

UPAYA MENANAMKAN NILAI MORAL PADA ANAK USIA DINI USIA 5-6 TAHUN MELALUI PENERAPAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL DI TK AL-FALAH

Muthi'ah Munadiya¹, Redi Awal Maulana², Elnawati³

PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 43166

e-mail: mmunadiya@gmail.com, rediawalmaulana21@ummi.ac.id, elnawati@ummi.ac.id

Corresponding author: mmunadiya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini melalui penerapan game edukasi berbasis Wordwall di TK Al-Falah. Nilai moral merupakan aspek penting dalam perkembangan karakter anak sejak usia dini, karena menjadi fondasi dalam pembentukan kepribadian dan perilaku sosial di masa depan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak kelompok B usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi berbasis Wordwall dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa hormat terhadap sesama. Aktivitas interaktif dan menyenangkan dalam game membantu anak lebih mudah memahami konsep moral dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Wordwall terbukti menjadi media yang efektif dan inovatif dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini.

Kata Kunci: nilai moral, anak usia dini, game edukasi, Wordwall, karakter.

ABSTRACT

This research aims to instill moral values in early childhood through the application of Wordwall-based educational games at Al-Falah Kindergarten. Moral values are an important aspect in the development of children's character from an early age, because they are the foundation in the formation of personality and social behavior in the future. The method used in this study is Classroom Action Research (PTK) with the research subjects of group B children aged 5-6 years. The research was carried out in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The instruments used included observation sheets, interviews, and documentation. The results of the study show that the application of Wordwall-based educational games can increase the understanding and practice of moral values such as honesty, responsibility, cooperation, and respect for others. Interactive and fun activities in games help children more easily understand moral concepts and apply them in daily life. Thus, Wordwall has proven to be an effective and innovative medium in instilling moral values in early childhood.

Keywords: moral values, early childhood, educational games, Wordwall, characters.

PENDAHULUAN

Nilai moral memiliki peranan penting dalam membentuk pribadi anak yang beretika dan bertanggung jawab. Beberapa nilai moral yang esensial untuk ditanamkan sejak usia dini antara lain kejujuran, tanggung jawab, disiplin, sopan santun, dan saling menghargai. Nilai-nilai ini bukan hanya penting untuk membentuk kepribadian individu, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan sosial yang harmonis di masa depan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak sejak usia dini adalah perkembangan nilai moral. Perhatian terhadap aspek ini akan membantu anak dalam membentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama serta norma budaya di lingkungannya. Didik Supriyanto dalam Rifmasari (2021) menyatakan bahwa pengembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini dilakukan melalui

kegiatan pembiasaan dan keteladanan yang konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menuntut pendidik untuk merancang pembelajaran yang lebih terstruktur, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan sangat berperan penting karena pembelajaran pada anak usia dini berlangsung dalam suasana bermain, sehingga perlu dirancang dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar sesuai dengan dunia anak.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 mengenai Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menyatakan bahwa salah satu prinsip utama dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini harus dilandasi oleh nilai-nilai religius dan filosofi keagamaan. Artinya, pendidikan PAUD tidak hanya menitikberatkan pada pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan dasar, melainkan juga harus memperhatikan pembentukan karakter dan moral anak sejak dini. Dalam hal ini, penanaman nilai-nilai moral merupakan bagian penting dari proses tumbuh kembang anak, yang perlu ditanamkan melalui kegiatan rutin, keteladanan, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dasar filosofis pendidikan PAUD bertujuan membentuk pribadi anak yang beriman, bertakwa, memiliki akhlak mulia, serta menjunjung tinggi rasa hormat dan tanggung jawab terhadap orang lain.

Mendidik anak didik yang cerdas dan berakhlakul karimah bukanlah tugas yang mudah, sebab hal ini memerlukan pendekatan yang menyeluruh dan berkesinambungan. Kecerdasan anak tidak hanya terbatas pada kemampuan kognitif semata, tetapi juga mencakup kecerdasan emosional, spiritual, sosial, dan moral (Rahmatulloh, 2021). Anak yang cerdas namun tidak dibarengi dengan akhlak yang baik akan berpotensi menyalahgunakan kecerdasannya untuk hal-hal negatif. Oleh karena itu, pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebaikan, seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, empati, dan rasa hormat kepada sesama.

