Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025
Halaman: 1000 – 1007

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Pengaruh *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura

Indri Yani[1], Nurlita[2], Daviq Chairilsyah[3]
Program Studi Pendidikan Guru Paud, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia
Indri.yani1186@student.unri.ac.id[1], nurlita@lecturer.unri.ac.id[2], daviq.chairilsyah@lecturer.unri.ac.id[3]

Kata Kunci:
Anak, Game Edukatif, Konsep Bilangan

Abstrak

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil observasi di TK Pembina Kecamatan Mempura diperoleh hasil kemampuan mengenal konsep bilangan belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan oleh materi yang kurang mampu diterima oleh anak. Penggunaan media yang digunakan di kelas kurang optimal, sehingga pembelajaran terlihat biasa saja dan kurang menarik minat anak untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Dalam penelitian ini populasi yang dijadikan objek adalah anak-anak TK Pembina Kecamatan Mempura usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang. Peneliti menggunakan Sampel jenuh yang berjumlah 15 anak. Terdapat pengaruh *Game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura. Hasil ini dijelaskan oleh nilai t hitung>t tabel (20,073>2,145) dan nilai sig<0,05 (0,00<0,05).

Key Word:
Kids, Educational Games, Number Concept

Abstract

Based on observations and results at TK Pembina, Mempura District, it was found that children's ability to recognize number concepts was not well developed. This was due to the material being less engaging for the children. The use of media in the classroom was not optimal, resulting in a dull and uninteresting learning experience for the children. This study aims to determine the effect of using Wordwall educational games on the ability to recognize number concepts in children aged 5-6 years at TK Pembina, Mempura District. This study employed a quantitative approach with an experimental design. The population consisted of 15 children aged 5-6 years at TK Pembina, Mempura District. The researcher used a saturated sample of 15 children. There is a significant effect of using Wordwall educational games on the ability to recognize number concepts in children aged 5-6 years at TK Pembina, Mempura District. This is indicated by the t-count value being greater than the t-table value (20.073 > 2.145) and the significance value being less than 0.05 (0.00 < 0.05).

Copyright © 2025 Indri Yani, Nurlita, Daviq Chairilsyah
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Menurut undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini merupakan anak yang yang baru lahir sampai usia 6 tahun. Sementara menurut UNESCO anak uaia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-8 tahun. Usia dini adalah masa dimana anak-anak sangat peka terhadap lingkungan sekitar. Usia dini juga bisa dikatakan sebagai masa emas atau golden age, dimana pada masa ini anak akan lebih mudah mendapatkan rangsangan atau stimulasi-stimulasi yang diberikan orang tua atau pendidik dalam meningkatan kemampuan-kemampuan pada anak.

Menurut undang-undang RI Nomor 23 tahun 2001 pasal 9 ayat 1 menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan yang sesuai dengan minat dan bakat anak. Stimulasi pendidikan ini diharapkan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti perkembangaan moral-agama, fisik motoric, social-emosional, bahasa, seni, termasuk aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan masa proses belajar, termasuk mengingat, berpikir kiritis yang mendasar, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam perkembangan kognitif, salah satunya dengan cara bermain. Hal ini ini dapat membantu anak dalam perkembangan intelegensi dan ingatan, kemudian pemikiran masa lalu, sekarang masa depan.

Menurut piaget (Mumayizah,2019) kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang dapat memahami angka sehingga anak bisa menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif. Dalam perkembangan kognitif pada anak usia 5-6

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

tahun terdapat kemampuan mengenal konsep angka. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini merupakan salah satu upaya pengalaman mengenal konsep matematika sejak dini. Fungsi matematika bukan hanya sekedar untuk berhitung, Matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan yang disebut dengan istilah logika matematika.

