

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL WORDWALL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5–6 TAHUN DI TK PERTIWI
TONDONGKURA**

Nur Afni Adila Sabir¹, Herman ², Fadhilah Afifah ³

¹²³PGPAUD FIP Universitas Negeri Makassar

¹nurafniadila0@gmail.com, ²herman-hb83@unm.ac.id, ³afhfadhilah@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Wordwal digital learning media on the symbolic thinking ability of children aged 5-6 years at TK Pertiwi, Tondongkura Village, Tondong Tallasa Subdistrict, Pangkajene Islands Regency. Symbolic thinking, a core component of early cognitive development, refers to children's ability to recognize and use numerical and alphabetical symbols meaningfully. Preliminary observation indicated that most children in this kindergarten still had difficulty distinguishing number symbols, recognizing letters, and using symbols for counting, and quickly lost interest in monotonous learning methods. A quantitative approach with a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design was employed. Thirty children aged 5-6 years were selected through purposive sampling and divided into an experimental group (n = 15), which received six treatment sessions using the Wordwal Match Up game, and a control group (n = 15), which received conventional activities using blocks and worksheets. Data were collected through observation, tests, and documentation, and analyzed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test in SPSS. The experimental group's mean score increased from 13.00 (pre-test) to 20.67 (post-test), with a Wilcoxon test result of $Z = -3.457$ and Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.001 ($p < 0.05$), while the control group's mean score increased only slightly, from 12.13 to 13.73. These findings indicate that Wordwal-based digital learning media has a significant effect on improving young children's symbolic thinking ability and can be considered an engaging alternative learning tool for early childhood educators.

Keywords: *Wordwall, digital learning media, symbolic thinking, early childhood, early childhood education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital Wordwal terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi, Desa Tondongkura, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkajene Kepulauan. Berpikir simbolik, sebagai komponen inti perkembangan kognitif anak usia dini, merujuk pada kemampuan anak mengenali dan menggunakan simbol angka dan huruf secara bermakna. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak di TK ini masih mengalami kesulitan membedakan simbol angka,

mengenal huruf, dan menggunakan simbol untuk berhitung, serta cepat kehilangan minat terhadap metode pembelajaran yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Tiga puluh anak usia 5-6 tahun dipilih melalui purposive sampling dan dibagi menjadi kelompok eksperimen ($n = 15$), yang mendapatkan enam kali sesi perlakuan menggunakan permainan Wordwal Match Up, dan kelompok kontrol ($n = 15$), yang mendapatkan kegiatan konvensional menggunakan balok dan lembar kerja. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Skor rata-rata kelompok eksperimen meningkat dari 13,00 (pre-test) menjadi 20,67 (post-test), dengan hasil uji Wilcoxon $Z = -3,457$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,001 ($p < 0,05$), sedangkan skor rata-rata kelompok kontrol hanya meningkat sedikit, dari 12,13 menjadi 13,73. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis Wordwal memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dan dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik bagi pendidik anak usia dini.

Kata Kunci: Wordwall, media pembelajaran digital, berpikir simbolik, anak usia dini, PAUD

A. Pendahuluan

Pada masa ini, anak memiliki karakteristik belajar yang khas dan berbeda dibandingkan remaja atau orang dewasa. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang sangat tinggi, aktif, eksploratif, egois, energik, spontan dalam tindakan, mudah melamun, dan memiliki rentang perhatian yang relatif pendek. Anak-anak usia dini belajar lebih banyak dari pengalaman langsung dan sering tertarik kepada teman-temannya (Dacholfany & Hasanah, 2018). Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik,

merangsang, dan sesuai dengan karakteristik alami anak.

Perkembangan kognitif sebagai salah satu dari keenam aspek perkembangan anak usia dini merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam kehidupan anak. Perkembangan kognitif tidak terlepas dari sebuah konsep proses berpikir yang terjadi di bagian otak manusia, aspek ini tentu sangat memengaruhi atau memiliki hubungan yang erat dengan aspek-aspek perkembangan lain (Musi & Nurjannah, 2021). Perkembangan kognitif merupakan proses berpikir untuk menghubungkan suatu

peristiwa dengan peristiwa lainnya serta proses mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari lingkungan sekitar dengan tujuan agar anak memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi lingkungan disekitarnya melalui panca indera (Herman & Rusmayadi, 2018).

Salah satu bagian penting dalam perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir simbolik, yaitu kemampuan anak dalam menggunakan simbol untuk menggambarkan sesuatu yang tidak hadir secara fisik. Ini meliputi pengenalan angka, huruf, serta objek dan peristiwa di sekitar mereka (Wardani & Suryana, 2022). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022, menekankan pentingnya pengembangan kemampuan ini pada anak usia 5–6 tahun. Dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), anak diarahkan untuk mengenal konsep angka, huruf, serta mendeskripsikan benda melalui gambar atau tulisan.

Fenomena yang terjadi di TK Pertiwi, Desa Tondongkura, Kecamatan Tondong Tallasa, Kabupaten Pangkajene Kepulauan,

menunjukkan adanya kendala pada perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Hasil observasi tanggal 26 Agustus hingga 6 September 2024 menunjukkan bahwa anak-anak masih kesulitan membedakan lambang bilangan, mengenal huruf, menggunakan simbol untuk berhitung, serta cepat merasa bosan terhadap metode pembelajaran yang monoton.

Salah satu cara efektif untuk mendukung perkembangan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi secara efektif serta membuat proses belajar lebih menarik bagi anak (Wulandari dkk., 2023). Salah satunya yaitu pembelajaran digital yang dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, menarik secara visual, serta menstimulasi dan menantang anak.

