



## **Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Fokus Anak ADHD Dalam Pembelajaran Inklusif**

**Aslamiyah<sup>1\*</sup>, Ahmad Khoiri<sup>2</sup>, Vava Imam Agus Faisal<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Sains Al-Qur'an

\*Author Correspondence. Email: [aslamiyahellatif@gmail.com](mailto:aslamiyahellatif@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to describe the application of Wordwall media in inclusive learning and analyze its role in improving the learning focus of children with ADHD at SC Klab Wonosobo Kindergarten. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The subjects of the study were children with ADHD with hyperactive and inattentive characteristics, while informants consisted of the principal, class teachers, and assistant teachers. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions using source triangulation techniques and techniques to ensure data validity. The results showed that before the application of Wordwall media, children with ADHD had difficulty maintaining focus, were easily distracted, and were less active in learning. After the application of Wordwall media in core learning activities, there were significant changes in learning behavior, namely increased focus, enthusiasm, active participation, and involvement of children in learning activities. Wordwall media, which is based on interactive games with visual elements, audio, and quiz activities, has been proven to be able to create a more enjoyable and interesting learning atmosphere for children. In addition, this media also contributes to children's social development through activities such as waiting for turns, working together, and obeying game rules. The success of implementing wordwalls is influenced by conducive classroom conditions, educator competence, and collaboration between the classroom teacher and the assistant teacher. Therefore, wordwalls can be an effective interactive learning tool to support inclusive learning for children with ADHD in early childhood education.*

**Keywords:** Wordwall, Inclusive Learning, ADHD Children, Learning Focus, Early Childhood Education.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif serta menganalisis perannya dalam meningkatkan fokus belajar anak ADHD di TK SC Klab Wonosobo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah anak ADHD dengan karakteristik hiperaktif dan inatentif, sedangkan informan terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan teknik triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan media Wordwall, anak ADHD mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, mudah terdistraksi, serta kurang aktif dalam pembelajaran. Setelah penerapan media Wordwall dalam kegiatan inti pembelajaran, terjadi perubahan perilaku belajar yang signifikan, yaitu meningkatnya fokus, antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Media Wordwall yang berbasis permainan interaktif dengan unsur visual, audio, dan aktivitas kuis terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak. Selain itu, media ini juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial anak melalui aktivitas menunggu giliran, bekerja sama, dan mematuhi aturan permainan. Keberhasilan penerapan media Wordwall dipengaruhi oleh kondisi kelas yang kondusif, kompetensi pendidik, serta kolaborasi antara guru kelas dan guru pendamping. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam mendukung pembelajaran inklusif bagi anak ADHD pada pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** Wordwall, Pembelajaran Inklusif, Anak ADHD, Fokus Belajar, Pendidikan Anak Usia Dini.

## PENDAHULUAN

Pendidikan inklusif merupakan pendekatan pendidikan yang menjamin hak belajar bagi seluruh anak tanpa membedakan kondisi fisik, intelektual, sosial, maupun emosional, termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Pangestuti dan Darsinah (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran inklusif pada pendidikan anak usia dini menekankan keterlibatan seluruh peserta didik melalui pengelolaan pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Dalam pelaksanaannya, pendidikan inklusif tidak hanya menuntut kesiapan lembaga pendidikan, tetapi juga kompetensi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan ramah anak. Keberhasilan pembelajaran inklusif sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

Salah satu anak berkebutuhan khusus yang memerlukan perhatian khusus dalam pembelajaran inklusif adalah anak dengan attention deficit hyperactive disorder (ADHD). Sulistyowati et al. (2023) menjelaskan bahwa anak ADHD mengalami gangguan perkembangan yang ditandai dengan rendahnya kemampuan memusatkan perhatian, perilaku hiperaktif, dan impulsivitas yang memengaruhi proses belajar anak. Kondisi tersebut menyebabkan anak mudah terdistraksi dan mengalami kesulitan mengikuti kegiatan pembelajaran secara konsisten. Selain berdampak pada proses akademik, hambatan perhatian juga memengaruhi interaksi sosial anak di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik agar anak ADHD mampu mempertahankan fokus dan terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan fokus dan ketertarikan anak ADHD dalam belajar. Ana, Astuti, dan Wardhani (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Amin, Syam, dan Iryani (2025) menjelaskan bahwa media berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar secara signifikan. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Dalam pembelajaran inklusif, penggunaan media yang sesuai dapat membantu anak berkebutuhan khusus mengurangi kejenuhan dan meningkatkan rentang perhatian selama belajar.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang mulai banyak digunakan pada pendidikan anak usia dini adalah Wordwall. Media ini menyediakan berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan gambar, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Handayani, Sujarwo, dan Khoiriyah (2022) menjelaskan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar anak melalui tampilan audio visual yang menarik. Penelitian Saputri dan Hadiyanti (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Swari (2023) menyatakan bahwa Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan ketertarikan

