

**EFEKTIVITAS APLIKASI GAME EDUKATIF *WORDWALL* UNTUK
MENSTIMULASI KEMAMPUAN SOSIAL EMOSI ANAK USIA 5–6 TAHUN DI RA
YAA BUNAYYA DARUSSALAM SURABAYA**

Rizkiyah Nuraini Romuri¹, Andini Hardiningrum²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi game edukatif *wordwall* dalam menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen observasi disusun berdasarkan indikator dari CASEL. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, perhitungan N-Gain, dan uji Wilcoxon menggunakan SPSS versi 30. Hasil analisis menunjukkan skor N-Gain sebesar 0,8166 dengan kategori tinggi dan persentase efektivitas sebesar 81% yang termasuk dalam kategori efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall efektif digunakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: *Wordwall, game edukatif, sosial emosional, anak usia dini*

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of the wordwall educational game application in stimulating the social-emotional abilities of children aged 5-6 years at RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design. Data collection techniques are carried out through observation and documentation. The observation instrument was prepared based on indicators from CASEL. Data analysis was carried out using normality tests, N-Gain calculations, and Wilcoxon tests using SPSS version 30. The results of the analysis showed an N-Gain score of 0.8166 in the high category and an effectiveness percentage of 81% which was included in the effective category. These results show that the Wordwall application is effective in stimulating the social emotional abilities of young children.

Keywords: *Wordwall, educational games, social emotional, early childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional merupakan fondasi penting dalam pendidikan anak usia dini, terutama di jenjang taman kanak-kanak (TK) (Purwandari et al. 2022). Kemampuan ini tidak hanya membantu anak mengenali dan mengelola emosinya sendiri, tetapi juga membentuk dasar-dasar karakter positif seperti empati, kerja sama, dan toleransi terhadap sesama. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya, ditemukan bahwa banyak anak usia 5–6 tahun masih menunjukkan kemampuan sosial emosional yang rendah. Hal ini tampak dari perilaku mereka yang kurang peduli terhadap teman dan lebih sering mementingkan keinginan pribadi dibandingkan kepentingan bersama.

Kondisi tersebut tentu menjadi perhatian, karena anak pada usia ini seharusnya mulai belajar bagaimana berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu secara efektif menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Salah satu alternatif yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi melalui aplikasi game edukatif.

Dalam hal ini, *wordwall* menjadi salah satu pilihan yang cukup menjanjikan. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan interaktif yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran, termasuk materi yang berfokus pada pengenalan emosi, nilai-nilai sosial, dan keterampilan berinteraksi. Studi oleh (Ansari et al., 2023) menunjukkan

game edukatif seperti *wordwall* bukan hanya membuat proses belajar menjadi lebih seru, tetapi juga membuka peluang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Studi oleh Yenti Juniarti et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial emosional anak secara signifikan. Sejalan dengan itu, Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL, 2019) menekankan bahwa kesadaran sosial—yang mencakup kemampuan berempati dan menghargai perbedaan—merupakan salah satu dari lima kompetensi inti dalam pembelajaran sosial emosional. Dengan demikian, penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran dinilai potensial untuk mendukung upaya pengembangan aspek sosial emosional pada anak usia dini secara lebih menyenangkan dan efektif.

Apabila ada tabel, maka penulisan tabel sebagaimana contoh berikut:

Tabel 1: Skor Pretes dan Postes
pemahaman pembagian

No butir	1a(i)	1a(ii)	1a(iii)	1a(iv)
Pembagian	108:4	$\frac{1}{2} : 3$	$\frac{1}{2} : \frac{1}{4}$	$\frac{1}{3} : \frac{1}{5}$
Rata-rata skor Pretes	4,5	3,675	2,75	1,75
Rata-rata skor Postes	8,5	5,95	6,65	3,83

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen untuk mengukur pengaruh aplikasi game edukatif *wordwall* terhadap

kemampuan sosial-emosional anak usia 5–6 tahun di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya. Menurut Sugiyono dalam Hardiningrum, dkk (2022), penelitian kuantitatif berlandaskan filsafat positivisme dan bertujuan menguji hipotesis melalui data yang dianalisis secara statistik. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, karena memungkinkan adanya observasi awal (pretest) sebelum perlakuan, sehingga hasil setelah perlakuan (posttest) dapat dibandingkan secara lebih akurat (Sugiyono, 2022:74). Instrumen observasi digunakan untuk menilai aspek sosial-emosional seperti empati dan toleransi.

