



## **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VISUAL WORDWALL TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK 5-6 TAHUN**

**Verentia Eka Putri\*, Waraningtyas Palupi**

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia**

**Corresponding author: [verentiaeka1@student.uns.ac.id](mailto:verentiaeka1@student.uns.ac.id)**

### **ABSTRAK**

Rasa percaya diri merupakan salah satu bagian penting bagi perkembangan anak di masa *golden age*. Kepercayaan pada diri sendiri mampu membuat anak untuk dapat bersosialisasi dengan menyenangkan, beradaptasi dengan lingkungan, serta berkembang potensi dirinya dengan optimal. Kurangnya rasa percaya diri pada anak usia dini dapat menimbulkan pengaruh buruk pada pembelajaran disebabkan banyak hambatan psikologis seperti perasaan takut, cemas, dan merasa terpisah dari kelompok. Tujuan pelaksanaan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia prasekolah. Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi menggunakan *behavioral checklist*. Berdasarkan data hasil penelitian, perolehan perhitungan sumbangan efektivitas yakni sebesar 76%. Hasil *pre-test* yang dilaksanakan pada anak 5-6 tahun memperoleh nilai rata-rata sebesar 21.70% dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 36.30%. Hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* memiliki efektivitas atau pengaruh terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** *wordwall*; kepercayaan diri anak; tampilan visual; permainan

### **ABSTRACT**

*Self-confidence is an essential part of child development during the golden age. Trust in oneself enable children to socialize, adapt, and optimally develop their potential. Lack of self-confidence in early childhood can hinder learning and other psychological barriers such as feelings of fear, anxiety, and separation anxiety. The research aims to determine the effectiveness of Wordwall visual interactive learning media on preschool children's self-confidence. This type of research is quantitative research with pre-experimental methods. Data collection is done with observation and behavioral checklist. Based on the research data, the calculation of the effectiveness contribution is 76%. The pre-test results on children 5-6 years obtained an average value of 21.70% and the average post-test value of 36.30%. The pre-test and post-test results show that the application of Wordwall visual interactive learning media has an effectiveness or influence on the self-confidence of children aged 5-6 years.*

**Keywords:** *wordwall*; child confidence; visual display; games

### **PENDAHULUAN**

Masa kehidupan anak usia dini adalah masa ketika anak mampu menerima serta memperoleh ilmu baru dengan pemberian stimulasi berupa pengetahuan yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan otaknya. Anak usia dini adalah masa peka anak terhadap seluruh stimulasi peningkatan perkembangan pada potensi yang telah dimilikinya (Munawaroh dkk., 2021). Mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini memiliki urgensi dalam kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan interaksi sosial pada anak akan terbentuk sejak usia dini apabila distimulasi dengan cara yang tepat oleh guru maupun orang tua. Penelitian Agustiyani dkk. (2019) menyatakan intensitas interaksi sosial akan mampu menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Proses perkembangan anak usia dini memiliki korelasi yang erat dengan pengalaman anak yang dibangun melalui interaksi dengan lingkungannya.

Kepercayaan diri anak dapat dikatakan sebagai pembelajar apabila mengacu pada keyakinan anak dalam kemampuan mereka untuk belajar dan keyakinan bahwa keberhasilan dalam belajar dikaitkan dengan usaha (Cloney dkk., 2019). Lauster (2022) menjelaskan percaya diri sebagai suatu sikap maupun perasaan yakin atas kemampuan yang dimiliki oleh individu sehingga muncul perasaan tidak terlalu cemas dalam setiap tindakan, mampu dengan bebas melakukan hal-hal yang disenangi, serta bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan. Rasa percaya diri termasuk dalam bagian penting dari ciri-ciri kepribadian seseorang yang dapat memudahkan kehidupan (Ramdini, 2021). Rendahnya tingkat percaya diri anak dapat menghambat kemajuan anak dalam belajar apabila anak tidak yakin bahwa dirinya dapat berhasil. Rasa percaya diri mendorong anak untuk menginginkan adanya respons dan selalu mengharapkan perhatian dari orang lain. Faktor terpenting yang dapat berpengaruh pada sikap percaya diri anak di masa usia dini adalah keluarga dan lingkungan terdekat (Umuzday dkk., 2019). Teori Bandura (Cloney dkk., 2019) mengungkapkan percaya diri adalah suatu keyakinan dalam diri seseorang yang disesuaikan pada kebutuhan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Rasa percaya diri bukan termasuk dalam sifat yang dapat diturunkan secara genetik, namun kepercayaan diri didapatkan seseorang melalui pendidikan yang berisikan pengalaman serta pengetahuan yang diajarkan dan ditanamkan.

