

PENGARUH GAME EDUKATIF WORDWALL TERHADAP PENGENALAN KONSEP BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Rida Dwi Kurniawati¹, Atin Fatimah², Kristiana Maryani³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini^{1,2,3}

2228220017@untirta.ac.id¹, fatimah.79@untirta.ac.id²,
kristiana.maryani@untirta.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine how the educational game Wordwall affects children at TK Putra II Serang aged between five and six years old in their ability to identify number concepts. The study uses a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of thirty children, fifteen of whom were in the experimental group and fifteen in the control group. Observation was the method used to collect data, and SPSS 24 was used to analyze the data using normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-Test. According to the research findings, the average score of the experimental group increased from 25.33 to 34.20, while the control group increased from 24.13 to 31.00. The hypothesis test results showed a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating that the use of the educational game Wordwall has a significant effect on children's ability to recognize numerical concepts at the age of 5 to 6 years. Therefore, Wordwall can be a useful and enjoyable teaching tool to support children's cognitive development.

Keywords: *Wordwall, educational game, number concepts, early childhood.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan edukatif Wordwall memengaruhi anak-anak di TK Putra II Serang yang berusia antara lima dan enam tahun dalam kemampuan mereka mengidentifikasi konsep bilangan. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari tiga puluh anak, lima belas di antaranya berada di kelompok eksperimen dan lima belas berada di kelompok kontrol. Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, dan SPSS 24 digunakan untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-Test. Menurut temuan penelitian, skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 25,33 menjadi 34,20, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 24,13 menjadi 31,00. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif Wordwall memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap kemampuan anak-anak dalam mengenali konsep numerik pada usia 5 hingga 6 tahun. Oleh karena itu, Wordwall dapat menjadi alat mengajar yang bermanfaat dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan kognitif pada anak.

Kata kunci: Wordwall, game edukatif, konsep bilangan, anak usia dini.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah fondasi penting dalam pembentukan kemampuan dasar yang akan mendukung keberhasilan anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Pada masa usia dini, perkembangan anak berlangsung begitu cepat sehingga membutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangannya. Pertumbuhan kognitif adalah suatu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan. Kemampuan anak untuk memahami lingkungan sekitar, memecahkan masalah, serta mengembangkan keterampilan berpikir logis dan metodis sangat terbantu oleh kemampuan kognitif (Susanto, 2011). Oleh karena itu, aktivitas kegiatan belajar yang menarik, seru, dan sesuai dengan kebutuhan anak sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif.

Kemampuan untuk mengenali konsep numerik adalah salah satu keterampilan kognitif yang harus diperoleh sejak usia dini. Menurut (Yuliandari & Mahyuddin, 2020), keterampilan ini menjadi dasar untuk belajar matematika awal, yang melibatkan tugas-tugas seperti menghitung, mengenali simbol angka, mengaitkan jumlah benda dengan simbol numerik, membandingkan jumlah, dan melakukan operasi angka dasar. Pemahaman anak-anak terhadap konsep angka berfungsi baik sebagai dasar akademik maupun sebagai sarana untuk menyelesaikan berbagai tugas sehari-hari. Anak-anak yang memahami konsep angka dengan baik biasanya lebih mudah mengikuti kurikulum matematika di jenjang sekolah selanjutnya.

Anak-anak pada usia tersebut mencapai tahap pra-operasional (2–7 tahun), yang ditandai oleh perkembangan kapasitas simbolik dan penalaran intuitif, menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget

(Islami & Santosa, 2025). Di usia ini, anak-anak dapat mulai menggunakan simbol untuk berpikir, tetapi mereka masih memerlukan objek nyata untuk memahami ide-ide abstrak. Oleh karena itu, agar anak-anak dapat memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah item dengan cara yang bermakna, pengenalan konsep bilangan harus dilakukan melalui pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan. Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan angka tanpa melibatkan pengalaman langsung berpotensi menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam memahami makna bilangan secara utuh.

