

**THE EFFECTIVENESS OF USING MONTESSORI-BASED WORDWALL
EDUCATIONAL GAMES ON ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS'
BEGINNING READING SKILLS AT SANGGAR BIMBINGAN
PANDAN KUALA LUMPUR MALAYSIA**

ARTIKEL

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat- syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ELVINA AZARIA

2102090185



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Elvina Azaria
NPM : 2102090185
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : The Effectiveness Of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games On Elementary School Students' Beginning Reading Skills At Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

Dengan diterimanya Artikel ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒) Lulus Yudisium
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

3.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

Artikel yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama : Elvina Azaria
NPM : 2102090185
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

Sudah layak disidangkan

Medan, April 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui Oleh :

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

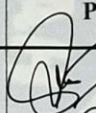
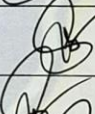
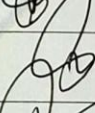
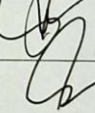

Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

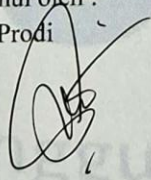
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Elvina Azaria
NPM : 2102090185
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Artikel : The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

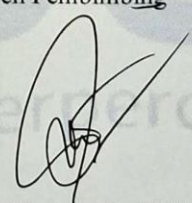
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
10 / Maret 2025	Revisi Abstrak	
12 / Maret 2025	Revisi pada pendahuluan	
15 / Maret 2025	Revisi daftar pustaka	
18 / Maret 2025	Revisi Metode penelitian	
21 / Maret 2025	Revisi pada bagian hasil	
12 / April 2025	Acc Sidang	

Diketahui oleh :
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2025
Dosen Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JL. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Elvina Azaria
N.P.M : 2102090185
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul **"The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia"** Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan



ELVINA AZARIA
NPM. 2102090185

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan hidayah dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan artikel ini dengan judul "**The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia**". Shalawat serta salam tak lupa senantiasa tercurahkan kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan sepanjang zaman.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian penulisan artikel ini tidak terlepas atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya terutama kepada keluarga dan kedua orang tua penulis yaitu Ayahanda tercinta Sutimin dan Ibunda tercinta Astuti yang selalu memberikan do'a dan dukungan tiada hentinya.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, yaitu kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan juga selaku dosen pembimbing saya yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama penyusunan artikel.
6. Bapak **Ismail Shaleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Seluruh dosen-dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan bermanfaat kepada penulis.
8. Seluruh pegawai dan staff Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah banyak membantu penulis.
9. Teman-teman seperjuangan kelas D Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar stambuk 2021 yang banyak membantu selama perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan artikel dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

11. Terakhir, terimakasih kepada Wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri, Elvina. Terimakasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimi sendiri, Elvina. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah diamana pun kamu menjejakan kaki. Jangan sia siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga Langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Medan, April 2025

Penulis



Elvina Azaria

2102090185

Home > **Vol 10, No 2 (2025)**

Journal of English Language and Education

Journal of English Language and Education (pISSN: 2597-6850 and eISSN: 2502-4132) is a journal on researching or documenting issues in education, language education, applied linguistics, English education, English language teaching, English Literature, language assessment and evaluation. It is published by Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai is indexed in Google Scholar and Supported by Relawan Jurnal Indonesia (RJI). This journal has published six times a year. We accept original research, conceptual, and best practice articles. It is important to bear in mind that the official language of the journal is English. This Journal is published in February, April, June, August, September, November, and December



[Editorial Team](#)

[Peer Reviewers](#)

[Focus & Scope](#)

[Author Guidelines](#)

[Author Fees](#)

[Publication Ethics](#)

[Open Access Policy](#)

[Peer Review Process](#)

[Screening Plagiarism](#)

[Journal license](#)

[Abstracting & Indexing](#)

[Contact Us](#)

00236842 [View My Stats](#)

[ARTICLE TEMPLATE](#)



[JOURNAL ARCHIVING](#)



[USER](#)

Username
Password
☐ Remember me
[Login](#)

[NOTIFICATIONS](#)

[» View](#)
[» Subscribe](#)

[JOURNAL CONTENT](#)

Table of Contents

Articles


Enhancing Elementary School English Learning: The Power of AI-Based Problem-Based Learning (PBL) Model

PDF
01-09

 Yusti Elida, Resy Oktadela, Putri Octa Hadiyanti


Role-Playing Activities: Essential Tools for Enhancing English Proficiency to Thai Primary Students

PDF
10-19

 Putri Al Shifa Tambunan, Adib Jasni Kharisma, Diani Syahputri


Application of Discovery Learning Method to Improve Students' Critical, Tactical, and Innovative Thinking Patterns

PDF
20-32

 Sri Budiyo, Sudiyo Widodo, Ronggo Warsito, Muhammad Yogi Guntoro, Sigit Adhi Pratomo, Bayu Indrayanto, Suhud Eko Yuwono, Ahmad Faizun


The Influence of Spiritual Intelligence, Emotional Intelligence and Intellectual Intelligence towards Student Learning Achievement

PDF
33-41

 Muhammad Taupik

Development of Classical Guidance Service Based on Social and Emotional Learning (SEL) to Improve the Intrapersonal Aspects of Student's Learning

PDF
42-57

 Sukron Ma'mun, Siti Hartinah, Hanung Sudibyo


Power and Knowledge in United States of Japan by Peter Tieryas

PDF
58-69

 Fahri Dwiatalam Hamdy, Pepen Priyawan, Mahi M. Hkikmat


Real Voices, Real Learning: Students' Perceptions of Authentic Listening Materials

PDF
70-81

 Nuralisa Nuralisa, Imam Qalyubi, Akhmad Ali Mirza


The Representation of White Supremacy in Colson Whitehead's The Nickel Boys

PDF
82-92

 Evi Setyo Budi Utami, Agry Pramita, Mahi M Hkikmat


Strategies for Islamic Financial Management at Educational Institution: Taskah Al-Fikh Orchard, Ayer Tawar, Penang, Malaysia

PDF
93-101

 Jesica Kabeakan, Uswah Hasanah

The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

PDF
102-110

 Elvina Azaria, Suci Perwita


Exploring Students' Experiences with Teacher-Guided YouTube Learning for Vocabulary Mastery

PDF
111-129

 Rizki Hasanah, Rahmadi Nirwanto, Akhmad Ali Mirza

Students' Perception on the Use of English Textbook for EFL Learning

PDF
130-135

 Siti Nur Azizah, Zaitun Qamariah, Nurliana Nurliana


Development of Problem-Based Learning History Learning Module to Improve Critical Thinking Ability and Learning Achievement

PDF
136-151

 Masfiyah Masfiyah, Munthoha Nasuha, Tity Kusrina

Efforts to Improve Letter Recognition Skills Using Flashcards among Students at the Muhammadiyah Guidance Center, Kepong, Malaysia

PDF
152-163

 Jesica Br Marbun, Dewi Kesuma Nasution

learning English

proficiency Flipped

Classroom Learning

Online Learning

Perception Students'

Motivation Students'

perception Technology

Vocabulary discourse

analysis lyrics song

speaking skills

CURRENT ISSUE

01-09	1.0
01-09	2.0
01-09	1.0

Effectiveness Use of Educational Games Wordwall Montessori Based On Skills Read The Beginning Elementary School Students at the Studio Pandan Guidance Kuala Lumpur Malaysia