Proses pembentukan akhlakul karimah tidak dapat dilakukan secara instan. Anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan karakter, sehingga membutuhkan keteladanan dari guru, lingkungan yang kondusif, serta pembiasaan yang konsisten. Guru harus mampu menjadi contoh nyata dalam bersikap dan bertutur kata, serta mampu membimbing anak dengan kesabaran dan kasih sayang. Tantangan zaman yang semakin kompleks, terutama dengan masuknya pengaruh teknologi dan media digital, juga menjadi faktor yang menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan nilai-nilai moral, salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik seperti *game edukasi* (Silvia, 2022). Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berakhlak mulia.

Alloh SWT berfirman di dalam Al- Quran, QS. At-Tahrim ayat 6 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

"Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan." (QS. At-Tahrim: 6)/(Kemenag RI)

Ayat ini berisi perintah langsung kepada orang-orang beriman, agar melindungi diri dan keluarganya dari siksa neraka. Kata "*quu anfusakum wa ahlikum naara*" adalah bentuk

tanggung jawab moral dan spiritual seorang Muslim, tidak hanya terhadap dirinya sendiri, tetapi juga terhadap keluarganya termasuk anak-anak. Makna ini sangat relevan dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai moral dan akhlak mulia sejak dini, sebagai upaya melindungi mereka dari perbuatan buruk yang dapat membawa kepada murka Allah kelak. Menurut tafsir Ibnu Kasir, ayat ini adalah perintah untuk mengajarkan keluarga tentang agama, termasuk akidah, ibadah, dan akhlak. Seorang kepala keluarga wajib mendidik, menasihati, dan membimbing keluarganya agar menjauhi maksiat. Ini termasuk tanggung jawab mendidik anak dengan penuh perhatian, dan mencegah mereka dari siksa neraka dengan cara membina moral dan keimanan. Dalam konteks PAUD, ayat ini dapat dijadikan landasan bahwa pendidikan moral anak usia dini merupakan bagian dari perintah agama. Menanamkan nilai moral, seperti jujur, sopan, bertanggung jawab, dan peduli, adalah salah satu cara menjaga mereka dari hal-hal yang dapat merusak jiwa dan akhlaknya di masa depan.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Al-Falah, ditemukan 15 anak yang menunjukkan perilaku yang kurang mencerminkan nilai moral. Misalnya, beberapa anak masih sulit untuk mengucapkan kata-kata sopan seperti “tolong”, “maaf”, atau “terima kasih” dalam keseharian mereka. Selain itu, masih sering ditemukan anak yang enggan berbagi mainan dengan teman, tidak sabar dalam menunggu giliran, bahkan ada yang suka memukul teman saat berebut barang. Permasalahan lainnya yang muncul adalah rendahnya rasa tanggung jawab anak terhadap tugas atau kegiatan yang diberikan. Beberapa anak tidak menyelesaikan tugas hingga selesai, dan masih ada yang membuang sampah sembarangan meskipun sudah diarahkan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral masih perlu ditingkatkan.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan utama membentuk karakter dan moral yang baik sejak dini. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini harus mengembangkan aspek nilai agama dan moral sebagai pondasi kepribadian. Pendidikan moral harus dilakukan secara terencana, sistematis, dan menyenangkan agar anak mampu memahami nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, dan empati. Namun, hasil observasi di TK Al-Falah menunjukkan bahwa banyak anak usia 5–6 tahun yang belum menunjukkan perilaku moral yang baik. Masih ditemukan anak yang kurang sopan saat berbicara, belum memahami pentingnya minta maaf, tidak sabar menunggu giliran, serta kurang memiliki rasa empati terhadap teman. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara teori ideal tentang pendidikan moral anak dan praktik nyata di lapangan (*Theorytical Gap*).

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan media *digital interaktif*. Padahal teori pendidikan menyatakan bahwa game edukatif berbasis digital seperti *Wordwall* bisa menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai moral dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter anak zaman sekarang. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk menjembatani kesenjangan ini.

Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori Jean Piaget (Dalam Riza, 2021) yang menyatakan bahwa anak usia dini berada dalam tahap perkembangan *moral heteronom*, di mana anak memahami benar dan salah berdasarkan peraturan yang diberi orang dewasa. Lawrence Kohlberg mengembangkan teori ini dengan menyebutkan bahwa pada usia dini, anak berada dalam tahap moralitas *prakonvensional*. Oleh karena itu, penguatan nilai moral

harus diberikan melalui contoh konkret, pengulangan, dan media yang menarik. (*Research Theory*)

Penanaman nilai moral pada anak usia dini merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, karena masa usia dini merupakan tahap awal pembentukan karakter. Anak usia 5-6 tahun berada pada masa keemasan (*golden age*) yang sangat peka terhadap nilai-nilai moral, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, dan rasa hormat terhadap sesama. Namun, dalam praktiknya masih banyak ditemukan anak-anak yang menunjukkan perilaku kurang sesuai dengan nilai-nilai moral, seperti berkata tidak jujur, tidak menghargai teman, atau kurang disiplin. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar penanaman nilai moral dapat berlangsung secara efektif.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam menanamkan nilai moral adalah penggunaan *game edukasi berbasis digital*, seperti *Wordwall*. Media ini memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain secara interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan seperti kuis, pencocokan kata, dan roda putar yang dapat dirancang untuk menyampaikan pesan moral sesuai kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media ini juga sejalan dengan perkembangan zaman dan minat anak terhadap teknologi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai *Upaya Menanamkan Nilai Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Penerapan Game Edukasi Berbasis Wordwall Di TK Al-Falah*, dengan harapan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam penguatan karakter anak sejak dini.

METODE PENELITIAN

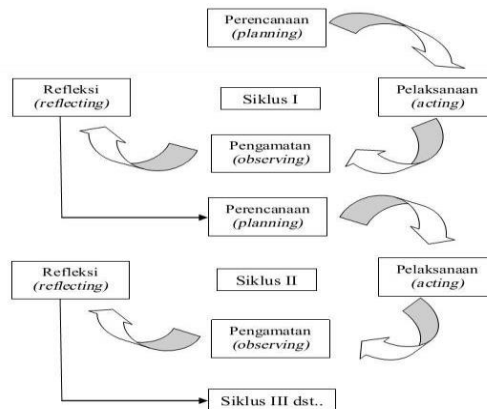
Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas (*classroom action research*), meskipun di dalamnya juga digunakan unsur kuantitatif berupa teknik skoring dan persentase sebagai pendukung dalam pengolahan data hasil observasi (Suharsimi Arikunto, 2020). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan melakukan tindak lanjut terhadap berbagai kondisi aktual yang terjadi di lapangan. Proses ini berlangsung melalui tahapan reflektif, kolaboratif, dan partisipatif yang bersifat berulang atau siklikal (Kunandar, 2010). Fokus utama dalam penelitian ini tertuju pada aspek sosial yang relevan dengan permasalahan yang diangkat di dalam kelas yang memerlukan perhatian langsung terhadap dinamika pembelajaran yang berlangsung secara alami.

Dengan pendekatan ini, peneliti tidak hanya fokus pada hasil akhir dari kegiatan pembelajaran, melainkan juga mencermati proses perubahan sikap dan perilaku moral yang ditunjukkan oleh anak setelah diberi stimulus pembelajaran menggunakan media *Wordwall*. Harapannya, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, relevan dengan tahap perkembangan anak usia dini, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Model penelitian yang digunakan mengacu pada pendekatan spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang dijelaskan melalui tahapan-tahapan dalam diagram berikut.

Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa siklus berkelanjutan. Model yang digunakan merujuk pada kerangka kerja Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap

siklus, yaitu: (1) Tahap perencanaan (planning), (2) Tahap pelaksanaan tindakan (acting), (3) Tahap observasi (observing), dan (4) Tahap refleksi (reflecting).



Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuannya adalah untuk menanamkan nilai moral pada anak usia dini melalui media game edukasi berbasis Wordwall secara sistematis dan berkelanjutan.

Siklus I

1. Perencanaan (Planning)

- Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan materi nilai moral (seperti kejujuran, tanggung jawab, sopan santun).
- Menyiapkan media pembelajaran berupa game edukasi Wordwall yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun.
- Menentukan indikator keberhasilan dan instrumen penilaian seperti lembar observasi perilaku moral anak.

2. Pelaksanaan (Acting)

- Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPPH yang telah dibuat.
- Anak diajak bermain game Wordwall interaktif yang berisi aktivitas menebak perilaku baik dan buruk, mencocokkan gambar dengan nilai moral, serta kuis pilihan ganda sederhana.

