



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP  
KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN  
KANAK-KANAK HANG TUAH KOTA PADANG**

**Sri Rezki Amanda<sup>1</sup>, Rakimahwati<sup>2</sup>, Lili Mulyani<sup>3</sup>, Yulsyofriend<sup>4</sup>, Tisna Syafnita<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Padang

Email: [srirezkiamanda2@gmail.com](mailto:srirezkiamanda2@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini menguji pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Menggunakan desain *Quasy eksperimen*, 24 anak di TK Hang Tuah Padang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen (dari rata-rata 10,75 menjadi 18,75) dibandingkan kelompok kontrol (dari 6,92 menjadi 9,50). Analisis statistik ( $p < 0,001$ ) membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor kedua kelompok. Kesimpulannya, penggunaan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini, memberikan implikasi penting bagi pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran; Interaktif; Wordwall*

**Abstract**

*This study tested the effect of interactive learning media Wordwall on the logical thinking skills of children aged 5-6 years. Using a Quasy experimental design, 24 children at Hang Tuah Kindergarten Padang were divided into experimental and control groups. The test results showed a significant increase in the experimental group (from an average of 10.75 to 18.75) compared to the control group (from 6.92 to 9.50). Statistical analysis ( $p < 0.001$ ) proved a significant difference between the average scores of the two groups. In conclusion, the use of Wordwall media has proven effective in improving the logical thinking skills of early childhood, providing important implications for educators in choosing interactive and game-based learning methods.*

**Keywords:** *Learning Media; Interactive; Word Wall*

Corresponding author :

Email Address : [srirezkiamanda2@gmail.com](mailto:srirezkiamanda2@gmail.com)

Received 25 July 2025, Accepted 08 August 2025, Published 09 August 2025

## A. PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah periode emas dalam perkembangan anak, yang memiliki peran krusial dalam membentuk fondasi kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan kognitif. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak memasuki tahap praoperasional dalam teori perkembangan kognitif Piaget, di mana mereka mulai dapat berpikir simbolik, meskipun masih terbatas dalam memahami logika abstrak.<sup>1</sup> PAUD berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan anak dengan menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan optimal. Melalui lingkungan yang dirancang dengan tepat, PAUD membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan sosial, dan kemampuan memecahkan masalah.

Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan yang menekankan pada investasi pendidikan awal sebagai bekal anak menghadapi permasalahan di masa depan.<sup>2</sup> Semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, motorik, seni, agama, moral, dan sosial-emosional, didorong oleh PAUD dan memiliki keterkaitan satu sama lain.<sup>3</sup> Keterampilan berpikir logis merupakan salah satu indikator perkembangan kognitif yang fundamental. Menurut Piaget, berpikir logis berakar pada kemampuan anak mengoordinasikan berbagai skema tindakan secara menyeluruh sejak tahap sensorimotorik.<sup>4</sup> Kemampuan berpikir logis memungkinkan anak menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya secara masuk

---

<sup>1</sup> Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>

<sup>2</sup> Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal*

*Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>

<sup>3</sup> Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.

<sup>4</sup> Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children (Vol. 8, No. 5, pp. 18-1952). New York: International universities press. 23-24

akal, yang dapat ditingkatkan melalui permainan.<sup>5</sup>

Pada rentang usia ini, anak mulai mampu memahami hubungan sebab-akibat dan membuat prediksi sederhana dari pengalaman konkret.<sup>6</sup> Kemampuan berpikir logis yang dapat dikembangkan pada anak meliputi mengenal, mengelompokkan, dan mengurutkan.<sup>7</sup> Mengingat keterampilan ini merupakan hal mendasar bagi sebagian besar bentuk pendidikan, peran orang tua dan guru sangat penting untuk memantau perkembangannya.<sup>8</sup>

Dalam proses pembelajaran, perangkat pembelajaran berfungsi sebagai platform untuk menyampaikan materi dari guru kepada anak. Oleh karena itu, penting untuk

menggunakan materi pembelajaran yang menarik guna membantu anak mengembangkan emosi, pikiran, minat, dan perhatian mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>9</sup> Teknologi dan media pembelajaran interaktif kini menjadi sorotan di bidang PAUD sebagai alat potensial untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam pengembangan keterampilan berpikir logis. Permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah anak.<sup>10</sup> Guru memegang peran penting dalam memfasilitasi penggunaan berbagai bentuk materi pembelajaran digital dan

---

<sup>5</sup> Ilhami, A. (2025). Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kartika II-1 Kota Palembang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 239-249.

<sup>6</sup> Wahyuningsih, E., & Rahmawati, R. D. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gugus Melati. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(1), 45-55.

<sup>7</sup> Nunung Rohimah dan Ema Apriati, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin", *Jurnal CERIA*, Vol. 03 No. I (Januari 2020), 94-95.