dan partisipasi peserta didik melalui aktivitas belajar yang interaktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

TK SC Klub Wonosobo merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang telah menerapkan sistem pembelajaran inklusif dengan menyediakan layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, termasuk anak ADHD. Sekolah menyediakan guru pendamping, membatasi jumlah anak berkebutuhan khusus dalam satu kelas, serta melakukan evaluasi pembelajaran sesuai kebutuhan anak. Selain itu, peningkatan kompetensi pendidik terus dilakukan guna mendukung pelaksanaan pembelajaran inklusif yang efektif. Salah satu inovasi pembelajaran yang diterapkan adalah penggunaan media Wordwall dalam kegiatan inti pembelajaran untuk membantu meningkatkan fokus dan ketertarikan anak selama belajar. Pratama, Ishartiwi, dan Handoyo (2025) menjelaskan bahwa permainan kontekstual berbasis Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran pada taman kanak-kanak inklusif karena mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas belajar. Selain itu, Kusmawati, Fahrurrozi, dan Supena (2024) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi melalui Wordwall dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar anak ADHD. Penggunaan media ini dinilai sesuai dengan kebutuhan anak ADHD yang memerlukan stimulasi pembelajaran yang variatif, interaktif, dan mampu mempertahankan perhatian anak selama kegiatan berlangsung.

Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas media Wordwall terhadap motivasi belajar dan kemampuan akademik anak usia dini secara umum. Sholehati, Widiatsih, dan Afandi (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui aktivitas berbasis permainan. Selain itu, Hidayaty, Qurbaniah, dan Setiadi (2023) menyatakan bahwa media Wordwall berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus membahas penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif bagi anak ADHD masih terbatas sehingga diperlukan kajian yang lebih mendalam mengenai implementasi media tersebut dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan memiliki potensi besar dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran inklusif, khususnya bagi anak ADHD yang mengalami hambatan dalam mempertahankan fokus belajar. Meskipun demikian, kajian mengenai penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif pada pendidikan anak usia dini masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif serta mengetahui perannya dalam membantu meningkatkan fokus anak ADHD selama kegiatan pembelajaran di TK SC Klub Wonosobo.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2022) penelitian kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengamatan terhadap kondisi alamiah. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif serta perannya dalam membantu meningkatkan fokus anak ADHD selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian dilaksanakan di TK SC Klab Wonosobo yang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan sistem pembelajaran inklusif. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses pembelajaran, interaksi guru dan anak, serta respons anak ADHD terhadap penggunaan media Wordwall selama kegiatan belajar berlangsung.

Subjek penelitian terdiri atas anak ADHD dengan karakteristik hiperaktif dan inatentif yang mengikuti kegiatan pembelajaran di TK SC Klab Wonosobo. Informan penelitian meliputi kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran inklusif. Abdullah (2021) menjelaskan bahwa pemilihan informan dalam penelitian kualitatif dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan dan pemahaman informan terhadap fokus penelitian. Kepala sekolah dipilih untuk memperoleh informasi terkait kebijakan pembelajaran inklusif, sedangkan guru kelas dan guru pendamping dipilih karena memiliki peran langsung dalam penggunaan media Wordwall selama pembelajaran berlangsung. Pemilihan informan tersebut diharapkan mampu memberikan data yang mendalam dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fadli (2021) menjelaskan bahwa observasi dalam penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data secara langsung mengenai perilaku dan kondisi subjek penelitian di lapangan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui respons anak ADHD terhadap penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping guna memperoleh informasi mengenai penerapan media Wordwall serta pengaruhnya terhadap fokus belajar anak ADHD. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan perkembangan anak, dan dokumen terkait pelaksanaan pembelajaran inklusif di TK SC Klab Wonosobo.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menurut Miles, Huberman, dan Saldaña (2020), analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga data mencapai kejenuhan. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terlebih dahulu diseleksi dan dikelompokkan sesuai fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif agar memudahkan peneliti dalam memahami hubungan antar data. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan mengenai

penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif serta perannya dalam membantu meningkatkan fokus anak ADHD. Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media Wordwall diterapkan dalam pembelajaran inklusif, anak ADHD di TK SC Klab Wonosobo mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak cenderung mudah terdistraksi, sering berjalan-jalan di dalam kelas, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta beberapa kali keluar masuk kelas ketika pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal. Guru kelas menjelaskan bahwa anak ADHD lebih mudah kehilangan perhatian ketika pembelajaran dilakukan secara monoton tanpa melibatkan media yang menarik dan interaktif.

Penerapan media Wordwall dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran dengan memanfaatkan proyektor untuk menampilkan permainan interaktif yang telah disiapkan guru sebelum pembelajaran dimulai. Guru terlebih dahulu mengondisikan kelas agar suasana belajar nyaman dan kondusif sebelum media digunakan. Guru kelas kemudian memberikan instruksi sederhana mengenai cara memainkan Wordwall serta mendemonstrasikan langkah-langkah permainan kepada anak. Bentuk permainan yang digunakan berupa kuis menebak suara alat musik dan membuka kotak yang berisi pertanyaan tematik sederhana sesuai materi pembelajaran. Anak diminta maju secara bergiliran untuk memainkan permainan yang tersedia. Setelah anak menyelesaikan permainan, guru memberikan penguatan berupa pujian dan tepuk tangan untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, guru kelas dan guru pendamping memiliki peran yang saling mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Wordwall. Guru kelas berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan menjelaskan aturan permainan kepada seluruh peserta didik, sedangkan guru pendamping membantu anak ADHD ketika mengalami kesulitan memahami instruksi maupun saat memainkan media Wordwall. Kehadiran guru pendamping membantu anak ADHD tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan mengurangi perilaku distraksi selama kegiatan berlangsung.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Penggunaan Media Wordwall pada Anak ADHD

<b>Aspek Observasi</b>	<b>Sebelum Penggunaan Wordwall</b>	<b>Setelah Penggunaan Wordwall</b>
Fokus perhatian anak	Anak mudah terdistraksi dan kurang memperhatikan pembelajaran	Anak lebih fokus memperhatikan kegiatan pembelajaran
Perilaku anak di kelas	Sering berjalan-jalan dan keluar masuk	Lebih tertib dan mampu duduk

	kelas	lebih lama
Partisipasi dalam pembelajaran	Kurang aktif mengikuti kegiatan	Lebih aktif menjawab dan mengikuti permainan
Respons terhadap pembelajaran	Mudah bosan dan kurang antusias	Lebih antusias dan tertarik mengikuti kegiatan
Interaksi sosial	Kurang memperhatikan teman	Mulai memperhatikan dan menunggu giliran bermain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan perubahan positif terhadap perilaku belajar anak ADHD selama pembelajaran berlangsung. Anak terlihat lebih antusias, tertarik, dan mampu mempertahankan fokus lebih lama dibandingkan sebelum penggunaan media Wordwall. Anak juga terlihat lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran dan mengamati teman-temannya ketika bermain Wordwall daripada berjalan-jalan di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, anak terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti instruksi guru selama permainan berlangsung.



**Gambar 1.** Anak ADHD Bermain Wordwall

Setelah kegiatan inti pembelajaran selesai, guru melakukan evaluasi dan refleksi melalui pertanyaan sederhana untuk mengetahui pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, keberhasilan penggunaan media Wordwall dipengaruhi oleh kondisi kelas, kompetensi pendidik, serta karakteristik anak berkebutuhan khusus. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dalam kondisi kelas yang kondusif sehingga anak lebih mudah diarahkan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, TK SC Klab Wonosobo secara rutin melaksanakan briefing pagi bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam pelaksanaan pembelajaran inklusif.