Anak dengan rasa percaya diri rendah cenderung takut untuk mencoba mengerjakan suatu hal. Anak lebih banyak berdiam diri ketika diberikan pertanyaan dan enggan berbicara kepada orang di sekitarnya dikarenakan merasa malu dan takut untuk berbicara (Rozana dkk., 2021). Rasa percaya diri yang tinggi mampu membuat anak terlibat aktif dalam suatu kegiatan, mengungkapkan pendapat, menunjukkan perilaku sopan, serta membentuk fokus terhadap kegiatan yang dijalani (Kamaruddin dkk., 2022). Pengembangan sikap kritis untuk terlibat dalam pemecahan masalah juga mengandalkan rasa percaya diri pada anak (Hong dkk., 2021). Kepercayaan diri pada anak dapat ditunjukkan dengan sikap anak yang selalu bersikap tenang ketika menghadapi suatu hal, mampu beradaptasi dan berkomunikasi pada berbagai situasi, memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, mempunyai jiwa serta raga yang mendukung penampilan diri, dan terdapat potensi serta kemampuan lain yang memadai.

Hasil observasi di sekolah pada bulan Maret 2024 menunjukkan adanya perilaku mengenai kepercayaan diri anak. Orang tua mengeluhkan kurangnya sikap percaya diri pada anak ketika berada dalam lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah. Hasil observasi menunjukkan terdapat 50% anak yang kurang percaya diri, dibuktikan dengan ketidakmauan anak untuk tampil di depan kelas, merasa ragu ketika menjawab pertanyaan guru, kurang bersosialisasi dengan teman yang rumahnya berjarak jauh, lebih senang bermain sendiri, kurang terbuka, serta kurang memiliki rasa empati terhadap temannya. Hasil pengamatan lain menunjukkan adanya keluhan guru ketika secara spontan menunjuk anak untuk tampil di depan kelas. Sikap yang dilakukan anak yakni terdiam dan menolak perintah guru dengan menggelengkan kepalanya. Peristiwa lain seperti ketidakmauan anak untuk mengikuti perlombaan juga dapat menunjukkan rendahnya tingkat percaya diri anak. Penelitian Humaida, dkk. (2022) mengungkapkan bahwa anak dengan rasa percaya diri yang rendah akan memiliki perasangka negatif terhadap diri sendiri, memiliki rasa yakin dan optimis yang lemah terhadap kemampuan dirinya, cenderung menutup diri, tidak memiliki tekad untuk berani, dan selalu merasa cemas.

Menanamkan serta mengembangkan rasa percaya diri anak merupakan suatu hal sangat memiliki urgensi bagi proses perkembangan aspek-aspek yang lainnya. Pengembangan sikap percaya diri anak usia dini dapat dilaksanakan beriringan dengan proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengembangkan jiwa percaya diri anak di sekolah yakni dengan melalui dukungan dari media pembelajaran yang digunakan. Ketersediaan fasilitas media pembelajaran yang menarik dapat membuat anak merasa senang, bersemangat serta memiliki motivasi untuk belajar. Manfaat penerapan media pembelajaran ialah dapat memperjelas informasi materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan prestasi belajar anak (Fajri dkk., 2021). Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam bidang pendidikan serta tuntutan perkembangan zaman, pendidik melakukan inovasi media pembelajaran berbasis digital dan menciptakan pembelajaran interaktif untuk menarik perhatian anak. Selain itu, teknologi digital menciptakan inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tidak membosankan (Fatimah dkk., 2023).

