

Pengembangan Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini

Luh Mei Sunariati*

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia meisunariati1992@gmail.com

I Putu Yoga Purandina

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia yogapurandina@gmail.com

Komang Trisna Mahartini

Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia trisna.mahartini@gmail.com

Abstract: This study aims to design, analyze the validity, and analyze the practicality of a Letter-Arranging Game Assisted by Wordwall with a Balinese Culture Theme for early childhood in Group B at TK Negeri Pembina Tejakula. This research is a Research and Development (R&D) study using the 4-D model developed by Thiagarajan, implemented up to the development stage due to time constraints. The research subjects consisted of nine experts serving as media, material, and language validators, as well as five teachers and fifteen children from Group B1 as subjects for the practicality test. Data were collected through validation and practicality questionnaires, then analyzed using Aiken's V formula and percentage analysis. The results show that: (1) the product design was developed through the definition and design stages, resulting in an interactive medium based on Google Sites integrated with the Wordwall platform, containing five main pages—Home, Objectives, Game Instructions, Game, and Profile—along with an Anagram game consisting of fifteen questions themed around Balinese Culture; (2) the product validity obtained Aiken's V indices of 0.929 for the media aspect, 0.958 for the material aspect, and 0.927 for the language aspect, all categorized as very high; (3) the product practicality obtained percentages of 95.11% from teacher assessments and 93.46% from student assessments, both categorized as very practical. Thus, the Letter-Arranging Game Assisted by Wordwall with a Balinese Culture Theme is feasible and practical for use as an early literacy learning medium based on local culture for early childhood.

Keywords: Letter-Arranging Game; Wordwall; Balinese Culture; Early Childhood; Research and Development

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancang bangun, menganalisis validitas, dan menganalisis kepraktisan Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini kelompok B di TK Negeri Pembina Tejakula. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model 4-D dari Thiagarajan, yang dilaksanakan sampai tahap pengembangan (develop) karena keterbatasan waktu. Subjek penelitian terdiri atas sembilan ahli sebagai validator media, materi, dan bahasa, serta lima orang guru dan lima belas anak kelompok B1 sebagai subjek uji kepraktisan. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan angket kepraktisan, kemudian dianalisis menggunakan rumus Aiken's V dan analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) rancang bangun produk dikembangkan melalui tahap pendefinisian dan perancangan, menghasilkan media interaktif berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan platform Wordwall, memuat lima halaman utama, yaitu Beranda, Tujuan, Petunjuk Permainan, Game, dan Profil, serta permainan Anagram berisi lima belas soal bertema Budaya Bali; (2) validitas produk memperoleh indeks Aiken's V sebesar 0,929 pada aspek media, 0,958 pada aspek materi, dan 0,927 pada aspek bahasa, seluruhnya berkategori sangat tinggi; (3) kepraktisan produk memperoleh persentase 95,11% dari penilaian pendidik dan 93,46% dari penilaian peserta didik, keduanya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran literasi awal berbasis budaya lokal bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Menyusun Huruf; Wordwall; Budaya Bali; Anak Usia Dini; Penelitian Pengembangan

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang berada dalam masa golden age, yaitu waktu paling tepat untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan anak (Rahmawati, 2022). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mengembangkan seluruh aspek tumbuh kembang anak, termasuk kemampuan kognitif dan berbahasa, yang disajikan melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan menarik (Rupnidah & Suryana, 2022). Pada pendidikan taman kanak-kanak, kegiatan belajar umumnya diwujudkan melalui bermain sebagai media utama, sehingga anak belajar memahami berbagai hal secara alami melalui pengalaman langsung (Ardiana, 2022).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, anak pada rentang usia 5-6 tahun diharapkan telah menguasai keterampilan literasi dasar, khususnya dalam mengenal huruf, mengidentifikasi huruf awal dari nama suatu objek, memahami kaitan antara bunyi dengan simbol huruf, serta dapat menuliskan dan membaca namanya sendiri. Perkembangan bahasa anak dibagi menjadi bahasa lisan dan bahasa tulis (Heryani, 2020), sedangkan kemampuan membaca anak berkembang melalui beberapa tahap, mulai dari tahap imajinasi (magic stage) hingga tahap membaca mandiri (independent reader stage) (Juwariah, 2024). Anak usia 5-6 tahun umumnya berada pada fase membaca gambar, ketika kemampuan mengenal huruf berkaitan dengan symbolic function, yaitu kemampuan anak menggunakan simbol untuk mewakili suatu objek atau konsep (Andini & Mubin, 2022). Permasalahan literasi dini semacam ini turut ditemukan pada jenjang pendidikan dasar, sehingga mendorong pengembangan media alternatif seperti buku pendamping guna mengatasi permasalahan literasi dini anak (Tristaningrat & Mahartini, 2021).

