MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN BILANGAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ISLAM AL IKHSAN BEKASI

Sekar Ayu Cahyaningrum[1], Yon AE[2], Nina Yuminar Priyanti[3]
[123]PGPAUD, FKIP, Universitas Panca Sakti Bekasi
[1]sekarayucahyaningrum@gmail.com, [2]yon_amrizal@yahoo.co.id,
[3]ninanugrah@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to enhance number recognition skills among Group A children through the use of Wordwall-based learning media at TK Islam Al Ikhsan Bekasi. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of three sessions. The participants were seven children from Group A. Data were collected through classroom observations and interviews with the homeroom teacher. The findings revealed a consistent improvement in recognizing numbers 1–10 across the research cycles. In the pre-cycle stage, the children achieved an average score of 29.28 (49%). Following the implementation of the intervention in Cycle I, the average score increased to 48.71 (81%), and further improved to 59.57 (99%) in Cycle II. These results demonstrate that Wordwall-based learning media is an effective tool for fostering number recognition skills in early childhood, particularly in Group A at TK Islam Al Ikhsan Bekasi.

Keywords: Classroom Action Research, Number Recognition, Wordwall-based Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada anak kelompok A melalui media pembelajaran berbasis Wordwall di TK Islam Al Ikhsan Bekasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model tindakan Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 7 anak. Data dikumpulkan melalui obervasi dan wawancara kepada guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan bilangan 1-10 pada setiap siklus. Pada pra-siklus, rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 29,28 (49%). Setelah penerapan tindakan pada siklus I, rata-rata skor meningkat menjadi 48,71 (81%) dan pada siklus II mencapai 59,57 (99%). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada anak usia dini, khususnya kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Pengenalan Bilangan, Media Pembelajaran berbasis Wordwall.

A. Pendahuluan

Masa usia dini adalah periode sensitif yang sangat krusial bagi anak dalam memperoleh pendidikan yang sesuai dengan perkembangan mereka. Pada periode ini, anak berada dalam fase *Golden Age* atau masa emas, di mana anak sangat mudah menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitarnya.

Segala sesuatu yang didapatkan pada fase ini, baik melalui interaksi sosial maupun kegiatan belajar akan berdampak besar terhadap tumbuh kembang anak, baik dari sisi kognitif, motorik, sosial maupun emosional. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan bentuk stimulasi yang tepat dan sesuai dengan usia anak agar proses perkembangan dapat berlangsung secara optimal.

Pendidikan yang dimulai sejak dini memiliki peran penting dalam menciptakan peserta didik yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini diberikan melalui stimulasi yanng tepat agar pertumbuhan serta perkembangan fisik maupun mental dapat berkembang secara optimal sehingga anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau fasilitas yang digunakan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode bermain dapat mendukung proses belajar anak dengan cara yang menyenangkan serta sesuai dengan tahap perkembangannya.

Penggunaan media dalam pengenalan bilangan bertujuan guna membantu anak dalam memahami bilangan melalui benda-benda konkret yang menjadi dasar kuat bagi perkembangan kemampuan matematika dasar anak di tahap selanjutnya.

Anak dapat dikatakan memahami bilangan apabila dia tidak hanya dapat menghafalnya, tetapi juga mampu mengenali bentuk serta memahami makna dari bilangan tersebut. Menurut Susanto dalam (Fitria et al., 2021) kemampuan mengenal bilangan merupakan suatu potensi dan kapasitas yang terdapat pada setiap anak dalam

mengoptimalkan pemahaman yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan pada anak. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai serta menarik menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif bagi anak usia dini.

Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat membangun lingkungan belajar yang menggembirakan. Media pembelajaran interaktif adalah metode yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik atau dua arah antara peserta didik dengan media (Nirwana et al., 2023). Media pembelajaran interaktif yang menjadi pilihan guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis platform interaktif yang banyak disukai oleh peserta didik karena menyajikan pengalaman yang lebih menyenangkan, mudah digunakan secara mandiri, serta membantu pendidik dalam memantau hasil capaian siswa (Cahyono et al., 2022).