Dalam suatu penelitian eksperimen perlu dipilih suatu desain yang tepat sesuai dengan kebutuhan variabel-variabel yang terkandung dalam tujuan penelitian dan hipotesis yang diajukan. Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan bentuk One Grup Pretest Posttest Design, seperti tabel di bawah ini.

	Pre-test	Treatment(Perlakuan)	Pos-test
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest sebelum diberi perlakuan aplikasi game edukatif *wordwall*

X : Perlakuan aplikasi game edukatif *wordwall*

O₂ : Postest sesudah diberi perlakuan aplikasi game edukatif *wordwall*

Jumlah sampel dalam penelitian ini 19 anak dengan teknik pengambilan sampling menggunakan sampling jenuh artinya mengambil sampel dari semua jumlah populasi, seperti menurut Sugiyono (2022:85) teknik sampling jenuh

merupakan penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar diperoleh dari data pretest dan posttest. Pretest diberikan kepada anak sebelum penerapan aplikasi game edukatif Wordwall, sementara posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut. Kedua tes ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran ini. Berikut disajikan tabel untuk uji normalitas.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes Sosial Emosi	.258	19	.002	.908	19	.068
Postes Sosial Emosi	.409	19	<.001	.505	19	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil Uji Normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk Test di atas tersebut terlihat nilai Asymp.S > 0,05 yaitu pada saat pretes 0,068 dan postes < 0,001. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretes berdistribusi normal, sementara data postes tidak berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas dilakukan maka selanjutnya dilakukan analisis dengan uji wilcoxon signed rank test .

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Test Statistics ^a	
Postes Kemampuan Sosial Emosi- Pretes Kemampuan Sosial Emosi	
Z	-3.848 ^b

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output tabel hasil uji Wilcoxon menggunakan SPSS versi 30 (dengan data terlampir), diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,005$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada efektif dari penggunaan aplikasi game edukatif *wordwall* terhadap perkembangan kemampuan sosial emosi anak usia 5–6 tahun di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya.

Aplikasi game edukatif *wordwall* dinilai juga efektif untuk bahan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pendidikan anak usia dini (Nurlaili, dkk 2024). Aplikasi game edukatif *wordwall* secara tidak langsung menyediakan media latihan bagi anak untuk mengembangkan kepercayaan dirinya saat mengekspresikan ide dan bekerja dalam kelompok kecil saat bermain game edukatif. Dalam permainan yang menantang namun terstruktur ini, anak belajar menghadapi frustrasi, menyelesaikan konflik kecil dengan teman, serta menunjukkan empati dan kerja sama yang menjadi bagian dari indikator keterampilan sosial emosional, ketika anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, mereka mendapatkan kepercayaan diri dan kompetensi yang dibutuhkan untuk membangun hubungan, memecahkan masalah, dan mengatasi emosi (Darling-churchill & Lippman, 2016).

Penggunaan aplikasi game edukatif *wordwall* dalam pembelajaran bukan hanya sekadar aplikasi game, melainkan sudah dirancang untuk membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya. Melalui aktivitas yang menyenangkan, anak-anak diajak belajar

