



GAME HIJAIYAH BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENGENALKAN HURUF HIJAIYAH DI KB AGUNG KENCANA KECAMATAN SINGOSARI

* **Ainul Fauziyah, Siti Muntomimah, Henni Anggraini**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

*e-mail: ainulfauziyah30@guru.paud.belajar.id

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

Abstract:

Teachers need to implement more innovative and interactive learning methods that align with the learning characteristics of early childhood, especially in introducing hijaiyah letters to young learners. This study aims to explore the use of a Wordwall-based hijaiyah game in introducing hijaiyah letters to early childhood students at KB Agung Kencana, Singosari District. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach using the Kemmis and McTaggart model, which includes the stages of planning, action, observation, and reflection, conducted in two cycles. The subjects of the study were 11 group A students at KB Agung Kencana. The results showed that the use of Wordwall media increased children's participation, focus, and learning motivation. Learning outcomes improved progressively, from 55% in the pre-cycle phase to 92% at the end of the second cycle. This media not only made learning more engaging but also helped children recognize, point to, and pronounce hijaiyah letters more actively and enjoyably. Therefore, the use of Wordwall educational games has proven to be an effective medium for introducing hijaiyah letters to early childhood

Keywords: *early childhood; hijaiyah letters; wordwall*

ARTICLE HISTORY

Received 11 July 2025

Revised 15 July 2025

Accepted 15 July 2025

Abstrak

Pendidik perlu menghadirkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini terutama dalam memperkenalkan huruf hijaiyah kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media game hijaiyah berbasis *Wordwall* dalam mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak usia dini di KB Agung Kencana Kecamatan Singosari. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 11 peserta didik kelompok A di KB Agung Kencana Kecamatan Singosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi, fokus, dan motivasi belajar anak. Capaian hasil belajar anak meningkat secara bertahap, dari 55% pada tahap prasiklus menjadi 92% pada akhir siklus kedua. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu

anak dalam mengenali, menunjuk, dan menyebutkan huruf hijaiyah secara lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan game edukatif *Wordwall* terbukti mampu menjadi media pengenalan huruf hijaiyah bagi anak usia dini

Kata kunci: anak usia dini, Huruf Hijaiyah, *Wordwall*

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usaha pembinaan yang ditujukan bagi anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mentalnya agar siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Nurachadijat & Selvia, 2023). Menurut Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, Pasal 28), pendidikan pada tahap ini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. PAUD adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (kemampuan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, dan spiritual), sosioemosional (sikap, perilaku, dan agama), serta kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan anak usia dini (Sari & Mahyuddin, 2023).

Pendidikan anak usia dini harus dirancang dengan menyeluruh untuk mendukung perkembangan anak di setiap aspeknya. Salah satu fokus penting dalam pendidikan PAUD adalah pendidikan agama, termasuk pengenalan huruf hijaiyah. Melalui pendekatan yang ramah anak dan sesuai dengan tahap perkembangannya, program pendidikan agama diharapkan mampu menanamkan dasar-dasar pengetahuan yang esensial, seperti huruf hijaiyah, sehingga anak-anak siap untuk membaca Al-Qur'an di masa depan. Kemampuan anak usia dini dalam mengenal dan menguasai huruf hijaiyyah merupakan salah satu capaian penting dalam tahap awal pendidikan mereka. Kendati urgensi penguasaan huruf hijaiyyah telah banyak diketahui, pemahaman mengenai tahapan perkembangan kognitif yang terlibat dalam proses membaca huruf ini masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada aspek teknis, seperti penghafalan huruf-huruf hijaiyyah oleh anak, tanpa mengkaji lebih dalam proses kognitif yang terjadi selama pembelajaran berlangsung (Hermansyah & Mustofa, 2024).

