

Technology-Based Learning Using the *Wordwall* Game Platform for Early Childhood: A Systematic Literature Review

Dessy Syofiyanti^{1*}, Pipit Aprilia Susanti², Martiani³, Yolla Fransisca⁴, Dwi Budiarti⁵, Rahma Dwi Marta⁶, Serli Hasmita⁷

STAI Madinatun Najah^{1,4,5,6,7}, Universitas Mataram², Universitas Dehasen Bengkulu³

*E-mail: dessysyofiyanti@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of technology-based learning through the Wordwall game-based learning platform in early childhood education using the Systematic Literature Review (SLR) method. The study systematically reviewed ten national and international journal articles published between 2019 and 2025 that examined the application of Wordwall in early childhood learning. The selection process involved inclusion and exclusion criteria to ensure the relevance and quality of the reviewed studies. The results indicate that Wordwall is highly effective in enhancing children's cognitive, language, and learning motivation aspects. It promotes active engagement, improves vocabulary mastery, and fosters logical thinking through interactive game-based activities. Moreover, Wordwall encourages teachers to design creative and child-centered learning experiences aligned with 21st-century digital competencies. Despite its advantages, several challenges remain, including limited digital infrastructure and teachers' technological readiness in certain schools. Overall, the findings demonstrate that Wordwall serves as an adaptive, effective, and enjoyable digital learning innovation that supports holistic child development in early childhood education settings.

Keywords: Wordwall, Game-Based Learning, Early Childhood Education



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era modern telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Negara-negara maju seperti Jepang, Amerika Serikat, Korea Selatan, dan Tiongkok telah menjadikan teknologi sebagai elemen strategis dalam sistem pendidikan mereka. Teknologi pendidikan tidak hanya dipahami sebagai penggunaan perangkat digital, tetapi juga sebagai penerapan pendekatan ilmiah dan sistematis yang bertujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta daya tarik proses belajar mengajar (Asmadi et al., 2025).

Transformasi digital kini mulai menjangkau berbagai jenjang pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam konteks ini, teknologi hadir dalam bentuk perangkat keras maupun perangkat lunak yang dapat menunjang pembelajaran. Namun, di Indonesia, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini belum merata. Banyak lembaga PAUD yang masih menghadapi kendala keterbatasan sarana, kurangnya pelatihan guru, serta persepsi bahwa teknologi tidak cocok bagi anak usia dini. Akibatnya, pembelajaran masih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, lembar kerja, dan alat peraga sederhana. Berdasarkan pengamatan di lapangan, fenomena ini juga terlihat di beberapa satuan PAUD di daerah dengan fasilitas terbatas. Guru telah berupaya menghadirkan kegiatan eksperimen atau proyek, namun sering kali anak-anak tampak kehilangan fokus, bosan, dan kurang antusias.

Hal ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung aktif, ingin tahu, dan belajar melalui pengalaman bermain. Kondisi ini sejalan dengan temuan Nabila Zakiyyatul Af'idah (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi dan partisipasi anak, serta berdampak pada keterlambatan perkembangan kognitif dan bahasa.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur permainan dan teknologi secara seimbang (Hendrawati, 2023). Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Game-Based Learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi (Lisa & Muthohar, 2024). Metode ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, eksplorasi, dan interaksi langsung (Andayani, 2021); (Hendrawati, 2023).

Salah satu platform GBL yang populer dan mudah diakses adalah *Wordwall*, sebuah aplikasi yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, puzzle, dan permainan pencocokan gambar (Hamidah et al., 2023). *Wordwall* tidak hanya membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, literasi awal, dan bahasa anak ((Ruciani & Saputro, 2025). Kelebihan lain *Wordwall* adalah kemampuannya beradaptasi pada kondisi sekolah dengan keterbatasan sarana, karena dapat diakses melalui gawai sederhana seperti smartphone atau laptop (Gingga Prananda, Loso Judijanto, Stavini belia & Rossa Ramadhona, 2024).

