

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media teknologi di era modernisasi saat ini sangat berkembang pesat.¹ Berdasarkan dari survei sosial ekonomi nasional (SEN) yang dilakukan badan pusat statistik bahwa terhitung persentase data anak usia dini yang menggunakan gadget untuk mengakses internet 33,44% dan 24,96%, adapun penggunaan perangkat digital pada anak memiliki perbedaan usia yaitu 0-4 tahun terdapat 25,5% sementara pada anak usia 5-6 tahun 52,76%.²

Teknologi digital dapat berpengaruh segala aspek kehidupan salah satunya pendidikan. Dengan adanya penggunaan gadget saat ini dapat mempengaruhi rendahnya literasi bagi anak di Indonesia. Berdasarkan dari data survei yang dilakukan oleh UNESCO tahun 2014 anak Indonesia hanya membaca 27 halaman dalam setahun dan dominan lama baca sekitar 0-2 jam per hari nya adalah sebanyak 63%, sementara lama baca lebih dari 6 jam per hari nya hanya sebanyak 2%.³ Selain itu, Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan & Kebudayaan mengungkap data bahwa rata-rata

¹ Findi Dwi Wijayanti, "Explosion Box: Media Interaktif Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini" 3, no. 1 (2023): 29–38.

² Emisa Reski Rusawalsep dan Sri Wulan, "Kesiapan Menulis Anak Dengan Penggunaan Media Digital" 8, no. 2 (2023): 292–303.

³ Nurbaeti Nurbaeti, Annisa Mayasari, dan Opan Arifudin, "Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (2022): 98–106, <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>.

nasional distribusi literasi pada kemampuan membaca pelajar di Indonesia adalah 46,83% berada pada kategori Kurang, hanya 6,06% berada pada kategori Baik, dan 47,11 berada pada kategori Cukup.⁴

Hasil data *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa literasi di Indonesia mengalami penurunan yaitu mencapai 359 poin, berkurang 12 poin dibanding 2018. Penilaian ini dilakukan oleh Organization for Economic Cooperation and Development (OECD). Badan Pusat Statistik (BPS) telah melakukan survei pada tahun 2012 tentang minat baca anak. Hasil survei menunjukkan 17,66% anak Indonesia yang mempunyai minat membaca, sedangkan 91,67% anak Indonesia senang dengan aktivitas menonton.⁵ Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di atas menunjukkan bahwa anak-anak Indonesia memiliki literasi membaca yang masih minim.

Literasi yang ada di lembaga TK Muslimat NU 05 Panjuran Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro dirasa belum efektif, hal ini dibuktikan dengan berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan literasi baca tulis menjadi kurang efektif. Fenomena ini dapat diketahui ketika kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang fokus, merasa bosan saat belajar sehingga tidak

⁴ Nurbaeti Nurbaeti, Annisa Mayasari, dan Opan Arifudin, "Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Tahsinia* 3, no. 2 (2022): 98–106, <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328>.

⁵ Desty Putri Hanifah dan Rochyani Lestyanawati, "Upaya Penguatan Literasi Anak Usia Dini melalui GERDASI," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.23960/jpmip.v2i2.217>.

terkondisi dan guru mengajar tanpa mengaplikasikan media. Dari hasil wawancara kepada guru kelas di TK Muslimat NU 05 Panjunan murid TK B berjumlah 20 anak terdapat 7 anak yang paham atau berkembang sesuai harapan dalam kegiatan menyusun kata menjadi kalimat dalam struktur yang lengkap, sedangkan 13 anak yang masih dikategorikan mulai berkembang. Masalah tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran kurang menarik sehingga anak kurang tertarik dan pembelajaran tidak efektif.

Dalam meningkatkan kemampuan literasi anak, guru harus memiliki cara untuk membuat sebuah pembelajaran menjadi lebih menarik agar dapat membangkitkan minat belajar baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar.⁶ Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “ *Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.*” (QS. An-Nahl Ayat 44)

Ayat diatas menerangkan bahwa dalam masalah penerapan media pembelajaran pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media

⁶ Wiena Safitri dan Susiawati, “Potensi dan Efektivitas Pemanfaatan Smart TV dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 944–52, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4725>.

pembelajaran. Tanpa kita memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik baru akan sulit untuk mencapai keberhasilan.⁷ Aktivitas pembelajaran media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.⁸ Banyak cara dalam menyampaikan materi agar anak sesuai dengan baik oleh anak salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *wordwall*.

