

# Pengembangan Prototype Media *Game Wordwall* dalam Menanamkan Perilaku Hidup Bersih Pada Anak Usia Dini di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo

Syarifah<sup>1\*</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2</sup>, Nurhayati Tine<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Alamat: Jl. Jend. Sudirman No.6, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo.

Korespondensi email: [syarifahfhy01@gmail.com](mailto:syarifahfhy01@gmail.com)

**Abstract.** *The lack of learning media for early childhood that motivates children to practice clean living behavior in school is the main issue addressed in this study. This research aims to develop a Wordwall game media prototype to instill clean living behavior in Group B Children at TK Permata Sunnah Kindergarten, Kota Selatan District, Gorontalo City. The research utilized a development method, specifically Research and Development (R&D), following the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) proposed by Sugiyono (Aini et al., 2023). The study's findings reveal that the Wordwall game media is highly feasible for instilling clean living behavior, as indicated by the result of expert validation tests. The material expert validation scored 87,27% (very feasible), and the media expert validation scored 96,67% (very feasible). Additionally, pilot tests with teachers showed a feasible percentage of 88,57% (very feasible), while testing with children yielded a score of 4 (feasible). Finally, usage trials with teachers resulted in a feasibility percentage of 97,14% (very feasible), and large-group testing with children scored 5 (very feasible). The study concludes that the development of the Wordwall game media prototype effectively instills clean living behavior in children..*

**Keywords:** *Learning, Motivation, Life, Clean*

**Abstrak.** Kurangnya media pembelajaran anak usia dini yang dapat memotivasi anak untuk berperilaku hidup bersih di sekolah merupakan permasalahan dalam penelitian ini. Adapun tujuannya untuk mengembangkan prototype media game wordwall dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak kelompok B di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation) Sugiyono (Aini et al., 2023). Hasil Penelitian ditunjukkan dengan hasil kelayakan game wordwall dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada uji validasi ahli materi memperoleh hasil 87,27% (sangat layak) dan uji validasi ahli media memperoleh hasil 96,67% (sangat layak). Selanjutnya pilot test respon guru mendapatkan presentase 88,57% (sangat layak), sedangkan pada anak mendapatkan skor 4 (layak). Terakhir uji coba pemakaian pada guru mendapatkan presentase 97,14% (sangat layak) sedangkan pada uji kelompok besar pada anak mendapatkan skor 5 (sangat layak). Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan prototype media game wordwall dapat menanamkan perilaku hidup bersih pada anak.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Motivasi, Hidup, Bersih

## 1. LATAR BELAKANG

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia, anak usia dini didefinisikan sebagai anak usia 0-6 tahun yang mencakup anak usia balita (0-4 tahun) dan anak usia pra-sekolah (4-6 tahun). Ini adalah

periode perkembangan yang signifikan bagi anak-anak, di mana mereka mengalami pertumbuhan yang cepat dari segi fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Memahami bahwa penting untuk menjaga kebersihan sejak kecil sangat penting karena anak-anak di PAUD lebih rentan terhadap penyakit akibat daya tahan tubuh yang lemah. Selain itu, anak kecil sering memasukkan tangannya ke dalam mulut untuk mencoba memakan apa pun yang dipegangnya. Akibatnya, mereka mungkin tidak tahu apakah itu kotor atau tidak. Jadi, anak-anak harus diajarkan tentang pentingnya menjaga kebersihan sejak usia dini.

Anak usia dini merupakan yang paling tepat untuk menanamkan nilai-nilai perilaku hidup bersih. Anak-anak pada usia ini sangat ingin tahu dan akan melakukan apa saja untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Pada usia ini, anak mulai meniru apa yang dilihatnya untuk belajar tentang perkembangan kepribadian. Selain itu, anak-anak sangat sensitif terhadap rangsangan, jadi mudah untuk mengajarkan mereka kebiasaan baik, seperti menjalani gaya hidup bersih dan sehat.