Permasalahan kemampuan mengenal huruf anak usia dini ditemukan di berbagai satuan PAUD. Penelitian Gutni dkk. (2024) menemukan bahwa proses pembelajaran mengenal huruf di TK Kemala Bayangkari 26 Kota Bengkulu tidak bervariasi sehingga anak menjadi bosan dan tidak percaya diri membedakan bentuk huruf. Penelitian Ramadhani dkk. (2025) di PAUD Al-Hijrah Kecamatan Gunungsari, Kabupaten Lombok Barat menemukan bahwa banyak anak belum memiliki kemampuan keaksaraan yang baik, sedangkan penelitian Ayuni (2024) di TK Kartika VII-3 Singaraja menemukan hanya enam dari 25 anak yang mahir mengidentifikasi huruf, dengan kebingungan pada pasangan huruf yang mirip seperti 'd' dan 'b', serta 'm' dan 'n'.

Permasalahan serupa juga ditemukan di TK Negeri Pembina Tejakula, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, penugasan lembar kerja, dan tayangan video, serta belum terintegrasi dengan nilai budaya Bali, sehingga anak mudah bosan, pasif, dan kurang fokus (Harun & Rahardjo, 2022). Hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan hanya 19 dari 75 anak kelompok B yang fokus dan ekspresif dalam pembelajaran, dengan 60 anak (80%) belum mengenal simbol huruf secara optimal, 55 anak (73,3%) belum mampu mengenal, menyimak, dan memahami informasi, 52 anak (69,3%) kurang

menunjukkan minat pada huruf, bentuk, simbol, dan angka, serta 59 anak (78,7%) belum memahami Budaya Bali. Hasil Focus Group Discussion (FGD) bersama kepala sekolah, guru, orang tua, dan peneliti menegaskan perlunya media interaktif berupa permainan yang menyenangkan dan terintegrasi nilai budaya lokal (Aini, 2024).

Wordwall merupakan sebuah platform digital yang menyediakan beragam permainan edukatif interaktif bagi anak usia dini, seperti kuis, mencocokkan gambar, dan berbagai bentuk teka-teki, yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui tampilan visual, dukungan suara, dan animasi (Salsabila dkk., 2025). Namun kenyataannya, media berbantuan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun belum banyak dikembangkan maupun digunakan secara optimal, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang kontekstual dengan dunia anak (Islakhulia, 2025). Keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif ini turut memperlebar kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan (Suhirman dkk., 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan potensi Wordwall dalam pembelajaran anak usia dini. Nurrahma dkk. (2023) menemukan bahwa media Wordwall berdampak besar terhadap kemampuan membaca awal anak, sementara Sholehati dkk. (2025) menunjukkan bahwa permainan Wordwall meningkatkan daya ingat, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif anak. Di sisi lain, Sawitri (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berorientasi nilai kearifan lokal Bali dapat mengenalkan nilai kearifan budaya sekaligus menumbuhkan keterampilan mengenal simbol huruf dan berbahasa secara alami. Budaya diartikan sebagai seluruh tatanan cara kehidupan manusia yang kompleks, termasuk pengetahuan, kepercayaan, kesenian, dan kebiasaan lain (Syakhrani & Kamil, 2022; Setiawan, 2018), sedangkan nilai kearifan lokal merupakan pandangan hidup yang diwariskan turun-temurun dan memiliki nilai serta kekayaan budaya (Suyatno, 2011). Upaya mengintegrasikan nilai kearifan lokal dan keagamaan Hindu, seperti Tri Kaya Parisudha, ke dalam kurikulum juga telah dirancang dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian berbasis Kurikulum 2013 untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Mahartini & Suastika, 2022). Mengenalkan Budaya Bali pada anak usia dini perlu dilakukan dengan cara-cara yang menarik, salah satunya melalui permainan (Sawitri, 2025), mengingat cara belajar anak usia dini adalah melalui bermain (Apriyani dkk., 2021; Anggraini, 2021; Anggarini dkk., 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan rancang bangun, (2) menganalisis validitas, dan (3) menganalisis kepraktisan Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Tejakula. Permainan ini dirancang sebagai sarana pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi secara konkret, interaktif, dan menyenangkan, sehingga membantu anak mengenali bentuk huruf, menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta menyusunnya menjadi kata sederhana, sekaligus mengenalkan Budaya Bali sebagai bagian dari penguatan identitas dan karakter anak sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*educational research and development*) yang bertujuan menghasilkan produk baru sekaligus menguji kelayakannya (Sukmadinata, 2008; Sugiyono, 2009). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang dicetuskan oleh Thiagarajan dalam Haqe dkk. (2023), yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan hingga tahap pengembangan (*develop*), sedangkan tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilaksanakan secara penuh karena keterbatasan waktu penelitian.