Untuk meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar, lembaga pendidikan telah mulai menerapkan berbagai media pembelajaran interaktif seiring dengan kemajuan teknologi. Pembelajaran kini menjadi lebih mudah dan dapat diakses kapan saja serta dari mana saja berkat teknologi digital, termasuk gadget seperti ponsel (Fatimah, 2024). Guru kini memiliki kesempatan untuk menggunakan berbagai sumber belajar yang lebih interaktif berkat kemajuan teknologi digital. Menurut (Saputra, 2019), Permainan edukatif

juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Permainan edukatif adalah salah satu media yang dapat digunakan. Melalui aktivitas bermain, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Penggunaan game edukatif juga sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain (*learning through play*).

Wordwall merupakan aplikasi berbentuk website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru, sumber belajar untuk anak atau alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk anak (Rosdiani et al., 2021). Menurut (Nabila Zakiyyatul Af'idah, 2024), Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan pembelajaran melalui kombinasi gambar, warna, suara, dan animasi yang menarik. Selain itu, Wordwall

memberikan anak-anak umpan balik instan, yang membantu mempercepat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Dalam garis yang sama, Jerome Bruner menekankan bahwa pengalaman langsung adalah cara terbaik bagi anak-anak untuk belajar dan penemuan diri sendiri (Zikrulloh et al., 2025)

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan tradisional, seperti mengajar dengan ceramah, berlatih menulis angka, dan penggunaan lembar kerja, masih sering digunakan untuk mengajarkan konsep angka kepada anak-anak kecil. Anak-anak yang menerima instruksi monoton cenderung kurang terlibat dan mudah bosan, yang mengakibatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Menurut pengamatan awal yang dilakukan di TK Putra II Serang, beberapa anak masih kesulitan mengenali tanda angka, mencocokkan jumlah benda dengan angka yang sesuai, dan membandingkan jumlah objek. Keadaan ini menunjukkan perlunya bahan ajar mutakhir yang dapat meningkatkan minat anak-anak dalam proses belajar.

Wordwall memiliki efek yang bermanfaat pada pembelajaran anak

usia dini, menurut sejumlah penelitian sebelumnya. Menurut penelitian oleh (Badriah et al., 2024), penggunaan permainan edukatif berbasis Wordwall memiliki dampak besar pada perkembangan kognitif anak-anak antara usia lima dan enam tahun. Selain itu, (Yusrin R. Mustapa et al., 2024), menemukan bahwa kemampuan matematika awal anak-anak dapat ditingkatkan oleh permainan edukatif digital, terutama dalam bidang pengenalan angka dan operasi dasar. Selain itu, penelitian (Sekar Ayu Cahyaningrum, Yon AE, 2025), menunjukkan bahwa media Wordwall bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka anak-anak di kelompok A. Temuan penelitian ini menunjukkan potensi besar Wordwall sebagai alat pembelajaran matematika pada anak usia dini.

Namun, studi sebelumnya lebih banyak berkonsentrasi pada penalaran matematis anak-anak, kemampuan menghitung awal, dan perkembangan kognitif secara umum. Saat ini, masih sedikit penelitian yang secara khusus melihat bagaimana permainan edukatif Wordwall memengaruhi pengenalan konsep angka pada anak-anak usia lima

hingga enam tahun, terutama di lingkungan fasilitas pendidikan anak usia dini Kota Serang. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan seberapa baik Wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak-anak usia dini.

Penggunaan permainan edukatif Wordwall, yang dibuat khusus untuk mendorong indikator pengenalan konsep angka pada anak-anak berusia lima hingga enam tahun, adalah yang membuat penelitian ini menjadi baru. Indikator-indikator ini mencakup kemampuan menghitung, mengenali simbol angka, menghubungkan jumlah benda dengan simbol numerik, membandingkan jumlah, dan melakukan operasi aritmatika dasar. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan grup kontrol yang tidak setara, yang dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang bagaimana Wordwall bekerja dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa bagaimana permainan edukatif Wordwall memengaruhi pengenalan konsep bilangan kepada

anak-anak di TK Putra II Serang yang berusia antara lima hingga enam tahun. Temuan penelitian ini diharapkan dapat mendukung perkembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di lembaga pendidikan anak usia dini dan menjadi panduan bagi pendidik dalam memilih bahan ajar inovatif yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experiment Design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini Terdapat dua kelompok dalam desain ini: kelompok kontrol yang belajar secara klasik melalui tugas tanpa media interaktif, dan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media Wordwall. Untuk menilai keterampilan pengenalan konsep bilangan anak, setiap kelompok menerima pretest dan posttest dalam bentuk lembar observasi terstruktur.