Berdasarkan penelitian Suci Rahmadhani mengatakan bahwa media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi anak salah satunya dengan menggunakan media interaktif *wordwall*.⁹ Meirisa Sahanata mengatakan *Wordwall* dapat memperluas pengetahuan guru untuk menggunakan media digital sebagai media pembelajaran.¹⁰ Nur Aini juga berpendapat bahwa aplikasi *wordwall* sangat cocok apabila dalam pembelajaran dilakukan dengan kegiatan yang optimal yang bertumpu pada penggunaan media pembelajaran interaktif karena akan sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi kemampuan yang dimiliki, ketercapaian tujuan pembelajaran, adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar anak.¹¹ Sejalan

⁷ Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–54, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

⁸ Feri Tirtoni, *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar* (Sidoarjo: Umsida Press, 2018). Hal 364.

⁹ Suci Rahmadhani dan Sri Hartati, "Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak di TK IT Adzkie III Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang" 8 (2024): 15486–96.

¹⁰ Novida Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2854–60, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.

¹¹ Nur Aini, Achmad Buchori, dan Joko Sulianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5 (2023): 5685–90.

dengan Nur aini dari pemaparan penggunaan fitur yang terdapat di wordwall cukup efektif karena media tersebut sangat menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman anak.¹²

Eric Kunto Aribowo memaparkan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang terdapat berbagai fitur seperti : kuis, memasang pasangan, anagram, pencarian kata, acak kata, dan lain sebagainya untuk memudahkan dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan menggunakan media tersebut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan literasi menggunakan media tersebut sehingga literasinya semakin meningkat.¹³

Berdasarkan permasalahan diatas menyimpulkan bahwa kemampuan literasi di TK Muslimat NU 05 desa Panjungan masih belum efektif. Hal ini disebabkan karena kurang mengaplikasikan media yang dapat meningkatkan kemampuan literasi. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media interaktif ini untuk meningkatkan kemampuan literasi, karena lebih efektif, menyenangkan, tidak membosankan, juga interaktif yang dikemas dengan desain berbasis animasi *audio visual*. Maka peneliti memilih penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK**

¹² Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.”

¹³ Ani Nur Aeni, “Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835.

**MUSLIMAT NU 05 PANJUNAN KECAMATAN KALITIDU
KABUPATEN BOJONEGORO”.**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap kemampuan literasi usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana efektivitas media interaktif *wordwall* yang dilihat dari hasil kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui penggunaan media interaktif *wordwall* terhadap literasi usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui hasil efektivitas media interaktif *wordwall* terhadap literasi anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak-pihak sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah ilmu baru dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan pada umumnya.

2. Secara praktis

a. Bagi anak.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi anak bahwasannya dengan media interaktif ini dapat meningkatkan antusias anak dalam meningkatkan kemampuan literasinya.

b. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru untuk mempermudah proses belajar mengajar menggunakan teknologi, serta memberikan yang semangat anak dalam belajar menyenangkan.

c. Bagi peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dapat dikembangkan lebih sempurna.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. **Hipotesis Nol atau Hipotesis Statistik (H_0)** adalah tidak ada pengaruh media interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* terhadap kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.
2. **Hipotesis Alternatif atau Hipotesis Kerja (H_a)** adalah ada pengaruh media interaktif menggunakan aplikasi *word wall* terhadap kemampuan

literasi anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 05 Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.

F. Definisi Istilah

1. Media Interaktif

Media Interaktif adalah media pembelajaran yang memiliki perpaduan media audio visual seperti gambar, suara, dan animasi dengan menggunakan media dukungan perangkat seperti komputer maupun gawai guna penerapan di kelas lebih menarik dan menyenangkan

2. *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang terdapat berbagai fitur untuk memudahkan dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak usia 5-6 tahun. Dengan menerapkan *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan berbagai aspek kemampuan membaca, seperti pemahaman simbol-simbol, menyusun huruf menjadi sebuah kata acak, mengetahui kata sesuai gambar.

3. Literasi

Literasi merupakan kemampuan yang dimiliki anak dalam menulis dan membaca. Literasi pada anak usia dini sangat erat kaitannya dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak, dimana pada usia 5-6 tahun anak mampu mengetahui huruf dan angka, memahami kosakata, dapat membaca dan menulis.