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Tejakula, Desa Tejakula, Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng, pada semester ganjil dan genap tahun ajaran 2025/2026, terhitung dari bulan November 2025 hingga Mei 2026. Subjek penelitian dibagi menjadi subjek validator dan subjek uji kepraktisan. Subjek validator terdiri atas sembilan orang ahli/dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD) Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, yang terbagi menjadi tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa. Subjek uji kepraktisan terdiri atas lima orang guru dan lima belas anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Tejakula sebagai subjek uji coba lapangan.

Prosedur pengembangan pada tahap pendefinisian (*define*) meliputi analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis pebelajar (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan perumusan tujuan (*specifying of objectives*), yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan Focus Group Discussion (FGD) bersama kepala sekolah, guru, orang tua, dan peneliti. Tahap perancangan (*design*) meliputi penyusunan *storyboard* menggunakan Microsoft Word, penentuan kosakata dan tema Budaya Bali, serta pengembangan tampilan media menggunakan aplikasi Dola AI untuk mengubah foto menjadi ilustrasi kartun, Canva untuk mendesain latar (*background*), Wordwall sebagai platform utama penyusunan permainan menyusun huruf, dan Google Sites untuk menggabungkan seluruh elemen permainan menjadi satu tautan situs yang utuh. Pada tahap pengembangan (*develop*), produk divalidasi oleh sembilan ahli, direvisi berdasarkan masukan validator, kemudian diujicobakan kepraktisannya kepada guru dan peserta didik kelompok B1.

Data penelitian dianalisis menggunakan rumus Aiken's V untuk data validitas, yaitu $V = \sum s / [n(c-1)]$, dengan s merupakan selisih antara skor yang diberikan validator (r) dan skor terendah dalam kategori penilaian (I_o), n adalah banyaknya validator, dan c adalah banyaknya kategori penilaian (Hendryadi, 2017). Indeks V yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan kriteria: 0,8-1,0 (validitas sangat tinggi), 0,6-0,79 (validitas tinggi), 0,4-0,59 (validitas sedang), 0,2-0,39 (validitas rendah), dan 0,0-0,19 (validitas sangat rendah) (Arikunto, 2009). Adapun data kepraktisan dianalisis menggunakan rumus persentase (Riduwan & Akdon, 2013), dengan hasil diinterpretasikan berdasarkan kriteria: 86-100% (sangat praktis), 76-85% (praktis), 60-75% (cukup praktis), 55-59% (kurang praktis), dan $\leq 54\%$ (kurang praktis sekali) (Purwanto, 2009).