 <https://doi.org/10.31004/jele.v10i2.764>

*Elvina Azaria, Suci Perwita¹² 

¹²Muhammadiyah University of North Sumatra, Indonesia

Corresponding Author: elvinazaria29@gmail.com

ABSTRACT

Reading is a fundamental skill essential for academic success; however, in reality, there are still students who struggle with reading because they cannot comprehend the commands or content within books. This skill is particularly vital, as much of human knowledge is acquired through reading. Speaking and reading are uniquely important in the development of communication and knowledge. This research aims to determine whether the use of Montessori-based word wall educational games can influence early reading skills of first-grade students at Sanggar Pandan Guidance, Kuala Lumpur, Malaysia. This study employs a quantitative approach using an experimental method. The research was conducted at Studio Bimbingan Aisyiyah, located on Jl. Kijing No. 15, Kampung Pandan, Kuala Lumpur. The population consists of first-grade elementary students at Sanggar Pandan Guidance, with a sample size of 8 students. The instruments used were performance tests and observations, while the data analysis techniques included expert judgment validity testing and one-sample t-test hypothesis testing. The results show that during the pre-test (before using the educational games), students' early reading skills were categorized as "fair" with a percentage of 58% and a t-value of 177.193 > 1.89458. After implementing the word wall educational games, the post-test results indicated a significant improvement, with students achieving a "good" category at 84.37% and a t-value of 105.417 > 1.89458. Based on these findings, it can be concluded that the use of Montessori-based word wall educational games is effective in improving the early reading skills of first-grade elementary students at Sanggar Pandan Guidance, Kuala Lumpur, Malaysia.

Keywords: *Educational Games, Wordwall, Montessori, Early Reading Skills, Elementary School Students*

Article History :

Received 04th February 2025

Accepted 15th March 2025

Published 19th March 2025



INTRODUCTION

Reading is the key to achieving learning success, yet many students still struggle with reading due to difficulties in understanding book instructions. This skill is essential for students as language skills play a crucial role in the development of knowledge and communication. Reading is vital for knowledge acquisition since most learning occurs through reading (Rahman 2020) .

Reading skills should be taught to students as they are fundamental to daily life, and reading activities are integral to various aspects of life. These skills can be applied anywhere, anytime, and are especially emphasized in school learning (Rahman 2020) . Research conducted by PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) under the IEA (The International Association for the Evaluation of Achievement) in 2011 showed that elementary school children have low reading skills, falling below the international average. These findings indicate that literacy has not become a deeply ingrained culture among Indonesian elementary school students (Muhyidin et al, 2018).

Reading skills in elementary school are divided into two levels: beginning reading and advanced reading. Beginning reading is taught in grades I and II, starting with the

introduction of letters and written symbols, emphasizing aspects such as recognizing letters, distinguishing initial sounds, reading meaningful and meaningless words, and speed reading.

Early reading skills influence later reading development, as beginning reading serves as a foundational skill that must be mastered before progressing to more complex reading levels. The success of student learning is largely determined by their mastery of reading competencies (Heriantoko, 2021).

The goal of beginning reading instruction is to enable students to understand and pronounce written text naturally, serving as a foundation for more advanced reading. Additionally, early reading aims to help students recognize written symbols (letters, syllables, and words) and develop fluency in reading simple sentences accurately (Ningsih et al., 2021).

In reality, many lower-grade students struggle to master reading skills due to various difficulties, such as distinguishing letters with similar shapes, differentiating between letters with similar sounds, recognizing syllables with multiple vowels or consonants, and reading words with more than three syllables (Nurani et al., 2021).

Observations indicate that many first-grade students have not yet completed their beginning reading proficiency. While they may recognize letters, they struggle to arrange them into syllables and words. When reading, students often spell out individual letters rather than forming whole words, such as reading /pa-pa/ as /pe-a-pe-a/ or /bu-ku/ as /be-u-ka-u/. Some students also mispronounce the alphabet, leading to incorrect word articulation. These difficulties negatively impact students' confidence and focus in learning.

At the beginning of reading instruction, students initially show enthusiasm. However, persistent reading difficulties cause them to lose attention quickly. After about 30 minutes, some students begin ignoring the teacher, chatting with classmates, or even running around the classroom. This highlights the need for more innovative and engaging learning methods tailored to students' needs.

Innovative learning media play a crucial role in supporting early reading skills, particularly for students struggling to form words from letters. Learning media not only enhance student engagement but also facilitate a deeper understanding of material, providing a varied and interactive learning experience (Kusnadi, 2024). However, at SD Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur, available learning media remain limited to blackboards and textbooks. Therefore, technology-based solutions, such as Montessori-based educational wordwall games, are needed to make reading instruction more interactive and engaging.

Educational wordwall games offer a web-based application for creating interactive learning media, including quizzes, matching activities, pairings, anagrams, word searches, and grouping exercises. This application provides free, premium, and pro versions, allowing users to create and share content online or print materials for offline use. The platform offers 18 free templates, enabling easy adaptation of activities. Teachers can also develop their own assignments.

Research has shown that wordwall educational games positively impact elementary school students' early reading skills. A study by Damara et al. (2024) titled "Application of Wordwall Media to Improve Elementary School Students' Early Reading Skills" demonstrated that wordwall media significantly improved first-grade students' reading proficiency at SDN 03 Taman Kota Madiun. The student completion rate increased from 60% in the first cycle to 90% in the second cycle.

Similarly, research by Effendi et al., (2024) titled "Use of Wordwall Application Media to Improve Beginning Reading Skills of Elementary School Students in Bojongloa" found that students' average reading scores improved from 48 in the pre-cycle to 65 in the first cycle, reaching 80 in the second cycle.

Additionally, a study by Aini et al. (2024) titled "Development of Wordwall Educational Game Media as Indonesian Language Learning Media for Elementary School Students" concluded that wordwall educational games are effective in improving first-grade students' comprehension at SDN 3 Made Lamongan.

Previous studies confirm that technology-based media, such as wordwall, enhance students' early reading skills. Therefore, using educational wordwall games has become increasingly important in addressing students' early reading challenges. This media innovatively engages students in recognizing letters and words, promoting better literacy development.

Considering these findings, the researcher aims to explore the challenges of weak early reading skills among students. Furthermore, teachers must understand how to implement Montessori-based educational wordwall games effectively. By integrating this media into teaching, educators can enhance students' comprehension and create a more engaging learning experience. Consequently, this study is titled: "The Effectiveness of Using Montessori-Based Educational Wordwall Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur, Malaysia".

Literature Review

Wordwall

Wordwall is a digital game platform accessible through a website, offering various game-based learning activities and interactive questions. Educators can utilize this platform as a tool to enhance lesson delivery and improve students' comprehension (Nurhayati, 2024). Wordwall serves as an interactive learning medium that incorporates technology, such as smartphones or laptops, to facilitate student engagement in classroom activities (Purnamasari et al., 2022). It is a browser-based application specifically designed as a learning resource, instructional tool, and assessment aid that provides an enjoyable experience for students. Wordwall also offers examples of teacher-created activities, serving as inspiration for new users (Putri, 2020).

Wordwall functions as a web-based learning platform in the form of simple games where students follow given instructions and select the correct answers by clicking designated objects. The application is user-friendly and can be easily accessed by both students and educators (Minarta & Pamungkas, 2022). Below is an image of the initial interface of the Wordwall platform.

Based on the descriptions above, Wordwall is a web-based digital game platform designed to support interactive learning. With its diverse range of games and question formats, the platform simplifies lesson delivery and enhances student comprehension. Wordwall can be accessed via smartphones or laptops, making it an effective tool for classroom learning. In addition to being a teaching aid, Wordwall also functions as an engaging assessment tool, allowing new users to utilize existing teacher-created activities as inspiration for developing their own content.