4. Anak usia dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh mulai dari fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosionalnya.

G. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitasnya penelitian ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature review*), dengan tujuan untuk melihat letak persamaan, perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilakukan. Dengan itu ada beberapa penelitian terdahulu sebagai perbandingan penelitian ini adalah sebagai berikut:

UNUGIRI

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Komang Sella Silvia (2021), ¹⁴	Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media <i>Wordwall</i> Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Desa Tista	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi <i>wordwall</i> praktis serta layak untuk digunakan.	Menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D).	Subjek Penelitian Usia 5-6 Tahun
2.	Siti Badriah (2024) ¹⁵	Pengaruh Game Edukasi Berbasis <i>wordwall</i> Terhadap Perkembangan Kognitif Anak di TK Negeri Kecamatan Walantaka, Kota Serang	Peneliti menggunakan pendekatan game edukasi berbasis <i>wordwall</i> sangat layak untuk diterapkan sebagai alat bantu belajar dalam mendukung dan mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan model <i>quasi experiment</i> dan memakai bentuk desain nonequivalent control group.	Subjek Penelitian Usia 5-6 Tahun
3.	Alessiya (2024) ¹⁶	Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media	Menggunakan metode penelitian kuantitatif	Subjek Penelitian

¹⁴ Komang Sella Silvia dan I Dewa Gede Firstia Wirabrata, "Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media *Wordwall*," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9, no. 2 (2021): 261, <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>.

¹⁵ Siti Badriah, Laily Rosidah, dan Kristiana Maryani, "Pengaruh Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak," 2024, 119–33.

¹⁶ Alessiya, "Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak," *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 21, no. 229 (2024): 145–50.

		Kemampuan Berhitung Anak	<i>wordwall</i> berpengaruh dalam kegiatan berhitung pada anak usia dini.	melalui metode <i>quasi experiment</i>	Usia 5-6 Tahun
4.	Emi Zulfa (2023) ¹⁷	Pengaruh penggunaan aplikasi <i>wordwall</i> pada pembelajaran ppkn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar	Penelitian ini membuktikan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> .	Subjek Penelitian siswa kelas V SDN Karanganyar Gunung 02.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan model pre-Experimental Design One Group Pretest-Posttest.
5.	Putri Handayani (2022) ¹⁸	Media <i>Video Games Wordwall</i> dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media <i>wordwall</i> berpengaruh dalam meningkatkan motivasi pada anak usia dini.	Menggunakan metode penelitian kuantitatif melalui metode <i>quasi experiment</i> dengan model <i>nonequivalent groups pretest-posttest control design</i> .	Subjek Penelitian Usia 5-6 Tahun

¹⁷ Emi Zulfa, Fenny Roshayanti, dan Iin Purnamasari, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 4684–92, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>.

¹⁸ Putri Handayani, Sujarwo Sujarwo, dan Marlinda Astulia Khoiriyah, "Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 6 (2022): 6523–36, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>.

Tabel 1. 2 Kebaruan Penelitian

No.	Penelitian dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan lingkup penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Skripsi Siti Nur Laili (2024)	Efektivitas Media Interaktif <i>Wordwall</i> Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Muslimat Nu 05 Desa Panjunan Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro.	Media Interaktif terhadap Kemampuan Literasi	Kuantitatif	Media Interaktif terhadap Kemampuan Literasi	Media interaktif <i>Wordwall</i>

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penulisan ini, maka skripsi disusun dengan sistematika pembahasan yang terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori, berisi penerapan teori yang berkaitan tentang Media pembelajaran interaktif, Media, Pembelajaran, Jenis- jenis media, *Wordwall*, fitur-fitur *Wordwall*, Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*, Langkah-langkah penggunaan *Wordwall*, Literasi, Jenis-jenis literasi, indikator, faktor-faktor yang mempengaruhi literasi, Anak Usia Dini, karakteristik anak usia dini .

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang metode yang digunakan terdiri dari jenis penelitian, populasi, sampel, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, berisi pemaparan data hasil penelitian berupa gambaran umum TK Muslimat NU 05 Panjunan , penggunaan media interaktif *wordwall* , hasil analisis data, dan pemahaman hasil.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran saran.