Aplikasi *Wordwall* memiliki berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta didik maupun guru yaitu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar, membantu meningkatkan hasil belajar, serta membuat suasana pembelajaran menjadi berkesan dan menyenangkan (Andari et al., 2024). Selain itu, aplikasi ini juga memiliki manfaat lain dalam proses pembelajaran yaitu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta memudahkan pendidik guna memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta kreatif (Shiddiq, 2021).

Aplikasi *Wordwall* menyediakan berbagai fitur interaktif yang disusun guna meningkatkan kontribusi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan fitur tersebut, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih variatif dan menarik. Adapun fitur permainan yang tersedia dalam *platform* ini, antara lain:

1. Kuis (*Quiz*): menjawab pertanyaan pilihan ganda dengan memilih jawaban yang benar.
2. Buka Kotaknya (*Open the Box*): memilih kotak untuk membuka dan menjawab pertanyaan yang tersembunyi.

3. Cocokkan (*Match Up*): mencocokkan dua kolom berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai.
4. Putar Roda (*Spin the Wheel*): memutar roda untuk menentukan pertanyaan secara acak.
5. Anagram (*Anagram*): merangkai huruf acak menjadi sebuah kata yang tepat.
6. Kartu Bicara (*Speaking Cards*): menampilkan kartu untuk dijelaskan atau dibacakan oleh siswa.
7. Kartu Flash (*Flash Cards*): menunjukkan kartu pertanyaan dan jawaban untuk latihan cepat.
8. Rapikan (*Unjumble*): mengurutkan kembali kalimat atau kata dari huruf atau kata acak.
9. Pasangkan yang Cocok (*Matching Pairs*): menemukan dua kartu yang saling berkaitan, seperti bilangan dan jumlahnya.
10. Temukan Kecocokannya (*Find the Match*): memilih pasangan yang benar dari beberapa pilihan ganda.
11. Urutkan Grup (*Group Sort*): mengelompokkan suatu daftar sesuai dengan kategori yang tepat.
12. Lengkapi Kalimatnya (*Complete the Sentence*): mengisi bagian kosong dalam kalimat dengan pilihan kata yang benar.
13. Pencarian Kata (*Wordsearch*): mencari kata-kata tersembunyi di dalam kotak huruf.
14. Pertunjukan Permainan Kuis (*Gameshow Quiz*): menjawab soal kuis dalam format seperti acara kuis interaktif.
15. Perburuan Labirin (*Maze Chase*): mengejar jawaban yang tepat sambil menghindari hambatan dalam bentuk permainan labirin.
16. Teka-Teki Silang (*Crossword*): menjawab soal untuk mengisi kotak dalam bentuk teka-teki silang.
17. Diagram Berlabel (*Labelled Diagram*): menempatkan label yang sesuai pada bagian gambar yang tersedia.
18. Benar atau Salah (*True or False*): menentukan apakah

pertanyaan yang muncul benar atau tidak.

19. Algojo (*Hangman*): menebak huruf untuk membentuk kata sebelum gambar algojo selesai.
20. Pesawat Terbanng (*Airplane*): mengarahkan pesawat ke jawaban yang tepat sambil menghindari rintangan.
21. Pukul Tikus Tanah (*Whack-a-Mole*): memukul jawaban yang muncul dan benar dalam waktu singkat.
22. Balon Meletus (*Ballon Pop*): memilih dan memecahkan balon yang memuat jawaban yang benar.
23. Kuis Gambar (*Image Quiz*): menjawab pertanyaan berdasarkan gambar yang ditampilkan.
24. Ubin Balik (*Flip Tiles*): membalik ubin untuk menemukan pasangan yang sesuai.
25. Urutan Peringkat (*Rank Order*): menyusun suatu benda atau konsep berdasarkan urutan yang benar.
26. Kuis Menang atau Kalah (*Win or Lose Quiz*): menjawab soal dengan hasil yang menentukan menang atau kalah.
27. Tonton dan Hafalkan (*Watch and Memorize*): mengamati video singkat lalu menjawab pertanyaan sesuai isi video.
28. Magnet Kata (*Word Magnets*): menyusun kata dari potongan kata yang tersedia menjadi kalimat yang tepat.
29. Buah Terbang (*Flying Fruit*): memilih buah yang berisi jawaban yang sesuai dari soal yang diberikan.
30. Generator Matematika (*Maths Generator*): menjawab soal hitung-hitungan yang telah dibuat secara otomatis.
31. Penyortiran Cepat (*Speed Sorting*): menyortir suatu benda ke dalam kategori yang tepat dalam waktu yang terbatas.
32. Eja Kata (*Spell the Word*). Menuliskan ejaan kata yang benar berdasarkan petunjuk yang ada.