Montessori

The Montessori method is a learning approach developed by Maria Montessori, an Italian physician renowned worldwide for her contributions to early childhood education. This method is widely applied in Early Childhood Education (PAUD) due to its emphasis on granting children the freedom to develop their personalities, allowing them to explore their surroundings based on their interests (Rahmi, 2023).

The Montessori method, designed for lower-grade education, divides the general developmental stages of students into three phases (Agustina, 2020): a) Age 0-6 years (first period): During this phase, children rapidly absorb information and develop an understanding of concepts through environmental experiences. Language skills emerge gradually and continue to improve through consistent training and refinement. b) Age 6-12 years (second period): This phase is referred to as the "childhood period" in Montessori education, characterized by steady cognitive and social development. c) Age 12-18 years (third period): This is the "adolescence period," marked by significant physical changes and the transition toward maturity.

The Montessori method is a student-centered approach that incorporates learning materials or media known as "apparatus." This method encourages direct student engagement in the learning process, making it more interactive and enjoyable. By using concrete learning tools, students gain meaningful and natural learning experiences. Moreover, the Montessori method does not only focus on students' cognitive development but also considers their overall growth to align with the learning process.

Based on these perspectives, the Montessori method is a student-centered learning approach that adapts instruction to students' individual needs while incorporating concrete media. This method enables students to learn according to their interests and preferences, fostering a more personalized and effective learning experience.

Reading Skills

Reading is derived from the word "read," which means comprehending written text. In Arabic, it is referred to as "iqra'," and in English, it is "reading," both of which are fundamental in human education. The term "iqra'" signifies reading, analyzing, understanding, and recognizing various forms of knowledge—whether written or unwritten. The Qur'an emphasizes the importance of reading, as illustrated in the verse: "Read in the name of your Lord who created" (Meylana, 2020).

Reading is a complex activity that involves multiple cognitive processes, including comprehension, imagination, observation, and memory retention (Soedarsono, 2018). Early reading is a crucial stage in the reading learning process for elementary school students in lower grades. At this stage, students develop reading proficiency, master reading techniques, and grasp the meaning of texts effectively. Consequently, teachers must design well-structured reading lessons to foster students' interest and engagement. A well-planned reading curriculum helps students recognize reading as an enjoyable and beneficial activity. Thus, teachers play a pivotal role in motivating students to develop reading skills (Prioritas, 2020).

Based on the aforementioned perspectives, early reading is a foundational stage in the reading learning process for young students. It involves recognizing letter sequences and associating them with meaningful sounds. The primary objective is to equip students with the ability to read fluently, with accurate pronunciation and proper intonation.

METHOD

Based on the problems to be studied, the researcher chose the approach to be used in this study, namely the type of quantitative research using the experimental method. Experimental research is research that tries to find a causal relationship between independent variables and dependent variables, where the independent variables are deliberately controlled and manipulated (Abraham & Supriyati, 2022). The plan used in this study is one-group pretest posttest. This study was conducted in only one class to find out how effective using Montessori-based educational wordwall games is on students' early reading skills.

Table 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Class	Pretest	Treatment	Posttest
Experiment	O ¹	X	O ²

Information :

- O¹ = Initial test (*pretest*), the child's initial ability to read at the beginning
- X = Treatment (*Treatment*), practice skills read the beginning with using educational games word wall based on montessori .
- O² = Test final (*posttest*) ability child in skills read the beginning after given treatment with using educational games word wall based on montessori .

This study was conducted at Studio Bimbingan Aisyiyah, located at Jl. Kijing No. 15, Kampung Pandan, Kuala Lumpur, Malaysia. The site was selected due to the implementation of the International Real Work Lecture Program (KKNI) at the studio, which provided the researcher with the opportunity to directly observe the learning environment and the early reading abilities of first-grade elementary students. Observations revealed that students experienced significant challenges in early reading, such as recognizing letters, blending letters into syllables, and reading simple words. Furthermore, the instructional methods applied were still conventional, highlighting the need for innovative approaches to enhance student engagement and learning outcomes. Conducting the research at this site allowed the researcher to assess the effectiveness of Montessori-based word wall educational games in improving early reading skills among first-grade students.

The research was carried out over a period of less than one month, from September to October 2024. The population of this study consisted of all first-grade students at Sanggar Pandan Guidance, totaling eight students. This population was selected because it directly aligned with the research focus—improving early reading skills through the Montessori approach using word wall educational games. The sample included all eight students, thus representing the entire population.

The independent variable in this study was the use of Montessori-based word wall educational games, while the dependent variable was the students' early reading skills. The instruments used for data collection included performance tests and observations. According to Sugiyono (2019), research instruments are tools used to measure and gather data, such as tests, questionnaires, and interviews. The data analysis techniques employed in this study included expert judgment for validity testing and hypothesis testing. The evaluation of students' early reading skills was categorized based on predetermined criteria.

Table 2. Assessment Categorization

Percentage	Category
≤ 44%	Not enough
≤ 45% - 64%	Enough
≤ 65% - 84%	Good
≥ 85%	Very well

FINDINGS AND DISCUSSION

Based on the results of the validator's assessment of the performance test sheet for early reading skills, all validated components—namely letter recognition, syllable reading, reading of meaningful words, reading with comprehension, and reading fluency—received the highest rating of 4. This indicates that, in terms of content validity, the test sheet was considered excellent by the expert validators. The overall eligibility percentage reached 100%, signifying that the instrument fully meets the required standards for assessing early reading skills.

However, the validator provided specific feedback indicating that the test sheet required minor revisions prior to full implementation. The suggested revision pertained to a layout issue, specifically the placement of the validation comment box too close to the designated

area for the expert validator's signature. In response, the researcher made appropriate adjustments to increase the spacing and improve the layout.

Therefore, while the test sheet was generally deemed suitable for use, these refinements were necessary to ensure optimal functionality and accuracy in measuring early reading proficiency among students. The documentation of this validation, including the expert's comments and suggestions, can be reviewed in the validation sheet image provided by the validator.

Figure 1. Validation of Performance Test Students' Beginning Reading Skills by Validator

Then the results of the hypothesis test using the One-Sample Test showed significant results. In the pre-test, the value of $t = 177.193 > 1.89458$ t table with $df = 7$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, with a mean difference of 58.00000 or in percentage shows 58%. Meanwhile, in the post-test, the value of $t = 105.417 > 1.89458$ was obtained with $df = 7$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, with a mean difference of 84.37500 or in percentage shows 84.37%. From these two results show that there is a significant difference before and after the use of the Montessori-based *Wordwall educational game* on students' early reading skills. Thus the use of the Montessori-based *Wordwall educational game* has a significant influence on improving students' early reading skills. This can be seen in the table below.

Table 4. Hypothesis Test (T-Test)
One Sample Test

Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
pre test	177,193	7	0,000	58,00000	57,2260	58,7740
post test	105,417	7	0,000	84,37500	82,4824	86,2676

Based on the results of the hypothesis test above, it can be concluded that the testing of the pretest action (before the use of Montessori-based educational wordwall games) The level of students' initial reading skills is at a sufficient level if based on the categorization criteria table, namely $58\% \leq 45-64\%$. Then in the post-test results test (after using Montessori-based educational wordwall games) showed that there was a very significant increase in students' initial reading skills where the posttest percentage results were in the good category if based on the value categorization table, namely $84.37\% \leq 65-84\%$.

Discussion

Effectiveness of Using Montessori-Based Educational Wordwall Games

This study demonstrates that the use of Montessori-based *Wordwall* educational games is effective in enhancing early reading skills among elementary school students. The results of the statistical analysis, which showed significance at the 0.05 level, confirm a strong relationship between the intervention (use of educational games) and the students' reading abilities. These findings suggest that the implementation of interactive, game-based learning methods can positively impact the development of foundational literacy skills in young learners.