Instrumen penelitian adalah pengukur yang diterapkan dalam penelitian ini. Dimana berguna untuk mengukur fenomena alam dan sosial

yang diamati. Peneliti menggunakan instrument observasi dalam menggali dan mengumpulkan informasi. Instrument observasi disusun dan dibuat oleh peneliti dengan menggunakan indikator dari variabel-variabel yang terkait, dan kisi-kisi instrument. Agar penelitian lebih akurat maka dari setiap indikator diberikan kriteria penilaian. Pada penelitian ini dalam membentuk aturan penilaian menggunakan skala rating dengan bentuk checklist. Menurut sugiyono (2013, p. 98) skala rating merupakan alternatif jawaban dari masing-masing angka yang diberi pada setiap item instrumen dan digunakan untuk menilai pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan, dan sebagainya. Skala rating yang digunakan dengan skor (Belum berkembang) bernilai 1, (Mulai Berkembang) bernilai 2, (Berkembang Sesuai Harapan) bernilai 3, dan (Berkembang Sangat Baik) bernilai 4. Pada tahap ini setelah uji validitas dan reliabilitas, diperoleh instrument sebanyak 10 item pertanyaan.

Perlakuan diberikan sebanyak empat kali pertemuan kepada kelompok eksperimen menggunakan media *Wordwall* dengan jenis permainan mencangkup pengenalan

konsep bilangan anak dengan visual dan auditif yang menyenangkan. Sedangkan untuk kelompok control tidak adanya perlakuan seperti kelas eksperimen hanya saja pembelajaran seperti biasa (*worksheet*) .

Penelitian ini dilaksanakan di TK Putra II Serang yang beralamat di Jalan Ustad Udzair Yahya No.1, Benggala, Cipare, Kecamatan Serang, Banten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2026. Populasi penelitian terdiri dari seluruh 50 anak kelompok B, yang berusia lima hingga enam tahun. Metode sampel acak sederhana serta metode pengambilan sampel probabilitas tambahan digunakan dalam prosedur pengambilan sampel. Tiga puluh anak terdiri dari sampel; lima belas berada dalam kelompok eksperimen dan lima belas berada dalam kelompok kontrol. Dengan bantuan perangkat lunak SPSS Statistics 24, uji sampel independen dan uji prasyarat (uji homogenitas dan normalitas) digunakan dalam prosedur analisis data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemampuan kelompok kontrol dalam mengenali konsep angka meningkat sedikit, yang dibuktikan dengan kenaikan rata-rata skor mereka dari 24,13 pada pretest menjadi 31,00 pada posttest. Kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif Wordwall, di sisi lain, mengalami kenaikan yang lebih tinggi, dari rata-rata skor pretest 25,33 menjadi 34,20 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall membantu dalam pengenalan ide angka pada anak-anak usia lima hingga enam tahun.

Uji-t Sampel Independen digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian ini untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan setelah perlakuan. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) menjadi dasar pengambilan keputusan. Hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Perangkat lunak SPSS Statistics versi

24 digunakan untuk menganalisis data dan menentukan temuan pengujian hipotesis.

Tabel 1
Hasil Uji Hipotesis Kelompok
Kontrol dan Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples t-Test		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Nilai	Equal variances assumed	1.000	.324	-3.708	28	.001	-3.200	.863	-4.968
	Equal variance not assumed			-3.708	25.626	.001	-3.200	.863	-4.975

(Sumber: Output SPSS 24, data diolah tahun 2026)

Hasil analisis menggunakan uji Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang nilainya berada di bawah batas signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna antara skor posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan kepada kelompok eksperimen berkontribusi lebih besar terhadap peningkatan kemampuan anak dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelompok kontrol.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen terbukti

mampu meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun di TK Putra II Serang secara signifikan. Kajian ini menelaah efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun di TK Putra II Serang. Sebagai platform pembelajaran digital, Wordwall menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru merancang aktivitas belajar yang variatif dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Beragam permainan edukatif yang tersedia, seperti kuis, aktivitas mencocokkan, permainan kartu, dan bentuk interaksi lainnya, dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong partisipasi aktif anak dalam memahami konsep bilangan.

Wordwall memiliki beberapa keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, di antaranya mampu meningkatkan motivasi belajar,

memberikan umpan balik secara langsung, serta menghadirkan aktivitas pengulangan materi yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan elemen visual dan audio yang menarik dapat membantu mempertahankan perhatian anak selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini juga bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, maupun telepon pintar. Meskipun demikian, Wordwall versi gratis memiliki keterbatasan, yaitu pengguna hanya dapat mengakses sejumlah template permainan tertentu dalam satu akun, sehingga fitur yang tersedia masih terbatas dibandingkan dengan versi berbayar.

Temuan penelitian yang dilaksanakan di TK Putra II Serang memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, serta pemberian tes kepada peserta didik. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan

Wordwall dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan pengenalan konsep bilangan pada kelompok eksperimen sebesar 25,53. Setelah memperoleh perlakuan berupa pembelajaran berbantuan Wordwall, rata-rata nilai pada tes akhir meningkat menjadi 34,20. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan Wordwall mampu membantu anak memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan aspek kognitif anak, khususnya kemampuan mengenal konsep bilangan.

Untuk memastikan perbedaan hasil yang diperoleh dapat dianalisis secara statistik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat dalam pengujian hipotesis. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2
Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Hasil	Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest A (kontrol)	.160	15	.200 ^a	.908	15	.124
	Posttest A (kontrol)	.192	15	.140	.924	15	.221
	Pretest B (eksperimen)	.237	15	.023	.897	15	.086
	Posttest B (eksperimen)	.142	15	.200	.968	15	.825

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua data penelitian memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Untuk kelompok kontrol, nilai signifikansi pretest dan posttest masing-masing adalah 0,124 dan 0,221. Sementara itu, nilai signifikansi pretest dan posttest kelompok eksperimen masing-masing adalah 0,086 dan 0,825. Dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok terdistribusi secara normal dan memenuhi salah satu syarat untuk analisis statistik parametrik karena semua nilai signifikansi lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05.

Untuk memastikan apakah varians dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen identik, uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas terpenuhi. Untuk memenuhi syarat kedua kelompok untuk pengujian hipotesis lebih lanjut, uji ini bertujuan untuk mengonfirmasi

bahwa karakteristik varians mereka relatif serupa.

Tabel 3
Uji Homogenitas Kelompok
Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil				
Based on Mean	1.307	1	28	.263
Based on Median	1.620	1	28	.214
Based on Median and with adjusted df	1.620	1	27.349	.214
Based on trimmed mean	1.448	1	28	.239

Hasil uji homogenitas berdasarkan nilai *Based on Mean* menunjukkan Nilai signifikan sebesar 0,263 ditampilkan dalam temuan uji homogenitas berdasarkan nilai Rata-rata. Dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki variansi yang homogen karena nilai ini lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05. Kedua kelompok dinilai memiliki karakteristik yang relatif setara sehingga dapat digunakan dalam penelitian eksperimen dan analisis statistik lanjutan.

Setelah kegiatan pembelajaran berbantuan game edukatif Wordwall selesai dilaksanakan pada kelompok eksperimen, dilakukan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak

dalam mengenal konsep bilangan. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok kontrol mencapai 31,00, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 34,20. Hasil tersebut memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan pada kedua kelompok setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall memiliki efektivitas yang lebih baik dalam membantu anak usia 5–6 tahun memahami konsep bilangan. Keunggulan tersebut tidak terlepas dari penyajian aktivitas belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sehingga anak lebih aktif terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tingginya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa game edukatif Wordwall memiliki peran yang cukup efektif dalam membantu anak memahami konsep bilangan. Karakteristik media yang menyajikan pembelajaran melalui kombinasi

visual menarik dan aktivitas permainan interaktif mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Situasi belajar yang demikian memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami konsep-konsep bilangan secara lebih mudah, termasuk mengenal lambang angka, menyusun urutan bilangan, membandingkan banyaknya objek, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda yang tepat. Dengan demikian, pemanfaatan Wordwall dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang mendukung pengembangan aspek kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan pengenalan konsep bilangan.

Temuan penelitian ini didukung oleh hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test. Analisis data menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara skor posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0)

ditolak. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 5–6 tahun.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Lev Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang memberikan stimulasi secara optimal. Game Wordwall dapat menjadi salah satu media yang memberikan stimulasi tersebut karena anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memperoleh umpan balik secara langsung, serta termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan dalam permainan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga berlangsung dengan perkembangan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Media digital yang dirancang secara edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Ketika anak merasa senang dan tertarik terhadap kegiatan

pembelajaran, proses penerimaan informasi akan menjadi lebih optimal sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan permainan Wordwall telah terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia lima hingga enam tahun, menurut temuan penelitian secara keseluruhan. Selain membuat konsep bilangan lebih mudah dipahami oleh anak-anak, media ini juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Akibatnya, game edukatif Wordwall dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran mutakhir untuk meningkatkan keterampilan kognitif anak, khususnya dalam bidang pengenalan konsep bilangan anak.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TK Putra Il Serang yang berusia antara lima dan enam tahun mendapatkan pengaruh dari penggunaan permainan edukatif Wordwall dalam hal kemampuan mereka untuk mengenali konsep bilangan. dibandingkan dengan anak yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kapasitas rata-rata kelompok eksperimen untuk mengidentifikasi gagasan angka meningkat secara signifikan setelah perlakuan Wordwall. Hasil uji-t Sampel Independen, yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001, atau kurang dari 0,05, mendukung kesimpulan ini. Temuan ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan, yang menunjukkan bahwa Wordwall adalah alat yang berguna untuk meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap konsep bilangan.

Anak-anak dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pendidikan berkat media Wordwall, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Anak-anak mungkin lebih mudah memahami konsep bilangan, mengenali simbol angka, mencocokkan jumlah objek dengan simbol angka, dan membandingkan angka melalui berbagai kegiatan permainan. Oleh karena itu, Wordwall dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran digital mutakhir untuk membantu pengembangan keterampilan kognitif anak usia dini,

terutama dalam hal memperkenalkan konsep bilangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Badriah, S., Rosidah, L., & Maryani, K. (2024). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Terhadap Perkembangan Kognitif Anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 119–133.
- Fatimah, A. (2024). A Review of Seamless Learning on Research Publications. *English Language Teaching and Technology Conference*, 252–261.
- Islami, M. A. A. Al, & Santosa, S. (2025). Memahami perkembangan kognitif anak pandangan piaget, vygotsky, serta relevansi dalam pandangan al- qur'an. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 8(2), 105–128.
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i2.1387>. Understanding
- Nabila Zakiyyatul Afidah. (2024). Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 213–220.
<https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3145>
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255.
<https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113.
<https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>
- Sekar Ayu Cahyaningrum, Yon AE, N. Y. P. (2025). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bilangan Melalui Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Anak Kelompok A di TK Islam Al Ikhsan Bekasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(September), 307.
- Yuliandari, N., & Mahyuddin, N. (2020). Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini Melalui Metode Montessori. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*,

7(2), 74–85.

103.216.87.80/index.php/paud/article/view/110314/104426

Yusrin R. Mustapa, Pupung Puspa Ardini, & Rapi Us. Djuko. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(4), 121–135.
<https://doi.org/10.59059/tarim.v5i4.1671>

Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). At-Tadris: Journal of Islamic Education At-Tadris: Journal of Islamic Education. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 60–68.
<https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.168>

Buku

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.