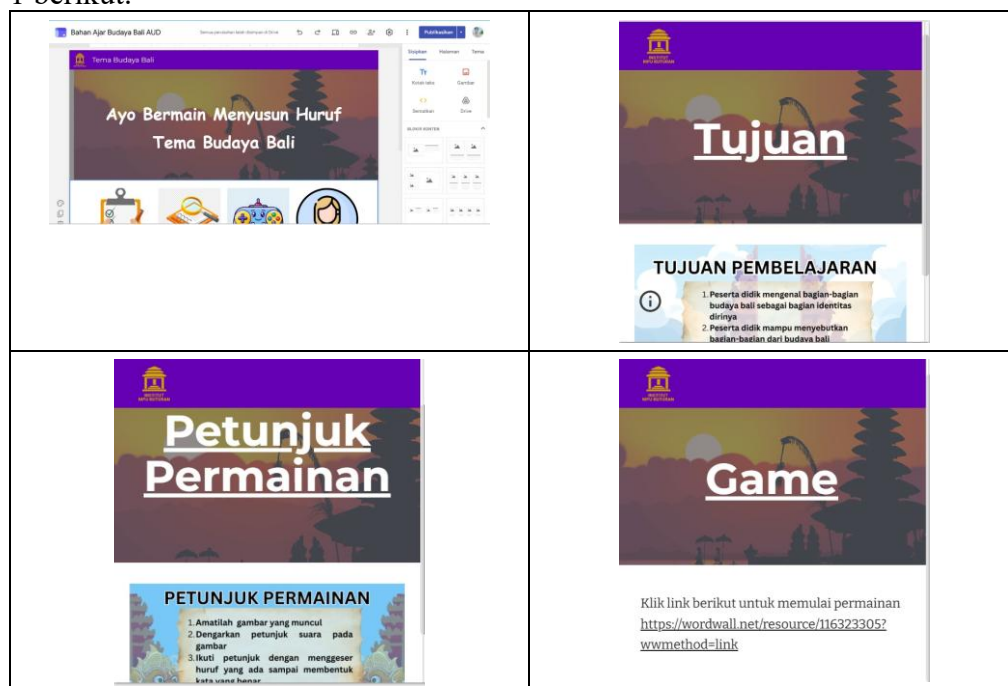
HASIL DAN PEMBAHASAN

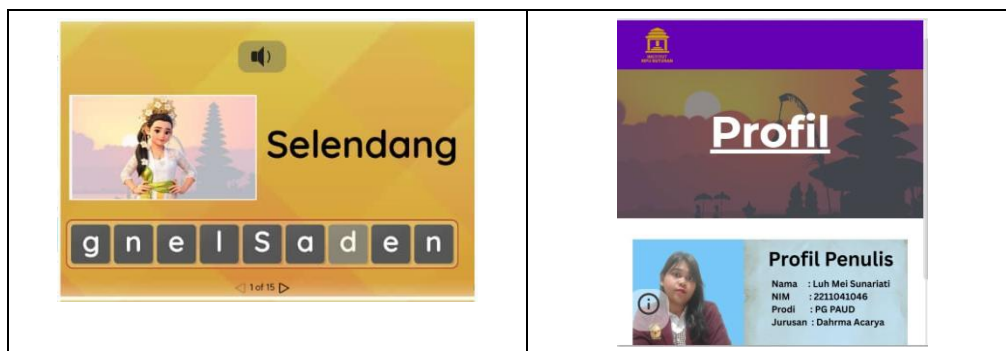
Penelitian ini menghasilkan sebuah permainan menyusun huruf berbantuan Wordwall tema Budaya Bali untuk aspek bahasa anak usia dini di TK Negeri Pembina Tejakula. Hasil penelitian dan pembahasan dipaparkan pada tiga bagian, yaitu rancang bangun, validitas, dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Rancang Bangun Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini

Rancang bangun produk dihasilkan melalui tahap pendefinisian (define) dan perancangan (design). Pada tahap pendefinisian, analisis awal-akhir menunjukkan bahwa dari 75 anak kelompok B, sebanyak 60 anak (80%) belum mengenal simbol huruf secara optimal dan pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang belum terintegrasi nilai Budaya Bali. Analisis pebelajar menemukan bahwa anak masih mengalami kebingungan membedakan huruf-huruf yang memiliki kemiripan visual, sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dalam Wati dan Safitri (2024) bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada fase praoperasional yang membutuhkan aktivitas konkret, visual, dan berbasis permainan. Kebutuhan inilah yang mendasari pemilihan Wordwall sebagai media utama, karena platform ini menyediakan aktivitas menggeser (*drag and drop*) huruf secara langsung pada layar.