Oleh karena itu, metode pengenalan huruf hijaiyah perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak pada usia ini. Pengajaran huruf hijaiyah dapat dimulai dari pengenalan huruf-huruf dalam abjad Arab. Huruf hijaiyah, yang juga digunakan dalam buku *Iqro'*, berfungsi sebagai simbol bunyi, serupa dengan alfabet lainnya. Huruf hijaiyah terdiri dari dua kata, yaitu "huruf" dan "hijaiyah," dan merupakan abjad Arab yang dimulai dari (Alif) hingga (Ya), dibaca dari kanan ke kiri

(Afrianingsih et al., 2019). Kemampuan mengenal huruf dapat diartikan sebagai kecakapan dalam mengidentifikasi simbol atau ciri khas dari suatu aksara dalam sistem tulisan, di mana huruf-huruf tersebut merupakan bagian dari abjad yang merepresentasikan bunyi bahasa. Menurut Cania, (2020) dalam proses pengenalan huruf kepada anak usia dini, sebaiknya dimulai dengan huruf-huruf yang sederhana dan mudah dipahami anak, sedangkan huruf-huruf yang lebih kompleks sebaiknya diajarkan setelah anak memiliki kemampuan menyusun kata.

Pada observasi di KB Agung Kencana Kecamatan Singosari sering kali menghadapi tantangan, terutama karena sifat anak-anak yang masih sangat aktif dan mudah bosan. Terlihat dari pendekatan yang konvensional, seperti menggunakan Iqro', kartu huruf hijaiyah yang dibuat guru dari kertas, poster hijaiyah, ataupun puzzle huruf hijaiyah yang sering kali tidak menarik minat belajar mereka dalam waktu lama. Dari peserta didik yang berjumlah 11 orang, terdapat 4 orang yang sulit memahami dan menghafal huruf hijaiyah. Meskipun sering diperkenalkan dengan huruf hijaiyah, seringkali peserta didik masih bingung membedakan huruf-huruf tertentu dan kesulitan dalam mengucapkan dengan benar. Seperti huruf hijaiyah yang mempunyai bentuk dan bunyi yang hampir sama tersebut ada empat huruf yaitu س, ذ, د, dan ش.

Sehingga, guru perlu mencari cara yang lebih inovatif dan interaktif untuk menumbuhkan minat dan pemahaman anak-anak dalam mengenal huruf hijaiyah. Dalam era teknologi saat ini, media digital telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Pembelajaran dengan memanfaatkan media digital adalah suatu sistem yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses pembelajaran secara lebih luas, mendalam, dan beragam. Materi yang disajikan tidak terbatas pada bentuk verbal saja, melainkan mencakup berbagai format seperti teks, gambar visual, suara, hingga animasi atau gerakan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Arifudin, 2021). Setiap jenis model pembelajaran digital memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing, sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, situasi yang dihadapi, serta karakteristik peserta didik. Penggabungan berbagai model tersebut dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya, variatif, dan komprehensif (Ulfah, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin meluas, termasuk di KB Agung Kencana Kecamatan Singosari. Media digital yang interaktif, seperti aplikasi pembelajaran berbasis *game*, tidak hanya dapat menarik perhatian anak-anak, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Game edukatif adalah jenis permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dalam suatu topik tertentu, dengan tujuan membantu peserta didik belajar sambil bermain. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, game edukasi memiliki sejumlah keunggulan,

salah satunya adalah kemampuannya dalam menyajikan visualisasi dari permasalahan nyata secara lebih menarik dan interaktif (Hamzah & Widodo, 2021).

Salah satu media pembelajaran interaktif ialah *game* yang ada di platform yang bernama *Wordwall*. *Wordwall* merupakan kumpulan kata-kata yang disusun untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Kata-kata tersebut dapat dipajang di berbagai media visual seperti dinding, papan buletin, atau papan tulis. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah mengenali dan mengingat kosakata yang sedang dipelajari (Pradani, 2022). Secara umum, media pembelajaran *Wordwall* telah terintegrasi dengan berbagai sumber belajar dan alat evaluasi, sehingga mempermudah guru dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran berbasis teknologi digital. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, kegiatan mencocokkan, menyusun pasangan, anagram, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, dan lainnya (Yuniar, A, I, 2021).