3. Observasi (Observing)

- Peneliti dan guru melakukan observasi terhadap keterlibatan anak, pemahaman terhadap nilai moral, serta bagaimana anak mengekspresikan nilai tersebut dalam kegiatan pembelajaran.
- Data dicatat menggunakan lembar observasi dan dokumentasi kegiatan.

4. Refleksi (Reflecting)

- Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui keberhasilan tindakan.
- Ditemukan bahwa sebagian anak masih pasif dan belum sepenuhnya memahami makna moral yang ditanamkan, sehingga perlu peningkatan dalam pendekatan dan variasi game di siklus berikutnya.

Siklus II

1. Perencanaan:

- a. Merancang ulang kegiatan pembelajaran dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I.
- b. Menambahkan variasi game Wordwall yang lebih interaktif dan kontekstual, seperti permainan drag and drop, roda keberuntungan, dan memory match.
- c. Memberikan motivasi dan penguatan positif sebelum dan sesudah bermain.

2. Pelaksanaan:

- a. Pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan menyenangkan.
- b. Anak dilibatkan secara aktif dan diberi kesempatan untuk berdiskusi mengenai makna setiap tindakan dalam game.

3. Observasi:

- a. Observasi kembali dilakukan terhadap partisipasi anak, pemahaman nilai moral, dan bagaimana anak menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi dan pemahaman anak.

4. Refleksi:

- a. Data dianalisis dan dibandingkan dengan hasil pada siklus I.
- b. Ditemukan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perilaku moral positif, seperti saling membantu, berkata jujur, dan menghargai teman.
- c. Tujuan penelitian dinyatakan tercapai.

Melalui dua siklus tindakan, penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* terbukti efektif dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini. Anak-anak tidak hanya senang mengikuti pembelajaran, tetapi juga mulai memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dalam interaksi sehari-hari di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini 5–6 tahun melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall di TK Al-Falah. Berdasarkan pelaksanaan dari tahap pra-siklus hingga siklus I dan II, ditemukan adanya perkembangan signifikan dalam aspek moral anak.

Pada tahap pra-siklus, rata-rata capaian nilai moral anak mencapai 55,1%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memahami ataupun menerapkan nilai-nilai moral secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti kejujuran, sopan santun, tanggung jawab, serta sikap tolong-menolong masih perlu dikenalkan melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan capaian menjadi 64%. Meskipun peningkatan tersebut belum terlalu signifikan, namun sudah terlihat adanya peningkatan dalam partisipasi dan antusiasme anak selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall cukup efektif dalam menarik perhatian anak terhadap materi pembelajaran moral. Meski demikian, beberapa kendala masih ditemukan, seperti kurangnya pemahaman terhadap instruksi kegiatan dan masih adanya anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Melalui perbaikan pada **siklus II**, seperti penggunaan game *Wordwall* yang lebih kontekstual, pemberian contoh konkret, dan penguatan dalam bentuk reward verbal maupun nonverbal, perkembangan nilai moral anak meningkat pesat hingga

mencapai **93,33%**. Anak-anak menunjukkan pemahaman dan praktik nilai-nilai moral yang lebih baik dan konsisten. Mereka mulai berani meminta maaf, membantu teman, serta menunjukkan sikap jujur dan sopan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media game edukasi berbasis Wordwall terbukti memberikan dampak positif dalam penanaman nilai-nilai moral pada anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga memperkuat pemahaman anak terhadap pentingnya perilaku moral dalam kehidupan sehari-hari. Strategi pembelajaran ini sangat relevan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara optimal melalui kegiatan bermain, eksplorasi, serta pengalaman yang bersifat langsung dan konkret.

Tabel 1. Peningkatan Moral Anak Dengan Game Edukasi Wordwall

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus		Peningkatan
				I	II	
Menunjukkan Sikap Jujur	41,66 %	48,33 %	6,67 %	48,33 %	66,66 %	18,33 %
Berperilaku Sopan	41,66%	53,33%	11,67%	53,33%	66,66 %	13,33%
Membantu Teman yang Membutuhkan	41,66 %	46,66 %	5 %	46,66 %	66,66 %	20%
Meminta Maaf dan Memaafkan Teman	40 %	41,66 %	1,66 %	41,66 %	66,66 %	25 %
Bertanggung Jawab terhadap Tugas atau Barang Miliknya	41,66 %	50 %	8,34 %	50 %	83,33 %	33,33%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam perkembangan moral anak setelah diterapkannya game edukasi berbasis *Wordwall* dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat dari capaian persentase pada setiap indikator moral yang diamati.