Namun *Wordwall* telah banyak digunakan di berbagai tingkat pendidikan, penerapannya pada PAUD masih tergolong baru dan belum banyak dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, dibutuhkan analisis komprehensif terhadap berbagai penelitian terdahulu untuk mengetahui efektivitas, tantangan, serta peluang penerapan *Wordwall* di pendidikan anak usia dini.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR memungkinkan peneliti menelusuri, mengumpulkan, dan mensintesis hasil penelitian sebelumnya secara sistematis, transparan, dan bebas dari bias subjektif (Siddaway et al., 2019). Pendekatan ini penting karena penelitian mengenai *Wordwall* pada PAUD tersebar di berbagai publikasi dengan fokus dan hasil yang beragam. Melalui SLR, peneliti dapat memetakan tren riset, mengidentifikasi kesenjangan ilmiah, dan menemukan pola-pola efektifitas penerapan *game-based learning* di PAUD.

Penggunaan metode SLR juga memperkuat validitas hasil kajian karena setiap data dikaji berdasarkan kriteria tertentu, bukan berdasarkan preferensi subjektif peneliti. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di PAUD, serta menjadi dasar bagi guru dan lembaga pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis hasil-hasil penelitian terkait penggunaan platform *Wordwall* dalam pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Hasil kajian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas, tantangan, dan peluang penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung motivasi dan perkembangan anak usia 5–6 tahun di PAUD.

Perkembangan media pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya terjadi di tingkat pendidikan dasar dan menengah, tetapi juga mulai diintegrasikan ke dalam pembelajaran anak usia dini di berbagai negara. Platform seperti *Wordwall*, *Kahoot!*, dan *Quizizz* menjadi contoh media interaktif yang digunakan untuk memperkenalkan konsep belajar digital secara menyenangkan. Penguasaan literasi digital sejak usia dini merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang harus dikembangkan secara bertahap. Dalam konteks ini, penggunaan *Wordwall* di PAUD tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sarana membangun kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kolaborasi sosial.

Di Indonesia, penerapan media digital di PAUD masih menghadapi tantangan, baik dari sisi infrastruktur maupun kesiapan guru. Hasil penelitian Hamidah (2023) menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD masih membutuhkan pelatihan dalam pengelolaan media digital berbasis permainan. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan pemetaan empiris terkait efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang adaptif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui kajian sistematis ini, diharapkan diperoleh dasar teoretis dan praktis bagi guru dan lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berbasis bermain.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik pembelajaran berbasis teknologi melalui platform *Wordwall* pada anak usia dini. Menurut Siddaway, Wood, dan Hedges (2019), metode SLR dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk meminimalkan bias peneliti serta memastikan keandalan hasil sintesis literatur. Sementara itu, Triandini dkk (2019) menjelaskan bahwa SLR menjadi pendekatan yang efektif untuk menelusuri tren dan perkembangan penelitian dalam bidang pendidikan di Indonesia. Berdasarkan pandangan tersebut, penelitian ini menerapkan metode SLR karena dianggap mampu memberikan gambaran komprehensif dan objektif terhadap efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini (Syofiyanti et al., 2025).

Proses penelitian dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu: (1) perumusan pertanyaan penelitian tentang penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran anak usia dini, (2) pencarian artikel melalui *Google Scholar* dan *Harzing Publish or Perish* dengan kata kunci “game-based learning *Wordwall*” dan “media digital interaktif PAUD” pada rentang tahun 2019–2025, (3) seleksi artikel menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan relevansi dan validitas data, serta (4) analisis isi terhadap artikel terpilih untuk menelaah pola, fokus, dan temuan utama (Alifah et al., 2023). Hasil analisis disintesis secara deskriptif untuk memperoleh kesimpulan yang komprehensif tentang efektivitas *Wordwall* dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Berdasarkan hasil penelusuran literatur yang dilakukan melalui berbagai sumber daring seperti *Google Scholar*, dan *Harzing* ditemukan 146 artikel yang berpotensi relevan dengan topik penggunaan platform *Wordwall* dalam pembelajaran anak usia dini. Setelah melalui proses penyaringan berdasarkan kesesuaian judul, abstrak, dan isi penuh artikel, diperoleh 10 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Artikel-artikel terpilih tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi keefektifan, kelebihan, kekurangan, serta dampak positif dan negatif penggunaan *Wordwall* di lingkungan PAUD. Berdasarkan hasil analisis awal terhadap sepuluh artikel yang terpilih, terlihat adanya peningkatan tren penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* pada jenjang PAUD selama enam tahun terakhir.