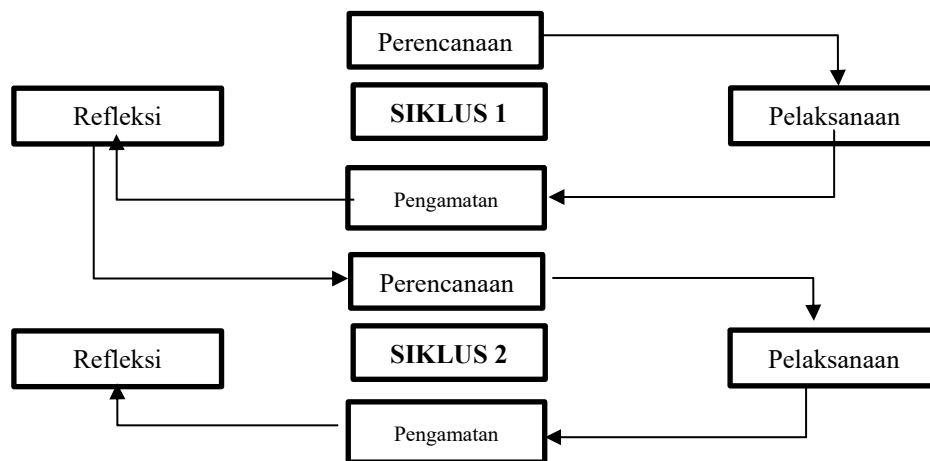
Sebelumnya, telah dilakukan penelitian oleh Zaeni, (2025) penerapan metode *game based learning* yang menggunakan media *Wordwall* berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan mengenali isyarat huruf hijaiyah pada peserta didik tunarungu di SLB-B Karya Mulia Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan metode tersebut terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami isyarat huruf hijaiyah. Selaras dengan Safira et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* melalui aplikasi edukatif *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah. Penggunaan *Wordwall* terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mempermudah anak dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf hijaiyah. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran huruf hijaiyah yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan penelusuran terhadap berbagai penelitian sebelumnya, diketahui bahwa pemanfaatan media digital interaktif seperti *Wordwall* umumnya digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran umum, seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Sains. Selain itu, sebagian besar penelitian tersebut banyak berfokus pada peserta didik berkebutuhan khusus (difabel), baik di jenjang pendidikan dasar maupun pendidikan inklusif. Sementara itu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi awal keagamaan, khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini non-difabel. Terlebih lagi, pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus dalam penelitian ini juga belum banyak digunakan. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang signifikan, yaitu belum ada penelitian *Wordwall* yang fokus pada aspek literasi hijaiyah untuk PAUD non-difabel dengan pendekatan PTK dua siklus. Sehingga, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengintegrasikan

media Wordwall sebagai bentuk *game-based learning* ke dalam pembelajaran hijaiyah di PAUD, guna menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan kemampuan literasi keagamaan dasar anak sejak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Wordwall* dalam pengenalan huruf hijaiyah di KB Agung Kencana Randuangun Singosari.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis et al., (2014) mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. PTK dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung di kelas, melalui intervensi terencana dan partisipatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus hingga hasil yang diinginkan tercapai. Model ini memungkinkan guru untuk menghubungkan teori dengan praktik secara langsung dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di kelas. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2021)

Tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari empat langkah utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun strategi pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal, termasuk menyiapkan bahan ajar, RPP, model pembelajaran, dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai rencana, dengan guru melaksanakan pembelajaran yang telah dirancang. Selanjutnya, pada tahap pengamatan, peneliti memantau proses pembelajaran dan mencatat data menggunakan lembar observasi. Hasil pengamatan dianalisis dalam tahap refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya jika diperlukan. Subjek penelitian adalah 11 peserta didik Kelompok A KB Agung Kencana Kecamatan Singosari Tahun Ajaran 2024–2025. Penelitian dilakukan di semester genap tahun 2025. Penelitian ini menggunakan kurikulum Merdeka dengan indikator untuk penelitian ini ialah : (a) Anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah; (b) Anak mampu

menunjuk huruf hijaiyah: dan (c) Anak mampu menirukan suara huruf hijaiyah (Purnama et al., 2019; Adnan, 2023).