1. Menunjukkan Sikap Jujur

Pada pra siklus, capaian hanya 41,66%, meningkat menjadi 48,33% pada siklus I (naik 6,67%), dan melonjak menjadi 66,66% di siklus II (naik 18,33% dari siklus I). Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami dan menerapkan sikap jujur dalam aktivitas bermain maupun pembelajaran.

2. Berperilaku Sopan

Indikator ini mengalami peningkatan dari 41,66% di pra siklus menjadi 53,33% di siklus I (naik 11,67%), lalu meningkat lagi menjadi 66,66% di siklus II (naik 13,33%). Anak tampak lebih terbiasa menggunakan kata-kata sopan, menghormati guru dan teman saat berbicara atau berinteraksi.

3. Membantu Teman yang Membutuhkan

Capaian awal sebesar 41,66%, meningkat sedikit menjadi 46,66% pada siklus I (naik 5%), namun mengalami lonjakan hingga 66,66% di siklus II (naik 20%). Ini menandakan bahwa nilai kerja sama dan empati mulai tumbuh lebih kuat setelah anak mendapatkan pembelajaran yang lebih terarah dan interaktif melalui game.

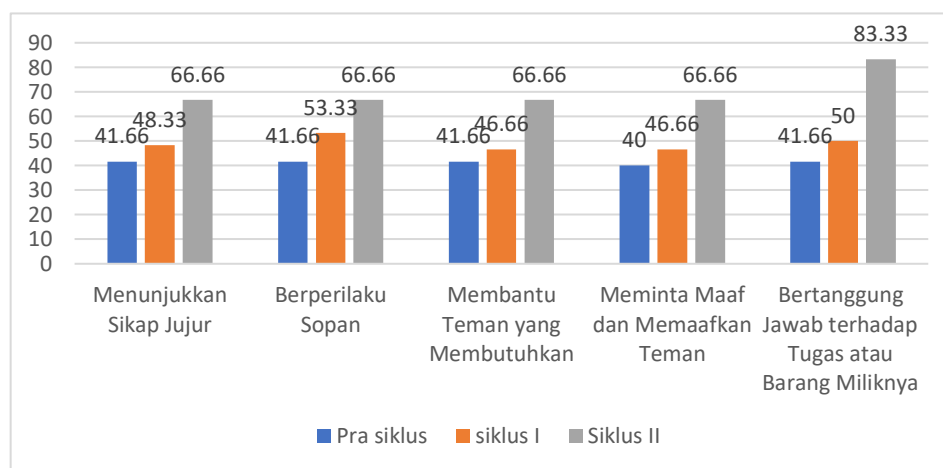
4. Meminta Maaf dan Memaafkan Teman

Ini adalah indikator dengan capaian awal terendah yaitu 40%, hanya naik 1,66% di siklus I menjadi 41,66%, namun meningkat drastis menjadi **66,66%** di siklus II (naik 25%). Anak tampak mulai mampu menyadari kesalahan dan menunjukkan sikap saling memaafkan dengan lebih spontan.

5. Bertanggung Jawab terhadap Tugas atau Barang Miliknya

Dari 41,66% di pra siklus menjadi 50% di siklus I (naik 8,34%), lalu meningkat sangat tinggi menjadi 83,33% di siklus II (naik 33,33%). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media Wordwall sangat efektif dalam membentuk kesadaran anak terhadap tanggung jawab pribadi.

Peningkatan capaian dari tahap pra siklus hingga siklus II pada seluruh indikator menunjukkan bahwa media game edukatif berbasis Wordwall terbukti efektif dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya membangun suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan anak untuk mengalami, memahami, serta menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan nyata secara lebih kontekstual dan bermakna.



Grafik 1. Persentase Moral Anak Setiap Indikator Semua Siklus

Grafik 4.4 menyajikan data perkembangan persentase capaian nilai moral anak usia dini berdasarkan lima indikator utama yang diamati secara bertahap mulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Grafik ini menggambarkan secara visual bagaimana penerapan *game edukasi berbasis Wordwall* mampu meningkatkan moral anak secara signifikan.

1. Indikator Menunjukkan Sikap Jujur

Pada pra siklus, persentase capaian berada di angka 41,66%, meningkat menjadi 48,33% di siklus I, dan terus bertambah hingga 66,66% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu menyampaikan kebenaran dan menghindari kebohongan secara konsisten.