berinteraksi, memahami perasaan, mengelola emosi, serta membangun rasa percaya diri dalam suasana yang positif dan terarah. Penelitian ini juga memperkuat pendapat dari Jones, D. E., Brown, T. K., & Aber, J. L. dalam Kurnia (2024) bahwa keterampilan seperti empati, berbagi, dan bekerja sama sangat penting untuk suksesnya interaksi sosial. Salah satu upaya untuk menstimulasi kemampuan tersebut yakni menerapkan aplikasi game edukatif *wordwall*. Dengan aplikasi ini, materi yang beragam bisa disampaikan kepada anak-anak dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Fitur audio-visual dalam game edukatif *wordwall* membuat anak lebih tertarik dan fokus saat belajar. Materi yang disampaikan juga dapat diterima anak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Dari pernyataan di atas, terbukti bahwa aplikasi game edukatif *wordwall* efektif menstimulasi pada perkembangan sosial emosi anak usia 5-6 tahun. Anak-anak menjadi lebih antusias saat belajar, dan aplikasi game edukatif ini membantu mereka dalam berinteraksi, mengelola emosi, serta membangun keterampilan sosial dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan pembentukan karakter anak usia dini (Suhartinah dan Budiarti, 2024). Selain itu, keberadaan aplikasi game edukatif ini, proses belajar menjadi lebih kreatif, penuh inovasi dan seru.

Oleh karena itu penting untuk merencanakan pembelajaran dengan cara yang baik dan kreatif agar anak-anak merasa senang dan tertarik untuk mengikuti proses belajar. Dengan demikian, terbukti bahwa stimulasi kemampuan sosial emosi

anak usia 5-6 tahun dengan penerapan aplikasi game edukatif *wordwall* di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya efektif terhadap kemampuan sosial emosi anak.

SIMPULAN

Hasil analisis pretest dan posttest dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan SPSS penggunaan aplikasi game edukatif *wordwall* efektif dengan diperoleh $\text{Sig. } 0,01 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada efektif dari penggunaan aplikasi game edukatif *wordwall* terhadap perkembangan kemampuan sosial emosi anak usia 5–6 tahun di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya.

Jadi hasil penelitian ini memperkuat gagasan bahwa aplikasi game yang interaktif dan menyenangkan seperti *wordwall* bukan hanya meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar, tetapi juga efektif signifikan dalam membentuk kemampuan sosial seperti empati, kerja sama, dan pengendalian emosi. Anak-anak belajar tidak hanya lewat teori, tetapi juga melalui pengalaman konkret yang mengajak mereka untuk memahami perasaan sendiri dan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Y., & Salsabila, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap efektivitas pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 123–130.
- Ansari, N., Fahmi, R., & Zulfa, S. (2023). Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 33–41.
- Asyipa, M., Fauziah, E., & Sari, D. (2024). Penggunaan game edukatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 12–20.
- Astini, N. K. S., & Sari, N. P. D. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 51–59.
- Hanoum, L. (2022). Pentingnya pembiasaan perilaku positif dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 6(2), 88–95.
- Hasanah, U., & Gudnanto, A. (2023). Bermain sambil belajar: Strategi pembelajaran efektif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45–53.
- Herawati, D., & Muthmainnah, N. (2021). Karakteristik belajar anak usia dini dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 100–109.
- Hibada, D. (2020). Game edukatif sebagai media stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–74.
- Hidayathi, I., Ramadhan, D., & Fadhilah, N. (2023). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 76–85.
- Kholifah, N., & Rizqiyani, N. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Di TK Darul

- Muttaqin Desa Bulu Sari Kecamatan Bumi Ratu Nuban Lampung Tengah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAEd)*, 3(1), 2746-2269.
- Maisarah, R., Dwininghsih, K., & Lestari, A. (2021). Kecerdasan emosional anak usia dini dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 25–32.
- Marliyani, I. (2019). Pentingnya pengembangan perilaku sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 35–41.
- Mardhotillah, M., Rahmawati, D., & Yulianto, S. (2022). Game edukatif interaktif dalam pembelajaran saintifik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 19–26.
- Mardiah, I., & Ismet, I. (2021). Kemampuan komunikasi anak usia dini melalui kegiatan bermain peran. *Jurnal PAUD Holistik*, 5(1), 77–86.
- Purwandari, E., Sutarto, A., & Nugroho, T. (2022). Peran lembaga PAUD dalam pengembangan sosial emosional anak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 65–74.
- Yenti Juniarti, Y., Marlina, L., & Fikriyati, A. (2021). Aplikasi game edukasi dalam meningkatkan karakter anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 51–60.
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). (2019). What is SEL?. Retrieved from <https://casel.org/what-is-sel/>