RESULTS AND DISCUSSION

Pada hasil penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal guna memperoleh gambaran umum mengenai kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah pada tanggal 15 Mei 2025. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mampu menyebutkan, menunjuk, maupun menirukan bunyi huruf hijaiyah dengan benar. Pembelajaran hijaiyah sebelumnya masih bersifat konvensional, yaitu melalui metode ceramah dan pengulangan lisan tanpa bantuan media interaktif. Untuk mengukur tingkat pencapaian kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara lebih terstruktur, peneliti menetapkan kriteria penilaian berdasarkan kategori keberhasilan capaian peserta didik yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Keberhasilan

Rentang Skor (%)	Kategori Capaian
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
41–55	Kurang

Berdasarkan kategori capaian tersebut, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori "cukup" hingga "kurang". Hal ini menyebabkan anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar huruf hijaiyah. Oleh karena itu, peneliti melakukan inovasi pembelajaran pada Siklus 1 Pertemuan 1 yang dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2025 sebagai upaya untuk melihat kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf hijaiyah. Setelah itu, peneliti melakukan inovasi yang dilakukan pada siklus 1 pertemuan 2 pada 27 Mei 2025, siklus 2 pertemuan 1 pada 4 Juni 2025 dan terakhir, siklus 2 pertemuan 2 pada 11 Jni 2025. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

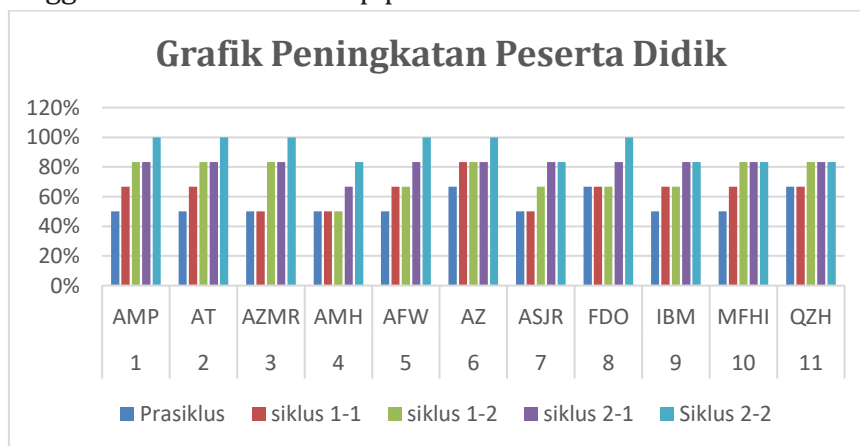
Tabel 2. Hasil Penelitian

No	Nama	Prasiklus	siklus 1-1	siklus 1-2	siklus 2-1	Siklus 2-2
1	AMP	50%	67%	83%	83%	100%
2	AT	50%	67%	83%	83%	100%
3	AZMR	50%	50%	83%	83%	100%
4	AMH	50%	50%	50%	67%	83%
5	AFW	50%	67%	67%	83%	100%
6	AZ	67%	83%	83%	83%	100%
7	ASJR	50%	50%	67%	83%	67%
8	FDO	67%	67%	67%	83%	100%
9	IBM	50%	67%	67%	83%	83%
10	MFHI	50%	67%	83%	83%	83%

11	QZH	67%	67%	83%	83%	83%
	Rerata	55%	64%	74%	82%	91%

Berdasarkan tabel data perkembangan hasil belajar peserta didik dari tahap prasiklus hingga siklus 2-2, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari waktu ke waktu. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata hanya sebesar 55%, yang kemudian meningkat menjadi 64% pada siklus 1 pertemuan pertama, 74% pada siklus 1 pertemuan kedua, 82% pada siklus 2 pertemuan pertama, dan akhirnya mencapai 91% pada siklus 2 pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berjalan secara efektif dan mampu meningkatkan capaian peserta didik secara bertahap. Jika dilihat dari masing-masing individu, terdapat beberapa peserta didik yang menunjukkan peningkatan konsisten di setiap siklus, seperti AMP, AT, AZMR, dan AZ yang pada akhir siklus (2-2) mencapai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka mampu menyerap materi dengan sangat baik seiring dengan proses pembelajaran yang dilakukan.