Pelaksanaan pembelajaran di PAUD dapat menerapkan media pembelajaran interaktif visual, salah satunya yakni *Wordwall*. Melalui penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall*, pembelajaran dirancang dalam gaya visual yang menampilkan animasi-animasi berupa objek gambar. *Wordwall* memiliki karakteristik kuis berbentuk *game* dengan visual yang menarik (Oktavianita & Wahidin, 2022). Kegiatan belajar dengan *Wordwall* bersifat interaktif dengan menarik anak untuk masuk ke dalam materi pembelajaran secara menyenangkan dan memunculkan respons anak untuk mampu berdiskusi dan mengeksplor pengetahuannya. Konsep materi yang disediakan berupa pertanyaan-pertanyaan menggunakan gambar-gambar animasi serta tersedia jawaban berupa gambar dan teks sebagai pendukung literasi. Penekanan pembelajaran yang mampu mengembangkan kepercayaan diri anak dalam hal ini didasarkan pada media digital yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar anak (Hu & Yelland, 2019). Penelitian Ardianti, dkk. (2021) mengungkapkan media pembelajaran dalam bentuk *game* dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk dapat menumbuhkan rasa percaya diri.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode penelitian *pre-experimental*. Rancangan pendekatan *pre-experimental* yang digunakan ialah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni desain penelitian yang hanya terdiri dari satu kelompok saja tanpa adanya kelompok pembandingan. *One Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang dilakukan dengan memberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* serta melakukan *post-test* setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019). Tujuan pemberian *pre-test* dan *post-test* adalah untuk mengetahui hasil *treatment* secara akurat serta sebagai pembandingan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di sebuah sekolah TK di daerah Serengan, Surakarta. Sampel yang diambil yakni satu kelas yang berjumlah 20 anak. Pemilihan sampel berdasarkan *purposive sampling* dikarenakan pertimbangan tertentu untuk mencapai tujuan penelitian yang difokuskan pada anak usia 5-6 tahun. Instrumen penelitian yang digunakan berupa *behavioral checklist*. Penelitian ini terdiri dari 12 indikator: (1) Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tantangan; (2) Berani untuk mencoba hal baru; (3) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan; (4) Peka terhadap perasaan dan kebutuhan diri sendiri; (5) Peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain; (6) Tidak bergantung pada orang lain; (7) Melakukan sesuatu

dengan tidak merasa terpaksa; (8) Berani mengambil tindakan; (9) Menghargai pendapat orang lain; (10) Menghargai hasil karya orang lain; (11) Memiliki keinginan untuk berprestasi; dan (12) Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu. Jenis permainan pada media pembelajaran interaktif visual *Wordwall*. Jenis permainan yang dipilih untuk menstimulasi kepercayaan diri anak yakni *Spin the Wheel*, *Open the Box*, dan *Flashcard*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang disajikan sesuai dengan hasil penelitian pada saat *pre-test* serta *post-test*. Hasil data *pre-test* dan *post-test* yang disajikan berisi mengenai *range*, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*), *sum* (jumlah keseluruhan) dan simpangan baku (standar deviasi). Hasil deskripsi data dijelaskan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Data

	Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	20	18	13	31	434	21.70	4.680
Post-test	20	19	27	46	726	36.30	4.624
Valid N (listwise)	20						

Tabel 1 menunjukkan jumlah data pada *pre-test* dan *post-test* memiliki jumlah yang sama yakni 20. Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah data sesuai dan valid sehingga data dinyatakan sah untuk tahapan berikutnya. Nilai minimum menunjukkan hasil *pre-test* sebesar 13 dan hasil *post-test* sebesar 31, sedangkan nilai maksimum menunjukkan hasil *pre-test* sebesar 31 dan hasil *post-test* sebesar 46. Data perolehan hasil *pre-test* dan *post-test* membuktikan adanya perubahan yang signifikan mengenai sikap kepercayaan diri anak yang distimulasi dengan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall*.

