

## PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ANAK PAUD MUTIARA HATI PULO GEBANG

### DEVELOPMENT OF WORDWALL-BASED INTERACTIVE LEARNING MATERIALS AS AN EDUCATIONAL INNOVATION FOR PRESCHOOL CHILDREN AT MUTIARA HATI PULO GEBANG

Sri Lestari<sup>1</sup>, Mesra Betty Yel<sup>2</sup>, Shofy Kamila El Fajriah<sup>3</sup>, Nurjanah<sup>4</sup>, Rizkia Rachma<sup>5</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika<sup>1,2,3,4,5</sup>

[kamilashofy63@gmail.com](mailto:kamilashofy63@gmail.com)<sup>3</sup>

#### ABSTRACT

Early Childhood Education (PAUD) is a crucial stage in establishing the foundation of a child's development. During this period, children experience rapid growth and development, encompassing cognitive, affective, and psychomotor skills. Therefore, learning in PAUD must be designed to be fun, interactive, and tailored to the characteristics of children who tend to be active, imaginative, and curious. Mutiara Hati PAUD in Pulo Gebang, East Jakarta, is one such early childhood education institution that continually strives to develop innovations in the teaching and learning process. Based on initial observations, learning activities at this PAUD are still dominated by conventional methods such as lectures and worksheets. This leads some children to quickly become bored and lose focus in learning activities. PAUD teachers play a vital role in creating an engaging and meaningful learning environment. One of the challenges teachers face is developing learning methods and media that can capture children's attention, motivate them to learn, and help them effectively understand basic concepts such as letters, numbers, colors, and shapes.

**Keywords:** Paud, Study, Kids, Interactiv

#### ABSTRAK

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam pembentukan dasar perkembangan anak. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD harus dirancang secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak yang cenderung aktif, imajinatif, serta penuh rasa ingin tahu. PAUD Mutiara Hati di Pulo Gebang, Jakarta Timur, merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terus berupaya mengembangkan inovasi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di PAUD ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan lembar kerja (worksheet). Hal ini membuat beberapa anak cepat merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru PAUD memiliki peran yang sangat vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana mengembangkan metode dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak, memotivasi mereka untuk belajar, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dasar seperti huruf, angka, warna, dan bentuk secara efektif.

**Kata Kunci:** Paud, Pembelajaran, Anak-Anak, Interaktif.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam pembentukan dasar perkembangan anak. Pada masa ini, anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD harus dirancang secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik

anak yang cenderung aktif, imajinatif, serta penuh rasa ingin tahu.

PAUD Mutiara Hati di Pulo Gebang, Jakarta Timur, merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terus berupaya mengembangkan inovasi dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di PAUD ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan lembar kerja

(worksheet). Hal ini membuat beberapa anak cepat merasa bosan dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Guru PAUD memiliki peran yang sangat vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana mengembangkan metode dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak, memotivasi mereka untuk belajar, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dasar seperti huruf, angka, warna, dan bentuk secara efektif.

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Salah satu platform yang banyak digunakan dan mudah diadaptasi adalah Wordwall, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukatif seperti kuis,

## METODE PENELITIAN

Informasi yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dari lingkungan PAUD Mutiara Hati. Semua data dipakai untuk mengerti kebutuhan belajar, mengembangkan media Wordwall yang tepat, dan menilai penggunaan media di kelas.

Observasi Melaksanakan observasi langsung di PAUD Mutiara Hati Pulo Gebang Jakarta Timur untuk mengamati secara langsung proses kegiatan belajar, terutama berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran, teknik pengajaran guru, serta tingkat partisipasi anak Pemanfaatan alat media pembelajaran.

## Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengajar kelas PAUD Mutiara Hati Pulo Gebang, Jakarta Timur, untuk mengumpulkan informasi tentang:

1. Kebutuhan Sarana Pembelajaran
2. Hambatan dalam Proses Pengajaran
3. Pandangan Guru mengenai Media Interaktif Wordwall

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Alat penelitian

Pada penelitian ini digunakan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) untuk mendukung proses perancangan, pembuatan, dan pengujian media pembelajaran.