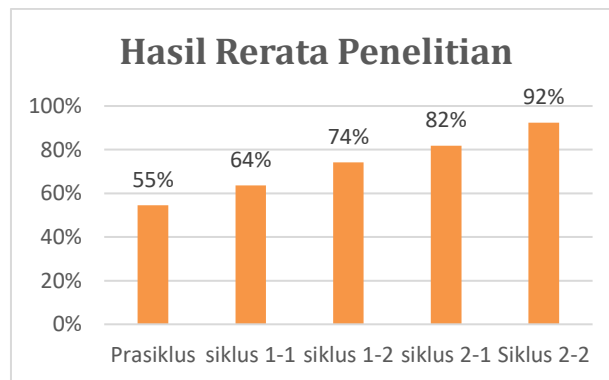
Sementara itu, peserta didik lainnya seperti AMH dan ASJR juga menunjukkan peningkatan meskipun tidak mencapai angka maksimal, dengan capaian akhir masing-masing sebesar 83% dan 67%. Beberapa peserta seperti AFW, IBM, MFHI, dan QZH menunjukkan peningkatan bertahap yang cukup stabil dan mencapai 83% atau 100% di akhir siklus. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dengan adanya peningkatan rata-rata sebesar 36 poin persentase dari prasiklus hingga siklus terakhir. Adapun grafik yang menggambarkan hasil setiap peserta didik ialah :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Peserta Didik

Grafik di atas menunjukkan peningkatan capaian peserta didik dari tahap praskilus hingga siklus 2-2. Terdapat sebelas peserta didik yang diwakili oleh inisial, yaitu AMP, AT, AZMR, AMH, AFW, AZ, ASJR, FDO, IBM, MFHI, dan QZH. Pada tahap praskilus, seluruh peserta didik memiliki capaian di bawah 70%. Setelah dilakukan intervensi pada siklus 1, terjadi peningkatan pada siklus 1-1 dan terus meningkat

pada siklus 1-2. Peningkatan yang signifikan terlihat mulai dari siklus 2-1 hingga siklus 2-2, di mana sebagian besar peserta didik mencapai capaian di atas 80%. Misalnya, peserta didik AMP, AZMR, dan QZH mencapai nilai tertinggi pada siklus 2-2 yang mendekati atau bahkan menyentuh 100%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berhasil meningkatkan capaian peserta didik secara bertahap dan merata. Peningkatan setiap peserta didik diatas dijadikan rerata secara global setiap kegiatan seperti grafik dibawah ini :



Gambar 3. Hasil Rerata Penelitian

Pada tahap prasiklus dengan persentase rata-rata 55%, kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah masih tergolong rendah. Anak-anak terlihat belum tertarik dan kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar. Kendala utama pada tahap ini adalah anak-anak mudah merasa bosan dan tidak tertarik karena tidak ada media pembelajaran interaktif yang digunakan. Refleksi dari kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kondisi ini menekankan pentingnya strategi pengajaran yang menyenangkan dan partisipatif, mengingat anak usia dini belajar optimal melalui pengalaman langsung dan bermain selaras dengan teori Piaget tentang belajar melalui aktivitas bermain (Marinda, 2020). Oleh karena itu, guru mulai merancang pembelajaran menggunakan game edukatif berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Memasuki Siklus 1 – Pertemuan 1, terjadi peningkatan antusiasme anak dengan capaian rata-rata sebesar 64%. Penerapan media game *Wordwall* mulai menarik perhatian anak-anak. Mereka tampak lebih fokus dan mulai mengikuti kegiatan dengan lebih aktif dibandingkan sebelumnya. Namun, tidak semua anak berani mencoba secara langsung, dan beberapa masih tampak ragu dan pasif dalam berinteraksi dengan game yang ditampilkan. Kendala ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan bimbingan intensif. Sebagai refleksi, guru menyadari perlunya pendekatan individual dan memberikan contoh nyata yakni memberikan arahan serta bantuan saat memilih kotak hijaiyah di dalam *wordwall* agar peserta didik