Dari keseluruhan artikel, 70% di antaranya diterbitkan dalam periode 2023–2025, menunjukkan peningkatan minat peneliti terhadap inovasi pembelajaran digital untuk anak usia dini. Fokus penelitian terbanyak ditemukan pada pengembangan kemampuan kognitif (40%) dan bahasa (30%), sedangkan aspek sosial-emosional dan kreativitas anak masih relatif jarang dikaji. Sebagian besar penelitian menggunakan metode eksperimen dan penelitian pengembangan (R&D), yang menekankan validasi efektivitas media *Wordwall* dalam konteks belajar sambil bermain. Tren ini menunjukkan bahwa *Wordwall* semakin diakui sebagai media pembelajaran yang relevan dengan pendekatan *learning through play*. Selain meningkatkan minat belajar anak, media ini juga memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam merancang kegiatan digital yang sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar.

Hasil analisis ini menegaskan pentingnya penelitian lanjutan yang mengeksplorasi penerapan *Wordwall* pada bidang perkembangan lain seperti sosial-emosional dan moral anak, agar penggunaannya di PAUD menjadi lebih komprehensif. Rangkuman hasil analisis terhadap 10 artikel terpilih disajikan pada tabel berikut.

Table 1.
Ringkasan Temuan Artikel Yang Terpilih

No.	Penulis dan Tahun	Metode Penelitian	Fokus Penelitian/ Jenis Penggunaan Wordwall	Temuan Utama
1	Hasanah & Gudnanto (Hasanah & Gudnanto, 2023).	Penelitian tindakan kelas (PTK) kualitatif	Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini	Wordwall meningkatkan kemampuan kognitif anak dari 63% ke 98% dan mendorong motivasi belajar
2	Silvia dan Wirabrata (Silvia & Wirabrata, 2021)	Penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE	Pengembangan media Wordwall untuk meningkatkan kosakata anak usia dini	Media Wordwall dinilai sangat layak dan efektif meningkatkan kemampuan kosakata anak
3	Shinta Virgie Sekar Aulia & Neni Mulya (Shinta Virgie Sekar Aulia, 2025)	Penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE	Pengembangan Wordwall AI untuk peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini	Wordwall AI valid dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir serta keterlibatan anak dalam pembelajaran
4	Indarsih, Ida Yeni Rahmawati & Nurtina Irsad Rusdiani (Indarsih, Ida Yeni Rahmawati, 2023)	Deskriptif kualitatif	Penerapan game Wordwall untuk menstimulasi bahasa reseptif anak usia dini di TK PKK Bulu Lor	Tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi Wordwall meningkatkan kemampuan memahami perintah, kosa kata, dan fokus anak.
5	Yusrin R. Mustapa, Pupung P. Ardini, & Rapi Us. Djuko (Yusrin R. Mustapa et al., 2024)	Eksperimen (One Group Pretest-Posttest)	Pengaruh Wordwall online terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak 5–6 tahun	Ada pengaruh signifikan Wordwall terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan (t hitung 24,744 > t tabel 2,201; sig < 0,05).
6	Nabila Zakiyyatul Af'idah (Nabila Zakiyyatul Af'idah, 2024)	Kajian pustaka	Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap minat belajar anak usia dini	Wordwall meningkatkan minat belajar dan motivasi melalui permainan interaktif yang menyenangkan.

7	Putri Sholehati, Asri Widiatsih, Ahmad Afandi (2025)	Deskriptif kualitatif	Penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran kognitif anak TK B usia 5–6 tahun	meningkatkan daya ingat, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif anak.
8	Nisna Nursarofah, Taopik Rahman, Gilar Gandana (2024)	Studi Kepustakaan	Game interaktif Wordwall sebagai inovasi media pembelajaran digital	Wordwall efektif sebagai media digital yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar
9	Rendy Setyowahyudi, Luh Ayu Tirtayani, Nurul Indana (2023)	Kuasi Eksperimen	Pengaruh Wordwall interaktif terhadap kemampuan mengenal budaya Bali anak pada anak usia dini	Ada pengaruh signifikan Wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya Bali (sig < 0,05). Anak lebih antusias dan memahami budaya lokal dengan cara menyenangkan
10	Alessiya & Setiyo Utoyo (2024)	Kuasi eksperimen	Pengaruh media Wordwall terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Sabbihisma 4 Padang	Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung anak dan membuat pembelajaran matematika lebih menarik