Menurut Suryawati (2014) TPACK (*Technological Pedagogical And Content Knowledge*) adalah sebuah kerangka konseptual yang memperlihatkan hubungan Antara tiga pengetahuan yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogik, dan konten agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. TPACK sangat penting dimiliki oleh seorang pendidik, calon pendidik, dan peneliti sebagai sebuah teori dan konsep untuk mengukur kesiapan calon guru maupun guru dapat mengajar secara efektif menggunakan teknologi. Pembelajaran berbasis TPACK bisa dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan menjadi daya tarik tersendiri bagi anak, sehingga anak aan terus menerus aktif dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatakan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura. Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa *game* edukatif *wordwall* yang berbasis android. Klasifikasi dari *game* yaitu untuk kesenangan, *game* untuk menyampaikan pesan, penerapan konsep atau cara berfikir *game* kedalam lingkup non-game (Kurniawan Teguh Martono, 2015).

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil observasi di TK Pembina Kecamatan Mempura diperoleh hasil kemampuan mengenal konsep bilangan belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam belajar. Kemampuan mengenal angka belum berkembang sehingga dari 15 anak hanya 5 anak yang mampu menyebut pembelajaran yang berkaitan dengan materi mengenal konsep bilangan. Hal ini disebabkan oleh materi yang kurang mampu diterima oleh anak. Materi pembelajaran biasanya hanya dituliskan dipapan tulis, diucapan dan hanya menggunakan lembar kerja anak tanpa adanya penjelasan yang lebih detail. Penggunaan media yang digunakan di kelas kurang optimal, sehingga pembelajaran terlihat biasa saja dan kurang menarik minat anak untuk belajar.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Eksperimen karena ingin melihat variabel sebab dan akibat yaitu Pengaruh *Game* edukatif *Wordwall* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Kecamatan Mempura. Pada penelitian ini rancangan yang digunakan adalah menggunakan rancangan penelitian model pra eksperimen *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Variabel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah:

Variabel X (bebas) : *Game* edukatif *Wordwall*

Variabel Y (terikat) : kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak

Tabel 1. one-group pre-test post-test design

Pre-test	*Treatment*	*Post-test*
Y1	X	Y2

Keterangan:

Y1 : *Pretest* sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan menggunakan *Game* edukatif *Wordwall*

Y2 : *Posttest* sesudah diberikan perlakuan

Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Kecamatan Mempura, Kabupaten Siak Provinsi Riau. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan bulan Desember 2024. Dalam penelitian ini populasi yang dijadikan objek adalah anak-anak TK Pembina Kecamatan Mempura usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 orang. Peneliti menggunakan Sampel jenuh adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah diperoleh (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini sampel berjumlah 15 anak.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari alat ukur peneliti yaitu obsevasi terhadap *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan untuk mengamati pengaruh *game* edukatif *wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan sebelum dan sesudah perlakuan yang telah diberikan kepada sejumlah sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji t, teknik ini sesuai dengan metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode eksperimen oleh Sugiyono (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil deskriptif data dari penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Deskriptif Hasil Penelitian

Variabel	Skor Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang Diperoleh (Empirik)			
	Min	max	Mean	SD	min	Max	Mean	SD
Pretest	4	16	12	2	6	10	7,60	1,55
Posttest	4	16	12	2	10	16	12,73	2,28

Sumber : Olahan data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas, didapat nilai rata-rata (mean) empiric yang didapat dari pretest adalah sebesar 7,60 dan pada posttest sebesar 12,53. Hasil ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun setelah diberi perlakuan. Adapaun gambaran umum kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura sebelum perlakuan disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Gambaran umum kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura sebelum perlakuan (*Pretest*)

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Mampu menyebutkan angka 1-20 dengan benar	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar	37	60	61,7%	BSH
		Anak mampu menyebutkan angka 11-20 dengan benar	27	60	45,0%	MB
2	Kemampuan anak mengurutkan angka 1-20	Anak mampu mengurutkan bilangan1-20 dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya	22	60	36,7%	BB
3	Kemampuan anak menghubungkan angka dan benda	Anak mampu menghubungkan angka dan benda dengan benar	28	60	46,7%	MB
Jumlah			114			
Rata-Rata			28,5		47,5%	MB