lebih percaya diri dalam menjawab. Pada pertemuan ini, media Wordwall yang digunakan berupa template balik ubin huruf hijaiyah yang dirancang secara visual menarik dan dilengkapi fitur suara. Anak-anak diminta untuk memilih kotak huruf secara acak melalui tampilan layar, kemudian memilih kotak mana yang ingin dibuka dan mendengarkan suaranya. Berikut ini adalah tampilan media Wordwall yang digunakan pada Siklus 1 – Pertemuan 1:



Gambar 4. Tampilan Awal template balik ubin



Gambar 5. Peserta didik memilih kotak hijaiyah yang ingin dibuka

Pada Siklus 1 – Pertemuan 2, keterlibatan anak meningkat lebih signifikan dengan rata-rata hasil mencapai 74%. Anak-anak mulai mampu mengenali lebih banyak huruf hijaiyah dan dapat menyebutkan beberapa huruf dengan benar melalui aktivitas permainan yang menyenangkan. Meski begitu, masih ditemukan kendala pada sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya mirip. Berdasarkan refleksi, guru perlu menyesuaikan variasi soal dalam game *Wordwall* serta memberikan penguatan melalui pengulangan dengan media lain seperti lagu atau gerakan, untuk membantu memperkuat daya ingat anak. Pada pertemuan ini, media Wordwall yang digunakan berupa template kuis huruf hijaiyah. Anak-anak diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan gambar yang ada di soal pilihan ganda. Berikut ini adalah tampilan media Wordwall yang digunakan pada Siklus 1 – Pertemuan 2



Gambar 6. Tampilan Awal template kuis



Gambar 7. Jika pilihan ganda yang dipilih benar, maka akan keluar tanda centang. Namun jika salah, akan keluar tanda silang

Pada Siklus 2 – Pertemuan 1, rata-rata capaian peserta didik meningkat menjadi 82%. Anak-anak terlihat semakin mahir dalam mengenal huruf hijaiyah dan menunjukkan keterlibatan yang aktif dalam proses pembelajaran. Mereka juga mulai saling membantu dan menunjukkan kolaborasi saat menjawab soal dalam game. Kendala yang muncul pada pertemuan ini adalah koneksi internet yang kurang stabil, sehingga kadang menghambat kelancaran dalam menjalankan game *Wordwall*. Refleksi dari situasi ini adalah memastikan jaringan internet lebih lancar

dengan menghubungi pihak penyedia layanan internet (ISP) untuk memperoleh jaringan yang lebih lancar. Pada pertemuan ini, media Wordwall yang digunakan berupa template roda berputar huruf hijaiyah. Anak-anak diminta untuk klik putar dan roda akan bergerak kemudian berhenti secara tiba-tiba, kemudian peserta didik menjawab pertanyaan sesuai panah roda berputar. Berikut ini adalah tampilan media Wordwall yang digunakan pada Siklus 2 – Pertemuan 1



Gambar 8. Tampilan Awal template roda berputar



Gambar 9. Anak menjawab pertanyaan dengan memilih gambar yang sesuai dengan soal

Pada Siklus 2 – Pertemuan 2, hasil rata-rata mencapai 92%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahap sebelumnya. Hampir seluruh anak sudah mampu mengenali huruf hijaiyah dengan baik dan menunjukkan kepercayaan diri saat bermain game edukatif. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan kondusif. Dengan demikian, proses pembelajaran melalui game hijaiyah berbasis *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah secara bertahap dan menyenangkan. Pada pertemuan ini, media Wordwall yang digunakan berupa template kartu acak huruf hijaiyah. Anak-anak diminta untuk klik ambil kartu, kemudian peserta didik menjawab huruf apa yang muncul di layar. Berikut ini adalah tampilan media Wordwall yang digunakan pada Siklus 2 – Pertemuan 2