The Montessori method encourages children to learn through direct, hands-on, and interactive experiences. This approach aligns well with the use of *Wordwall*, an educational platform that provides an engaging and interactive learning environment. Through visual manipulation, word games, and cognitively stimulating exercises, students are able to learn more effectively. Montessori education emphasizes the importance of developmentally appropriate instruction and allows learners the freedom to progress at their own pace—principles that are closely reflected in the flexible and playful nature of *Wordwall* activities.

The use of interactive *Wordwall* games enables students to engage in learning in a manner that is both enjoyable and consistent with Montessori principles. Learners are presented with tasks that are challenging yet enjoyable, which enhances their motivation and engagement in the learning process. The experience of learning through *Wordwall* games fosters early reading skills in a more natural and meaningful way, as students repeatedly engage in word and syllable recognition activities. This repetition, combined with the interactive nature of the games, ultimately strengthens their foundational reading abilities.

Improved Beginning Reading Skills

Early reading skills are a critical indicator in the development of children's literacy. Based on the research findings, students who participated in learning activities using *Wordwall* educational games demonstrated significant improvement in their mastery of early reading skills, including the ability to recognize letters, construct words, and read simple syllables.

This improvement can be attributed to the Montessori approach, which emphasizes learner autonomy and encourages children to explore through multisensory games and activities. The interactive features of *Wordwall*—such as word-matching games, letter arrangement tasks, and repeated syllable exercises—provide strong phonological stimuli that help reinforce students' foundational literacy skills. The use of engaging colors, interactive visuals, and instant feedback from the games also instills a sense of accomplishment, further motivating students to continue learning.

Moreover, the Montessori method emphasizes personalized learning, wherein teachers act as supportive facilitators who guide students according to their individual developmental needs. *Wordwall* games support this approach by offering varying levels of difficulty, allowing students to learn at their own pace and according to their

current skill level. This adaptability makes *Wordwall* an effective tool for differentiated instruction, ensuring that each student receives a learning experience tailored to their unique capabilities and progress.

CONCLUSIONS

The use of Montessori-based Wordwall educational games is effective in improving early reading skills among elementary students. This conclusion is supported by the results of the hypothesis test, which indicate a statistically significant effect in the post-test phase. The t-test value was 105.417, which is greater than the critical value of 1.89458 ($df = 7$), and the significance value was 0.000, which is less than the threshold of 0.05. Furthermore, the mean difference was 84.375, corresponding to a percentage increase of 84.37%. These results confirm that the integration of Montessori-based Wordwall educational games has a substantial and positive impact on students' early reading abilities. Therefore, it can be affirmed that this approach is an effective method for enhancing foundational literacy skills in first-grade elementary students at Sanggar Pandan Guidance, Kuala Lumpur.

ACKNOWLEDGEMENT

We offer all praise and gratitude to Allah SWT for all the grace, guidance and strength that has been given so that this research can be completed well. The author would like to express his deep gratitude to Sanggar Guidance Pandan Kuala Lumpur, Malaysia, for the permission and facilities provided to carry out this research. Thanks are also addressed to all students and teachers who have participated and supported this research process. We are very grateful to our supervisors who have provided invaluable guidance, suggestions and direction at every stage of research preparation

REFERENCES

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Quasi-Experimental Design in Education: Literature Review. *Mandala Education Scientific Journal*, 8 (3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Aini, MN, Arofatul, L., & Uswatun, I. (2024). Development of Educational Game Media Wordwall as Indonesian Language Learning Media for Elementary School Students. 7 (2), 780–789.
- Agustina, A. (2020). Improving Early Reading and Writing Skills with the Montessori Method. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3 (3).
- Damara, JTB, Rudyanto, HE, & Hadi, FR (2024). Application of Wordwall Media to Improve Elementary School Students' Beginning Reading Skills. *Proceedings of the Elementary Scientific Conference*, 5, 168-173.
- Effendi, MN, Amalia, AR, & Sutisnawati, A. (2024). The Use of Wordwall Application Media to Improve Beginning Reading Skills of Elementary School Students in Bojongloa. *PEDAGOGIKA: Journal of Pedagogy and Educational Dynamics*, 12 (2), 474-492.
- Heriantoko, BC (20 21). Improving early reading skills by using maze game media in mild mentally retarded children in class II at SLB/C TPA Jember. *Journal of Special Education*, 1 (1), 1-17.
- Kusnadi, E., & Azzahra, SA (2024). The use of interactive learning media based on Wordwall in increasing students' learning motivation in PPKn subjects at MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Journal of Educational and Learning Dimensions*, 12(2), 323-339.
- Meylana. (2020). *The Use of Big Book Media in Improving Early Reading Skills of Class I Students of MIS Lamugor Banda Aceh* [Undergraduate Thesis]. Ar-Raniry State Islamic University.
- Minarta, SM, & Pamungkas, HP (2022). Effectiveness of Wordwall Media to Improve Economic Learning Outcomes of Students at MAN 1 Lamongan. *Oikos: Journal of Economics and Economic Education*, 6 (2).
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). Early reading and writing learning methods in early grades. *JPsd (Primary School Education Journal)*, 4 (1), 30-42.

The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

- Ningsih, M., Purwandari, S., Guru, P., Dasar, S., & Magelang, UM (2021). *Improving Elementary School Students' Beginning Reading Skills Through the KRSK Method Assisted by Flowboard Media*.
- Nurani, RZ, Nugraha, F., & Mahendra, HH (2021). Analysis of Early Reading Difficulties in Elementary School Children in Riga. 5 (3), 1462–1470.
- Nurhayati, D. (2024). *The Effectiveness of Wordwall as a Game Based Learning Media on Student Learning Outcomes in the Subject of Aqidah Akhlak Class XI MAN Kota Blitar* [Undergraduate Thesis]. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Prioritas, U. (2020). *Early Grade Literacy Learning at LPTK. LPTK Lecturer Resource Book*. Jakarta: USAID
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Fiqoh, A. (2022). Playing with Students' Knowledge Through Online Game-Based Learning Media Wordwall. *Abdi Laksana: Journal of Community Service*, 3 (1).
- Putri, FM (2020). *Effectiveness of Using Wordwall Application in Online Mathematics Learning on Whole Number Material for Grade 1 at MIN 2 South Tangerang City* [Undergraduate Thesis]. UIN Syarif Hidayatullah.
- Rahman, B., & Yogyakarta, UN (2020). Improving early reading skills through flashcard media in grade I students of SDN Bajayau Tengah 2 *improving early reading skills through flashcard media in 1*. 2, 127–137.
- Rahmi, UQ (2023). *Implementation of the Montessori Method in an Effort to Improve Learning Achievement and the Formation of Religious Character in Early Childhood at Brainy Bunch International Islamic Montessori School Malaysia* [Undergraduate Thesis]. Universitas Islam Indonesia
- Soedarsono. (2021). *Fast and Effective Reading*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2019). *Statistics for Research*. Bandung: Alfabeta.



Journal of English Language and Education
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
Jalan Tuanku Tambusai 23 Bangkinang Kabupaten Kampar Riau
Email: jele.universitaspahlawan@gmail.com, lusimarlenihz@gmail.com

LETTER OF ACCEPTANCE

No. 764/JELE/III/2025

Journal of English Language and Education (JELE)

Journal of English Language and Education (JELE) editorial team at University of Pahlawan Tuanku Tambusai (UP) declared that the manuscript with the following information:

Title : **The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students' Beginning Reading Skills at Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia**

Author : Elvina Azaria, Suci Perwita Sari ^{1,2}

Affiliation : ^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Has been **Accepted** for publication in Journal of English Language and Education (JELE) Volume 10 Number 2 in 2025.