**Tabel 2.** Hasil Wawancara Informan Penelitian

Informan	Hasil Wawancara
Kepala	Penggunaan media Wordwall membantu meningkatkan ketertarikan anak dalam

sekolah	pembelajaran dan didukung oleh kondisi kelas yang kondusif serta kompetensi pendidik
Guru kelas	Anak ADHD terlihat lebih fokus dan antusias ketika pembelajaran menggunakan Wordwall dibandingkan pembelajaran biasa
Guru pendamping	Anak lebih mudah diarahkan dan lebih mampu mempertahankan perhatian selama permainan berlangsung

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala selama penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran. Media Wordwall hanya ditampilkan melalui satu layar proyektor sehingga anak harus bermain secara bergantian. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa anak kurang sabar saat menunggu giliran bermain. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan arahan dan pembiasaan kepada anak agar mampu menunggu giliran serta menghargai teman yang sedang bermain.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif mampu membantu meningkatkan fokus belajar anak ADHD. Sebelum penggunaan media Wordwall, anak cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sesuai dengan pendapat Safrizal, Tanti, Adhar, Riza, dan Iriani (2022) yang menjelaskan bahwa anak ADHD memiliki hambatan dalam memusatkan perhatian sehingga mudah terdistraksi selama kegiatan belajar. Selain itu, Makmur dan Marlina (2023) juga menjelaskan bahwa anak ADHD sering mengalami gangguan konsentrasi belajar sehingga memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu membantu mempertahankan perhatian anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu anak mempertahankan fokus karena mampu memberikan stimulasi visual dan audio yang menarik selama proses pembelajaran.

Penerapan media Wordwall pada kegiatan inti pembelajaran menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Tampilan gambar, warna, suara, dan bentuk permainan interaktif pada Wordwall menjadi daya tarik bagi anak ADHD sehingga perhatian anak lebih terarah pada kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kasmia (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan game edukatif digital mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, penelitian Fitri dan Maromi (2024) juga menunjukkan bahwa game edukasi digital dapat meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan fokus anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Keberhasilan penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif tidak terlepas dari peran guru kelas dan guru pendamping dalam mendampingi anak ADHD selama proses pembelajaran.

Guru kelas berperan dalam memberikan arahan dan mengelola pembelajaran, sedangkan guru pendamping membantu anak memahami instruksi dan menjaga fokus anak selama kegiatan berlangsung. Kolaborasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran inklusif memerlukan kerja sama yang baik antara pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebutuhan anak berkebutuhan khusus. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayat dan Nuraeni (2023) yang menjelaskan bahwa guru pendamping memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam membantu anak berkebutuhan khusus mengikuti pembelajaran di kelas inklusif. Selain itu, penelitian Hidayah, Arismunandar, dan Ardiansyah (2025) juga menunjukkan bahwa strategi dan kolaborasi guru pendamping khusus berpengaruh terhadap keberhasilan layanan pembelajaran pada kelas inklusi.

