

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI
BERBASIS *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B1 DI RA
MUJAHIDDIN TANGEN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna Mendapat Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan

oleh :

**ANIK MUSTARI
NIM. 1951300002**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS VETERAN BANGUN NUSANTARA
SUKOHARJO
2023**

MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

(Ridwan Kamil)

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

(Anik Mustari)

“Dan bersabarlah kamu sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Q.S Ar-Rum:60)

PERSEMBAHAN



Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ibunda Wagiyem dan Ayahanda Sunarto
2. Bapak/Ibu Dosen Teknologi Pendidikan Yang Terhormat
3. Almamaterku
4. Civitas RA Mujahiddin Tangen
5. Sahabatku: Alfi Muyasaroh, Silfiana Khoirunisak, Rosyida Fatmawati, Laela, Sri Rahayu Ningsih, Dea Destrivo, Sri Kartini dan Vresandea
6. Orang yang selalu bertanya kapan skripsi mu selesai?
7. Teman – teman seperjuangan yang mendukung dalam pengerjaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA. Berkat petunjuk dan pertolongan Allah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik tanpa suatu halangan apapun. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Singgih Subiyantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Drs. Ismail, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan masukan-masukan dalam menyusun skripsi ini.
3. Ibu Syifa Fauziyah, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis, dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Syifa Fuziyah, M.Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan.
5. Ibu Dwi Puspitasari, S.Pd. sebagai wali kelas kelompok B1 Ra Mujahiddin yang telah membantu memberikan bimbingan, petunjuk dan masukannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Siti Nurhayati, S.Pd. sebagai Kepala Sekolah yang telah memberikan ijin penulis melaksanakan penelitian.
7. Siswa Siswi kelompok B1 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian.

Penulis hanya mampu berdoa semoga amal kebaikan tersebut mendapatkan imbalan dan diterima sebagai ibadah dari Allah SWT.

Penulis menyadari mungkin masih banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga penulisan proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Sukoharjo, 19 Agustus 2023

Penulis



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anik Mustari
NIM : 1951300002
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini Kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen”

Serta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukoharjo
Pada tanggal : 19 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Anik Mustari
NIM. 1951300002

ABSTRACT

ANIK MUSTARI, NIM. 1951300002: *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini Kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen*. Sukoharjo: Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.2023. Pembimbing I: Drs. Ismail, M.Pd., Pembimbing II: Syifa Fauziyah, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Wordwall*, kemampuan kognitif, anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dengan melakukan pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall*.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B1 RA Mujahiddin Tangen dengan jumlah 25 orang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and development (R&D), model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari 5 tahap utama, yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen. (2) pada tahap ahli media, ahli media memberikan penilaian terhadap media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* sebesar 4.83 (kategori baik). Penilaian oleh ahli materi bahasa sebesar 4.11 (kategori sangat baik). (3) hasil rekapitulasi akhir penilaian kemampuan keognitif awal peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 2.14. (4) media pembelajaran game edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dilakukan uji coba, pada uji coba kelompok kecil sebesar 3,57 (kategori baik) dan hasil uji coba kelompok besar sebesar 3.85 (kategori sangat baik).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* yang dihasilkan sudah layak dan tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.