Bangkinang, 18th March 2025

Editor in Chief

Lusi Marleni

Efektivitas Penggunaan Game Edukatif Wordwall Berbasis Montessori Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD Di Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia

Elvina Azaria¹ Suci Perwita Sari²
Email : Elvinazaria29@gmail.com

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Abstrak

Latar belakang: Membaca merupakan kunci utama dalam mencapai keberhasilan belajar, tetapi pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum mampu membaca karena tidak dapat memahami perintah-perintah yang terdapat di dalam buku. Padahal keterampilan ini sangat penting dimiliki oleh siswa. Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang sangat unik dan berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan komunikasi dalam kehidupan. Dikatakan penting bagi perkembangan pengetahuan karena sebagian besar pengetahuan terjadi melalui membaca.

Metode penelitian: peneliti memilih pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Aisyiyah yang beralamat di Jl. Kijing No 15 Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Di Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD dengan jumlah 8 siswa. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan performance test dan observasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji validitas expert judgment dan uji hipotesis *one sample t-test*.

Hasil penelitian: Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan jika pengujian pada tindakan pre-test (sebelum penggunaan game edukatif wordwall berbasis Montessori) Tingkat keterampilan membaca permulaan siswa berada pada taraf cukup apabila didasarkan pada tabel kriteria pengkategorian yaitu $58\% \leq 45-64\%$ dengan nilai thitung $>$ ttabel yaitu $177.193 > 1.89458$. Kemudian pada pengujian hasil post-test (setelah menggunakan game edukasi wordwall berbasis Montessori) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa dimana pada hasil persentase posttest berada pada kategori baik apabila didasarkan pada tabel pengkategorian nilai yaitu $84,37\% \leq 65-84\%$ dengan nilai thitung $>$ ttabel yaitu $105.417 > 1.89458$.

Kesimpulan: Dengan demikian dapat dikatakan jika penggunaan game edukatif wordwall berbasis Montessori secara efektif dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Kata kunci: Game Edukatif, Wordwall, Montessori, Keterampilan Membaca Permulaan, Siswa SD

Comment [U1]: Judul sebaiknya lebih ringkas dan jelas agar mudah dipahami.
Tolong disesuaikan dengan Template

Comment [U2]: Abstrak sebaiknya mencakup latar belakang, tujuan penelitian, metode, hasil utama, dan kesimpulan dalam paragraf yang lebih sistematis.

Pendahuluan

Membaca merupakan kunci utama dalam mencapai keberhasilan belajar, tetapi pada kenyataannya masih terdapat siswa yang belum mampu membaca karena tidak dapat memahami perintah-perintah yang terdapat di dalam buku. Padahal keterampilan ini sangat penting dimiliki oleh siswa. Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang sangat unik dan berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan komunikasi dalam kehidupan. Dikatakan penting bagi perkembangan pengetahuan karena sebagian besar pengetahuan terjadi melalui membaca (Rahman 2020).

Keterampilan membaca penting diajarkan kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari, karena aspek kehidupan tidak lepas dari kegiatan membaca. Keterampilan membaca bisa digunakan dimana saja, kapan saja dan terutama dapat dipelajari di sekolah (Rahman 2020). Hasil penelitian yang dipublikasikan oleh PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) yang berada di bawah koordinasi IEA (*The International Association for The Evaluation Achievement*) pada tahun 2011 menunjukkan anak sekolah dasar memiliki kemampuan membaca yang rendah, di bawah rata-rata Internasional. Menurut data tersebut literasi belum menjadi budaya di kalangan pelajar Indonesia terutama pada tingkat sekolah dasar (Muhyidin et al, 2018)

Keterampilan membaca di sekolah dasar terbagi menjadi dua, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan dilaksanakan di kelas I dan II, dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang menitik beratkan pada aspek mengenal huruf, membedakan bunyi awal, membaca kata bermakna, membaca kata tak bermakna dan membaca cepat.

Kemampuan membaca permulaan yang dimiliki akan berpengaruh pada keterampilan membaca selanjutnya, karena membaca permulaan termasuk kemampuan dasar yang harus dikuasai sebelum melanjutkan ke tingkat membaca yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, keberhasilan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran sangat ditentukan oleh penguasaan kompetensi membaca (Heriantoko, 2021).

Tujuan membaca permulaan yaitu agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjutan. Selain itu, tujuan membaca permulaan adalah untuk mengenal lambang-lambang tertulis (huruf, suku kata, dan kata-kata) dan mempunyai kemampuan untuk membaca dengan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Ningsih et al., 2021).

Pada kenyataannya siswa di kelas rendah belum mampu menguasai kemampuan membaca yang disebabkan oleh kesulitan membaca siswa di sekolah dasar antara lain membedakan huruf yang bentuknya sama, membedakan huruf yang bunyinya hampir sama, suku kata yang bunyinya banyak vokal atau konsonan, dan membaca kata yang suku katanya lebih dari tiga (Nurani et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi, peneliti mendapatkan informasi bahwa masih banyak siswa kelas I yang belum tuntas dalam membaca permulaan. Siswa sudah mengenal semua huruf tetapi masih belum bisa merangkai huruf menjadi suku kata dan kata. Pada saat membaca siswa hanya melafalkan huruf pada kata yang dibacanya satu per satu, misalnya kata sederhana seperti /pa-pa/ dibaca /pe-a-pe-a/, atau /bu-ku/ dibaca /be-u-ka-u/. Ada juga siswa yang belum bisa melafalkan abjad dengan tepat, sehingga pada waktu membaca lafal yang diucapkan belum benar. Kesulitan ini berdampak pada kurangnya kepercayaan diri siswa dan menyebabkan mereka kehilangan fokus dalam pembelajaran.

Awal pembelajaran membaca menunjukkan siswa masih semangat mengikuti kegiatan, namun kesulitan membaca yang berulang membuat mereka cepat kehilangan perhatian. Setelah 30 menit pembelajaran, beberapa siswa mulai tidak memperhatikan guru, berbicara dengan teman, bahkan berlarian di kelas. Oleh

Comment [U3]: Latar belakang masih terlalu umum dan belum menghubungkan langsung dengan Montessori dan Wordwall.

karena itu, perlu diterapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang sesuai dengan kondisi siswa.

Media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam mendukung keterampilan membaca permulaan, terutama untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam merangkai huruf menjadi kata. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik tetapi juga membantu mereka memahami materi secara mendalam, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bervariasi (Kusnadi, 2024). Namun, pada kasus pembelajaran di SD Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur, media yang digunakan masih terbatas pada papan tulis dan buku paket. Untuk itu, diperlukan solusi berbasis teknologi yang dapat membantu siswa belajar membaca dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan media game edukatif *wordwall* berbasis montessori.

Game edukatif *wordwall* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis, premium maupun pro. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya secara daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.

Media game edukatif *wordwall* berbasis montessori berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa SD. Hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Damara et al., (2024) dengan judul "Penerapan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar", yang menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN 03 Taman Kota Madiun. Pada siklus I, persentase ketuntasan siswa mencapai 60%, dan meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Selain itu, penelitian oleh Effendi et al., (2024) dengan judul "Penggunaan Media Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD Negeri Bojongloa" juga menunjukkan hasil serupa. Pada pra siklus, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 48, kemudian meningkat menjadi 65 pada siklus I, dan mencapai 80 pada siklus II.