Berdasarkan tabel diatas, didapat gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura sebelun diberi perlakuan. Adapun indikator dengan skor tertinggi terdapat pada indikator 1 menyebutkan angka 1-20 dengan benar yaitu pada aspek "anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar" dengan skor 61,7 sehingga masuk kategori berkembang sesuai harapan. Namun anak masih kesulitan dalam mengurutkan angka, hal ini dapat dilihat pada aspek "Anak mampu mengurutkan bilangan1-20 dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya" yang hanya mendapat skor 36,7 sehingga masuk dalam kategori belum berkembang.

Untuk lebih jelas melihat kategori kemampuan mengenal konsep dari masing-masing anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kemampuan mengenal konsep bilangan masing-masing anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura sebelum perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	BSB	76-100%	0	0,0%
2	BSH	56-75%	4	26,7%
3	MB	40-55%	6	40,0%
4	BB	<40%	5	33,3%
Jumlah			15	100%

Sumber : Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas diektahui bahwa mayoritas kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura sebelum diberi perlakuan berada pada kategori MB (mulai berkembang) yaitu sebanyak 6 orang anak atau 40%, selanjutnya BB (belum berkembang) 5 orang anak atau 33,3%, dan BSB (berkembang sesuai harapan 4 orang anak atau 26,7%.

Tahapan kedua pada penelitian ini adalah pemberian perlakuan berupa *Game* edukatif *Wordwall*. Setelah perlakuan diberikan, dilanjutkan dengan tahapan ketiga yaitu mengukur kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun sebagai *posttest*. Pengukuran kemampuan mengenal konsep bilangan pada

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

anak usia 5-6 tahun pada *posttest* juga mengunakan indikator yang sama pada *pretest*. Adapun gambaran gambaran umum kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura setelah perlakuan disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Gambaran umum kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura setelah perlakuan *(Posttest*)

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1	Mampu menyebutkan angka 1-20 dengan benar	Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar	52	60	86,7%	BSB
		Anak mampu menyebutkan angka 11-20 dengan benar	49	60	81,7%	BSB
2	Kemampuan anak mengurutkan angka 1-20	Anak mampu mengurutkan bilangan1-20 dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya	46	60	76,7%	BSB
3	Kemampuan anak menghubungkan angka dan benda	Anak mampu menghubungkan angka dan benda dengan benar	44	60	73,3%	BSH
Jumlah			191			
Rata-Rata			47,75		79,6%	BSB

Berdasarkan tabel diatas, didapat gambaran kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura setelah diberi perlakuan. Adapun indikator dengan skor tertinggi terdapat pada indikator 1 menyebutkan angka 1-20 dengan benar yaitu pada aspek "anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar" dengan skor 86,7 sehingga masuk kategori BSB (berkembang sangat baik). Namun demikian pada indikator menghubungkan angka dan benda menjadi indikator dengan peningkatan paling kecil. Pada aspek "Anak mampu menghubungkan angka dan benda dengan benar" mendapat skor 73,3 sehingga masuk dalam kategori BSH (berkembang sesuai harapan). Untuk lebih jelas melihat kategori kemampuan mengenal konsep dari maisng maisng anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Kemampuan mengenal konsep bilangan masing-masing anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura setelah perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	Persentase
1	BSB	76-100%	8	53,3%
2	BSH	56-75%	7	46,7%
3	MB	40-55%	0	0,0%
4	BB	<40%	0	0,0%
Jumlah			15	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas diektahui bahwa mayoritas kemampuan mengenal konsep balagan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura setelah diberi perlakuan berada pada kategori BSB (berkembang sangat baik) yaitu sebanyak 8 orang anak atau 53,3%, dan yang berada pada kategori BSH (Berkembang sesuai harapan) sebanyak 7 orang atau 46,7%. Analisis deskriptif selanjutnya pada penelitian ini yaitu membandingkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 7. Rekapitulasi Perbandingan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura antara *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1	BSB	76-100%	0	0,0%	8	53,3%
2	BSH	56-75%	4	26,7%	7	46,7%
3	MB	40-55%	6	40,0%	0	0,0%
4	BB	<40%	5	33,3%	0	0,0%
Jumlah			15	100%	15	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun pada *pretest* mayoritas anak memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak, diikuti pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 5 anak dan pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak. Selanjutnya setelah di beri perlakuan, hasil *postest*