Pada tahap perancangan, disusun *storyboard* sebagai acuan alur media yang meliputi cover, tujuan permainan, petunjuk permainan, permainan menyusun huruf, dan profil pengembang. Seluruh elemen kemudian diwujudkan pada platform Google Sites yang menghasilkan lima halaman utama, yaitu Beranda, Tujuan, Petunjuk Permainan, Game, dan Profil, yang seluruhnya terhubung dengan tautan permainan *Wordwall* jenis Anagram berisi lima belas soal. Tampilan kelima halaman utama beserta salah satu tampilan soal permainan disajikan pada Gambar 1 berikut.





Gambar 1. Tampilan Media Permainan Menyusun Huruf Berbantuan *Wordwall* Tema Budaya Bali (Beranda, Tujuan, Petunjuk Permainan, Game, Profil, dan Contoh Soal Anagram)

Seluruh halaman dirancang dengan header berwarna ungu berlogo Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan dan latar bernuansa senja khas Bali yang menampilkan siluet pura, penjor, dan payung tradisional, sehingga nuansa visual Budaya Bali tetap konsisten pada setiap halaman. Permainan Anagram pada Wordwall berisi lima belas soal yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori kosakata Budaya Bali, yaitu pakaian adat (selendang, kwaca, wastra, kampuh, destar, kebaya), makanan dan minuman tradisional (sate lilit, lawar, loloh, es daluman), serta alat musik tradisional/gamelan (ceng-ceng, gangsa, reong, gong, kendang). Pemilihan kosakata ini sejalan dengan kedudukan pakaian adat Bali sebagai bagian identitas budaya yang sarat makna simbolik (Subawa, 2024), nilai edukatif pengenalan kuliner tradisional (Sulistyo dkk., 2022), serta nilai edukatif pengenalan alat musik tradisional bagi perkembangan motorik, kognitif, dan sosial-emosional anak (Ariyoga dkk., 2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat bantu perancangan visual media pembelajaran interaktif juga telah terbukti efektif meningkatkan peran media dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar (Santini & Mahartini, 2026).

Mekanisme permainan Anagram, ketika anak menggeser kotak huruf hingga membentuk kata yang benar dan memperoleh umpan balik seketika (instant feedback) berupa perubahan visual dan audio, merupakan penerapan nyata teori behavioristik Skinner dalam Hasnah dkk. (2025), sehingga perilaku benar anak dalam menyusun huruf semakin diperkuat melalui reinforcement positif (Pratama & Hartono, 2022). Keberadaan halaman Petunjuk Permainan serta peran guru dalam mendampingi anak yang mengalami kesulitan juga merupakan bentuk scaffolding sesuai konsep Zone of Proximal Development Vygotsky dalam Kurniati (2025). Rancang bangun ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu: berbeda dengan Nurrahma dkk. (2023) dan Badriah dkk. (2024) yang memanfaatkan Wordwall tanpa muatan budaya lokal, serta Setyowahyudi dkk. (2023) yang mengangkat tema Budaya Bali namun berfokus pada pengenalan budaya secara umum, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan kosakata dan visual Budaya Bali ke dalam permainan menyusun huruf untuk aspek keaksaraan awal. Temuan ini sejalan dengan tren pengembangan media pembelajaran interaktif berorientasi kearifan lokal yang belakangan berkembang pesat, seperti pengembangan media berbasis nilai Tri Kaya Parisudha (Yastiti dkk., 2026), media

pembelajaran komik digital interaktif berorientasi kearifan lokal (Apriliantari dkk., 2026), serta komik interaktif berbasis kearifan lokal untuk literasi digital siswa (Wati dkk., 2026), namun penelitian ini berbeda karena secara spesifik menyoar anak usia dini melalui permainan menyusun huruf berbantuan Wordwall.