Analisis data penelitian berupa uji statistik parametrik, sehingga dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan yakni dengan *shapiro-wilk* yang bertujuan untuk mengetahui data terdistribusi normal. Data dapat dinyatakan terdistribusi normal apabila nilai signifikansi uji normalitas  $\rho \geq 0,05$ . Hasil uji normalitas *shapiro-wilk* dijelaskan dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.141	20	.200*	.965	20	.655
Post-test	.120	20	.200*	.980	20	.938

Tabel 2 menunjukkan bahwa data *pre-test* dan data *post-test* pada penelitian kepercayaan diri anak usia pra sekolah terdistribusi normal dengan nilai signifikansi  $\rho \geq 0,05$  yaitu sebesar 0,655 dan 0,938. Setelah uji prasyarat terpenuhi maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji statistik parametrik karena data terdistribusi normal (Oktaviyanti dkk., 2022).

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis *Paired-sample T Test*. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai signifikansi  $\leq 0,05$ . Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak dari penggunaan media pembelajaran

interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia prasekolah. Uji hipotesis dengan *Paired-sample T Test* menggunakan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi  $\leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat pengaruh dalam penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3. Uji Hipotesis *Paired-sample Test*

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	99% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pre-test</i>	-14.600	1.231	.275	-15.176	-14.024	-53.033	19	.000
	<i>Post-test</i>								

Tabel 3 menunjukkan mengenai hasil dari nilai signifikansi pada *pre-test* dan *post-test* yakni sebesar  $0,00 \leq 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* pada penelitian mengenai kepercayaan diri anak.

Penelitian efektivitas media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* juga memiliki sumbangan efektivitas sebesar 76%. Hasil uji hipotesis dan sumbangan efektivitas membuktikan bahwa hipotesis alternatif atau  $H_a$  diterima dan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4. Sumbangan Efektivitas

Model Summary									
Model	r	r-Square	Adjusted r-Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					r-Square Change	F Change	df <sub>1</sub>	df <sub>2</sub>	Sig. F Change
1	.872 <sup>a</sup>	.761	.748	.4418	.761	57.275	1	18	.000

a. Predictors: (Constant), Hasil *Post-test*

Hasil analisis data serta uji hipotesis menyatakan terdapat efektivitas media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia prasekolah. Efektivitas media tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 21.70% dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 36.30%. Hasil data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terkait sikap kepercayaan diri anak. Uji hipotesis memperoleh hasil nilai signifikansi  $0,00 \leq 0,05$  yang menyatakan hipotesis alternatif atau  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat pengaruh dalam penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia prasekolah. Perolehan hasil analisis data serta uji hipotesis membuktikan media yang diterapkan dalam penelitian mampu menstimulasi aspek perkembangan anak secara optimal. Temuan ini dikuatkan oleh pendapat Anggriawan (2023) yang mengungkapkan permainan interaktif dengan tampilan visual yang menarik sangat penting untuk membantu proses perkembangan anak dikarenakan mampu meningkatkan rasa percaya diri anak, jiwa kompetitif, serta rasa kejujuran.