Perilaku hidup bersih adalah salah satu pendukung terbentuknya kualitas kesehatan jasmani generasi muda. Pendidikan kesehatan dibutuhkan dalam tahapan pembentukan perilaku hidup bersih dan sehat (Mardhiati, 2019). Penanaman perilaku hidup bersih pada anak usia dini ini dapat dimulai dengan mengajarkan mereka cara mencuci tangan dengan air bersih dan sabun, menggunakan jamban jika mereka ingin buang air kecil atau buang air besar di sekolah, dan memotong kuku di tangan dan kaki untuk mencegah penyebaran bakteri yang dapat menyebabkan diare dan typhus. Jika kebersihan tidak diperhatikan, anak-anak dengan daya tahan tubuh yang masih rendah di usia ini dapat diderita berbagai penyakit. Pengenalan perilaku hidup bersih pada anak usia dini merupakan tugas penting bagi guru di lingkungan sekolah agar dapat membantu menyampaikan edukasi mengenai perilaku hidup bersih. Adanya pengetahuan dan pemahaman guru yang baik tentang masalah kebersihan anak usia dini akan membantu menyebarkan pesan tentang perilaku hidup bersih selama proses pembelajaran dan akan meningkatkan perilaku hidup bersih pada anak usia dini. Hal ini menjadi prioritas untuk dilaksanakan karena sangat terkait dengan kesehatan anak usia dini yang memiliki rentan terhadap masalah-masalah penyakit menular (Mardhiati, 2019). Namun yang terjadi saat ini adalah masih kurangnya media pembelajaran anak usia dini yang dapat memotivasi anak untuk berperilaku hidup bersih di sekolah. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk menyampaikan perilaku hidup bersih kepada anak usia dini, dan metode yang digunakan guru masih konvensional. Sehingga dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menarik dan memberikan pengalaman yang menyenangkan pada saat belajar. Media pembelajaran

interaktif seperti game edukasi adalah salah satu contohnya. Salah satu cara guru mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi dalam proses pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton. Ini membantu guru menyampaikan konsep, pesan, dan membimbing anak.

Menurut Sadiman (Asmadi,2022) Media belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kompetensi dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar setiap anak akan sangat mudah. Ini karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, membuat pesan lebih mudah dipahami, dan membuat pelajaran lebih hidup dan menarik. Media pembelajaran seperti game edukasi adalah contoh media pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengajarkan topik tertentu kepada pemain, meningkatkan pemahaman mereka tentang ide-ide, meningkatkan kemampuan kognitif mereka, dan mendorong mereka untuk memainkannya, mengaktifkan indra serta memotivasi semangat anak-anak dalam menerima pembelajaran. *Game* adalah salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat disukai oleh anak-anak pada umumnya untuk memperoleh kesenangan, namun seiring berkembangnya zaman di era berbasis digital, berbagai macam game telah tercipta tidak hanya untuk tujuan kesenangan, namun juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran anak usia dini (Novia et al., 2023).Manfaat dan pengaruh *game* edukasi sangat besar bagi anak usia dini, akan tetapi tidak sedikit pendidik belum dapat memaksimalkan penggunaannya dalam proses belajar dalam kelas. Perlu perancangan yang matang agar penerapan game edukasi efektif dan relevan dengan materi ajar.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Pembiasaan perilaku hidup bersih adalah upaya memberikan arahan kepada seseorang atau kelompok dalam bentuk menjaga kebersihan pada anggota tubuh dan lingkungannya. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat adalah bentuk perwujudan orientasi hidup sehat dalam budaya perorangan, keluarga, dan masyarakat, yang bertujuan untuk meningkatkan, memelihara, dan melindungi kesehatannya baik secara fisik, mental, spiritual, maupun sosial (Mahmudah, 2023). Pola hidup bersih dan sehat akan menciptakan keluarga sehat dan mampu meminimalisir masalah-masalah Kesehatan (Wiranata, 2020). Pengalaman yang diberikan kepada anak untuk mendukung kesadaran anak tentang pentingnya kebersihan membantu anak menjadi pribadi yang mandiri.

Pedoman hidup bersih dan sehat termasuk mencuci badan segera setelah keluar dari rumah, mencuci rambut dan mengganti pakaian sesampainya di rumah, mencuci tangan dengan sabun dan memotong kuku seminggu sekali. Perilaku Hidup Bersih bertujuan untuk membantu individu maupun kelompok dengan membuka jalur komunikasi, informasi, dan pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku sehingga masyarakat sadar dan aktif mempraktikkan kebiasaan hidup bersih dan sehat. Materi edukasi ini memperluas pengetahuan dan meningkatkan sikap dan perilaku tentang pola hidup bersih dan sehat melalui cuci tangan yang baik dan benar.