Berdasarkan hasil analisis terhadap sepuluh artikel yang dikaji, diperoleh gambaran bahwa penggunaan *Wordwall* telah banyak diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini dengan berbagai metode penelitian, seperti penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian dan pengembangan (R&D), serta kuasi eksperimen. Sebagian besar penelitian berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif, bahasa, dan motivasi belajar anak. Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir, memperluas kosakata, serta membangkitkan antusiasme anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian pengembangan juga menunjukkan bahwa media *Wordwall* dinilai layak dan valid digunakan sebagai sarana pembelajaran digital yang menarik bagi anak usia dini.

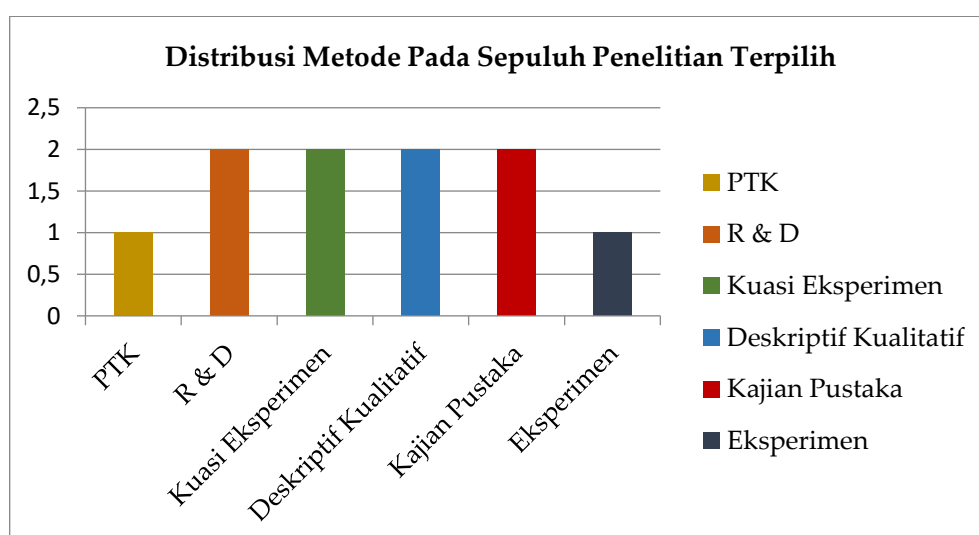
Keberagaman metode dalam penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Wordwall* telah diuji dari berbagai perspektif. Hal ini menandakan adanya upaya berkelanjutan dari para peneliti untuk memahami potensi media digital dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan di lingkungan PAUD. Selain itu, hasil sintesis dari berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan *Wordwall* tidak hanya berfokus pada hasil belajar anak, tetapi juga pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Beberapa penelitian menekankan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik melalui kegiatan bermain yang terarah dan bermakna. Guru menjadi lebih mudah melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung karena hasil permainan dapat menunjukkan tingkat pemahaman anak terhadap materi.

Dengan demikian, *Wordwall* berperan tidak hanya sebagai media hiburan digital, tetapi juga sebagai instrumen asesmen formatif yang mendukung prinsip pembelajaran aktif dan menyenangkan. Temuan-temuan tersebut juga menunjukkan bahwa integrasi *Wordwall* dalam

kegiatan belajar di PAUD berpotensi memperkuat keterampilan abad ke-21 anak, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

Melalui aktivitas permainan yang interaktif, anak diajak untuk berpikir cepat, bekerja sama, serta mengekspresikan ide dalam suasana yang positif. Di sisi lain, guru memperoleh peluang untuk mengembangkan kreativitas pedagogis dalam mendesain permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan anak. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan penguatan karakter melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, keberagaman metode dan hasil penelitian tentang *Wordwall* memberikan gambaran yang lebih luas mengenai potensi media ini dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Analisis terhadap metode penelitian yang digunakan dapat membantu memahami sejauh mana pendekatan ilmiah yang berbeda menghasilkan temuan yang konsisten mengenai efektivitas *Wordwall*. Untuk memperjelas hal tersebut, berikut disajikan grafik distribusi metode penelitian yang digunakan dalam sepuluh artikel yang dianalisis. Grafik berikut menampilkan distribusi metode penelitian yang digunakan dalam sepuluh artikel mengenai penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran anak usia dini.