Wordwall menjadi salah satu platform digital yang efektif. *Wordwall* memberdayakan guru untuk membuat konten pembelajaran interaktif sendiri, menggunakan fitur-fitur seperti kuis dengan elemen warna, gambar, dan audio untuk meningkatkan ketertarikan anak.. *Wordwall* yaitu

situs website yang menyajikan berbagai jenis permainan edukasi didesain untuk menjadi media permainan dan penilaian evaluasi yang sangat menyenangkan untuk anak-anak. Dengan memanfaatkan platform seperti *Wordwall*, suasana pembelajaran dapat dibuat lebih nyaman dan menyenangkan, membantu anak dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Peneliti tertarik melakukan penelitian di TK Pertiwi Tondongkura agar terdapat perubahan pada perkembangan kemampuan berikir simbolik anak dengan penggunaan media pembelajaran digital *wordwall* dalam mengenal lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan sederhana untuk berhitung dan mengenal berbagai simbol lambang huruf dan bunyinya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital seperti *wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan memperkenalkan media pembelajaran digital ini, anak-anak dapat merasakan suasana belajar yang baru, lebih menyenangkan, sekaligus mengoptimalkan perkembangan kognitif mereka terutama pada perkembangan berpikir

simbolik anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, tetapi menggunakan dua kelompok yang telah ada, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan lego.

Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Tondongkura. Pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kelas yang telah ditentukan oleh sekolah. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan pengukuran awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik anak. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol diberikan permainan lego.

Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan pengukuran akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir simbolik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif melalui uji statistik untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran digital *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir simbolik anak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

• Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Wordwall* memberikan perubahan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Selama proses pembelajaran, anak pada kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran karena aktivitas yang

disajikan dalam bentuk permainan interaktif mampu menarik perhatian mereka.

Kemampuan berpikir simbolik yang diamati meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan, mengenali huruf, mencocokkan simbol dengan objek, serta memahami konsep sederhana melalui media digital. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Wordwall*, sebagian besar anak mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun.

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen	15 ^a	8.00	120.0
Pre-Test Eksperimen	0 ^b	.00	.00
Ties	0 ^c		
Total	15		
Post-Test Kontrol	2 ^a	5.75	11.50
Pre-Test Kontrol	10 ^b	6.65	66.50
Ties	3 ^c		
Total	15		

a. Post-Test Eksperimen < Post-Test Eksperimen
b. Pre-Test Eksperimen > Post-Test Eksperimen
c. Post-Test Eksperimen < Post-Test Eksperimen
d. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol
e. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol
f. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol

Test Statistics ^a		
	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-3.457 ^b	-2.183 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001	.029

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative Ranks

Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon, kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai Z sebesar -3.457 dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berupa penggunaan lembar kerja, hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test menunjukkan nilai Z sebesar -2.183 dengan nilai signifikansi sebesar $0,029 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

Melalui Uji *Wilcoxon sign rank test* yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak sehingga kegiatan pembelajaran

menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* memberikan dampak dan pengaruh yang baik terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak.

• **Pembahasan**

Peningkatan kemampuan berpikir simbolik yang signifikan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *wordwall* disebabkan oleh meningkatnya antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Media Wordwall dikemas dalam bentuk permainan interaktif yang menarik, mudah diakses, serta sesuai dengan kebutuhan dan keseharian anak usia dini yang saat ini sudah akrab dengan teknologi digital. Anak cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang memanfaatkan media digital yang variatif dan berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Yaumi (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital secara kreatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta

didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Selain itu, penggunaan media *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas seperti mencocokkan, memilih, dan mengelompokkan lambang huruf serta lambang bilangan, sehingga membantu anak memahami konsep simbol secara lebih konkret. Penelitian oleh Sella Silvia dkk. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam memahami simbol bahasa secara aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh Sholehati dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan Wordwall berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak TK usia 5–6 tahun. Selain itu, Hauro (2024) mengungkapkan bahwa media Wordwall efektif digunakan sebagai stimulasi kemampuan berbahasa anak karena bersifat interaktif dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penelitian lain oleh Nainggolan dkk. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital Wordwall berpengaruh

terhadap perkembangan kemampuan numerasi anak usia dini.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji statistik nonparametrik, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan media permainan lego serta lembar kerja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Desa Tondongkura, Kec. Tondong Tallasa, Kab. Pangkajene Kepulauan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Tondongkura. Penerapan media digital yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak

selama proses pembelajaran, sehingga anak lebih mudah mengenal lambang bilangan, huruf, serta simbol-simbol sederhana sesuai dengan tahap perkembangannya.

Media *Wordwall* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional karena memadukan unsur visual, aktivitas bermain, dan umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut mendorong anak untuk lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu inovasi yang mendukung pengembangan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini.

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital secara bijaksana dengan tetap mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Penggunaan *Wordwall* sebaiknya dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran lainnya agar proses belajar menjadi lebih bervariasi, menyenangkan, dan

mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dacholfany, I., & Hasanah, U. (2018). *Early Childhood Education According To Islamic Concepts*. Jakarta: Earth Script Dan Motivasi Diri Terhadap Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.
- Herman, & Rusmayadi. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*.
- Musi, M. A., & Nurjannah. (2021). *Neurosains : Menjiwai Sistem Saraf dan Otak* (Edisi Pert). Prenadamedia Group.
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(3), 1790–1798.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928– 3936.