Manfaat membiasakan perilaku sehat sejak dini di antaranya adalah anak mempunyai pola hidup sehat yang dapat diterapkan di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Sum et al., 2022). Membiasakan anak untuk hidup bersih dan sehat tidak hanya menjadi tanggung jawab bagi guru tetapi juga menjadi tanggung jawab yang penting bagi orang tua. Kebiasaan mengabaikan kebersihan, baik kebersihan diri atau kebersihan lingkungan, banyak dijumpai pada anak-anak usia sekolah mulai dari usia dini hingga usia remaja (Tyagita Widya Sari, 2019). Beberapa indikator Perilaku hidup bersih yang sebaiknya dapat dilakukan disekolah maupun dirumah yaitu cuci tangan dengan air bersih dan sabun, sebaiknya jajan di kantin sekolah atau ditempat yang sudah terjamin hygiene dan pengolahannya tepat, BAB dan BAK di jamban/ toilet, buang sampah ditempatnya, berolahraga, mengukur tinggi badan dan berat badan, memeriksa jentik nyamuk dan tidak merokok (Hamid dkk, 2024). Sedangkan Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019), ada beberapa cara untuk menjaga agar tubuh selalu sehat dan bersih, yaitu:(1). Rajin menjaga kebersihan dengan mandi sebanyak dua kali sehari, menggosok gigi, mencuci tangan dan berpakaian yang nyaman dan sopan. (2). Memakan makanan yang sehat dan bergizi seperti, buah-buahan, sayur-sayuran, daging, susu, dan banyak mengonsumsi air putih. Dan penting juga untuk tidak jajan sembarangan. (3). Tidur yang cukup setiap hari. (4). Rajin berolahraga.

Menurut Lestari (Nisa dan Susanto, 2022) *Games* edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Jadi, *games wordwall* adalah aplikasi permainan yang dapat dilakukan dua arah dan juga memiliki timbal balik antara anak yang memainkan dengan aplikasi tersebut (Setyowahyudi et al., 2023)

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Pengembangan atau Research and Development (R & D). Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa metode penelitian R & D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiyono (Aini et al., 2023) Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Hasil data dianalisis menggunakan teknik presentase menurut David dan Cholik (Lilis dkk., 2021). Hal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media game dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada untuk anak usia dini.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK permata Sunnah, Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo dengan menggunakan 15 sampel anak kelas B. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media game wordwall dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak usia dini, adapun tahapan yang dilakukan oleh dalam penelitian ini meliputi *analysis, Design, Development, implementation, Evaluation*. Berikut penjabaran dari kelima tahapan tersebut:

#### *Analysis*

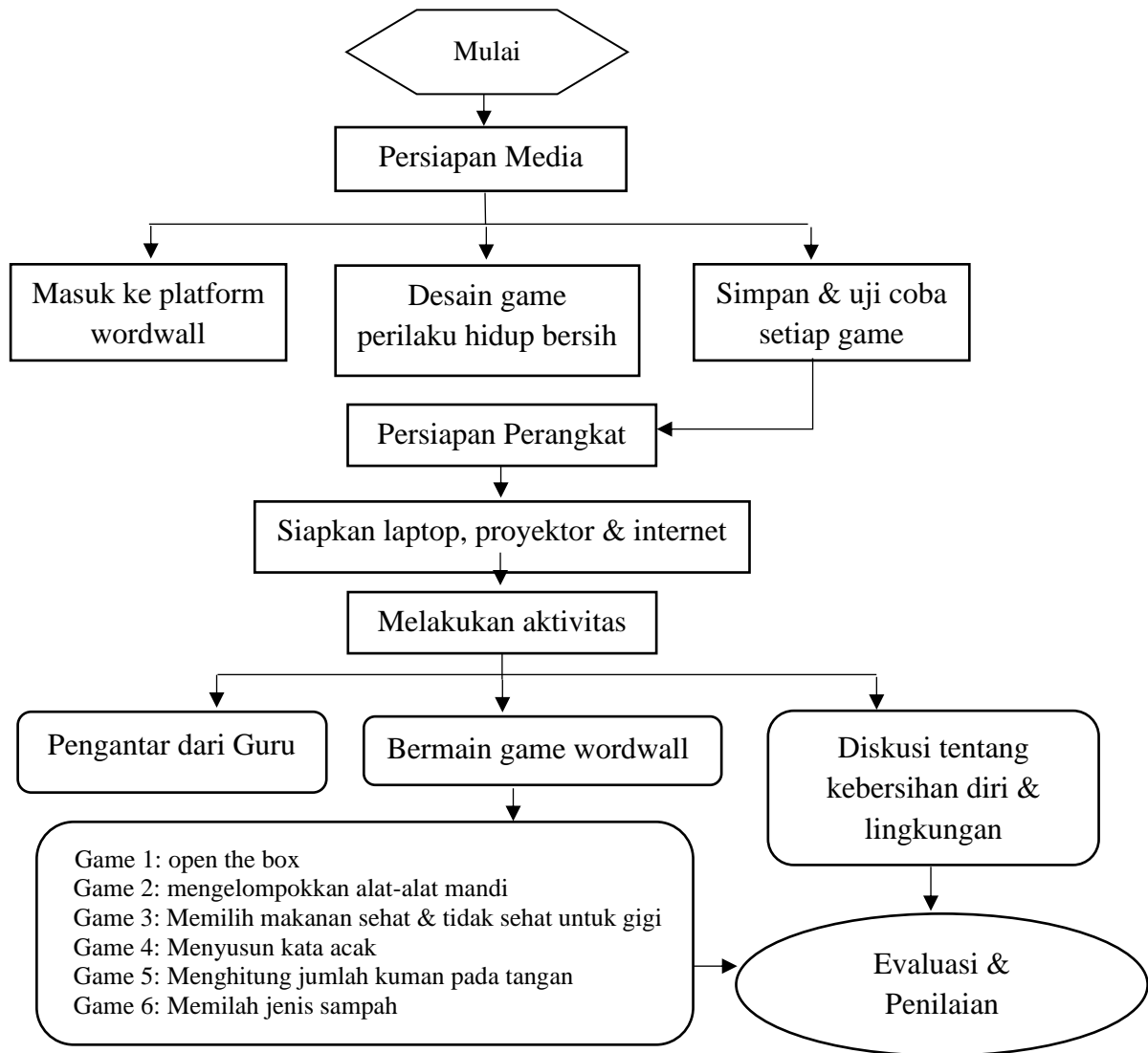
Menganalisis berupa karakteristik anak, kebutuhan dan materi pembelajaran. Dari situlah kita bisa mendapatkan suatu informasi atau mengetahui apakah anak tersebut sudah mengetahui atau membiasakan perilaku hidup bersih. Setelah analisis dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan merumuskan tujuan yang dapat memberi arah tindakan yang dapat dilakukan. Untuk dapat mengembangkan media *game wordwall* berbasis Website untuk dapat mendukung tercapainya tujuan, peneliti harus melakukan analisis lebih lanjut dan merumuskan alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahapan *Analysis* sebagai Langkah awal pada penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data informasi, mengobservasi suatu permasalahan yang dijumpai dalam media pembelajaran sebelumnya yang akan dijadikan bahan acuan untuk membuat produk berupa pengembangan *prototype* media *game wordwall*. 1). Analisis karakter anak, pada tahap ini peneliti menganalisis karakter anak bagaimana cara anak belajar didalam

kelas, kendala atau kesulitan apa yang dihadapi oleh anak. Analisis karakter anak dilakukan agar pengembangan prototype media game wordwall dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak dapat dikembangkan sesuai dengan usia dan perkembangan setiap anak. 2). Analisis kebutuhan, pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi suatu produk yang sesuai dengan sasaran. Pada tahap ini peneliti mencari informasi jumlah anak dan jumlah guru yang akan dijadikan subjek penelitian, dengan melakukan observasi tentang kegiatan dan suasana pembelajaran disekolah TK dan melakukan wawancara dengan guru kelas B di TK permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo. Dalam hasil analisis ini peneliti merumuskan bahwa media untuk mengenalkan perilaku hidup bersih pada anak masih kurang dan belum ada media yang menarik untuk mengenalkan perilaku hidup bersih pada anak sehingga dengan dikembangkannya media *game wordwall* dirasa sangat membantu guru dalam membuat media interaktif yang dapat menarik perhatian anak-anak dalam mengenalkan perilaku hidup bersih pada anak. 3). Analisis materi pembelajaran, analisis ini meliputi penentuan materi yang disesuaikan dengan usia dan perkembangan anak sehingga dikembangkan media dengan referensi yang berkaitan dengan materi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak usia dini melalui *game wordwall*.