Gambar 1. Diagram Distribusi Penelitian Terpilih

Secara keseluruhan, temuan dari sepuluh artikel tersebut menegaskan bahwa *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Media ini tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif anak di kelas. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dipandang sebagai salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang potensial untuk digunakan di lembaga pendidikan anak usia dini.

2. Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari sepuluh artikel menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan belajar anak usia dini, khususnya pada ranah kognitif, bahasa, dan motivasi belajar. Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam konteks ini, *Wordwall* menyediakan wadah bagi anak untuk belajar melalui permainan digital yang interaktif, sehingga konsep belajar tidak bersifat pasif, melainkan partisipatif dan menyenangkan. Selain itu, hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak sejalan dengan pandangan Piaget tentang tahapan

perkembangan intelektual anak usia dini, di mana anak berada pada tahap praoperasional dan belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan visual. Game interaktif Wordwall yang menampilkan gambar, warna, dan gerakan mendukung cara berpikir simbolik anak serta membantu memperkuat daya ingat. Penelitian oleh Hasanah & Gudnanto (2023) serta Alessiya & Setiyo Utoyo (Alessiya & Utoyo, 2024) memperkuat hal tersebut dengan menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung dan berpikir logis setelah anak berinteraksi dengan permainan berbasis Wordwall. Dalam aspek bahasa, beberapa penelitian seperti Komang Sella Silvia (2021) dan Indarsih dkk. (2023) menegaskan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan kosakata dan bahasa reseptif anak. Dengan fitur Wordwall yang memungkinkan pengulangan, tantangan, dan visualisasi kata, anak terdorong untuk mengenali serta menggunakan kosakata baru secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis awal terhadap sepuluh artikel yang terpilih, terlihat adanya peningkatan tren penelitian mengenai penggunaan Wordwall pada jenjang PAUD selama enam tahun terakhir. Dari keseluruhan artikel, 70% di antaranya diterbitkan dalam periode 2023–2025, menunjukkan peningkatan minat peneliti terhadap inovasi pembelajaran digital untuk anak usia dini. Fokus penelitian terbanyak ditemukan pada pengembangan kemampuan kognitif (40%) dan bahasa (30%), sedangkan aspek sosial-emosional dan kreativitas anak masih relatif jarang dikaji. Sebagian besar penelitian menggunakan metode eksperimen dan penelitian pengembangan (R&D), yang menekankan validasi efektivitas media Wordwall dalam konteks belajar sambil bermain.

Tren ini menunjukkan bahwa Wordwall semakin diakui sebagai media pembelajaran yang relevan dengan pendekatan *learning through play*. Selain meningkatkan minat belajar anak, media ini juga memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam merancang kegiatan digital yang sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar. Hasil analisis ini menegaskan pentingnya penelitian lanjutan yang mengeksplorasi penerapan Wordwall pada bidang perkembangan lain seperti sosial-emosional dan moral anak, agar penggunaannya di PAUD menjadi lebih komprehensif.

Dari sisi afektif, berbagai studi menunjukkan bahwa Wordwall juga meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Media ini mampu menggabungkan unsur kompetisi ringan, umpan balik langsung, serta tampilan visual yang menyenangkan, sehingga anak merasa tertantang sekaligus senang saat belajar. Penelitian oleh Nabila Zakkiyyatul Af'idah (2024) dan NisnaNusarofah dkk (2024) mendukung temuan ini, di mana anak menjadi lebih bersemangat dan fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Wordwall tidak hanya efektif dari sisi hasil belajar, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang positif dan interaktif.