Validitas Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini

Produk yang telah dirancang divalidasi oleh sembilan ahli yang terbagi ke dalam tiga aspek, yaitu media, materi, dan bahasa, dengan masing-masing aspek dinilai oleh tiga orang ahli. Data validitas dianalisis menggunakan rumus Aiken's V, dengan hasil ringkasan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Validitas Produk Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali

Aspek Validasi	Indeks V	Kategori	Keterangan
Ahli Media	0,929	Sangat Tinggi	Sangat layak
Ahli Materi	0,958	Sangat Tinggi	Sangat layak
Ahli Bahasa	0,927	Sangat Tinggi	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli media memperoleh indeks V sebesar 0,929, ahli materi sebesar 0,958, dan ahli bahasa sebesar 0,927, yang seluruhnya berada pada kategori sangat tinggi (0,8-1,0) menurut kriteria Arikunto (2009). Tingginya validitas media sejalan dengan teori behavioristik Skinner dalam Hasnah dkk. (2025), karena ketiga validator media menilai tinggi butir-butir yang berkaitan dengan fungsionalitas tautan Wordwall, konsistensi navigasi, dan kualitas visual yang memungkinkan media memberikan immediate feedback berupa suara, animasi, dan perubahan warna setiap kali anak menempatkan huruf (Pratama & Hartono, 2022). Validitas materi dan bahasa yang sangat tinggi turut memperkuat relevansi teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, karena validator materi menilai tinggi kesesuaian kosakata bertema Budaya Bali dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, sedangkan validator bahasa menilai tinggi ketepatan struktur kalimat instruksi yang mendukung penerapan scaffolding dalam konsep Zone of Proximal Development (Kurniati, 2025).

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil validitas produk ini sejalan dengan beberapa penelitian sejenis. Ramadhani dkk. (2025) yang mengembangkan game edukatif berbasis Wordwall untuk keaksaraan anak kelompok B memperoleh validitas 100% dari ahli media dan 95% dari ahli materi, sedangkan Sawitri (2025) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berorientasi Tri Hita Karana memperoleh validitas 89% pada aspek media, 90% pada aspek isi, dan 90% pada aspek bahasa. Nilai validitas pada penelitian ini, yaitu 92,9% (media), 95,8% (materi), dan 92,7% (bahasa), berada pada kisaran yang serupa dengan kedua penelitian tersebut, sehingga memperkuat temuan bahwa pengembangan media berbantuan Wordwall yang diintegrasikan dengan konten kontekstual secara konsisten memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi dari para ahli. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Adnyani dkk. (2025) yang

mengembangkan multimedia interaktif bermuatan kearifan lokal dan memperoleh validitas sangat tinggi pada aspek media dan materi (0,9) serta aspek bahasa (0,8). Dengan demikian, produk Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali dinyatakan sangat valid dan layak dilanjutkan ke tahap uji kepraktisan.

Kepraktisan Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini

Setelah produk dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah menguji kepraktisan produk secara langsung di lapangan. Uji kepraktisan dilakukan oleh lima orang guru dan lima belas anak kelompok B1 melalui angket respon dengan skala penilaian 1-5. Rekapitulasi hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali

Penilai	Persentase (%)	Kategori
Pendidik (5 guru)	95,11%	Sangat Praktis
Peserta Didik (15 anak)	93,46%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, penilaian kepraktisan oleh lima orang pendidik terhadap sembilan butir pernyataan yang meliputi aspek tampilan, materi, dan pengoperasian media mencapai rata-rata 95,11% dengan kategori sangat praktis. Capaian ini sejalan dengan prinsip teori belajar behavioristik yang dikemukakan Skinner dalam Hasnah dkk. (2025), karena fitur Wordwall menyediakan umpan balik langsung berupa suara, animasi, dan perubahan warna setiap kali anak menempatkan huruf, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan konsisten (Suyadi, 2017).

Penilaian kepraktisan oleh lima belas peserta didik terhadap sebelas butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, pengoperasian, pemahaman konsep, dan kemanfaatan media memperoleh rata-rata 93,46% dengan kategori sangat praktis. Skor tertinggi diperoleh pada butir tampilan dan kemudahan awal penggunaan media, sedangkan skor terendah pada butir pemahaman konsep dan kemandirian anak dalam bermain, meskipun tetap berkategori sangat praktis. Hasil ini dapat dimaknai melalui teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky, karena anak kelompok B yang berada pada tahap praoperasional membutuhkan media yang memungkinkan manipulasi objek secara visual dan konkret, yang terpenuhi melalui aktivitas menyeret, mengurutkan, dan mencocokkan huruf secara langsung pada Wordwall (Pratama & Hartono, 2022), dengan tetap didukung scaffolding guru sesuai prinsip Zone of Proximal Development (Kurniati, 2025).