### ***Design***

Tahapan design tidak hanya sekedar mendesain media *game wordwall* yang akan dikembangkan, tahapan design juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi penyusunan materi (*content*) prototipe media *media game wordwall*, membuat *storyboard*, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi prototipe media *game wordwall* yang dikembangkan. berikut adalah penjabaran dari setiap tahapannya melalui *flowchart* dibawah:

## A.Flowchart



**Gambar 1.** Penyusunan Flowchart

## Storyboard

Setelah membuat *flowchart* media *game wordwall* maka Langkah selanjutnya yaitu mengembangkan materi ke dalam *storyboard*. Untuk dapat mengkomunikasikan semua ide dalam suatu pembuatan media *game wordwall* ini, peneliti membuat *storyboard* yang menggambarkan alur cerita secara garis besar.

## Development

Dalam tahap pengembangan (*development*) ini terdapat tiga langkah yang saling berurutan, Langkah pertama pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan suatu produk. Langkah kedua yaitu penilaian (*review*) ahli materi dan ahli media, didalam Langkah ini juga media yang belum mendapatkan kategori layak maka dilakukan revisi sehingga mampu mencapai skor yang masuk dalam kategori layak. Setelah mendapatkan

kategori layak maka produk akan dilanjutkan ke Langkah terakhir tahap *development* yaitu *pilot test*, berikut penjabaran dari ketiga tahapan tersebut:

### **Pengembangan Media Game Wordwall**

Pada tahap pengembangan media *game wordwall*, peneliti mulai memproduksi *game* dengan membuat akun pada platform *website wordwall* dan masuk ke halaman beranda *wordwall* untuk mengedit konten. *Game* yang akan dibuat berdasarkan kecocokan terhadap materi pembelajaran. Sebelum mengedit konten peneliti telah memilih gambar yang berkaitan dengan perilaku hidup bersih dan alat-alat kebersihan diri serta kebersihan lingkungan. Kemudian lanjut ketahapan edit konten dengan memasukkan gambar dan huruf yang akan digunakan serta mengatur sound effect yang terdapat dalam *game* hingga mengatur ukuran huruf dan durasi dalam *game*. Setelah itu simpan konten yang telah dibuat dan uji coba, kemudian papan peringkat akan muncul setelah *game* dimainkan. Media *game wordwall* yang sudah siap untuk digunakan akan dilanjutkan dengan membagikan *link game* dan lanjut ketahapan berikutnya. Peneliti berhasil membuat 6 varian *game wordwall* yang sesuai dengan materi perilaku hidup bersih. *Game* pertama yaitu *Open The Box*, *game* kedua yaitu mengelompokkan alat-alat mandi, *game* ketiga yaitu mengidentifikasi makanan sehat dan tidak sehat untuk gigi, *game* keempat yaitu menyusun kata acak, kemudian *game* kelima yaitu menghitung kuman/bakteri pada tangan, dan terakhir yaitu *game* memilah sampah sesuai jenisnya. Setiap *game* memiliki Tingkat kesulitan yang telah disesuaikan dengan perkembangan anak dan materi yang telah dijelaskan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.



**Gambar 2.** Tampilan Awal Konten Game Wordwall



**Gambar 3.** Tampilan Game Pertama Open The Box





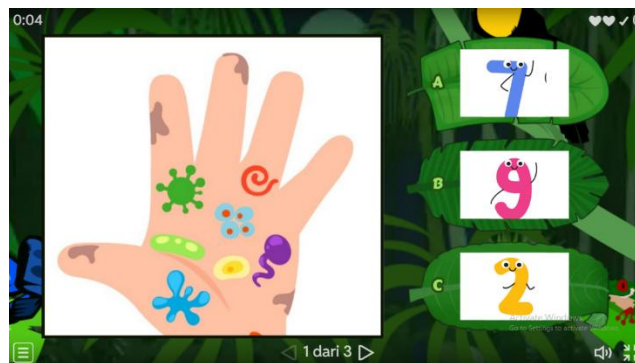
**Gambar 4.** Tampilan Game Kedua



**Gambar 5.** Tampilan Game Ketiga



**Gambar 6.** Tampilan Game Keempat



**Gambar 6.** Tampilan Game Kelima



**Gambar 7.** Tampilan Game Keenam

### Validasi Ahli

Tahap validasi merupakan tahap awal evaluasi produk media yang dikembangkan, dalam tahap ini media akan diuji kelayakannya secara konseptual oleh ahli materi dan ahli media. Berikut merupakan penjabaran dari prosedur validasi oleh para ahli:

**Tabel 1.** Persentase Kelayakan Media & Instrumen

Presentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup
61%-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

*Sumber David dan Cholik (Lilis dkk., 2021)*

**Tabel 2.** Hasil Validasi Ahli

No	Validitas Materi/Media I	Validitas Materi/Media II
1.	80% (Materi)	87,27% (Materi)
2.	90% (Media	96,67% (Media)

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi pertama yaitu menunjukkan skor sebesar 80% (Kategori layak), setelah direvisi skor validasi ahli materi kedua meningkat menjadi 87,27% (kategori sangat layak) dan pada hasil uji validasi ahli media pertama menghasilkan skor 90% (kategori sangat layak), setelah perbaikan skor validasi meningkat menjadi 96,67% (Kategori sangat layak) dalam penelitian David dan Cholik (Lilis dkk, 2021).

**Tabel 3.** Hasil Pilot Test Anak

Jumlah Responden	Jumlah Keseluruhan	Rata-Rata	Persentase
5	345	0,7667	76,67%

Berdasarkan tabel 3. hasil pilot test anak menunjukkan nilai rata-rata 0,7667 dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{345}{450} \times 100\% = 76,67\% \text{ (Kategori baik)}$$

rata-rata keseluruhan penilaian *pilot test* pengamatan dari kelima anak dalam proses pengembangan suatu media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak usia mendapat skor 76,67% yang jika dilihat dalam penelitian David dan Cholik (Lilis dkk, 2021) mendapatkan skor 4 berarti masuk kategori baik.

**Tabel 4.** Hasil Pilot Test Guru

Aspek	Skor
Penyajian	35
Keefektifan	9
Keaktifan	4
Teknis	14
<b>Jumlah</b>	<b>62</b>

Berdasarkan tabel 4. hasil pilot test guru menunjukkan jumlah skor 62 dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{62}{70} \times 100\% = 88,57\% \text{ (kategori sangat baik)}$$

### **Implementation**

Tahap *implementation* merupakan kegiatan uji coba pemakaian media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak dalam proses kegiatan pembelajaran didalam kelas. Persiapan terhadap anak tentu berbeda dengan persiapan guru karena persiapan anak hanyalah sebatas pemberitahuan dalam mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dengan melihat penggunaan dan cara bermain menggunakan media *game wordwall*. Hal ini dilakukan dengan menumbuhkan rasa ingin tahu anak Ketika proses pembelajaran dilakukan, disisi lain juga untuk membantu proses uji coba produk sehingga dapat berjalan lancar sesuai dengan model pembelajaran yang sudah disusun dan disesuaikan dengan penggunaan media *game wordwall* didalamnya dalam menanamkan perilaku hidup bersih.

**Tabel 5.** Hasil Uji Coba Kelompok Besar Anak

Jumlah Responden	Jumlah Keseluruhan	Rata-Rata	Persentase
15	1241	0,9193	91,93%

Berdasarkan tabel 5. hasil uji coba kelompok besar anak menunjukkan nilai rata-rata 0,9193 dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{1241}{1350} \times 100\% = 91,93\% \text{ (Sangat baik)}$$

rata-rata keseluruhan penilaian uji coba kelompok besar anak dalam proses pengembangan suatu media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak usia mendapat skor 91,93% yang jika dilihat dalam penelitian David dan Cholik (Lilis dkk, 2021) mendapatkan skor 5 berarti masuk kategori sangat baik

**Tabel 6.** Hasil Uji Coba Kelompok Besar Guru

Aspek	Skor
Penyajian	38
Keefektifan	10
Keaktifan	5
Teknis	15
<b>Jumlah</b>	<b>68</b>

Berdasarkan tabel 6. hasil uji coba kelompok besar pada guru menunjukkan jumlah skor 68 dengan perhitungan persentase sebagai berikut:

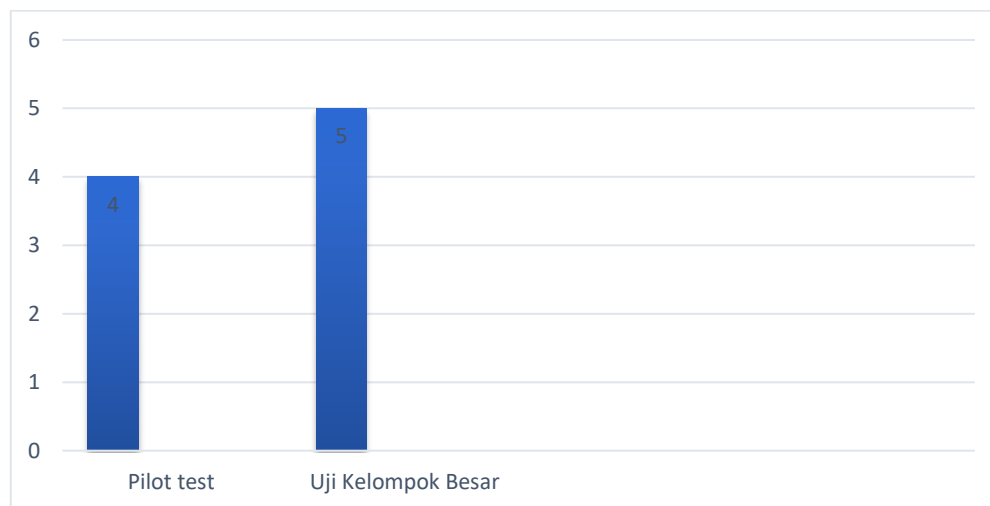
$$P = \frac{68}{70} \times 100\% = 97,14\% \text{ (Sangat baik)}$$

### Evaluation

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan dari tahap analisis hingga *implementation* di dapat data dari hasil *pilot test* dan uji coba kelompok besar, data tersebut dibedakan menjadi dua sesuai dengan sasaran yang memberikan penilaian, berikut ini merupakan tampilan hasil data dari respon pengamatan anak selama *pilot test* dan uji kelompok besar:

**Tabel 7.** Hasil Pilot Test Dan Uji coba Kelompok Besar Pada Anak

Pilot Test	Uji Coba Kelompok Besar	Keterangan
4	5	Mengalami Peningkatan



**Gambar 8.** Respon Hasil Pengamatan Anak

Hasil dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan respon pengamatan anak antara *pilot test* dari skor 4 naik menjadi 5 pada saat uji coba kelompok besar, hal ini menandakan media *game wordwall* termasuk kategori sangat layak jika dilihat dalam penelitian David dan Cholik (Lilis dkk, 2021).

Selain hasil respon pengamatan anak dalam tahap evaluasi media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak di dapat pula hasil uji praktisi guru, berikut merupakan hasil uji praktisi guru selama *pilot test* dan uji coba kelompok besar:

**Tabel 8.** Hasil Pilot Test Dan Uji coba Kelompok Besar Pada Guru

<i>Pilot Test</i>	Uji Coba Kelompok Besar	Keterangan
88,57%	97,14%	Mengalami Peningkatan

Dari hasil data di atas ini sama halnya dengan penilaian respon pengamatan anak yang mengalami peningkatan, hasil penilaian respon guru pada *pilot test* mendapatkan presentase 88,57% dan naik menjadi 97,14% pada uji coba kelompok besar.



**Gambar 9.** Respon Uji Praktisi Guru

Hasil dari respon guru menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam menggunakan *prototype* media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih di dalam kelas. Prototipe media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak kelas B harus dalam pengawasan dan kontrol dari guru kelas sehingga keberhasilan penggunaan media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih juga ditentukan oleh kesiapan guru kelas B dalam menyiapkan materi dalam pembelajaran secara langsung.