### Spesifikasi Hardware

No	Komponen	Spesifikasi <i>Minimum</i>
1	<b>Processor</b>	Intel Core i3 / AMD Ryzen 3 (minimal)
2	RAM	4 GB (minimal), 8 GB lebih baik
3	<b>Storage</b>	128–256 GB SSD
4	<b>Sistem Operasi</b>	Windows 10 / 11 (minimal)

No	Komponen	Spesifikasi <i>Minimum</i>
1	<b>RAM</b>	2 – 4 GB atau lebih
2	<b>OS</b>	Android 10 ke atas / iOS 12 ke atas
3	<b>Koneksi Internet</b>	Minimal 5 Mbps

### Spesifikasi Software

*Software* yang digunakan :

- a. **Wordwall.net**, fitur: pengembangan permainan (*match-up, quiz, random wheel, grouping*). Digunakan sebagai platform utama pembuatan media.
- b. **Google Chrome**, browser untuk mengakses dan melakukan editing pada *Wordwall*.
- c. **Microsoft Word / Google Docs**, untuk penyusunan instrumen penelitian (observasi, wawancara, kuesioner).

### Implementasi dan Pengujian

Implementasi dan pengujian penelitian menggunakan pendekatan pengembangan media dengan tahapan sistematis, dimulai dari pengumpulan data hingga evaluasi akhir. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pembuatan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall.

## KESIMPULAN

Kelayakan media *Wordwall* dinilai oleh guru melalui kuesioner dan analisis peneliti berdasarkan berbagai aspek, meliputi aspek tampilan, konten, kesesuaian dengan kurikulum, serta kemudahan penggunaan. Penilaian tersebut dilakukan untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai kualitas dan

kelayakan media setelah digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengetahui hasil penilaian guru secara menyeluruh, disusun dan diberikan kuesioner akhir sebagai instrumen evaluasi media.

Kuesioner akhir diberikan kepada guru setelah media pembelajaran berbasis *Wordwall* diuji coba secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media yang telah dikembangkan, khususnya dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, kejelasan instruksi, serta manfaat media dalam proses pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner akhir, diperoleh bahwa:

- a. Sebagian besar guru memberikan penilaian **sangat positif** terhadap media *Wordwall* yang digunakan. Pada aspek **tampilan media**, guru menyatakan bahwa *Wordwall* memiliki desain visual yang menarik, dengan penggunaan warna cerah, gambar yang jelas, serta tampilan yang sesuai dengan karakteristik anak PAUD. Tampilan tersebut dinilai mampu menarik perhatian anak dan membuat anak lebih fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Pada aspek **kemudahan penggunaan**, guru menilai bahwa media *Wordwall* sangat mudah dioperasikan. Guru tidak mengalami kesulitan saat membuka, menjalankan, maupun mengakhiri permainan. Selain itu, anak-anak juga dapat mengikuti permainan dengan baik meskipun masih memerlukan sedikit arahan dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* praktis digunakan di kelas dan tidak memerlukan kemampuan teknis khusus.
- c. Hasil kuesioner pada aspek **kesesuaian materi** menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *Wordwall* telah sesuai dengan tema pembelajaran PAUD dan RPPH yang digunakan di sekolah. Guru menyatakan bahwa konten permainan

seperti pengenalan warna, angka, dan hewan relevan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

- d. Pada aspek **kejelasan instruksi**, guru memberikan penilaian sangat baik karena instruksi pada permainan dibuat singkat, sederhana, dan didukung oleh tampilan visual. Instruksi yang jelas membantu anak memahami apa yang harus dilakukan tanpa harus membaca teks panjang, sehingga sesuai dengan kemampuan perkembangan anak PAUD.
- e. Pada aspek **manfaat media dalam pembelajaran**, guru menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan anak selama pembelajaran. Anak terlihat lebih bersemangat, berani mencoba, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan. Media *Wordwall* juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.
- f. Secara keseluruhan, hasil kuesioner akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang dikembangkan dinilai **layak, praktis, dan efektif** untuk digunakan sebagai media pembelajaran di PAUD Mutiara Hati. Guru merekomendasikan agar media *Wordwall* dapat digunakan secara berkelanjutan dan dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran lainnya.