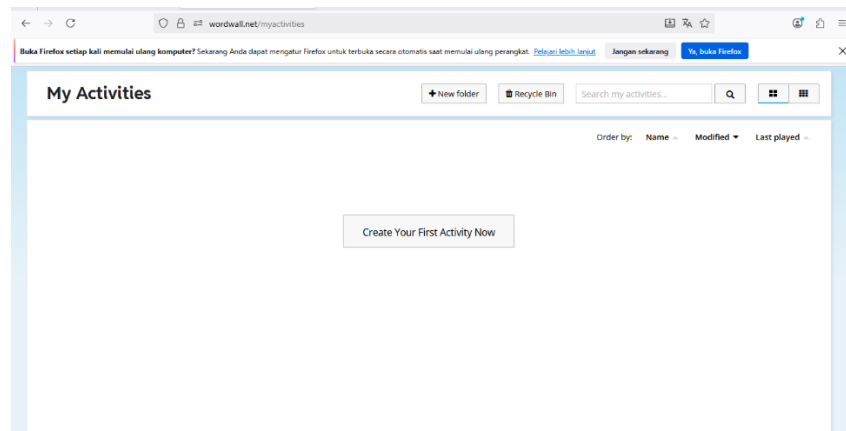
Lebih jauh lagi, penerapan Wordwall dalam pembelajaran anak usia dini juga memiliki implikasi terhadap peran guru dan desain pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif dalam merancang aktivitas berbasis Wordwall agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Penggunaan Wordwall sebaiknya tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pedagogis yang terencana. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada integrasi teknologi informasi, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis sejak dini.

Dengan mempertimbangkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa Wordwall merupakan salah satu inovasi media pembelajaran digital yang adaptif, efektif, dan relevan bagi pendidikan anak usia dini. Media ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran konvensional, tetapi juga memperkuat peran teknologi sebagai sarana pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada anak.

a. Visualisasi Proses dan Implementasi Wordwall Berdasarkan Kajian Literatur

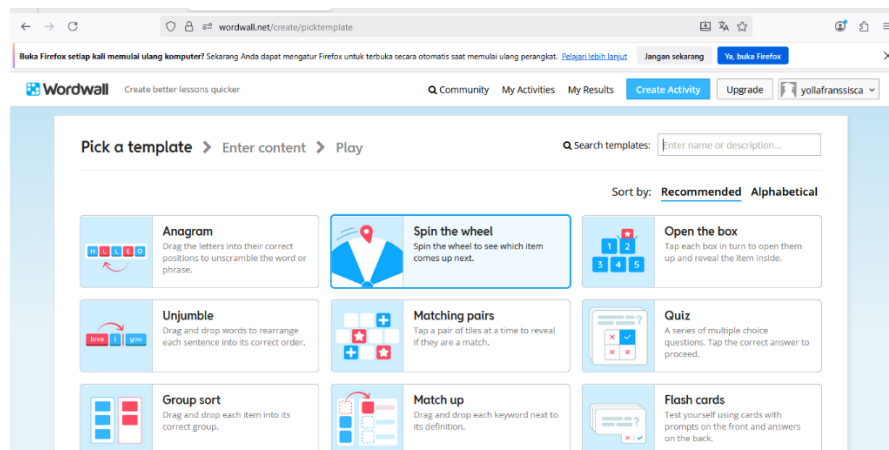
Berdasarkan hasil telaah terhadap sepuluh artikel yang dianalisis, ditemukan bahwa sebagian besar penelitian menggambarkan proses implementasi *Wordwall* melalui tahapan yang serupa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran digital berperan dalam merancang, menyesuaikan,

serta melaksanakan aktivitas interaktif sesuai dengan karakteristik anak. Untuk memberikan gambaran visual mengenai proses tersebut, berikut disajikan ilustrasi implementasi media *Wordwall* sebagaimana dilaporkan dalam berbagai penelitian terdahulu.