Melalui berbagai fitur yang digunakan, peserta didik dilatih untuk membuat keputusan secara tepat dalam menyelesaikan permainan mengenal bilangan yang telah disediakan.

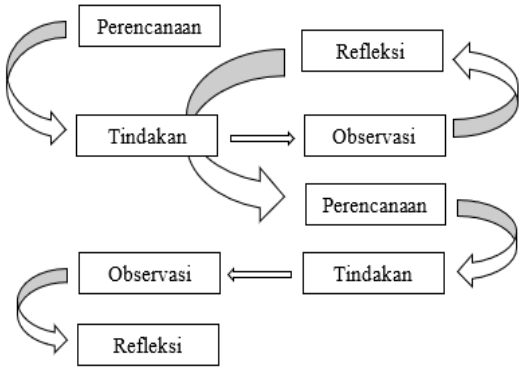
Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Wordwall* ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak didik terhadap materi yang disampaikan sehingga mampu mendorong perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bilangan pada kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah diselenggarakan di TK Islam Al Ikhsan Bekasi, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan masih berada pada tingkat rendah. Permasalahan yang muncul antara lain anak masih belum mampu membedakan dengan bilangan yang memiliki bentuk serupa dan sering keliru dalam menyebut bilangan. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvesional, di mana guru menjadi pusat aktivitas dan pemberian lembar kerja anak dari majalah sekolah. Hal ini membuat pembelajaran kurang bermakna dan membatasi partisipasi anak dalam proses belajar.

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan melalui Media Pembelajaran berbasis *Wordwall* pada Anak Kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi".

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan. Model penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan McTaggart. Tahapan model ini mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi.



Gambar 1. Desain Penelitian Kemmis dan McTaggart

PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan dengan mengamati suatu proses pembelajaran yang diberi perlakuan tertentu secara sengaja di dalam kelas dengan tujuan menyelesaikan

masalah serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

PTK dianggap suatu jenis penelitian paling sesuai dan memungkinkan dilakukan oleh guru karena tidak mengganggu tugas utama guru, yaitu mengajar. Penelitian ini juga bersifat kontekstual karena fokus kajiannya adalah permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam kegiatan mengajar.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila mayoritas peserta didik mampu mencapai 15 indikator yang mencakup sub variabel, yaitu menunjukkan bilangan, menyebutkan bilangan, serta mengidentifikasi bilangan dengan skor maksimal 60 (100%) dengan kategori BSB "Berkembang Sangat Baik".

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan observasi dan memberi tanda ceklis (√) untuk mencatat pencapaian setiap anak berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra-siklus yaitu mengumpulkan informasi mengenai kondisi anak secara menyeluruh. Adapun hasil observasi yang telah dilakukan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Observasi Pra-Siklus

No	Nama Anak	Total Skor	%	Ket
1	DES	30	50%	MB
2	HAI	28	47%	MB
3	KFR	30	50%	MB
4	NKA	30	50%	MB
5	PZS	30	50%	MB
6	RHR	28	47%	MB
7	SF	29	48%	MB
	Jumlah	205	342%	
	Rata-Rata	29,28	49%	

Berdasarkan tabel di atas, hasil pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bilangan seluruh anak pada kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi masih berada dalam kategori MB "Mulai Berkembang" dengan total rata-rata 29,28 (49%). Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh anak belum mencapai tahap perkembangan yang ditentukan.

Siklus I diselenggarakan dengan total 3 kali pertemuan. Adapun hasil penilaian tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Observasi Siklus I

No	Nama Anak	Total Skor	%	Ket
1	DES	47	78%	BSB
2	HAI	45	75%	BSH
3	KFR	49	82%	BSB
4	NKA	51	85%	BSB

5	PZS	50	83%	BSB
6	RHR	49	82%	BSB
7	SF	50	83%	BSB
	Jumlah	341	568%	
	Rata-Rata	48,71	81%	

Hasil analisis menyatakan adanya peningkatan skor pada keseluruhan anak dengan rata-rata skor mencapai 48,71 (81%). Seluruh pelaksanaan pada tindakan memberikan perkembangan positif dalam kemampuan anak dalam mengenal bilangan.