Tingginya kepraktisan produk juga tidak terlepas dari muatan tema Budaya Bali yang diintegrasikan ke dalam permainan, sehingga aktivitas menyusun huruf menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan pengalaman keseharian anak (Subawa, 2024). Temuan kepraktisan ini sejalan dengan hasil penelitian Sawitri (2025) yang memperoleh skor kepraktisan sebesar 94% dari guru dan 95,04% dari siswa pada media pembelajaran interaktif berorientasi budaya lokal Bali. Penelitian-penelitian

terdahulu yang menggunakan media Wordwall turut mendukung temuan ini: Nurrahma dkk. (2023) menunjukkan pengaruh Wordwall terhadap kemampuan membaca permulaan, Badriah dkk. (2024) membuktikan pengaruh game edukasi berbasis Wordwall terhadap perkembangan kognitif anak, sementara Sholehati dkk. (2025) menemukan bahwa permainan Wordwall meningkatkan daya ingat dan keterlibatan aktif anak. Temuan ini turut diperkuat oleh Negara dkk. (2026) yang menunjukkan efektivitas media interaktif Wordwall pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta Semarajaya dkk. (2026) yang membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif berbantuan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi awal berbasis budaya lokal bagi anak kelompok B di lembaga PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik tiga simpulan utama. Pertama, Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali untuk Anak Usia Dini berhasil dikembangkan melalui tahap pendefinisian dan perancangan model 4-D, menghasilkan media interaktif berbasis Google Sites yang terintegrasi dengan platform Wordwall, memuat lima halaman utama (Beranda, Tujuan, Petunjuk Permainan, Game, dan Profil) serta permainan Anagram berisi lima belas soal yang mengintegrasikan kosakata pakaian adat, makanan dan minuman tradisional, serta alat musik tradisional Bali. Kedua, produk dinyatakan sangat valid dengan indeks Aiken's V sebesar 0,929 pada aspek media, 0,958 pada aspek materi, dan 0,927 pada aspek bahasa, seluruhnya berkategori sangat tinggi. Ketiga, produk dinyatakan sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 95,11% dari penilaian pendidik dan 93,46% dari penilaian peserta didik. Dengan demikian, Permainan Menyusun Huruf Berbantuan Wordwall Tema Budaya Bali layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran literasi awal berbasis budaya lokal bagi anak usia dini di TK Negeri Pembina Tejakula.

Penelitian ini diharapkan menjadi titik awal bagi pengembangan lebih lanjut. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap penyebaran (disseminate) dan menguji efektivitas produk melalui desain eksperimen guna mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini secara terukur, serta memperluas cakupan subjek penelitian pada beberapa TK dengan karakteristik anak yang lebih beragam agar produk dapat diuji generalisasinya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1-15.
- Aini, N. (2024). Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education Students*, 4(2), 370-387.

- Andini, A. N., & Mubin, A. N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Anggarini, K., Mahartini, K. T., & Pramana, K. A. B. A. (2026). Penanaman Nilai Tat Twam Asi pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Bersama di PAUD Widya Dharma Bondalem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 342-353.
- Anggraini, E. S., & Utara, S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27-37.
- Apriliantari, N. K. S., Mahartini, K. T., & Dewi, P. Y. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal pada Materi Bumi Kita Terancam Bahaya Mata Pelajaran IPAS Kelas VI. *Widyajaya: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 420-433.
- Apriyani, N., Hibana, H., & Suhrahman, S. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126-140.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, N. P. S., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2024). Pengenalan Permainan Tradisional Bali Dolanan Bagi Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 7(1), 116-126.
- Ariyoga, I. N., Sutana, I. G., Negara, G. A. J., & Oktaviana, D. (2025). *Bondres, Dharma Pembawa Ketawa*. Badung: Nilacakra.
- Ayuni, N. M. (2024). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok B TK Kartika Vii-3 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Erawati, N. M. P. (2024). Filsafat Tari Dalam Kebudayaan Bali. *Widyadari*, 25(1), 173-182.
- Fajri, N., & Mulyani, S. (2022). Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45-56.
- Gutni, K. P. (2024). Permainan Kotak Ajaib Pengaruh Media Permainan Kotak Ajaib Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 5(1), 55-65.
- Haqe, A. I., Wulandari, P. A., Wulandari, W., & Utama, I. (2023). Desain Pengembangan Buku Panduan Digital “Permainan Papan Agama” Untuk Anak Usia Dini. *Jetish: Journal Of Education Technology Information Social Sciences And Health*, 2(1), 503-508.
- Harun, D. T. K. S., & Rahardjo, M. M. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengatasi Kebosanan Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (5), 4919-4929.
- Heryani, K. H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aktualitas: Jurnal Penelitian Sosial Agama*, 10 (1), 75-94.
- Islakhulia, F. (2025). Optimalisasi Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*.