Media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* menggunakan teknologi digital dengan menampilkan gambar-gambar yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan dikenalkan kepada anak. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi membuat proses pembelajaran di PAUD menjadi lebih bermakna, menarik, serta merasakan seperti keadaan nyata (Rasmani dkk., 2023). Pelaksanaan kegiatan dengan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* melibatkan anak secara aktif. Keterlibatan anak merupakan ketertarikan seseorang terhadap obyek yang mengakibatkan seseorang

merasa senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut (Akbar & Hadi, 2023). Hasil penelitian menunjukkan anak mampu memperhatikan setiap gambar yang ditayangkan pada layar LCD. Anak terlihat antusias dan aktif untuk menanyakan hal yang belum diketahui tentang gambar yang diamati, sehingga mendorong anak untuk memiliki keinginan berprestasi, yang ditunjukkan dengan sikap lebih percaya diri dalam menjawab atau memberikan argumen agar mendapatkan poin tinggi untuk dinilai sebagai pemenang. Tayangan LCD yang jelas dan tampilan visual yang menarik dapat membuat anak menjadi penasaran dengan apa yang diamatinya. Hal tersebut mendorong anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan antusias. Anak terlihat berani untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan ketika dalam kegiatan berdiskusi. Sikap anak yang demikian membuktikan bahwa adanya media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan studi penelitian Kurniasih, dkk (2021) yang memaparkan karakteristik kepercayaan diri anak ialah dengan berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, berani memulai komunikasi, senang dalam kegiatan bersama, dan tidak mudah terpengaruh.

*Treatment* pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* dengan mengambil tiga jenis permainan, yakni *spin the wheel*, *flashcards*, dan *open the box*. Alasan pemilihan tiga jenis permainan tersebut ialah dikarenakan dapat dilaksanakan secara fleksibel dengan durasi waktu yang dapat diatur oleh peneliti sehingga tidak memberi kesan membosankan serta sesuai dengan usia anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari & Yarza (2021) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* memiliki berbagai jenis permainan dan kuis yang dapat dilaksanakan sesuai dengan kriteria anak. Penerapan permainan *spin the wheel* mampu menstimulasi anak pada indikator peka terhadap perasaan dan kebutuhannya sendiri, peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan menghargai hasil karya orang lain. Hal ini dikuatkan oleh pendapat dari Rachma, dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa media pengajaran yang inovatif seperti *spin the wheel* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan keberagaman gaya belajar anak. Selain itu, *Spin the Wheel* merupakan alat permainan yang menggunakan roda berputar untuk memberikan variasi dalam pemilihan topik ataupun materi pembelajaran secara acak, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mendorong anak untuk bersosialisasi dengan orang lain.

Permainan *flashcards* dilaksanakan dengan meminta anak untuk menjawab pertanyaan yang ada dibalik kartu *flash* secara berebut. *Output* yang dihasilkan yakni anak mau berusaha mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi dengan kemauan sendiri, melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan dengan keinginannya sendiri, tidak mengeluh dan mampu mengerjakan tugas, serta mau mencoba melakukan kegiatan eksperimen secara mandiri. Berdasarkan output yang dihasilkan, membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* dengan permainan *flashcard* mampu menstimulasi anak pada indikator berani mengambil tindakan, memiliki keinginan untuk berprestasi, tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tantangan, dan berani untuk mencoba hal baru. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Sriati (2023) yang mengungkapkan bahwa melalui permainan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam berbagai aspek, menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan rasa solidaritas, serta melatih dalam penyampaian pesan.

Permainan *open the box* mendorong anak untuk bergantian menceritakan gambar yang muncul dari kotak yang dipilih dengan waktu yang dibatasi. *Output* yang dihasilkan dari permainan ini yakni anak mencoba mengerjakan penugasan secara mandiri dengan tuntas, mampu mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan secara lisan kepada guru ketika diskusi di kelas dengan tegas, serta tidak mengeluh ketika diminta mengerjakan sesuatu dan mau mengerjakan sesuai keinginannya sendiri. Selaras dengan studi penelitian dari Surya, dkk. (2024) yang memaparkan bahwa permainan *open the box* merupakan media inovatif yang mengubah cara pengajaran anak usia dini dengan meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak dalam belajar, seolah-olah anak bermain *game*. Permainan dengan media interaktif ini membantu memahami konsep dengan lebih baik serta dapat merangsang pengembangan keterampilan kognitif dan motorik anak.

Penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan metode diskusi dan tanya jawab dengan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* mampu menstimulasi anak untuk dapat berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Adanya kemampuan berpikir kritis mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam menghadapi segala persoalan pada kegiatan belajarnya. Anak yang mampu berpikir kritis dapat mengungkapkan ide atau gagasannya. Selain itu, anak mampu untuk mengerjakan dan mengumpulkan penugasan yang diberikan guru secara tepat waktu, berani untuk mengajukan pertanyaan kepada orang lain, percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta mau untuk menggali serta mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Kemampuan berpikir kritis mengarahkan anak pada pikiran-pikiran yang optimis serta ambisi yang positif. Hal ini membuktikan bahwa melalui penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* dengan metode diskusi dan tanya jawab mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak sehingga dapat menstimulasi indikator menyelesaikan penugasan dengan tepat waktu, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, dan melakukan sesuatu dengan tidak merasa terpaksa. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh pendapat Hendi, dkk. (2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif visual yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadikan wahana bagi anak untuk dapat memahami konsep-konsep dalam pembelajaran yang masih bersifat abstrak agar dapat menjadi gambaran yang lebih konkret. Selain itu penggunaan media pembelajaran dengan berbasis permainan dapat dijadikan solusi atau alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil sumbangan efektivitas menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* memberikan sumbangan keefektifan sebesar 76% untuk kepercayaan diri anak usia pra sekolah. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* yang diterapkan mampu menstimulasi anak berdasarkan pada indikator-indikator kepercayaan diri yang sebelumnya belum muncul, belum berkembang, serta belum optimal pada diri anak. Sejalan dengan hal ini, penelitian dari Melinda & Izzati (2021) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak berhubungan dengan perasaan anak sendiri, misalnya berani, malu, empati, kesadaran diri, motivasi, ingin belajar, dan takut melakukan kesalahan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* dalam menstimulasi kepercayaan diri anak. Terdapat perbedaan perilaku mengenai rasa percaya diri pada sebelum diberikan *treatment* serta saat setelah diberikan *treatment*. Perbedaan yang muncul dapat diamati secara langsung yakni terkait dengan sikap keberanian anak dalam hal positif, memiliki perasaan empati, memiliki jiwa yang sadar akan tanggung jawab, serta indikator kepercayaan diri lainnya.

Korelasi sikap percaya diri yang muncul dalam diri anak dengan penggunaan media *Wordwall* sejalan dengan teori dari Suhartinah dan Budiarti (2024) yang menyimpulkan bahwa media interaktif *Wordwall* mampu mendukung perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* memiliki sumbangsih yang sesuai untuk pengembangan dan stimulasi kepercayaan diri anak.

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap kepercayaan diri anak. Hasil pengukuran anak setelah diberikan *treatment* menunjukkan adanya perasaan yang optimis, jiwa empati, rasa memiliki kebebasan dengan tidak bergantung pada orang lain, memiliki daya tahan dalam menghadapi cobaan, bersikap hati-hati untuk mengurangi kesalahan, bersikap toleransi, serta muncul keambisian dalam diri anak untuk dapat berprestasi, sehingga anak telah mencapai skor mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Pengaruh positif yang lain dari penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* yaitu dapat dengan mudah diakses dan diaplikasikan secara fleksibel tanpa biaya dan batasan waktu. Selanjutnya, media *Wordwall* juga merupakan salah satu media yang menampilkan gambar dengan desain dan tema yang menarik, sehingga dapat membuat anak tertarik untuk mengamati, berkonsentrasi, dan fokus dengan materi pembelajaran.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji mengenai media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak usia pra sekolah. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* menjadi media pembelajaran yang efektif diterapkan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini pada aspek sosial emosional mengenai kepercayaan diri anak. Hal tersebut berlandaskan pada hasil perhitungan sumbangan efektivitas yakni sebesar 76%. Hasil *pre-test* yang dilaksanakan pada anak usia 5-6 tahun memperoleh nilai rata-rata sebesar 21.70% dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 36.30%. Perbandingan dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* memiliki efektivitas atau pengaruh terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyani, S., Rohaety, E. E., & Westhisi, S. M. (2019). Penerapan metode jigsaw dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia dini pada kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(4), 154-165. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i4.p154-165>.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran angwordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>.
- Anggriawan, G. A. D. (2023). *Perancangan Permainan Interaktif Berbentuk Activity Pack sebagai Media Pengembangan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun* Disertasi Doktor, Universitas Dinamika.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Wijayanti, E. (2021). Need analysis of si eco ethno-confidence game for slow learner students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 461. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.39534>.
- Cloney, D., Jackson, J., & Mitchell, P. (2019). Assessment of children as confident and