Selain memberikan dampak positif terhadap fokus belajar anak ADHD, penggunaan media Wordwall juga membantu meningkatkan keterlibatan sosial anak selama pembelajaran berlangsung. Anak belajar menunggu giliran, memperhatikan teman yang sedang bermain, serta mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya mendukung perkembangan aspek kognitif, tetapi juga membantu perkembangan sosial dan emosional anak dalam pembelajaran inklusif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Harianja, Siregar, dan Lubis (2023) yang menjelaskan bahwa aktivitas bermain interaktif mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui interaksi dan kerja sama selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Miyarti dan Nurhafizah (2023) juga menyatakan bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak mengembangkan sikap disiplin, komunikasi, dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Meskipun demikian, penggunaan media Wordwall masih memiliki keterbatasan karena media hanya ditampilkan melalui satu layar sehingga anak harus bermain secara bergantian. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan kelas yang baik agar seluruh anak tetap dapat mengikuti pembelajaran secara tertib dan kondusif.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran inklusif di TK SC Klub Wonosobo efektif dalam membantu meningkatkan fokus belajar anak ADHD. Media Wordwall yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif mampu menarik perhatian anak melalui unsur visual, audio, dan aktivitas bermain sehingga anak lebih antusias, aktif, dan mampu mempertahankan konsentrasi lebih lama selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan Wordwall juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial anak, seperti kemampuan menunggu giliran, memperhatikan teman, dan mengikuti aturan permainan. Keberhasilan penerapan media ini tidak terlepas dari peran guru kelas dan guru pendamping yang saling berkolaborasi dalam mengelola pembelajaran inklusif. Meskipun terdapat keterbatasan dalam penggunaan media karena hanya dapat ditampilkan melalui satu layar, Wordwall tetap terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran inklusif pada anak usia dini, khususnya anak ADHD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Amin, M. A., Syam, N., & Iryani, J. (2025). Effectiveness of Wordwall as a gamification-based learning medium in enhancing student motivation and learning activities. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(1), 15–28. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/20388>
- Ana, R. F. R., Astuti, L. S., & Wardhani, I. S. (2025). Interactive multimedia learning media assisted by Wordwall to improve critical thinking skills of elementary school. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 9(2), 210–220. <https://doi.org/10.23887/jppp.v9i2.93458>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fitri, R., & Maromi, C. (2024). Pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi anak usia dini melalui game edukasi digital. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 10(2), 145–156. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/2468>
- Handayani, P., Sujarwo, S., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media video games Wordwall dan lembar kerja untuk kemampuan membilang dan motivasi anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hidayah, N., Arismunandar, & Ardiansyah, M. (2025). Peran dan strategi guru pendamping khusus dalam layanan kelas inklusi. *Jurnal Pendidikan: Kajian dan Implementasi*, 7(4), 84–101. <https://journalversa.com/s/index.php/jpki/article/view/4768>
- Hidayat, A. E., & Nuraeni, L. (2023). Pendidikan inklusif: Peran guru pendamping di Taman Kanak-Kanak Marhamah Kiducition. *CERLA*, 6(6), 565–569. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/20908>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2023). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 150–160. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Kasmiati, K. (2023). Meningkatkan motivasi literasi digital pada anak usia dini melalui games. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10802–10810. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3488>
- Kusmawati, A. P., Fahrurrozi, & Supena, A. (2024). Using gamification through Wordwall to enhance concentration in ADHD students at inclusive primary schools. *International Journal of Innovative Research in Education*, 11(2), 122–131. <https://doi.org/10.18844/ijire.v11i2.9636>
- Makmur, N. A., & Marlina, M. (2023). Peningkatan konsentrasi belajar anak attention deficit hyperactive disorder dengan menerapkan strategi pembelajaran station rotation. *Jurnal Penelitian*

<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/122206>

- Miyarti, I., & Nurhafizah, N. (2023). Implementasi kegiatan bermain cak bur terhadap peningkatan sosial emosional pada anak usia dini selama masa pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7893–7899. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5204>
- Pangestuti, R., & Darsinah. (2023). Implementasi pembelajaran inklusif pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5632–5643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4559>
- Pratama, N. A., Ishartiwi, & Handoyo, R. R. (2025). Contextual Wordwall games for number recognition in inclusive kindergarten. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1688>
- Safrizal, S., Tanti, L., Adhar, D. A., Riza, B. S., & Iriani, J. (2022). Penerapan metode certainty factor dalam mendeteksi gangguan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) pada anak. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 6(2), 363–372. <https://doi.org/10.59697/jsik.v6i2.193>
- Saputri, M., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 1120–1132. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7575>
- Sholehati, P., Widiatsih, A., & Afandi, A. (2025). Penerapan pembelajaran berbasis game Wordwall guna meningkatkan kognitif anak TK B usia 5–6 tahun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 455–468. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27395>
- Sulistiyowati, E., Fauziddin, M., & Mayar, F. (2023). Karakteristik anak attention deficit hyperactivity disorder (ADHD) dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7121–7132. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5023>
- Swari, N. K. T. A. (2023). Wordwall as a learning media to increase students' reading interest. *Jurnal Pendidikan Babasa Inggris Indonesia*, 11(1), 45–53. <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jpbi/article/view/1572>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.