<sup>8</sup> Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73-84.

<sup>9</sup> Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group

<sup>10</sup> Puspaardani, Pupung, Nurhayati, Zubaidi, and Hijrah, S. (2019). Media realita dalam mengenalkan kosa kata anak kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6 (1), 63-80.

tradisional untuk menciptakan kelas yang lebih menarik dan adaptif.<sup>11</sup>

Salah satu aplikasi program yang menarik adalah *Wordwall*, yang pengembangannya mempertimbangkan aspek pendidikan, konsumsi media, dan evaluasi anak.<sup>12</sup> Strategi kreatif untuk mengatasi kesulitan pembelajaran PAUD dapat berupa pembuatan materi media interaktif seperti *Wordwall* yang diterapkan dengan metode pembelajaran yang mengedepankan unsur permainan. Media interaktif ini dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di TK Hang Tuah Padang, ditemukan bahwa banyak anak mengalami kesulitan pada konsep-konsep dasar seperti klasifikasi, pengurutan, dan diskriminasi. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir logis mereka belum matang sepenuhnya.

Ketidaktertarikan anak dalam kegiatan di kelas merupakan akibat langsung dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang konvensional dan kurang efektif. Guru di sebagian besar kelas hanya mengandalkan papan tulis dan tugas siswa untuk menyampaikan konsep. Observasi menunjukkan bahwa banyak anak menjadi gugup dan membuat kesalahan saat harus mengurutkan sesuatu ke dalam kategori berdasarkan ukuran atau bentuk. Selain kesulitan dalam materi, rendahnya minat dan partisipasi aktif anak-anak dalam proses pembelajaran juga menjadi perhatian. Anak-anak cenderung tidak tertarik dan lebih suka bermain sendiri atau tidak memperhatikan guru. Penggunaan metode konvensional tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar kurang interaktif dan kreatif, sehingga tidak menarik bagi anak. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran yang lebih kreatif untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis anak sejak usia dini.

---

<sup>11</sup> Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023).

<sup>12</sup> Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall*. net Sebagai Media Evaluasi dalam

Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412

Kondisi di TK Hang Tuah Padang menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan metode pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan alat bantu pembelajaran yang tidak efektif menghambat tercapainya potensi optimal anak. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Hang Tuah Padang.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*). Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur dampak perlakuan—dalam hal ini penggunaan media *Wordwall*—terhadap kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol. Meskipun subjek tidak dapat diacak sepenuhnya seperti pada eksperimen murni, desain ini efektif untuk menunjukkan hubungan sebab-

akibat dalam konteks pendidikan. Penelitian ini mengadopsi desain *non-equivalent control group*, di mana kelompok eksperimen dan kontrol dipilih dari kelas yang sudah terbentuk secara alami di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2025 di Taman Kanak-kanak Hang Tuah Kota Padang. Populasi penelitian adalah seluruh siswa usia 5-6 tahun di sekolah tersebut yang berjumlah 24 anak. Karena jumlah populasi yang relatif kecil, seluruhnya dijadikan sampel penelitian (total sampling). Sampel dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa lembar kerja yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir logis anak. Instrumen tes ini secara spesifik mengukur tiga indikator: mengenal, mengelompokkan, dan mengurutkan. Penilaian dilakukan dengan memberikan skor berdasarkan jawaban anak.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis data untuk memastikan kelayakan penggunaan statistik parametrik. Uji normalitas menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 untuk memastikan data berdistribusi normal, yang hasilnya menunjukkan data pada kedua kelompok terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *One-way ANOVA* atau *Levene's Test* dilakukan untuk memastikan kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Hasil uji menunjukkan varians kedua kelompok tidak berbeda signifikan, yang berarti kondisi awal kedua kelompok setara. Setelah uji prasyarat terpenuhi, data dianalisis menggunakan *Independent Sample t-test* untuk membandingkan rata-rata skor kemampuan berpikir logis antara kedua kelompok setelah perlakuan. Jika nilai signifikansi (*p-value*) kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir logis anak.

Pendekatan kuantitatif dipilih untuk mengukur pengaruh media *Wordwall* secara objektif dan numerik, memungkinkan perbandingan statistik yang valid. Desain kuasi eksperimen sangat relevan di bidang pendidikan karena memberikan solusi praktis di mana pengacakan murni sulit dilakukan, dan uji homogenitas tetap memastikan perbandingan hasil dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, instrumen tes yang spesifik dirancang untuk mengukur indikator-indikator berpikir logis yang relevan bagi anak usia 5-6 tahun, sehingga pengumpulan data lebih terstruktur dan hasilnya lebih valid.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Deskripsi Data**

Pengukuran kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Hang Tuah Padang dilakukan menggunakan tes perbuatan dengan skala penilaian 1 hingga 4. Penelitian melibatkan 24 anak yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 12 anak. Data hasil *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-*

test (setelah perlakuan) disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Deskripsi Data Pre-tes dan Post-tes Kelas Eksperimen**