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

menunjukkan peningkatan dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 anak dan pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak.

Uji hipotesis pada penelitian ini mengunakan uji t berpasangan atau paired sample t test. Pada dasarnya uji t berpasangan membandingkan nilai rata-rata dua kelompok data dari sample yang sama, yaitu antara sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Dasar pengujian hipotesis yaitu jika nilai t hitung>t tabel dan nilai sig<0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, sedangkan jika nilai t hitung<t tabel dan nilai sig>0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak. Hasil Uji Hipotesus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-32.083	6.190	1.598	-35.511	-28.655	-20.073	14	.000

Sumber : Olahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan hipotesis diatas, didapat nilai t hitung sebesar 20,073, nilai sig sebesar 0,000, dan selisih mean sebesar 32,083. Berdasarkan nilai df=14 maka didapat nilai t tabel sebesar 2,145. Dengan demikian maka H0 ditolak dan Ha diterima atau Terdapat pengaruh *Game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura. Hasil ini dijelaskan oleh nilai t hitung>t tabel (20,073>2,145) dan nilai sig<0,05 (0,00<0,05). Untuk melihat seberapa besar efektifitas *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina kecamatan Mempura, dapat dihitung menghitung gain ternormalisasi sebagai berikut:

G = Skor Posttest - skor pretestSkor Ideal - skor pretest *x* 100%
G = 191 - 114240 - 114 *x* 100%
G = 77126 *x* 100%
G = 61,11 %

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, didapat nilai gain ternormalisasi sebesar 61,11%. Hasil ini mejelasakn bahwa efektifitas *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina kecamatan Mempura masuk dalam kategori sedang. Pengaruh *Game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura bertujuan untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan terhadap sampel. Setelah melihat hasil perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan selanjutnya melihat kemampuan mengenal konsep bilangan anak dengan perlakuan yang telah diberikan.

Dari hasil penelitian pada tahapan *pretest* didapat nilai rata-rata sebesar 47,5% sehingga masuk dalam kategori MB (mulai berkembang). Berdasarkan penelitian nilai tertinggi terdapat pada indikator pertama, yaitu pada aspek Anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar yang mendapat skor 61,7% sehingga masuk dalam kategori BSH (berkembang sesuai harapan), hal ini menjelaskan pada indikator pertama mayoritas anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 walaupun lambat dan tidak terbalik. Selanjutnya skor terendah terdapat pada indikator kedua yaitu pada aspek mengurutkan bilangan1-20 dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya yang mendapat skor 36,7% sehingga masuk dalam kategori BB (Belum Berkembang), hal ini mejelaskan anak belum mampu mengurutkan bilangan1-20 dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya. Selanjutnya jika ditinjau dari masing-masing subjek, didapat mayoritas anak memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan dalam kategori MB yaitu sebanyak 6 orang anak atau 40%. selanjutnya dalam kategori BB sebanyak 5 orang anak atau 33,3%, dan dalam kategori BSH sebanyak 4 orang anak atau 26,7%.

