatihan penggunaan media interaktif bagi guru agar pelaksanaannya lebih optimal.
3. Bagi orang tua, penting untuk memberikan dukungan terhadap kegiatan belajar anak baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua diharapkan dapat turut serta dalam mengenalkan pembelajaran berbasis teknologi yang mendidik dan sesuai usia, serta membimbing anak dalam menggunakannya secara bijak.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel lain seperti peningkatan hasil belajar kognitif atau sosial-emosional, serta melakukan studi perbandingan antar jenis media interaktif lainnya.

Daftar Pustaka

- Hasibuan, R. (2024). Keterampilan guru dalam proses pembelajaran pada pembelajaran tematik di MIN 1 Padangsidempuan (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Hasibuan, K., Sari, N., Amelia, S. N., Musa, A. A., & Gusmana, I. (2025). Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Raissalam. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 166-175.
- Hasibuan, S. R., Hasibuan, A., & Maharani, D. (2025). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Cetak Untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 6(1), 584-592. (Eds.), *Educational Design Research* (hal 17-51). New York: Routledge. (Buku kumpulan penulis)

- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Octavia, S. A. (2020). Motivasi belajar dalam perkembangan remaja. Deepublish.Zulkardi. (2002). *Developing A Learning Environment on Realistic Mathematics Education for Indonesian Student Teachers*. Disertasi tidak dipublikasikan, Enschede, University of Twente. (Skripsi/tesis/ disertasi/ laporan penelitian)
- Pambudi, H. A., Yuliawan, D., & ALLSABAH, M. A. H. (2021). Minat dan Motivasi Belajar Penjasorkes Saat Era New Normal di SD Negeri Se Kecamatan Megaluh Kabupaten Jombang Tahun Ajaran 2020/2021.
- Putri, H. Y. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SDI Harapan Ibu (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544-552.
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233-241.
- Sari, P., & Daulay, A. I. (2025). A. Pengertian Model Pengembangan Kurikulum. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 91.
- Widodo, D. S., & Yandi, A. (2022). Model kinerja karyawan: kompetensi, kompensasi dan motivasi.(Literature Review MSDM). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 1(1), 1-14.