No	Kelas Eksperimen			
	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
1	AVA	9	20	11
2	ASM	13	19	6
3	AF	11	20	9
4	ARA	13	17	4
5	GGL	10	18	8
6	HKR	9	20	11
7	IAS	11	17	6
8	MAF	11	20	9
9	JRA	12	17	5
10	SIL	9	19	10
11	SH	10	19	9
12	DMR	11	19	8
	<b>Jumlah</b>	<b>129</b>	<b>225</b>	<b>96</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>10,75</b>	<b>18,75</b>	<b>8</b>

**Tabel 2. Deskripsi Data Pre-tes dan Post-tes Kelas Kontrol**

No	Kelas Kontrol			
	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
1	AF	7	9	2
2	ASFS	7	9	2
3	CN	8	10	2
4	DAN	8	11	3
5	GSP	5	9	4
6	HWS	8	9	1
7	MKM	7	10	3
8	NMA	7	9	2
9	SAD	6	10	4
10	AKA	6	9	3
11	FAP	7	10	3
12	AKA	7	9	2
	<b>Jumlah</b>	<b>83</b>	<b>114</b>	<b>31</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>6,92</b>	<b>9,50</b>	<b>2,58</b>

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya perbedaan skor rata-

rata pre-test dan post-test pada kedua kelompok. Rata-rata skor pre-test kelas eksperimen adalah 10,75, sedangkan kelas kontrol adalah 6,92. Setelah perlakuan, rata-rata skor post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 18,75, sementara kelas kontrol hanya mencapai 9,50. Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen mengindikasikan adanya pengaruh positif dari perlakuan yang diberikan.

**Analisis Data**

**Uji Normalitas**

Uji prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelas memiliki nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan data terdistribusi secara normal. Hasil ini sesuai dengan ketentuan yang menyatakan bahwa data yang berdistribusi normal memiliki Sig. > 0,05.

**Table 3. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test Kelas Kontrol	.204	12	.181	.865	12	.075
	Post-test Kelas Kontrol	.198	12	.200*	.880	12	.088
	Pre-test Kelas Eksperimen	.145	12	.200*	.894	12	.134
	Post-test Kelas Eksperimen	.197	12	.200*	.948	12	.615

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Jumlah anak di kelas eksperimen adalah 12, jumlah anak di kelas kontrol adalah 12, sesuai tabel 3 di atas. Nilai *sig Shapiro-Wilk pre-tes* serta *post-tes* kelas eksperimen adalah 0,134 dan 0,615. Hasil untuk kelompok kontrol masing-masing adalah 0,075 dan 0,88 pada *pre-tes* dan *post-tes*. Rata-rata data terdistribusi normal, menurut perhitungan Shapiro-Wilk, karena  $sig > 0,05$ . Hasil ini menyatakan data mengikuti distribusi normal.

### Uji homogenitas

Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan

nilai signifikansi sebesar 0,064. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Kondisi ini memungkinkan peneliti untuk melanjutkan analisis dengan uji statistik parametri.

**Tabel 4. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.487	3	44	.073
	Based on Median	2.165	3	44	.106
	Based on Median and with adjusted df	2.165	3	36.287	.109
	Based on trimmed mean	2.552	3	44	.068

Dengan menggunakan SPSS 25, nilai signifikansi berdasarkan Tabel 4 di atas adalah 0,073. Hal ini dikarenakan data dapat dikatakan homogen nilai harus tinggi dari 0,05 ( $0,073 > 0,05$ ). Dengan demikian, kedua kelas dalam penelitian ini homogen. Penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian karena kedua kelas tersebut homogen.

### Uji Hipotesis

Karena kedua kelompok memiliki varians homogen dan data terdistribusi normal, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test*.

**Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	post-test kelas kontrol	12	8.75	.965	.279
	post-test kelas eksperimen	12	18.08	1.782	.514

Berdasarkan data tersebut, (*mean*) kelas eksperimen adalah 18,08, sedangkan kelas kontrol adalah 0,968. Signifikansi perbedaan antara kedua kelas dinilai menggunakan hasil uji yang tercantum di bawah ini. Tabel berikut menampilkan hasilnya:

**Tabel 6. Independent Sample Test**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	3.802	.064	-15.956	22	.000	-9.333	.585	-10.546	-8.120
	Equal variances not assumed			-15.956	16.946	.000	-9.333	.585	-10.568	-8.099

Berdasarkan Tabel 5, nilai Sig. pada uji *Levene* adalah 0,064 ( $> 0,05$ ), yang menegaskan bahwa varians homogen.

Sementara itu, nilai Sig. (*2-tailed*) pada *t-test* adalah 0,000, yang mana lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berpikir logis anak di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata *post-test* yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata skor *pre-test* kelas eksperimen sebesar 10,75 meningkat drastis menjadi 18,75 pada *post-test*, sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 6,92 menjadi 9,50.

Peningkatan yang terjadi di kelas eksperimen tidak hanya disebabkan oleh media pembelajaran, tetapi juga didukung oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Pembelajaran yang dilakukan secara aktif dan berbasis

permainan menggunakan *Wordwall* sejalan dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran anak usia dini harus bersifat tematik, holistik, dan menyenangkan, serta berbasis kegiatan bermain yang merangsang seluruh aspek perkembangan anak. Melalui media *Wordwall*, anak diberi ruang untuk mencoba, mengamati, dan menemukan solusi secara mandiri, yang berdampak pada peningkatan pemahaman dan kepercayaan diri.

Perbedaan hasil yang kontras dengan kelas kontrol, yang menggunakan materi cetak dan metode tradisional, menegaskan pentingnya media interaktif. Anak-anak di kelas kontrol cenderung pasif dan kurang terlibat, sehingga peningkatan kemampuan berpikir logis mereka tidak maksimal. Temuan ini didukung oleh penelitian Purnamasari,<sup>13</sup> yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk membangun kemampuan berpikir logis pada anak. Selain itu, Almiatullah,<sup>14</sup> menambahkan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan lingkungan belajar yang

menarik dan mendorong perkembangan berpikir logis.

Penelitian ini mengonfirmasi bahwa kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Hang Tuah Kota Padang dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan media interaktif *Wordwall*. Hasil ini sejalan dengan temuan Febriani,<sup>15</sup> yang menekankan bahwa permainan bukan hanya hiburan, melainkan sarana penting dalam membentuk dasar-dasar berpikir logis dan strategis. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* terbukti menjadi alat yang efektif dan relevan dalam proses pendidikan anak usia dini, sejalan dengan pendapat Widiati<sup>16</sup> dan Hasanah<sup>17</sup> yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir logis anak.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6

---

<sup>13</sup> Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022).

<sup>14</sup> Almiatullah, A., Gunawan, G., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2025).

<sup>15</sup> Febriani, P. R., Zikrayanti, Z., & Hasan, N. A. (2025). Evaluasi Keterampilan Storyteller Dalam Menyampaikan Cerita Pada Anak Usia Din Di Taman Kanak-

Kanak Ruman. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 265-281.

<sup>16</sup> Widiati, D. P., Suryani, L., Emiliana, W., Sari, E. A., & Hariyani, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Montessori terhadap Kemandirian Anak di TK Kids Republic Jakarta Timur. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 79-87.

<sup>17</sup> Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023).

tahun. Kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall* menunjukkan peningkatan skor yang signifikan, jauh melampaui kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan, yang interaktif dan menarik, sangat relevan dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa media seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan partisipasi anak dan menstimulasi fondasi kognitif mereka. Dengan demikian, *Wordwall* merupakan alat bantu penting bagi pendidik untuk mendukung perkembangan logis anak sejak dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Almiatullah, A., Gunawan, G., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2025). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Media Game Interaktif *Wordwall* Pada Kelompok B di Permata Hati Islamic Preschool. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 6(2), 69-78.
- Febriani, P. R., Zikrayanti, Z., & Hasan, N. A. (2025). Evaluasi Keterampilan Storyteller Dalam Menyampaikan Cerita Pada Anak Usia Din Di Taman Kanak-Kanak Ruman. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 265-281.
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73-84.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1). <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.671>
- Ilhami, A. (2025). Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kartika II-1 Kota Palembang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 239-249.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall*. net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal*

- Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412.
- Nunung Rohimah dan Ema Apriati, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Untuk Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin", *Jurnal CERIA*, Vol. 03 No. I (Januari 2020), 94-95.
- Nursarofah Nisna, Taopik Rahman, & Gilar Gandana. (2024). *Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 78-85.  
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3900>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children* (Vol. 8, No. 5, pp. 18-1952). New York: International universities press. 23-24
- Puspaardani, Pupung, Nurhayati, Zubaidi, and Hijrah, S. (2019). Media realita dalam mengenalkan kosa kata anak kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6 (1), 63-80.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Sella Monika, Warananingtyas Palupi dan Nurull Zuhro, "Profil Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun" *Jurnal Kumara Cendekia*, no. 1 (2023): 48-49.
- Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55.
- Widiati, D. P., Suryani, L., Emiliana, W., Sari, E. A., & Hariyani, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Montessori terhadap Kemandirian Anak di TK Kids Republic Jakarta Timur. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 79-87.
- Wijayanti, F. D., & Lestarinigrum, A. (2022). Studi Literatur Pengembangan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Digital. *Semdikjar*, 143-150.
- Wahyuningsih, E., & Rahmawati, R. D. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gugus Melati. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(1), 45-55.