Penelitian dan pengembangan suatu produk yaitu prototipe media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak yang telah dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan hasil dari evaluasi media tersebut dinyatakan sudah mencapai tujuan yang diharapkan dan juga dapat menghasilkan produk berupa media *game wordwall* dalam menanamkan perilaku hidup bersih yang dinyatakan sudah layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran dalam kelas dikelompok B TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan, Kota Gorontalo

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *game Wordwall* yang efektif dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak usia dini. *Wordwall* Media adalah situs web yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dengan banyak fitur permainan dan kuis yang menarik dalam penelitian Tambunan (Aini et al., 2024). Inovasi merupakan penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Kolaborasi antara inovasi dan teknologi dapat sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan game sebagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Hardiningrum et al., 2024). *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilain yang menarik (Ihsan, 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa media *game wordwall* mampu memberikan pengalaman belajar efektif. Guru mengapresiasi media ini karena sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menarik, dan meningkatkan pemahaman anak terhadap perilaku hidup bersih. Penanaman perilaku hidup bersih bermanfaat untuk mencegah, menanggulangi dan melindungi diri dari ancaman penyakit serta memanfaatkan pelayanan kesehatan yang bermutu efektif dan efisien (Hamid et al., 2024).

## **5. Kesimpulan Dan Saran**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa media game wordwall dapat digunakan dalam menanamkan perilaku hidup bersih pada anak usia dini dan juga dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam kelas serta juga membuat anak lebih termotivasi lagi dalam membiasakan perilaku hidup bersih. Pada hasil uji validasi ahli materi pertama yaitu menunjukkan skor sebesar 80% (Kategori layak), setelah direvisi skor validasi ahli materi kedua meningkat menjadi 87,27% (kategori sangat layak) dan pada hasil uji validasi ahli media pertama menghasilkan skor 90% (kategori sangat layak), setelah perbaikan skor validasi meningkat menjadi 96,67% (Kategori sangat layak) dalam penelitian David dan Cholik (Lilis dkk, 2021). Kemudian pada hasil uji praktisi guru pertama mendapatkan skor 88,57% (kategori sangat layak) dan pada saat uji coba kelompok skor meningkat menjadi 97,14 (kategori sangat layak). Sedangkan hasil *pilot test* pada anak menunjukkan skor 4 (kategori layak). Dalam sesi kelompok besar menunjukkan hasil skor rata-rata 5 (kategori sangat layak).

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan dapat ditemukan saran-saran sebagai berikut:

a. Bagi Kepala Sekolah dan Guru

Media prototype game wordwall ini merupakan media alternatif untuk menstimulasi proses belajar anak karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membiasakan menanamkan perilaku hidup bersih pada anak kelas B, sehingga perlu diterapkan di TK Permata Sunnah.

b. Bagi Anak

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media prototype game wordwall ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber atau motivasi anak terhadap kemampuan membiasakan berperilaku hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari bagi anak kelas B.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian serta telah menyediakan fasilitas dan sarana pendukung selama penelitian berlangsung.

## DAFTAR REFERENSI

- Aini, M. N., Arofatul, L., & Uswatun, I. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 7(2), 780–789.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.1048>
- Hamid, A., Studi, P., Masyarakat, K., Griya, S., & Sumbawa, H. (2024). Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) SD N Bukit Permai Kabupaten Sumbawa. 4.
- Hardiningrum, A., Shari, D., Rihlah, J., Munawaroh, R., & Rulyansah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Game Edukasi Wordwall untuk Guru PAUD di Surabaya.
- Ihsan, A. N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VII G MTs Negeri 1 Bone. 4(1).
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Aku Sayang Tubuhku*. [https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY\\_20211011\\_094831.pdf](https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20211011_094831.pdf)

- Lilis, Suryani Ni Putu. (2021). Pengembangan E-Modul Metode Total Physical Response dalam Mengenalkan Kosakata pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kec. Tilongkabila, Gorontalo. *3359*(6).
- Mardhiati, R. (2019). Pendidikan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini. *Ikraith-Abdimas*, 2(3), 133–141.
- Novia, N., Safitri, D., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berhitung (GESIT) untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *5*, 232–243.
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46–54. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i1.22968>
- Sum, T. A., Ndeot, F., & Ara, O. (2022). Penerapan Pola Hidup Bersih dan Sehat di PAUD.
- Tyagita Widya Sari. (2019). Upaya Promosi Kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa di SDN 102 Rumbai Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 3(3), 1–8.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Wiranata, I. G. L. A. (2020). Penerapan Positive Parenting dalam Pembiasaan Pola Hidup Bersih dan Sehat kepada Anak Usia Dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 82–88. <https://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>