2. Indikator Berperilaku Sopan

Indikator ini juga mengalami perkembangan yang baik, dari 41,66% (pra siklus), naik ke 53,33% (siklus I), dan mencapai 66,66% pada siklus II. Hal ini mencerminkan peningkatan kesadaran anak dalam bertutur kata dan bertingkah laku sopan terhadap teman dan guru.

3. Indikator Membantu Teman yang Membutuhkan
Dimulai dari 41,66%, kemudian meningkat ke 46,66%, dan akhirnya mencapai 66,66% di siklus II. Ini menunjukkan bahwa anak mulai menunjukkan rasa empati dan kepedulian terhadap orang lain, khususnya teman sebaya.
4. Indikator Meminta Maaf dan Memaafkan Teman
Peningkatan pada indikator ini sangat signifikan. Dari capaian 40% di pra siklus, hanya naik sedikit menjadi 41,66% di siklus I, namun meningkat pesat menjadi 66,66% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih efektif dalam menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya rekonsiliasi sosial.
5. Indikator Bertanggung Jawab terhadap Tugas atau Barang Miliknya
Peningkatan terlihat dari 41,66% (pra siklus), menjadi 50% (siklus I), dan melonjak ke 83,33% (siklus II). Ini merupakan capaian tertinggi di antara seluruh indikator dan menunjukkan bahwa tanggung jawab adalah nilai yang paling mudah ditanamkan melalui pendekatan game edukatif yang tepat.

Grafik ini secara keseluruhan memperlihatkan tren peningkatan yang positif di seluruh indikator moral anak, seiring dengan tahapan pembelajaran yang dilakukan. Peningkatan paling besar terlihat terjadi antara siklus I ke siklus II, yang menandakan bahwa strategi pembelajaran melalui game Wordwall lebih efektif saat dioptimalkan dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis digital ternyata mampu merangsang perkembangan karakter anak secara signifikan.

Tabel 2. Persentase Seluruh Indikator Setiap Siklus

	Total Skor Dari 5 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap (C)	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
Pra Siklus	124	225	100%	55,1%
Siklus I	144	225	100%	64 %
Siklus II	210	225	100%	93,33%

Tabel 2 menampilkan perkembangan capaian nilai moral anak usia dini pada setiap tahapan siklus, yakni pra siklus, siklus I, dan siklus II, berdasarkan hasil penilaian dari lima indikator moral. Penilaian dilakukan terhadap 15 anak dengan skor maksimal 3 pada setiap indikator, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah 225 (skor tertinggi $\times$ jumlah siswa $\times$ jumlah indikator).

1. Pra Siklus

Pada tahap awal sebelum dilakukan tindakan (*pra siklus*), jumlah total skor yang diperoleh anak adalah 124 dari skor maksimal 225. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, capaian anak berada pada angka 55,1%. Ini menunjukkan bahwa secara umum nilai moral anak masih tergolong rendah, dan sebagian besar anak berada pada kategori

mulai berkembang dalam hal moral seperti kejujuran, sopan santun, empati, tanggung jawab, dan sikap memaafkan.

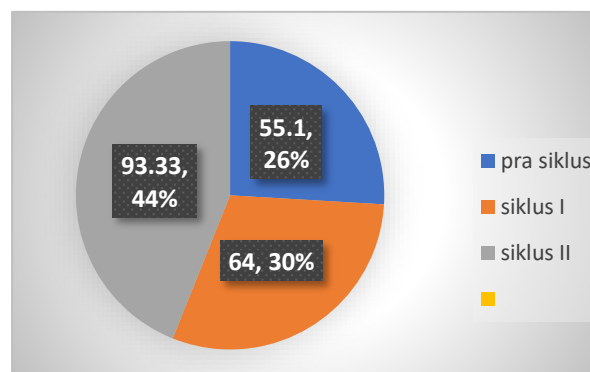
2. Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pertama berupa penerapan game edukasi berbasis *Wordwall*, total skor anak meningkat menjadi 144, yang jika dihitung menjadi 64%. Terjadi peningkatan sebesar 8,9% dibandingkan pra siklus. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa intervensi awal telah mulai memberikan dampak terhadap peningkatan nilai moral anak, meskipun masih diperlukan perbaikan dalam strategi pembelajaran agar hasilnya lebih optimal.