Gambar 10. Tampilan Awal template kartu acak



Gambar 11. Kartu yang diambil bisa dikocok kembali

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, (2002), di mana anak usia dini berada pada tahap *praoperasional* (2–7 tahun) yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan simbolik, imajinasi, dan penggunaan media visual untuk memahami konsep baru. Anak pada tahap ini belajar paling efektif melalui aktivitas konkret dan menyenangkan yang melibatkan indera mereka secara langsung (Santrock, 2011).

Wordwall, dengan bentuk game interaktif dan visual yang kuat, mendukung perkembangan ini secara optimal.

Lebih lanjut, teori Vygotsky, (1978) tentang *Zona Proksimal Perkembangan (ZPD)* juga relevan dalam konteks ini. Vygotsky menekankan bahwa anak akan lebih cepat menguasai kemampuan baru apabila dibimbing dalam zona perkembangan terdekatnya melalui interaksi sosial dan alat bantu belajar (*scaffolding*) yang sesuai. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menggunakan Wordwall sebagai alat bantu untuk menjembatani kemampuan aktual dan potensial anak dalam mengenal huruf hijaiyah.

Pembelajaran huruf hijaiyah merupakan bagian penting dalam pengenalan literasi awal bagi anak usia dini, khususnya di lembaga pendidikan Islam. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game edukatif berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur visual yang menarik, audio interaktif, dan sistem permainan berbasis tantangan, anak-anak menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengenal huruf hijaiyah satu per satu secara bertahap. Penelitian ini sejalan dengan Safaria et al., (2025) dengan pernyataan bahwa aplikasi game edukasi dirancang untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar dan menjadi alternatif inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Game edukatif berbasis teknologi membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton, dan memudahkan guru menyampaikan materi secara visual dan interaktif.

Metode *game based learning* turut mendorong terciptanya kerja sama, kolaborasi, dan kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Pendekatan ini merangsang siswa untuk mengeksplorasi berbagai solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran (Syynimaa et al., 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran fleksibel, kontekstual, serta berfokus pada minat dan kebutuhan peserta didik (Muthaharoh et al., 2024). Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian lain Hasmila, (2020) yang mendukung menunjukkan bahwa media berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan keaktifan belajar santri dalam kegiatan kelompok. Media ini memungkinkan proses pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar, sehingga santri tetap fokus terhadap materi yang disampaikan oleh ustadz dan ustadzah. Keunggulan dari media ini adalah kemampuannya untuk merangsang partisipasi santri yang sebelumnya kurang aktif, serta membantu penyampaian informasi secara lebih mudah dan menarik. Namun, kelemahannya terletak pada ketergantungan terhadap pemahaman guru terhadap materi, potensi hilangnya komponen seperti kartu kata, dan kerusakan media jika tidak dirawat dengan baik oleh santri maupun pengajar.

Hasil penelitian Zaeni, (2025) mengindikasikan bahwa penerapan metode *game based learning* dengan bantuan media *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan peserta didik tunarungu dalam mengenali isyarat huruf hijaiyah. Peserta didik mampu memahami serta mengucapkan huruf hijaiyah yang

disimbolkan melalui gerakan tangan. Media *Wordwall* sebagai sarana belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui aktivitas bermain mampu meningkatkan daya ingat, kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, tantangan dalam permainan turut membentuk rasa tanggung jawab dan melatih konsistensi fokus siswa.