Berikut ini adalah hasil penilaian dari penelitian tindakan pada siklus II.

Tabel 3. Penilaian Observasi Siklus II

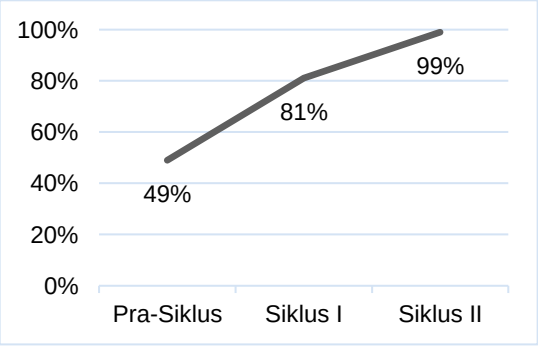
No	Nama Anak	Total Skor	%	Ket
1	DES	60	100%	BSB
2	HAI	59	98%	BSB
3	KFR	60	100%	BSB
4	NKA	60	100%	BSB
5	PZS	60	100%	BSB
6	RHR	59	98%	BSB
7	SF	59	98%	BSB
	Jumlah	417	694%	
	Rata-Rata	59,57	99%	

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan juga terlihat pada siklus II. Seluruh anak berhasil mencapai kategori BSB “Berkembang Sangat Baik” dengan rata-rata skor 59,57 (100%).

Konsistensi pada penerapan media *Wordwall* yang menyenangkan turut mendorong keterlibatan aktif anak selama kegiatan sehingga proses pemahaman mengenai pengenalan bilangan dapat berlangsung lebih optimal.

Pencapaian ini juga mencerminkan bahwa pendekatan yang diterapkan pada setiap siklus telah sesuai pada karakteristik anak yang gemar belajar melalui aktivitas bermain.

Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama peserta didik.



Grafik 1. Persentase Peningkatan Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Grafik peningkatan di atas menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bilangan kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi mengalami

perkembangan setelah diberikan tindakan di setiap siklus.

Pada tahap pra-siklus, persentase capaian anak masih rendah yaitu 49%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, terjadi kenaikan menjadi 81%. Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 99% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* efektif dalam membantu anak dalam pemahaman pengenalan bilangan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil pemberian tindakan yang berlangsung selama 2 siklus, penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bilangan pada anak kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi.

Peningkatan kemampuan terlihat dari hasil rata-rata skor dan persentase yang diperoleh anak pada setiap siklus. Pada pra-siklus, hasil rata-rata pencapaian yang diperoleh anak adalah 29,28 (49%). Lalu meningkat pada siklus I menjadi 48,71 (81%) dan didapatkan rata-rata akhir pada siklus II yaitu 59,57 (99%).

Perkembangan kemampuan anak juga terlihat dari berkembangnya pemahaman konseptual, di mana anak tidak hanya mengenali simbol bilangan, tetapi juga memahami makna dari bilangan. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pengenalan bilangan.

DAFTAR PUSTAKA

Andari, V., Qurniawan, M., & Samsudin, S. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Studi Kasus pada Kelas III di SDN Segulung 03, Dagangan, Madiun). *Social Science Academic*, *2*(1), 139–146. https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4832

Cahyono, B. T., Bintoro, I. N., & Nugroho, W. (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Wordwall Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru Tk Di Kabupaten Banyuwangi. *Khidmatuna: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 36–46.

Fitria, R. A., Naimah, N., & Diana, R. R. (2021). Pengaruh Media Kartu Angka (Flash Card) Terhadap

Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan pada Anak Autism. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *4*(3), 213–218. https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.119

Nirwana, Hermawati, Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). Media Pembelajaran Interaktif pada Anak Usia Dini TK Kristen Hosana Terpadu. *BANDWIDTH: Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, *01*(01), 44–56.

Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall sebagai Media Game-Base Learning untuk Bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, *5*(1), 151–169. https://doi.org/10.33754/jalie.v5i1.337