- involved learners in early childhood education and care: Literature review. *Victorian Curriculum and Assessment Authority*
- Fajri, S., Illahi, R. K., Effendi, H., Yuliarni, S., & Muslim, M. (2021). Analisis media pembelajaran dalam buku teks sejarah Indonesia kelas X. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4584-4593. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1440>.
- Fatimah, F., Zahro, I. F., & Wulansuci, G. (2023). Microsoft powerpoint: Implementasi bahan ajar terhadap rasa percaya diri anak usia dini melalui bercerita. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(6), 636-644.
- Hendi, A., Caswita, & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Kumara Cendekia*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Hong, J. C., Hsiao, H. S., Chen, P. H., Lu, C. C., Tai, K. H., & Tsai, C. R. (2021). Critical attitude and ability associated with students self-confidence and attitude toward predict-observe-explain online science inquiry learning. *Computers and Education*, 166. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104172>.
- Hu, X., & Yelland, N. (2019). Changing learning ecologies in early childhood teacher education: From technology to stem learning. *Beijing International Review of Education*, 1(2-3), 488-506.
- Humaida, R., Munastiwi, E., Irbah, A. N., & Fauziah, N. (2022). Strategi mengembangkan rasa percaya diri pada anak usia dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(02), 55-69.
- Kamaruddin, I., Tabroni, I., & Azizah, M. (2022). Konsep pengembangan self-esteem pada anak untuk membangun kepercayaan diri sejak dini. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 496-503. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i3.1015>.
- Kurniasih, V. W., Fitriyah, F. K., Hidayat, M. T., & Sunanto, S. (2021). Hubungan pemahaman diri terhadap rasa tanggung jawab sebuah survey pada anak usia dini di Kota Surabaya. *Child Education Journal*, 2(2), 98-105.
- Lauster, P. (2022). *Tes Kepribadian* (Terj. Gulo). Karanganyar: Bumi Aksara.
- Melinda, A. E., & Izzati, I. (2021). Perkembangan sosial anak usia dini melalui teman sebaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 127. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.34533>.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema alam semesta pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164-1172.
- Oktavianita, S., & Wahidin, W. (2022). Gestur siswa slow learner dalam belajar matematika menggunakan aplikasi wordwall di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4802-4811. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2941>.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>.
- Rachma, I. C., Sufiyana, A. Z., Santoso, K. (2023). Implementasi media pembelajaran spin the wheel dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(8).
- Ramdini, T. P. (2021). Motivation and self-confidence in motor activities in kindergarten. *5th International Conference on Early Childhood Education*

- (ICECE 2020). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.042>.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10-16.
- Rozana, S., Harahap, A. S., Astuti, R., Widya, R., Tullah, R., Anwari, A. M., & Mahardhani, A. J. (2021). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Sriati, S. (2023). Peningkatan penguasaan kosakata melalui permainan barrier game berbantuan media pembelajaran flash card mata pelajaran bahasa indonesia pada anak tunarungu kelas I SDLB B Karya Mulia II Surabaya. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(2), 161-167. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i2.2357>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartinah, S., & Budiarti, E. (2024). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap perkembangan bahasa dan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 825-834. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4414>.