3. Siklus II

Pada siklus kedua, hasil yang dicapai sangat signifikan. Total skor anak mencapai 210, atau 93,33% dari skor maksimal. Artinya, sebagian besar anak telah menunjukkan perkembangan moral yang sangat baik. Seluruh indikator mengalami peningkatan, dan anak menunjukkan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari di kelas, seperti lebih jujur, sopan, bertanggung jawab, peduli terhadap teman, serta mampu meminta maaf dan memaafkan.

Tabel ini menunjukkan adanya peningkatan progresif dan signifikan pada nilai moral anak dari pra siklus ke siklus II. Intervensi pembelajaran melalui game edukasi *Wordwall* terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini. Keberhasilan ini didukung oleh pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif dan internalisasi nilai secara lebih mendalam.



Grafik 2. Persentase Peningkatan Moral Anak Pra Siklus ,Siklus I Dan Siklus II

Grafik 2 menggambarkan perkembangan persentase capaian nilai moral anak usia dini pada setiap tahapan: pra siklus, siklus I, dan siklus II. Data ini diambil berdasarkan hasil penilaian terhadap lima indikator moral utama yaitu: menunjukkan sikap jujur, berperilaku sopan, membantu teman, meminta maaf dan memaafkan, serta bertanggung jawab.

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, persentase capaian moral anak adalah 55,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa kondisi awal nilai moral anak masih tergolong rendah, dengan mayoritas anak berada pada kategori “mulai berkembang.” Belum banyak anak yang menunjukkan sikap moral secara konsisten dalam keseharian.

2. Siklus I

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I menggunakan media game edukasi berbasis Wordwall, terjadi peningkatan persentase menjadi 64%. Kenaikan ini sebesar 8,9% dari kondisi awal. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran mulai memberikan pengaruh terhadap perilaku anak, meskipun masih terdapat beberapa indikator yang belum mengalami peningkatan signifikan dan perlu intervensi lebih lanjut.

3. Siklus II

Pada siklus II, grafik menunjukkan lonjakan yang sangat signifikan dengan capaian moral anak sebesar 93,33%. Terjadi peningkatan sebesar 29,33% dibandingkan siklus I. Peningkatan yang tajam ini mencerminkan bahwa strategi pembelajaran melalui game edukatif sudah diterapkan secara optimal dan diterima dengan baik oleh anak-anak, sehingga mampu mendorong perubahan perilaku yang positif secara konsisten.

Grafik 4.5 memberikan gambaran visual yang jelas bahwa penerapan media game edukasi Wordwall sangat efektif dalam meningkatkan nilai moral anak usia dini. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dari waktu ke waktu. Ini membuktikan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi dapat membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak secara lebih optimal dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa hanya sekitar 55,1% anak yang telah mencapai tahap "Berkembang Sesuai Harapan (BSH)" dalam aspek perkembangan moral. Sementara itu, sebagian besar lainnya masih berada dalam kategori "Mulai Berkembang (MB)" dan "Belum Berkembang (BB)". Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan sebelumnya belum efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral secara optimal.

Kondisi ini menjadi dasar penting bagi peneliti dan guru untuk mencari inovasi dalam metode pembelajaran. Untuk menanamkan nilai-nilai moral pada anak usia dini, diperlukan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat interaktif. Salah satu alternatif yang efektif adalah memanfaatkan game edukatif berbasis Wordwall, yang dirancang tidak hanya untuk menarik perhatian anak-anak, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. memungkinkan mereka belajar nilai moral secara kontekstual dan bermakna.

Selama dua siklus pembelajaran, anak-anak memainkan Wordwall sebagai bagian dari kegiatan inti. Mereka bermain sambil mendiskusikan jawaban, sedangkan guru menyediakan bimbingan dan memberikan pujian saat mereka menunjukkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, kebaikan, atau tanggung jawab. Aktivitas ini tidak hanya menanamkan nilai moral, tetapi juga mendorong anak berpikir kritis dan memahami dampak dari setiap tindakan.

Hasil penerapan game edukasi berbasis Wordwall menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada perkembangan moral anak. Pada siklus I, setelah media Wordwall digunakan, capaian perkembangan moral anak meningkat dari 55,1 % menjadi 64 %. Anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam hal kemampuan

memilih tindakan yang benar, mengungkapkan pendapat tentang perilaku yang baik, serta mulai terbiasa meminta maaf dan bekerja sama dalam kelompok kecil saat bermain.