Berdasarkan data diatas, terlihat jelas masih rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya media pembelajaran yang kurang efektif yang tidak merangsang minat anak untuk belajar. Di era perkembangan teknologi yang pesat, pemanfaatan teknologi untuk penddikan harus juga dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran adalah *game* edukatif *wordwall* yang berbasis android. Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada *pretest* maka perlukan peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui perlakuan dengan menggunakan *games edukatif wordwall* yang berbasis android. Mengenalkan konsep bilangan tidak hanya saat bermain game tetapi juga perlu diperdalam setelah bermain. Setelah selesai bermain *game edukatif wordwall,* guru kembali menanyakan angka-angka yang sebelumnya sudah dimainkan oleh anak melalui *game edukatif wordwall.*

Setelah pemberian perlakuan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah perlakuan didapat nilai rata-rata kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

sebesar 79,6% sehingga masuk dalam kategori BSB. Skor tertinggi terdapat pada indikator 1 pada aspek "anak mampu menyebutkan angka 1-10 dengan benar dengan skor 86,7 sehngga masuk dalam kategori BSB, dengan demikian maka diketahui bahwa Anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 dengan baik dan benar. Selanjutnya skor terendah terdapat pada indikator ketiga pada aspek Anak mampu menghubungkan angka dan benda dengan benar, yang mendapat skor 73,3% sehigga masuk dalam kategori BSH. Hasil ini juga mejelaskan bahwa anak sudah mampu menghubungkan angka dengan benda dengan bimbingan peneliti dan tepat. Selanjutnya jika ditinjau dari masing masing subjek setelah diberi perlakuan jumlah subjek yang memiliki kemampuan mengenal konsep bilangan yang berada pada kategori BSB (berkembang sangat baik) adalah sebanyak 8 orang anak atau 53,3%, dan yang berada pada kategori BSH (Berkembang sesuai harapan) sebanyak 7 orang atau 46,7%.

Menurut hasil penelitian maka bisa dipahami bahwa anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura melalui penggunaan *game edukatif wordwall* yang berbasis android dalam pengenalan konsep bilangan memudahkan anak untuk memahami konsep bilangan, anak lebih cepat untuk mengucapkan, mengurutkan dan menghubungkan angka. Hal ini menunjukkan bahwa *game edukatif wordwall* dapat memudahkan guru dalam mengenalkan angka pada anak.

Selanjutnya berdasarkan uji statistik dengan uji paired sample t test didapat nilai t hitung sebesar 20,073, nilai sig sebesar 0,000, dan selisih mean sebesar 32,083. Adapun niai t tabel untuk df=14 adalah sebesar 1,245. Dengan demikian maka didapat nilai t hitung>t tabel dan nilai sig<0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima atau Terdapat pengaruh *Game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Kecamatan Mempura.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Handayani (2022) yang menyatakan bahwa game edukasi *Wordwall* berpengaruh positif terhadap kemampuan membilang anak. *Game* edukasi *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui penyajian soal matematika dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur seperti kuis interaktif, pencocokan angka, dan pengelompokan, *Wordwall* mendorong anak untuk belajar sambil bermain. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat anak terhadap matematika, tetapi juga melatih mereka dalam mengenali pola, memahami konsep bilangan, serta melakukan operasi hitung dasar. Permainan yang dirancang dengan elemen visual dan audio yang menarik membantu anak untuk lebih fokus dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Hasanah (2023) yang menyatakan bahwa game edukasi *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selanjutnya hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Yusrin Mustapa (2024) ditarik kesimpulan bahwa melalui media pembelajaran Wordwall terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan terdapat pengaruh, hal ini dilihat dari adanya peningkatan skor *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya berdasarkan uji efektivitas dengan uji Gain didapat nilai gain ternormalisasi sebesar 61,11%. Hasil ini mejelasakn bahwa efektifitas *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina kecamatan Mempura masuk dalam kategori sedang. Game edukatif *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep dasar secara interaktif. Dalam konteks anak usia 5-6 tahun, *Wordwall* dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan melalui permainan yang menarik seperti teka-teki angka, mencocokkan bilangan, dan permainan penghitungan. