

Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak di TK IT Adzkia III Padang

Suci Rahmadhani¹, Sri Hartati²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: sucirahmadhanitanjung05@gmail.com , sri.pgpaudfipunp@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *game wordwall* terhadap kemampuan literasi membaca anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian seluruh anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang, dan sampelnya adalah kelas B3 dan kelas B6 dengan masing-masing jumlah 12 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes perbuatan dan tes lisan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas. Hasil pada penilaian *Pre-test* dan *Post-test* didapatkan rata-rata *gain score* kelas eksperimen 8,66 sedangkan rata-rata *gain score* kelas kontrol 6,41. Dengan demikian ada perbedaan yang besar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sangat besar pengaruh *game wordwall* terhadap kemampuan literasi membaca anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang.

Kata kunci: *Pengaruh, Game Wordwall, Literasi Membaca, Anak Usia Dini.*

Abstract

This research aims to find out how much influence the use of wordwall games has on children's reading literacy skills at the Adzkia III Padang Integrated Islamic Kindergarten. Type of quantitative research with Quasi Experimental method. The research population was all children aged 5-6 years (Group B) at the Adzkia III Padang Integrated Islamic Kindergarten, and the samples were class B3 and class B6 with 12 children each. Data collection techniques use action tests and verbal tests. Data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests. The results of the pre-test and post-test assessments showed that the average gain score for the experimental class was 8.66, while the average gain score for the control class was 6.41. Thus there is a big difference between the control class and the experimental class. So it can be concluded that the wordwall game has a very big influence on children's reading literacy skills at the Adzkia III Padang Integrated Islamic Kindergarten.

Keywords: *Influence, Wordwall Game, Reading Literacy, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal. Pendidikan Taman kanak-kanak adalah diselenggarakan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh serta menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik, (Fadlilah, 2017). Pendidikan Taman Kanak-Kanak hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, iklim bermakna dan yang hangat seperti yang diberikan oleh orang tua dilingkungan rumah. Agar semua aspek perkembangan anak berkembang dengan baik. Seluruh aspek perkembangan anak sangat perlu distimulasi, salah satunya aspek perkembangan bahasa yang sangat berguna untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Berdasarkan pemikiran Piaget perkembangan bahasa merupakan hasil dari interaksi anak pada lingkungan serta kemampuan kognitif dan pengalaman bahasa, (Margaretha, 2020). Menurut Vygotsky pembelajaran bahasa anak terjadi karena adanya interaksi, pengalaman anak sehari-hari bersama orang dewasa dan lingkungan. Sedangkan menurut pemikiran Santrock (Kholilullah, Hamdan, 2020) bahasa (*language*) adalah sistem simbol berfungsi untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Pentingnya keterampilan bahasa anak sejalan dengan program literasi anak usia dini. Perkembangan literasi pada anak usia dini berkaitan terhadap kemampuan anak berkomunikasi (bahasa). Literasi adalah bagian penting dalam perkembangan bahasa anak sejak usia dini, (Afnida & Suparno, 2020). Keterampilan literasi yang tinggi berdampak pada kemampuan bahasa anak yang baik, sehingga penguasaan bahasa dan pemahaman anak terhadap informasi akan berguna di masa mendatang. Menurut *Center for Early Literacy Learning (CELL)* Literasi adalah pengetahuan huruf, pemahaman cetak, bahasa tertulis, pemahaman fonemik, pemahaman teks, keterampilan mendengarkan dan bahasa lisan, (Purnamasari et al., 2019). *European Literacy Policy Network* berpandangan bahwa literasi adalah sebagai keterampilan membaca, menulis, memahami dan menggunakan informasi dari segala bentuk media, (Megawanti et al., 2022).

Berdasarkan pendapat (Suggate et al., 2018) berpendapat, pendidikan literasi adalah layanan pendidikan untuk meningkatkan keterampilan membaca anak. Sejalan dengan pendapat Sulzby (Yulia & Eliza, 2021) bahwa literasi adalah proses terliterasi atau melek huruf. Sependapat dengan hal tersebut (Basyiroh, 2017) menyatakan bahwa pengertian literasi dahulu merujuk pada kemampuan baca tulis, tetapi sekarang definisi literasi berkembang tidak lagi terbatas pada kemampuan baca tulis.

Keterampilan literasi membaca anak merupakan kemampuan mendemonstrasikan pengetahuan tentang huruf (yaitu kemampuan mengenal dan memahami nama huruf), bunyi huruf (mengetahui bentuk huruf 'm' dan bunyi [m]), kemampuan fonemik (misalnya mengenali bagian kata 'ibu' menjadi [i], [b], [u]), belajar tentang konsep tulisan (misal aturan membaca, arah teks, dan struktur buku), dan

tulisan tangan (misalnya menulis huruf dan kata) (Zahro et al., 2019). Maka untuk mengembangkan literasi anak usia dini diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan informasi tentang pembelajaran kepada siswa dengan cara yang mudah dipahami, (Wulandari et al., 2023). Media yang akan peneliti terapkan adalah *game wordwall*.

Game Wordwall adalah aplikasi berbasis permainan edukasi bagi siswa untuk menyelesaikan kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang mengikuti permainan dapat mengaksesnya langsung dari web browser yaitu www.wordwall.net dan mengunduh aplikasinya di playstore yang ada di *Smartphone*, (Handayani & Khoiriyah, 2022).

Menurut Oktariyanti et al., (2021) *game wordwall* adalah permainan yang dimainkan dengan mengendalikan gambar elektronik yang dihasilkan komputer pada tampilan layar. Anak-anak masa kini terlahir di era teknologi digital, dimana gadget seperti komputer, *smartphone* dan tablet sudah hadir menemani mereka dalam keseharian. Pengembangan *wardwall* ketika pembelajaran mentransfer konten, membantu anak memahami konten dan lebih memahami pengetahuan yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang pada kelompok B pengembangan literasi anak usia dini sudah diterapkan kepada anak, tetapi media yang digunakan masih kurang bervariasi terutama media teknologi, hal ini terlihat dari media yang sering digunakan untuk mengembangkan literasi anak adalah kartu huruf, kartu kata, dan buku cerita. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu adanya variasi penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Media yang akan peneliti terapkan adalah media *game wordwall*. *Game wordwall* merupakan aplikasi atau platform yang memberikan layanan gratis kepada guru untuk membuat konten untuk mengembangkan media pembelajaran online dengan menggabungkan berbagai warna, gambar, dan suara, (Hasanah et al., 2023).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *Quasi Experimental* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan menggunakan *teknik purposive sampling*. sampel dalam penelitian ini adalah kelas B3 (Masjidil Aqsha 3) dan B6 (Masjidil Aqsha 6), dimana B3 (Masjidil Aqsha 3) sebagai kelas kontrol dan kelas B6 (Masjidil Aqsha 6) sebagai kelas eksperimen dengan alasan jumlah sampel sama banyak, dengan rata-rata usia yang sama dan sampel juga dianggap mempunyai kemampuan yang sama.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *game wordwall*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan Literasi membaca. Instrumen atau alat pengumpulan data penelitian adalah tes. Sebelum melakukan penelitian maka

melakukan uji coba pada instrume tes tersebut yaitu menggunakan validasi tes dan rubrik tes. Teknik pengumpulan data yang penelitian gunakan dengan tes lisan dan tes perbuatan. Analisi data melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkie III Padang yaitu di dua kelas, kelas sampel yang terdiri dari B3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 12 orang anak dan B6 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 12 orang anak. Penelitian ini dilakukan pada semester Januari – Juni 2024. Adapun penelitian dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan yang terbagi menjadi lima kali pertemuan di kelas eksperimen dan lima kali di kelas kontrol. Pada masing-masing kelas dilakukan 1 kali pre-test, 3 kali treatment dan 1 kali post-test. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan oleh peneliti, dan kelas kontrol oleh guru kelas.

Pre-test merupakan langkah awal yang dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan Literasi membaca anak. Adapun perkembangan keterampilan literasi membaca anak sebelum diberikan perlakuan sebagai berikut:

Tabel 1. Frekuensi hasil Pretest Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkie III Padang

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nama	Pre-Test	Kategori	Nama	Skor Pre-Test	Kategori
Haziq	12	MM	Zuber	12	MM
Malik	12	MM	Yubi	12	MM
Azka	13	C	Fatan	14	C
Keen	15	C	Mustafa	15	C
Rasyid	16	C	Abdi	11	MM
Umar	18	C	Rayan	16	C
Luthfi	14	C	Arfan	13	C
Jinan	12	MM	Aisyah	12	MM
Lala	12	MM	Nadira	15	MM
Kalila	16	C	Rahma	12	MM
Sauqia	11	MM	Yayi	18	C
Kanza	13	C	Kaka	11	MM
Jumlah	164	268	Jumlah	161	
Rata-rata	13.67	22.33	Rata-rata	13.42	

Data pre-test kelas eksperimen kelas B6 di atas menunjukkan terdapat rata-rata skor tingkat Kemampuan literasi membaca pada anak 13,67. Berdasarkan tabel penilaian pada tes awal kemampuan anak pada kelas eksperimen terdapat 6 orang dengan kategori Mulai Muncul (MM), dan 6 orang dengan kategori Cukup

(C). Sedangkan Data pre-test kelas kontrol kelas B3 di atas menunjukkan terdapat rata-rata skor tingkat Kemampuan literasi membaca pada anak 13,42. Berdasarkan tabel penilaian pada tes awal kemampuan anak pada kelas eksperimen terdapat 7 orang dengan kategori Mulai Muncul (MM), dan 5 orang dengan kategori Cukup (C).

Setelah melakukan pretest terhadap kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol maka tindakan selanjutnya yaitu melakukan treatment tiga kali pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen yaitu B6 treatment dilakukan oleh peneliti menggunakan *Game worldwall* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan oleh guru kelas dengan menggunakan media kartu huruf. Selanjutnya tahapan yang terakhir yaitu post test yang bertujuan untuk mengetahui hasil akhir dari penelitian kemampuan literasi membaca anak pada kedua kelas setelah dilakukan treatment maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Frekuensi hasil Post-Test Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nama	Post-Test	Kategori	Nama	Post-Test	Kategori
Haziq	22	M	Zuber	19	M
Malik	23	M	Yubi	17	C
Azka	24	M	Fatan	19	M
Keen	24	M	Mustafa	20	M
Rasyid	23	M	Abdi	18	C
Umar	24	M	Rayan	19	M
Luthfi	20	M	Arfan	21	M
Jinan	21	M	Aisyah	19	M
Lala	24	M	Nadira	24	M
Kalila	24	M	Rahma	21	M
Sauqia	19	M	Yayi	24	M
Kanza	20	M	Kaka	17	C
Jumlah	268	102	Jumlah	238	
Rata-rata	22.33	8,50	Rata-rata	19.83	

Data post-test kelas eksperimen kelas B6 di atas menunjukkan terdapat rata-rata skor tingkat Terhadap Kemampuan literasi membaca anak sebesar 22,3. Berdasarkan tabel penilaian pada post-test kemampuan anak pada kelas eksperimen terdapat semua anak mencapai kategori Mahir (M) dengan kategori skor penilaian 4. Data post-test kelas kontrol kelas B3 di atas menunjukkan terdapat rata-rata skor tingkat Terhadap Kemampuan literasi membaca anak sebesar 19.83. Berdasarkan tabel penilaian pada post-test kemampuan anak pada kelas

kontrol terdapat 9 anak mencapai kategori Mahir (M) dengan kategori skor penilaian 4, sedangkan 3 anak mencapai kategori Mahir (M) dengan kategori skor penilaian 3.

Analisis data uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Perhitungan uji normalitas data dilakukan dengan bantuan komputer program IBM SPSS Versi 29.0

Tabel 3. Uji Normalitas pre- test kelas eksperimen dan kelas kontrol Menggunakan SPSS versi 29.0

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Eksperimen	.205	12	.174	.902	12	.171
Pre-Test Kontrol	.241	12	.053	.897	12	.146

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil yang disajikan dalam tabel perolehan nilai sig Shapiro-Wilk untuk pre-test kelas eksperimen adalah 0,171, sedangkan pre-test kelas kontrol sebesar 0,146, sehingga data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji lebih dari nilai signifikan yakni 0,05 maka, data dapat dikatakan berdistribusi normal (0,171 dan 0,146 $> 0,05$).

Tabel 4. Uji Normalitas post- test kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post Test Eksperimen	.263	11	.032	.793	11	.108
Post Test Kontrol	.231	11	.104	.886	11	.125

a. Lilliefors Significance Correction

Menggunakan SPSS versi 29.0

Berdasarkan hasil yang disajikan dalam tabel perolehan nilai sig Shapiro-Wilk untuk post-test kelas eksperimen adalah 0,158, sedangkan posttest kelas

kontrol sebesar 0,125. Dari hasil uji lebih dari nilai signifikan yakni 0,05 maka, data dapat dikatakan berdistribusi normal (0,158 dan 0,125 > 0,05).

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji One Way Anova. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogeny, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan *Gain Score* pada kemampuan literasi membaca anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas pre-test kedua kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Uji Hasil	Based on Mean	.009	1	22	.926
	Based on Median	.019	1	22	.892
	Based on Median and with adjusted df	.019	1	21.883	.892
	Based on trimmed mean	.007	1	22	.936

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 29.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,936, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni 0,936 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu independent sample t-test. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Table 6. Hasil Pengujian Hipotesis Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Uji Hasil	Kelas Eksperimen	12	13.67	2.146	.620
	Kontrol	12	13.42	2.193	.633

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 13.67 dan kelas kontrol 13,42. Berikutnya untuk mengetahui

perbedaan pada kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak) dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya:

Tabel 7. Independent Sample Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Pre-Test	Equal variances assumed	.009	.926	.282	22	.390	.780	.250	.886	-1.587	2.087
	Equal variances not assumed			.282	21.990	.390	.780	.250	.886	-1.587	2.087

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi (sig) pada levene"s test of variances adalah sebesar $0,677 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Selanjutnya nilai sig (2-tailed) adalah $0,008 < 0,05$. Dengan demikian ada perbedaan yang besar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan game wordwall berpengaruh terhadap kemampuan literasi membaca anak.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap keterampilan literasi membaca anak usia 5- 6 tahun. Penggunaan Game Wordwall di kelas eksperimen saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anak, menciptakan suasana menyenangkan dan membuat kegiatan tidak membosankan, meningkatkan semangat, dan memudahkan mengingat apa yang telah dipelajari. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran seperti:

1. Kegiatan mengelompokkan huruf vokal. Anak-anak antusias dan senang dalam permainan ini. Anak mengklik huruf vokal menggunakan mouse dan apabila anak salah dalam mengelompokkan huruf vokal maka akan muncul tanda x dan benar