Selanjutnya, penelitian oleh Aini et al., (2024) dengan judul "Pengembangan Media Game Edukasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa media game edukasi *wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas I SDN 3 Made Lamongan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media berbasis teknologi, seperti *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif *wordwall* dalam memenuhi kebutuhan keterampilan membaca permulaan siswa memiliki peningkatan, karena media ini inovatif dalam merangsang siswa dapat berinteraksi dengan huruf dan kata, serta mendorong mereka untuk mengenal huruf dan kata dengan lebih baik.

Oleh sebab itu, peneliti mencoba menelusuri berbagai permasalahan lemahnya keterampilan membaca permulaan siswa. Selain itu, agar para guru dapat mengetahui dan memahami keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan game edukatif *wordwall* berbasis montessori, sehingga ketika guru mengajar dapat mengimplementasikan media game edukatif *wordwall* berbasis montessori agar siswa mudah memahami dan pembelajaran tidak terlalu monoton. Maka, penulis tertarik dan akan melakukan penelitian terhadap keterampilan membaca permulaan siswa dengan menggunakan media game edukatif *wordwall* berbasis montessori, dengan ini penulis mengungkapkan penelitian dengan judul: "Efektivitas

Penggunaan Game Edukatif Wordwall Berbasis Montessori Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD di Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia”.

Studi Literatur

1. *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform permainan digital yang disajikan melalui website, menyajikan beberapa pilihan permainan dan pertanyaan. Platform ini bisa dimanfaatkan pendidik sebagai alat untuk memberikan materi Pelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Nurhayati, 2024). Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari et al., 2022). Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Dimana di dalam Wordwall disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang bisa digunakan oleh pengguna baru dan membuat pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Putri, 2020).

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis web yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. dimana aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan juga pendidik (Minarta & Pamungkas, 2022). Berikut merupakan Gambar tampilan awal Platform Wordwall.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa wordwall adalah platform permainan digital berbasis web yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif. Dengan berbagai pilihan permainan dan pertanyaan, platform ini memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Wordwall dapat diakses melalui perangkat seperti smartphone atau laptop, menjadikannya alat bantu yang efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain sebagai media pembelajaran, Wordwall juga berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan, dengan contoh kreasi dari guru yang dapat digunakan oleh pengguna baru untuk inspirasi dalam berkreasi.

2. *Montessori*

Metode Montessori merupakan salah satu metode pembelajaran yang dikemukakan oleh Maria Montessori yaitu seorang dokter Wanita berasal dari Italia yang sangat terkenal di seluruh dunia dengan karya-karyanya tentang pendidikan anak usia dini. Salah satu alasan mengapa metode montessori ini banyak digunakan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) karena metode ini berprinsip pada kebebasan anak dalam mengembangkan kepribadiannya sehingga anak dapat bereksplorasi dengan bebas sesuai dengan keinginannya (Rahmi, 2023).

Metode Montessori adalah metode yang dikembangkan oleh Maria Montessori. Metode Montessori adalah metode yang diterapkan kepada kelas rendah. Montessori telah mengidentifikasi periode perkembangan peserta didik secara umum menjadi 3 bagian diantaranya (Agustina, 2020):

- a. Usia 0-6 tahun (periode pertama) Usia ini anak mampu menyerap informasi dengan cepat dan menciptakan konsep pemahaman melalui pengalaman lingkungan, menggunakan bahasa dan muncul secara perlahan terus berkembang dengan cara terus dilatih, disempurnakan dan terus ditingkatkan.
- b. Pada usia 6-12 tahun (periode kedua) montessori disebut sebagai periode masa kanak-kanak
- c. Usia 12-18 tahun (periode ketiga) usia remaja dengan berjalannya waktu, terjadi perubahan fisik yang cukup besar dan menuju kematangan yang sempurna.

Metode Montessori adalah Metode yang berpusat pada anak (*child-centered*) dan menggunakan material-material atau media pembelajaran yang disebut dengan apparatus. Metode Montessori berpusat pada peserta didik yang mana mengajak peserta didik secara langsung terlibat dalam pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu proses pembelajaran akan menjadi bermakna

akan membuat peserta didik belajar secara alami. Metode Montessori tidak hanya memperhatikan pembelajaran peserta didik secara konkret, akan tetapi juga memperhatikan perkembangan peserta didik untuk menyesuaikan proses pembelajarannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode montessori adalah metode yang berpusat pada peserta didik dan menyesuaikan pembelajaran dengan peserta didik serta menggunakan media konkret dalam penerapannya. Metode montessori memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan keinginan dan minatnya.

3. Keterampilan Membaca

Membaca berasal dari kata, yang artinya memahami arti tulisan membaca dalam bahasa arab adalah iqra' dan dalam bahasa inggris adalah reading, menjadi bagian bagian penting dalam menceerdaskan manusia. Iqra' berarti bacalah, telitilah,dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu, bacalah alam. Tanda-tanda zaman, sejarah, diri sendri, baik yang tertulis dan tidak tertulis. Seperti yaang dijelaskan dalam al-quran yang artinya:' Bacalah dengan (Menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan (Meylana, 2020).

Membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, meliputi orang harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat (Soedarsono, 2018). Membaca awal merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Karenaa itu, guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik. Dengan begitu, siswa menjadi suka dan terbiasa membaca karena tumbuh kesadaran bahwa membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dengan demikian, guru sangat berperan dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, terutama motivasi belajar membaca (Prioritas, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa membaca awal merupakan tahapan proses belajar membaca pada siswa kelas awal untuk mengenal rangkaian huruf dengan bunyi-bunyian yang bermakna, dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan dengan intonasi dan lafal yang tepat.

Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti memilih pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencoba mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dengan variabel terikat, yang mana variabel bebas tersebut sengaja dikendalikan dan dimanipulasi (Abraham & Supriyati, 2022). Rencana yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest posttest. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas saja untuk mengetahui seberapa efektif menggunakan game edukatif wordwall berbasis montessori terhadap keterampilan membaca permulaan siswa.

Tabel 1. One Group Pretest-Postest Design

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ¹	X	O ²

Keterangan :

- O¹ = Tes awal (*pretest*), kemampuan awal anak dalam membaca permulaan
- X = Perlakuan (*Treatment*), mempraktikkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan game edukatif wordwall berbasis montessori.
- O² = Tes akhir (*posttest*) kemampuan anak dalam keterampilan membaca permulaan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan game edukatif wordwall berbasis montessori.

Comment [U4]: Perlu lebih detail mengenai desain eksperimen (apakah pre-test dan post-test kontrol? Apakah ada kelompok kontrol?).

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Bimbingan Aisyiyah yang beralamat di Jl. Kijing No 15 Kampung Pandan Kuala Lumpur Malaysia. Pemilihan lokasi didasarkan pada pelaksanaan program Kuliah Kerja Nyata Internasional (KKNI) di Sanggar Bimbingan tersebut. Hal ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengamati langsung kondisi pembelajaran dan keterampilan membaca permulaan siswa di kelas 1 SD. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam membaca permulaan, seperti mengenal huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata, dan membaca kata sederhana. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga memerlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan meneliti dilokasi ini peneliti dapat mengukur keefektifan penggunaan game edukatif *wordwall* berbasis Montessori terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti berlangsung selama kurang lebih 1 bulan dimulai dari bulan September - Oktober 2024.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD yang berjumlah 8 siswa di Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Kuala Lumpur Malaysia. Populasi ini dipilih karena secara langsung relevan dengan fokus penelitian, yaitu meningkatkan keterampilan membaca permulaan menggunakan pendekatan berbasis Montessori melalui media game edukatif *wordwall*. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1 SD yang berjumlah 8 siswa di Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia.

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan variabel independen (bebas) yaitu Game edukatif *wordwall* berbasis Montessori, sementara Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca permulaan.