CONCLUSION

Penerapan Game hijaiyah berbasis *Wordwall* efektif digunakan untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak di KB Agung Kencana Kecamatan Singosari. Ini terlihat pada kegiatan prasiklus pembelajaran konvensional membuat anak kurang fokus dan cepat bosan, namun setelah diterapkannya media *Wordwall*, partisipasi dan antusiasme anak meningkat dari 55% menjadi 92%. Game edukatif ini tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, percaya diri, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kendala yang muncul selama proses dapat diatasi melalui refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran oleh guru, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* dalam kegiatan pengenalan huruf hijaiyah agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan inovasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek maupun variasi media, serta meneliti dampak jangka panjang dari penggunaan game berbasis digital terhadap perkembangan literasi keagamaan anak usia dini. Selain itu, perlu dilakukan studi longitudinal untuk meninjau sejauh mana media *Wordwall* berdampak terhadap daya ingat huruf hijaiyah anak dalam jangka panjang, sehingga dapat diketahui efektivitas berkelanjutannya dalam mendukung penguatan literasi keagamaan pada jenjang PAUD.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala KB Agung Kencana, para guru, serta peserta didik yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama proses pelaksanaan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak akademik lainnya atas arahan, masukan, dan motivasi yang sangat berarti dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf hijaiyah melalui media yang interaktif dan menyenangkan.

REFERENCES

- Adnan, K. K. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Model Pembelajaran Talking Stick Pada Anak Kelompok B Ra Al-Adawiyah Kalikur Kabupaten Lembata NTT*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Afrianiingsih, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(2), 111-119.
- Arifudin, O. (2021). Peranan Konseling Dosen Wali Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 10(2), 237-242.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilisyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3(1), 53-60. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54>
- Hamzah, A. N., & Widodo, D. W. (2021). Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes. *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*. <https://doi.org/ISSN: 2580-3336>
- Hasmila. (2020). *Implementasi Penggunaan Media Word Wall dalam Proses Pembelajaran Ilmu Tajiwd di TPQ Fayzatul Atfhal Al Ma'arif Sarampu*. Mojokerto : Institut Pesantren KH. Abdul Chalim.
- Hermansyah, Y. A., & Mustofa, M. A. (2024). Model Perkembangan Kognitif dalam Penguasaan Keterampilan Membaca Huruf Hijaiyyah pada Anak Usia Dini. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 52-67.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *Introducing critical participatory action research. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Muthaharoh, N. R., Kusmita, R., Kurniawan, M., & Afitri, S. (2024). Eksplorasi Tantangan dan Solusi Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(1), 46-53.
- Nurachadijat, K., & Selvia, M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam Implementasi Kurikulum dan Metode Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 57-66. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i2.284>
- Piaget. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452-457.
- Purnama, S., Suci Rohmadheny, P., & Pratiwi, H. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandar Lampung : PT Remaja Rosdakarya. www.rosda.co.id
- Safaria, S., Christy, T., Wendra, Y., Syafwan, H., & Putri, P. (2025). PENGENALAN APLIKASI GAME EDUKASI HURUF HIJAIYAH BERBASIS ANDROID PADA TK NUSA INDAH PADANG. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*,

- 4(2), 347-352.
- Safira, B. K., Gunawan, G., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2025). Pengaruh Media Flash Card Menggunakan Aplikasi Edukatif Wordwall Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Kelompok B. , 6(2),. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 6(2), 79-86.
- Santrock, J. W. (2011). *Life – Span Development : Perkembangan Masa Hidup*, Edisi 13, Jilid II.
- Sari, D., & Mahyuddin, N. (2023). Strategi Pendekatan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini dengan Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 685–708. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4074>
- Syynimaa, K., Lainema, K., & Lainema, T. (2022). Identifying challenges in virtual teams: A case study of teamwork in a game-based learning environment. *Proceedings of the International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA)*. <https://iadisportal.org/digitallibrary/identifying-challenges-invirtual-teams-a-case-study-ofteamwork-in-a-game-based-learningenvironment>
- Ulfah. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuniar, A, I, S., Putra, A., P., N, E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>
- Zaeni. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning Bermedia Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Isyarat Huruf Hijaiah Pada Peserta Didik Tunarungu Di Slb-B Karya Mulia Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 20(2), 1–10.