- Juwariah, S. (2024). Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Ra Al Jannah Jakarta Utara. Skripsi. Institut PTIQ Jakarta.
- Kurniati, E. (2025). Teori sosiokultural Vygotsky untuk anak usia dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-24.
- Mahartini, K. T., & Suastika, I. N. (2022). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Berbasis Tri Kaya Parisudha pada Kurikulum 2013 untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 84-92.
- Negara, I. P. J. H., Mahartini, K. T., & Dewi, P. Y. A. (2026). Studi Literatur: Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Mata Pelajaran IPAS SD. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(2), 1773-1783.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140
- Pratama, R., & Hartono, A. (2022). Penggunaan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–53.
- Putri, M., & Rachmawati, Y. (2022). Game Edukatif sebagai Media Pengembangan Literasi Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 3012–3025.
- Rahmawati, A. (2022). Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jawa Barat: CV Rumah Pustaka.
- Rahmawati, I. A., & Dewi, P. S. (2023). Efektivitas permainan edukatif digital terhadap pengenalan huruf anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(1), 33–42.
- Ramadhani, F., dkk. (2025). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Wordwall untuk Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Salsabila, C., Nurjannah, E., Elvira, E., Maysaroh, S., Ulida, U., & Utami, W. S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4369-4377.
- Santini, K. I., & Mahartini, K. T. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Ular Tangga Berbantuan Canva Materi Perkalian pada Pembelajaran Matematika Kelas 3 SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 19(1), 12-16.
- Sawitri, N. P. R. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Kelompok B di TK Sinar Harapan. Skripsi. Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja.
- Semarajaya, K. M., Mahartini, K. T., & Parmita, I. G. N. A. Y. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas Lima Gugus Tiga Kecamatan Gerokgak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 215-227.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62-72.

- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46-54.
- Subawa, I. B. G. (2024). Agama Hindu dan Budaya Bali: Warisan Luhur dalam Kehidupan Modern. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 7(4), 104-113.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman, L., Marta, R. F. M., Wachyudi, K., Wibawa, A. P., Kafiar, E., Ismail., Adawayiah, R., Anyan., & Puteri, G. B. (2025). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Askara Sastra
- Sulistyo, E., Sukmana, I. T., & Mertayasa, G. A. (2022). Wisata Kuliner Sebagai Penopang Pariwisata Budaya Berkelanjutan Di Kota Denpasar. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 6(1), 44-54.
- Suyatno, S. (2011). Revitalisasi Kearifan Lokal Sebagai Identitas Bangsa di Tengah Perubahan Nilai Sosiokultural (Local Revitalization as a National Identity in the Midst of Change Socio-cultural Values). *Metasastra: Jurnal Penelitian Sastra*, 4(1), 82-89.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2021). Pengembangan Media Buku Pendamping Sebagai Alternatif Dari Permasalahan Literasi Dini Pada Anak Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 191-200.
- Wati, K. S., & Safitri, D. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(1), 11-20.
- Wati, N. N. K., Handayani, N. N. L., & Mahartini, K. T. (2026). Integrating Local Wisdom Assisted by Interactive Comics in Social Studies Learning: Its Effect on Elementary School Students' Digital Literacy and Conceptual Understanding. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(3), 589-603.
- Yastiti, N. T., Mahartini, K. T., & Ardiawan, I. K. N. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Kaya Parisudha Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 5(3), 3011-3028.