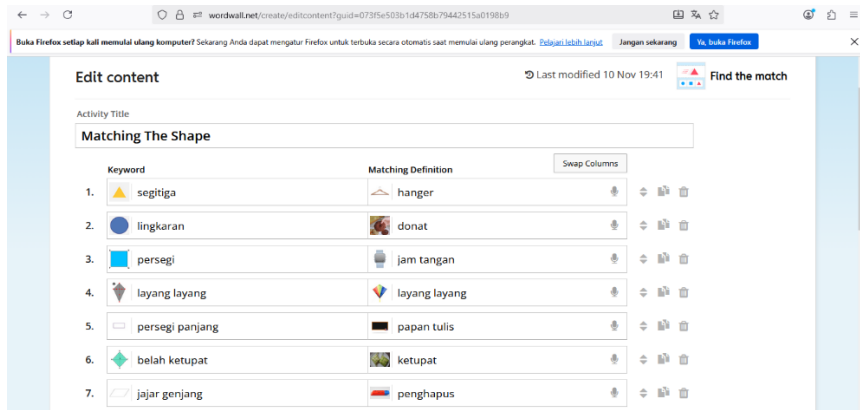
Gambar 2. Tampilan Awal Pembuatan Aktivitas di Platform *Wordwall*

Gambar ini menggambarkan tampilan awal halaman *My Activities* pada platform *Wordwall*, sebagaimana dijelaskan dalam beberapa penelitian terdahulu. Pada tahap ini, guru memulai proses perancangan aktivitas pembelajaran digital dengan memilih opsi pembuatan permainan baru sesuai dengan kebutuhan materi ajar.



Gambar 3. Pemilihan Template Permainan pada *Wordwall*

Tahapan ini menunjukkan proses pemilihan template permainan yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini. Beberapa penelitian melaporkan bahwa template seperti *Matching Pairs* dan *Quiz Game* sering dipilih karena mampu menstimulasi kemampuan berpikir cepat dan konsentrasi anak melalui aktivitas bermain interaktif.



Gambar 4. Proses Pengisian Konten Pembelajaran di *Wordwall*

Gambar ini memperlihatkan tahap pengisian konten permainan, di mana guru atau peneliti memasukkan kata kunci, gambar, dan audio sesuai tema pembelajaran. Berdasarkan hasil kajian literatur, tahap ini penting karena menuntut kreativitas pendidik untuk menyesuaikan materi agar relevan dengan karakteristik anak usia dini.



Gambar 5. Contoh Tampilan Permainan *Matching the Shape* saat dimainkan

Tampilan permainan ini menggambarkan hasil akhir dari aktivitas *Wordwall* yang dikembangkan menggunakan template *Matching the Shape*. Anak diminta mencocokkan bentuk geometri yang sesuai, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Penelitian terdahulu menemukan bahwa model permainan seperti ini dapat meningkatkan daya ingat visual dan kemampuan kognitif anak.



Gambar 6. Umpan Balik (*Feedback*) Otomatis dari *Wordwall*

Gambar ini memperlihatkan fitur umpan balik otomatis yang muncul ketika anak menjawab dengan benar. Menurut berbagai penelitian, adanya respon visual dan audio secara langsung dapat menumbuhkan rasa senang, motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang dipelajari.

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian sistematis melalui metode *Systematic Literature Review (SLR)* terhadap sepuluh artikel ilmiah yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penerapan platform Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki dampak yang signifikan dan positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pada anak usia dini. Wordwall berperan penting dalam menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui bermain dan eksplorasi.

Hasil sintesis dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan kognitif, penguasaan bahasa, daya ingat, serta motivasi belajar anak. Game edukatif yang disediakan dalam Wordwall mendorong anak untuk berpikir aktif, mengenal konsep-konsep dasar, memperluas kosakata, dan mengembangkan keterampilan berpikir logis melalui pengalaman belajar yang berbasis permainan. Selain berdampak positif terhadap perkembangan anak, implementasi Wordwall juga memiliki implikasi penting bagi guru dan lembaga pendidikan anak usia dini. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain aktivitas pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang terukur. Integrasi Wordwall dalam pembelajaran guru menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif, kontekstual, serta relevan dengan perkembangan teknologi digital di era pendidikan abad ke-21.