Peningkatan ini semakin terlihat pada siklus II, di mana capaian perkembangan moral anak meningkat menjadi 93,33%. Pada tahap ini, sebagian besar anak sudah mampu membedakan tindakan baik dan buruk secara mandiri, menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas sederhana, serta lebih mudah mengungkapkan rasa empati kepada teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media game Wordwall tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan hasil nyata dalam pembentukan karakter anak.

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara edukatif dan sesuai dengan usia anak, seperti *Wordwall*, memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan perkembangan moral. Melalui pendekatan ini, anak belajar sambil bermain, sekaligus mendapatkan pengalaman sosial dan emosional yang positif. Dengan demikian, game edukasi berbasis Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran karakter yang inovatif, menarik, dan relevan untuk anak usia dini.

Tabel 3. Persentase Keberhasilan Seluruh Indikator Moral anak Setiap Tahapan Siklus

Tahapan	Total Skor Dari 5 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap (C)	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
Pra Siklus	124	225	100%	55,1%
Siklus I	144	225	100%	64 %
Siklus II	210	225	100%	93,33%

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Wordwall secara rutin dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral. Media ini terbukti menarik minat anak dan membantu guru menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

2. Untuk Lembaga TK

Pihak sekolah dapat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, laptop, dan akses internet. Pelatihan kepada guru juga penting agar mereka semakin mahir dalam membuat dan memanfaatkan media digital berbasis edukatif.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan studi serupa dalam konteks nilai karakter lainnya seperti disiplin, empati, atau toleransi. Selain itu, media Wordwall juga dapat dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran bidang lain seperti bahasa, matematika, dan sains.

4. Untuk Orang Tua

Disarankan agar orang tua turut mendukung pembentukan nilai moral anak dengan memperkuat pembiasaan di rumah, serta memberikan kesempatan anak mengakses konten edukatif yang mendukung pembelajaran di sekolah secara terarah dan terbimbing.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2021). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azzahra, I., & Yulidar, Y. (2021). Pengembangan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 42-50.
- Budiarti, L. (2020). *Pembelajaran Berbasis Teknologi di Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N. L. P. S., & Suarni, N. K. (2022). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 15-22.
- Haryanto, D. (2023). *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Hasanah, U. (2022). Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2893-2901.
- Hurlock, E. B. (2019). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Istiqomah, N., & Anas, D. (2021). Penggunaan Media Game Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal PAUD Teratai*, 3(2), 97-104.
- Khasanah, I. U. (2022). Pembelajaran Bermuatan Nilai Moral pada Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 5(2), 44-51.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2020). *Strategi Pengembangan Moral Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurlaili, I. (2022). Penanaman Nilai Moral Melalui Pembelajaran Berbasis Bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-29.
- Nuryani, S., & Widyaningrum, R. (2020). Optimalisasi Pembelajaran dengan Wordwall di Masa Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 55-62.
- Oktaviani, S., & Fitriyani, D. (2021). Pengaruh Game Edukatif terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 110-118.
- Ramli, M. (2019). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rasyid, M. (2023). *Game Edukasi Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Rukiyati. (2021). *Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sa'diyah, N., & Purwanti, E. (2021). Penerapan Media Wordwall dalam Meningkatkan Antusias Anak. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 6(2), 87-93.
- Sari, D. P., & Utami, S. (2020). Penerapan Wordwall untuk Peningkatan Nilai Moral Anak. *Jurnal Edukids*, 7(1), 12-19.

- Siregar, M., & Harahap, S. (2022). *Media Digital Interaktif untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyadi. (2020). *Psikologi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syafitri, N., & Zahro, S. (2023). Wordwall sebagai Media Penguatan Nilai Sosial Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 31-39.
- Syamsi, R. M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Moral untuk PAUD. *Jurnal Cakrawala Dini*, 6(2), 72-80.
- Tanjung, M. R. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini*. Medan: CV. Literasi Kita.
- Tanjung, N. (2020). Penanaman Nilai Moral Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 43-51.
- Wahyuni, D. (2022). Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Moral melalui Media Digital. *Jurnal PAUD Inspiratif*, 3(1), 26-33.
- Wati, A. N. (2021). Peningkatan Karakter Anak Melalui Wordwall Interaktif. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, 5(1), 14-21.
- Wiyani, N. A. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yus, A. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Berbasis Nilai Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.