#### Saran

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa inovasi pembelajaran melalui media interaktif seperti *Wordwall* sangat relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. penelitian *wordwall* diharapkan dapat menjadi pijakan bagi guru dan lembaga untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Semoga hasil penelitian ini memberi kontribusi positif bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada tingkat PAUD, serta

menjadi acuan bagi berbagai pihak yang ingin mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hartanto, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat," vol. 5, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/46>
- [2] Miftakhul Jannah and Eli Masnawati, "Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, vol. 2, no. 4, pp. 173–183, Jul. 2024, doi: 10.54066/jupendis.v2i4.2241.
- [3] I. Safitri and F. Istianah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Vegetatif Buatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri Lakarsantri II/473," vol. 13, no. 4, pp. 1106–1125, 2025.
- [4] R. Ampel, F. Harahap, N. W. Suriani, and J. A. Rungkat, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di SMP Negeri 1 Tombulu," *Jurnal Wahana Didaktika*, vol. 23, p. 2025.
- [5] S. Rezki Amanda, L. Mulyani, T. Syafnita, P. Guru Pendidikan Anak Usia Dini, F. Ilmu Pendidikan, and K. Kunci, "Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Kota Padang," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 11, pp. 299–310, 2025, doi: 10.22373/bunayya.v11i2.31731.
- [6] "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo (pdf) | Paperity." Accessed: Dec. 16, 2025. [Online]. Available: <https://paperity.org/p/353972749/penggunaan-website-wordwall-sebagai-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-motivasi>
- [7] A. Barokah, I. Safitri, N. A. Lestari, and I. Rosita, "Studi Literatur : Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik".
- [8] "View of Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web (Wordwall Net) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III." Accessed: Dec. 16, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/PENDIKSAR/article/view/110/87>
- [9] R. Adabiah, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Menyukceskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar." [Online]. Available: <https://jossama.com>
- [10] F. Haswan et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Menggunakan Wordwall," 2025.
- [11] T. G. Pradani, "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Educenter Jurnal ilmiah pendidikan*, vol. 1, no. 5, pp. 452–457, May 2022, doi: 10.55904/Educenter.V1I5.162.
- [12] D. Okta Nadia, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."
- [13] R. Imanulhaq et al., "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah,"

- Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima, vol. 4, no. 1, pp. 2655–6804, 2022, doi: 10.33627/gg.v4i1.639.
- [14] A. Hadiana and S. Wahid, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika,” *Journal homepage: Polynom : Journal in Mathematics Education*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.14421/polynom.2023.301.1-9.
- [15] N. K. Suarmini and I. Gede Nurjaya, “Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia”, doi: 10.23887/jippg.v6i2.61412.
- [16] Waluyo Hadi, Yofita Sari, and Nadra Maulida Pasha, “Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan MIPA*, vol. 14, no. 2, pp. 466–473, Jun. 2024, doi: 10.37630/jpm.v14i2.1570.
- [17] “View of Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun.” Accessed: Dec. 16, 2025. [Online]. Available: <https://journal.bustanululum.ac.id/index.php/bustan/article/view/73/38>
- [18] H. Ainishifa, “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri I Kabun”.
- [19] S. Purnamasari, F. Rahmanita, S. Soffiatun, W. Kurniawan, and F. Afriliani, “Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall.” [Online]. Available: [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)
- [20] R. Vebrianto and A. Anwar, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran Ski: Systematic Literatur Rivew,” 2025.
- [21] P. G. Aryanti, A. A. Lailany, I. Amelia, A. N. H. Regita, K. Setiawan, and M. B. Yel, “Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD,” *Ajad : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, Apr. 2024, doi: 10.59431/ajad.v4i1.282.
- [22] H. A. Almuafa and H. S. Alqurashi, “The Impact of Using Wordwall Interactive Games on English Vocabulary Acquisition: Evidence From Saudi Arabia,” *International Journal of Linguistics*, vol. 17, no. 2, p. 64, Apr. 2025, doi: 10.5296/ijl.v17i2.22685.
- [23] S. Mulyawati and E. Budiarti, “The Effect of Wordwall Media on Early Childhood Language Skills at TKIT Al-Kaukaba.”
- [24] W. N. Yanuarto and E. Setyaningsih, “A learnability study on Wordwall.net: Online educational tool for mathematics learning,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 15, no. 1, pp. 119–130, Jun. 2024, doi: 10.24042/ajpm.v15i1.20806.
- [25] M. Mutiarani and D. A.-Z. Putri, “Wordwall.net: Developing the 7th Grade Students’ Reading Comprehension,” *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, vol. 9, no. 2, pp. 242–267, Oct. 2024, doi: 10.18196/ftl.v9i2.22247.
- [26] I. Arifin et al., “Pinisi Journal Of Social Science The Effectiveness of Wordwall in Increasing Student Engagement in Elementary Social Studies Education Course at West Sulawesi University,” vol. 02, no. 3, pp. 119–127, 2024, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/pjss>

- [27] F. Komaris Saumi, B. Z. Melani, L. A. Wardana, and D. Satria Elmiana, "The Implementation of Wordwall Platform to Deliver Interactive Medium For Students' Vocabulary in SDN 1 Jeringo," *Journal of Classroom Action Research*, vol. 7, no. 3, 2025, doi: 10.29303/jcar.v7i3.11786.
- [28] S. Lestari, R. Eldina, D. K. Sumartha, and N. Apipah, "Implementation of Augmented Reality to Enhance Alphabet Letter Understanding at Paud Bintang Jonggol," *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, vol. 4, no. 1, pp. 81–90, Apr. 2024, doi: 10.35870/ijsecs.v4i1.2179.
- [29] P. Andi Yustira Lestari Wahab et al., *Media Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital Hak Cipta Buku Kemendiknas dan HAM Nomor: 000432965*. 2022. [Online]. Available: <http://wbs-indonesia.com/>
- [30] "Paudpedia Guru Kreatif - Peran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Mengembangkan Potensi dan Pembentukan Karakter Anak." Accessed: Dec. 07, 2025. [Online]. Available: [https://paudpedia.kemendikdasmen.go.id/komunitas-pembelajar/guru-kreatif/peran-pendidikan-anak-usia-dini-paud-dalam-mengembangkan-potensi-dan-pembentukan-karakter-anak?ix=Mj0yNzUzY2RjMw&ref=MjAxODExMjExNDExMTctMjE2NTE5OGY&utm\\_](https://paudpedia.kemendikdasmen.go.id/komunitas-pembelajar/guru-kreatif/peran-pendidikan-anak-usia-dini-paud-dalam-mengembangkan-potensi-dan-pembentukan-karakter-anak?ix=Mj0yNzUzY2RjMw&ref=MjAxODExMjExNDExMTctMjE2NTE5OGY&utm_)
- [31] "FullBookMediaPembelajaranInteraktifl".
- [32] "Gamifikasi Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran."
- [33] --Dan --Sumber Belajar, U. Antasari, and T. Dan Prosedur, "Media."
- [34] P. Chyan et al., "Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21 PT. Mifandi Mandiri Digital."
- [35] A. A. Rahman, M. Pd Cut, E. Nasryah, and M. Pd, *Evaluasi Pembelajaran*. [Online]. Available: [www.penerbituwais.com](http://www.penerbituwais.com)
- [36] "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Accessed: Dec. 08, 2025. [Online]. Available: <https://www.kbbi.web.id/media>
- [37] "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Accessed: Dec. 08, 2025. [Online]. Available: <https://www.kbbi.web.id/ajar>