Meskipun hasil kajian menunjukkan efektivitas yang tinggi, beberapa penelitian juga menyoroti tantangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur digital di lembaga PAUD tertentu, kurangnya kompetensi guru dalam pengelolaan media digital, serta perlunya pendampingan agar anak tetap berinteraksi secara seimbang antara dunia digital dan aktivitas nyata. Oleh karena itu, diperlukan strategi implementasi yang terarah agar Wordwall dapat digunakan secara optimal dan membantu berkelanjutan dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan inovasi media pembelajaran digital yang efektif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Platform ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif dan bahasa anak, tetapi juga berkontribusi dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada anak (*child-centered learning*). Ke depan, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan Wordwall pada aspek-aspek perkembangan lainnya seperti sosial-emosional, kreativitas, dan kolaborasi anak, serta meninjau efektivitasnya dalam berbagai konteks budaya dan kurikulum pendidikan anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Alessiya, A., & Utoyo, S. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berhitung Anak. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(1), 145–150. <https://doi.org/10.17509/Edukids.V21i1.68761>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Imam, M., Sarin, Z., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). *Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd*. 1(3).
- Andayani, S. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman Vol. 7, No. 1 Januari-Juni 2021*, 7(1), 1–10.
- Asmadi, S. Z., Nasution, W. N., Irwan, M., & Nasution, P. (2025). *Peranan Teknologi Pendidikan Dalam*

- Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. 5, 7934–7942.
- Gingga Prananda, Loso Judijanto, Stavini Belia, A., & Rossa Ramadhona, N. C. L. (2024). Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *Issn Cetak : 2477-2143 Issn Online : 2548-6950*, 09.
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirawati, L. B. (2023). Strengthening Digital Literacy Of Elementary School Students Through Utilization Of Wordwall As Game-Based Learning Interactive Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/jisd.V7i2.55807>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.V17i2.17650>
- Hendrawati. (2023). Penerapan Strategi Bermain Dalam Pembelajaran Paud. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (1), 100–112.
- Indarsih, Ida Yeni Rahmawati, N. I. R. (2023). Penerapan Game Wordwall Untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Di Tk A Pkk Bulu Lor. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 6(3).
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Keterampilan 4c + S Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138.
- Nabila Zakiyyatul Af'idah. (2024). Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 213–220. <https://doi.org/10.35473/ijec.V6i1.3145>
- Nursarofah, N., Rahman, T., Gandana, G., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, U., Kampus, I., Rahman, T., Digital, M. P., & Dini, A. U. (2024). *Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi*. 9(1), 78–85.
- Ruciani, S., & Saputro, B. A. (2025). *Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi Untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun: Studi R & D Model Addie*. 9(6), 2507–2517. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V9i6.7498>
- 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. <https://doi.org/10.23917/Ecrj.V6i1.22968>
- Shinta Virgie Sekar Aulia, Dan N. M. (2025). *Pengembangan Media Wordwall Ai Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*. 6(1), 1152–1165. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V6i1.1386>
- Sholehati, P., Widiatsih, A., & Afandi, A. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Guna Meningkatkan Kognitif Anak Tk B Usia 5-6 Tahun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 382–391. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27395>
- Siddaway, A. P., Wood, A. M., & Hedges, L. V. (2019). How To Do A Systematic Review: A Best Practice Guide For Conducting And Reporting Narrative Reviews, Meta-Analyses, And Meta-Syntheses. *Annual Review Of Psychology*, 70, 747–770. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102803>
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261. <https://doi.org/10.23887/paud.V9i2.36814>
- Syofiyanti, D., Susanti, P. A., Rengat, M. N., & Mataram, U. (2025). *Permainan Tradisional Sebagai Media Edukatif Dalam Pengembangan Kognisi Dan Sosialisasi Anak Usia Dini : Systematic Literature Review (Slr) Traditional Games As Educational Media In Early Childhood Cognition Development And Socialization : Systematic Li*. 76.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). *Metode Systematic Literature Review Untuk Identifikasi Platform Dan Metode Pengembangan Sistem Informasi Di Indonesia*. 1(2).
- Yusrin R. Mustapa, Pupung Puspawati, & Rapi Us. Djuko. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(4), 121–135. <https://doi.org/10.59059/Tarim.V5i4.1671>

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim penelitian yang berkontribusi pada penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian berbasis *Systematic Literature Review* ini. Dukungan dari rekan-rekan sejawat dan keluarga turut memberikan motivasi dalam penyusunan artikel ini.