- akan muncul tanda ceklis, serta timbulnya ekspresi senang, kaget dan sedih menunggu hasil permainan.
2. Kegiatan menyebutkan huruf konsonan, aspek ini permainan ini menggunakan tamplet *spin the well* pada fitur *game wordwall*. Pada aktivitas ini anak akan mengklik kursor spin it setelah berhenti anak akan menyebutkan huruf yang ditunjukkan tanda panah. Pada permainan ini anak-anak juga suka dan antusias karena menunggu spin it berhenti berputar serta tampilan spin it yang menarik.
 3. Kegiatan menyusun huruf menjadi kata. Pada aspek ini pembelajaran menggunakan tamplet anagram pada fitur *game wordwall*. Sebelum memulai permainan anak-anak menyebutkan gambar apa yang ada. Selanjutnya anak menyusun huruf membentuk kata. Pada aktivitas menyusun huruf ini anak dapat mengetahui penggalan kata-kata. Anak melakukan permainan ini dengan fokus serta senang karena langsung mengetahui apakah kata yang disusun benar atau salah. Setelah menyusun anak akan menglafalkan kembali kata apa yang sudah disusun.
 4. Kegiatan bercerita melalui gambar. Pada aspek ini pembelajaran menggunakan tamplet membuka pada *fitur game wordwall*. Pada kegiatan ini anak antusias karena akan memilih dan membuka gambar yang ada. Setelah gambar dibuka anak akan menyebutkan kata sesuai gambar. Selanjutnya anak akan menceritakan gambar yang dipilih.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap kemampuan literasi membaca anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil di kelas kontrol, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak pre-test 161 dan post-test 238. Sedangkan rata-rata kelas kontrol pre-test 13,42 dan posttest 19,83. Selain itu terdapat peningkatan kemampuan literasi membaca anak usia 5-6 tahun menggunakan *game wordwall* di kelompok eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor anak pre-test 164 dan posttest 268. Sedangkan rata-rata kelas eksperimen pre-test 13,67 dan post-test 22,33. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat, tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara perlakuan dengan *game wordwall* dan perlakuan menggunakan kartu huruf yang diberikan dalam keterampilan literasi membaca anak di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang.

Menurut Teori Multiple Intelligences, kecerdasan linguistik anak peka terhadap bahasa berupa pengucapan, konstruksi kata dan menyusun kalimat. Diantara keterampilan berbahasa perlu dikembangkan anak adalah kemampuan mengucapkan simbol huru, mencocokkan kata-kata yang diucapkan dengan gambar, serta cara memadukan dan mengucapkan bunyi, serta kemampuan menulis dan merangkai kata (Hurlock, 2013).

Game wordwall telah dijadikan permainan yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran interaktif dalam media digital. Penggunaan *game wordwall* merangsang minat dan respon positif siswa terhadap pembelajaran. *Game wordwall*

memotivasi anak untuk belajar, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mengurangi kebosanan dan meningkatkan kesenangan dalam beraktivitas belajar. Penggunaan game wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif karena terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa (Munasti, 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan Pre-test dan Post-test didapatkan rata-rata gain score kelas eksperimen 8,66 sedangkan rata-rata gain score kelas kontrol 6,41. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan H_a diterima H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang besar antara keterampilan literasi membaca anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan pengaruh game wordwall sangat besar terhadap kemampuan literasi membaca anak usia 5-6 tahun. Dengan ini, hasil penelitian penggunaan game wordwall berpengaruh besar terhadap kemampuan literasi membaca anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Adzkiia III Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Suparno, S. (2020). Literasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi dan Praktik Guru di Prasekolah Aceh. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 971. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.480>
- Annisa, F., & Eliza, D. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Pengembangan Literasi Dini Selama Covid-19 Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1–17. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v15i1.262>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134.
- Fadlilah. (2017). Model Kurikulum Pendidikan Multikultural Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 5(1), 42–51.
- Handayani, P., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Hurlock, B. Elizabet. 2013. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Hasanah, U., Kudus, M., & Info, A. (2023). *Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall*. 17(2), 73–84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94.
- Margaretha, L. (2020). Teori- Teori Belajar Untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8–15. <https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1074>
- Megawanti, P., Megawati, E., & Farida, N. (2022). *Improving numeration literacy and Indonesian archipelagic vision through ethnomathematics themes of AKM Peningkatan literasi numerasi dan wawasan nusantara melalui AKM bertema*

- etnomatematika*. 20–28. <https://doi.org/10.30872/pmsgk.v3i0.1465>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Purnamasari, B. N., Nirwana, & Asri, S. A. (2019). Penerapan Pembelajaran Literasi dalam Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–8.
- Suggate, S., Schaughency, E., McAnally, H., & Reese, E. (2018). From infancy to adolescence: The longitudinal links between vocabulary, early literacy skills, oral narrative, and reading comprehension. *Cognitive Development*, 47(April), 82–95. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2018.04.005>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulia, R., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Literasi Bahasa Anak Usia Dini. *Universitas Negeri Padang*, V(1), 2549–8371. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Zahro, I. F., Atika, A. R., & Westhisi, S. M. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>