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian seperti, tes kuesioner, wawancara dan sebagainya (Sugiyono, 2019). Bentuk instrumen yang diberikan peneliti antara lain, performance tes, observasi.

Teknik analisis data merupakan Langkah atau cara yang digunakan untuk mengolah data agar dapat disajikan dari penelitian yang telah dilakukan. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data dalam penelitian ini yaitu Uji Validitas expert judgment , dan Uji Hipotesis. Adapun pengkategorian penilaian keterampilan membaca permulaan siswa pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Pengkategorian Penilaian

Persentase	Kategori
≤ 44%	Kurang
≤ 45% - 64%	Cukup
≤ 65% - 84%	Baik
≥ 85%	Baik Sekali

Hasil

Berdasarkan hasil penilaian validator terhadap lembar performance tes keterampilan membaca permulaan, semua aspek yang divalidasi, yaitu mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata tak bermakna, membaca kata bermakna, dan membaca cepat, memperoleh nilai tertinggi, yaitu 4. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi kelayakan materi, lembar tes tersebut dinilai sangat baik oleh validator. Persentase kelayakan mencapai 100%, yang mengindikasikan bahwa tes ini secara keseluruhan sudah memenuhi standar untuk digunakan dalam pengukuran keterampilan membaca permulaan.

Meskipun demikian, validator memberikan catatan bahwa lembar tes tersebut masih perlu direvisi sebelum diimplementasikan secara penuh. Revisi ini terkait kesalahan tata letak penulisan validator yang terlalu dekat dengan nama dosen validasi ahli untuk mengisi TTD beliau sehingga penulis melakukan perbaikan pada jarak penulisan tersebut . Oleh karena itu, meskipun secara umum tes ini layak digunakan, penyempurnaan tetap diperlukan untuk mencapai hasil yang optimal dalam mengukur keterampilan

Comment [U5]: Data yang disajikan masih dalam bentuk angka mentah tanpa interpretasi yang lebih mendalam.

membaca permulaan siswa. Validasi ini dapat ditinjau pada gambar dokumentasi lembar validasi yang diberikan oleh validator yaitu sebagai berikut:

Gambar 1. Validasi Tes Performance Tes Keterampilan Membaca Permulaan Siswa oleh Validator

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PERFORMANCE TEST

A. Identitas
 Nama : Elvina azzila
 Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Game Edukatif *Wordwall* Berbasis Montessori Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD di Sanggar Bimbingan Panduan Kuala Lumpur Malaysia
 Validator : Amin Baeri, S.Pd., M.Pd.

B. Petunjuk
 a) Bapak/Ibu diinstruksikan memberikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom skor penilaian sebagai berikut :
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup Baik
 1 = Kurang Baik
 b) Bila Menurut Bapak/Ibu validator lembar performance tes kemampuan membaca perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang Divalidasi	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Mengenal Huruf Membaca 100 huruf yang telah disiapkan (huruf besar dan kecil), serta disusun secara acak. Senjata huruf didominasi huruf-huruf yang sering dijumpai atau tidak asing bagi peserta didik.	✓			
2	Membaca Seku Kata Membaca 50 suku kata yang telah disiapkan (terdiri atas suku kata terbuka	✓			

dan tertutupi secara acak.

3	Membaca Kata Tak Bermakna Membaca 50 kata tidak bermakna.	✓			
4	Membaca Kata Tak Bermakna Membaca 50 kata bermakna	✓			
5	Membaca Cepat Membaca teks, kemudian peserta didik tersebut menjawab pertanyaan yang peneliti berikan berdasarkan teks yang sudah dibacanya.	✓			

Kesimpulan
 Berdasarkan penilaian diatas, lembar performance tes dinyatakan :
 a. Layak digunakan tanpa revisi
 b. Layak digunakan dengan revisi
 c. Tidak layak digunakan

Medan, Februari 2025
 Validator
 Amin Baeri, S.Pd., M.Pd.

Kemudian pada hasil uji hipotesis menggunakan One-Sample Test menunjukkan hasil yang signifikan. Pada pre-test, diperoleh nilai $t = 177,193 > 1.89458$ ttabel dengan $df = 7$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, dengan mean difference sebesar 58.00000 atau dalam persentase menunjukkan sebesar 58%. Sementara itu, pada post-test, diperoleh nilai $t = 105.417 > 1.89458$ dengan $df = 7$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, dengan mean difference sebesar 84.37500 atau dalam persentase menunjukkan sebesar 84.37%. Dari kedua hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan game edukatif *Wordwall* berbasis Montessori terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. Maka dengan demikian penggunaan game edukatif *Wordwall* berbasis Montessori memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa. Perihal ini dapat dilihat dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Uji Hipotesis (Uji T)

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
PRE TEST	177,193	7	0,000	58,00000	57,2260	58,7740
POS TEST	105,417	7	0,000	84,37500	82,4824	86,2676

Berdasarkan hasil uji hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan jika pengujian pada tindakan pretest (sebelum penggunaan game edukatif wordwall berbasis Montessori) Tingkat keterampilan membaca permulaan siswa berada pada taraf cukup apabila didasarkan pada tabel kriteria pengkategorian yaitu $58\% \leq 45-64\%$. Kemudian pada pengujian hasil post test (setelah menggunakan game edukasi wordwall berbasis Montessori) menunjukan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan siswa dimana pada hasil persentase posttest berada pada kategori baik apabila didasarkan pada tabel pengkategorian nilai yaitu $84,37\% \leq 65-84\%$.

Pembahasan

1. Efektivitas Penggunaan Game Edukatif Wordwall Berbasis Montessori

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall berbasis Montessori efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa SD. Hasil uji statistik yang signifikan pada tingkat signifikansi 0.05 menegaskan bahwa ada hubungan yang sangat kuat antara intervensi (penggunaan game edukatif) dengan keterampilan membaca siswa. Ini menunjukkan bahwa penerapan metode yang melibatkan permainan interaktif dapat memengaruhi secara positif perkembangan keterampilan literasi dasar siswa.

Dalam metode Montessori, anak-anak didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaktif. Metode ini relevan dengan penggunaan Wordwall, karena game edukatif tersebut menawarkan lingkungan belajar yang lebih interaktif, di mana siswa dapat belajar melalui manipulasi visual, permainan kata, dan latihan yang menstimulasi perkembangan kognitif. Montessori menekankan pentingnya pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar dalam ritme mereka sendiri. Ini sejalan dengan fitur Wordwall yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain dan mencoba memahami konsep secara bertahap.

Penggunaan Wordwall yang interaktif membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan filosofi Montessori. Siswa dihadapkan pada tugas yang menantang tetapi tetap menarik, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar melalui game Wordwall dapat meningkatkan keterampilan membaca dengan cara yang lebih natural, karena siswa terlibat dalam pengenalan kata-kata dan suku kata secara berulang-ulang melalui permainan, yang pada akhirnya memperkuat kemampuan membaca permulaan mereka.

2. Keterampilan Membaca Permulaan yang Meningkat

Keterampilan membaca permulaan merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan literasi anak. Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan game edukatif Wordwall menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan keterampilan membaca permulaan, yang meliputi kemampuan mengenali huruf, menyusun kata, serta membaca suku kata sederhana.

Peningkatan ini bisa dihubungkan dengan pendekatan Montessori yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar melalui permainan dan aktivitas yang bersifat multisensorik. Aktivitas-aktivitas dalam game Wordwall seperti mencocokkan kata-kata, permainan menyusun huruf, dan pengulangan suku kata memberikan stimulus yang kuat untuk memperkuat kemampuan fonologis siswa. Penggunaan warna-warna yang menarik, visual yang interaktif, dan umpan balik langsung dari permainan juga memberikan siswa rasa pencapaian yang memotivasi mereka untuk terus belajar.

Selain itu, Montessori berfokus pada pembelajaran yang dipersonalisasi, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung siswa sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Game Wordwall dapat digunakan dalam skenario ini karena memberikan variasi dalam tingkat kesulitan, yang memungkinkan siswa untuk belajar pada tingkat keterampilan mereka masing-masing.

Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran-penjabaran di atas mengenai “Efektivitas Penggunaan Game Edukatif Wordwall Berbasis Montessori Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD Di Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia.” Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif wordwall berbasis Montessori dapat secara efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa SD Di Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur Malaysia, hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa pengaruh pada tahap posttest dimana nilai t menunjukkan sebesar $= 105.417 > 1.89458$ dengan $df = 7$ dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, dengan mean difference sebesar 84.375 atau dalam persentase menunjukkan sebesar 84.37%. Dengan demikian dapat dikatakan jika penggunaan game edukatif wordwall berbasis Montessori secara efektif dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Comment [U6]: Kesimpulan hanya mengulang hasil tanpa memberikan rekomendasi atau implikasi praktis.

Ucapan Terima Kasih

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Sanggar Bimbingan Pandan Kuala Lumpur, Malaysia, atas izin dan fasilitas yang telah diberikan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh siswa dan guru yang telah berpartisipasi serta mendukung proses penelitian ini. Kami sangat berterima kasih kepada pembimbing kami yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan yang sangat berharga dalam setiap tahap penyusunan penelitian.

Referensi

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- 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.
- Agustina, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan dengan Metode Montessori. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3).
- Damara, J. T. B. J., Rudyanto, H. E., & Hadi, F. R. (2024). Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 168-173.
- Effendi, M. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2024). Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD Negeri Bojongloa. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 474-492.
- Heriantoko, B. C. (2021). Peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media permainan maze pada anak tunagrahita ringan kelas ii di slb/c tpa jember. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1), 1-17.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Meylana. (2020). *Penggunaan Media Big Book Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Awal Siswa Kelas I MIS Lamugor Banda Aceh* [Undergraduate Thesis]. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan. *Oikos: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Ekonomi*, 6(2).

- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). Metode pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas awal. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 30-42.
- Ningsih, M., Purwandari, S., Guru, P., Dasar, S., & Magelang, U. M. (2021). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD Melalui Metode KRSK Berbantuan Media Papan Alur*.
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar Riga. 5(3), 1462–1470.
- Nurhayati, D. (2024). *Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar* [Undergraduate Thesis]. UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Prioritas, U. (2020). *Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK. Buku Sumber Dosen LPTK*. Jakarta: USAID
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Fiqoh, A. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Wordwall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* [Undergraduate Thesis]. UIN Syarif Hidayatullah.
- Rahman, B., & Yogyakarta, U. N. (2020). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas i sdn bajayau tengah 2 *improving early reading skill through flashcard media in I. 2*, 127–137.
- Rahmi, U. Q. (2023). *Implementasi Metode Montessori Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Dan Pembentukan Karakter Religiusitas Pada Anak Usia Dini Di Brainy Bunch International Islamic Montessori School Malaysia* [Undergraduate Thesis]. Universitas Islam Indonesia
- Soedarsono. (2021). *Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.



Journal of English Language and Education

ISSN [2597-6850 \(Online\)](#), [2502-4132 \(Print\)](#)

Journal Homepage: <https://jele.or.id/index.php/jele/index>

Email: jele.universitaspahlawan@gmail.com, lusimarlenihz@gmail.com

Article

INVOICE OF ARTICLE PUBLICATION PAYMENT

Invoice No: 764-INV/JELE/IV/2025

Date: April 15, 2025

Billed to:

Name : Elvina Azaria

Institution : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Payment Details:

No	Description	Amount
1	Article Processing Charge (APC) ID No. 764	Rp. 1.300,000,-
2	[Additional if any: Plagiarism Check, Proofreading, etc.]	Rp. 0,-
Total Amount Due		Rp. 1.300.000,-

Thank you for supporting academic publication and scholarly communication.

Best regards,

Editor in Chief


Lusi Marleni



Transaksi Berhasil

07 Maret 2025, 15:49:19 WIB

Total Transaksi

Rp1.300.000

No. Ref

811151993231

Sumber Dana



ELVINA AZARIA

BANK BRI
5259 **** * 530

Tujuan



LUSI MARLENI

BANK BRI
0268 0108 7345 504

Jenis Transaksi

Transfer Bank BRI

Catatan

Uang publikasi jurnal
Sinta 4

Nominal

Rp1.300.000

Biaya Admin

Rp0

INFORMASI:

Biaya Termasuk PPN (Apabila Dikenakan/
Apabila Ada)
PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.
Kantor Pusat BRI - Jakarta Pusat
NPWP : 01.001.608.7-093.000

The Effectiveness of Using Montessori-Based Wordwall Educational Games on Elementary School Students

 Universiti Teknologi MARA

Document Details

Submission ID

trn:oid::13381:91130160

Submission Date

Apr 14, 2025, 10:49 AM GMT+7

Download Date

Apr 14, 2025, 10:51 AM GMT+7

File Name

Naskah_Jurnal_Elvina Azaria.docx

File Size

602.1 KB

9 Pages

4,677 Words

28,128 Characters





19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.


Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 10 words)

Match Groups

-  **36 Not Cited or Quoted 19%**
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
-  **0 Missing Quotations 0%**
Matches that are still very similar to source material
-  **0 Missing Citation 0%**
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
-  **0 Cited and Quoted 0%**
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

Top Sources

- 19%  Internet sources
- 8%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Match Groups

- **36 Not Cited or Quoted 19%**
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
- **0 Missing Quotations 0%**
Matches that are still very similar to source material
- **0 Missing Citation 0%**
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
- **0 Cited and Quoted 0%**
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

Top Sources

- 19% ● Internet sources
- 8% ● Publications
- 8% ● Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Submitted works	
	Universitas Muhammadiyah Buton on 2025-04-13	6%
2	Internet	
	montessoribib.org	5%
3	Internet	
	jele.or.id	4%
4	Submitted works	
	Universitas Prima Indonesia on 2021-12-21	<1%
5	Internet	
	eprints.unm.ac.id	<1%
6	Internet	
	www.atlantis-press.com	<1%
7	Internet	
	www.coursehero.com	<1%
8	Internet	
	repository.uncp.ac.id	<1%
9	Submitted works	
	Universitas Negeri Padang on 2024-10-03	<1%
10	Internet	
	conferences.uinsalatiga.ac.id	<1%

11	Internet	ir.upsi.edu.my	<1%
12	Submitted works	St. Joseph's Teachers' College - Jamaica on 2015-05-31	<1%
13	Internet	www.grafiatl.com	<1%
14	Publication	Wanda Safitri, Agus Susilo. "The Influence of Monopoly Usage on Accounting Lear...	<1%
15	Internet	ejournal.tsb.ac.id	<1%
16	Internet	proceedings.uinsaizu.ac.id	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Elvina Azaria
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Jati, 29 Desember 2002
NPM : 2102090185
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Tanjung Jati, Dusun 13 Ampera
Anak Ke : 4 dari 4 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah : Sutimin
Nama Ibu : Astuti
Alamat : Tanjung Jati Dusun 13 Ampera

Pendidikan Formal

1. SD Swasta Gajah Mada Binjai
2. SMP Negeri 10 Binjai
3. MAS Sabilul Mukminin
4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, April 2025



Elvina Azaria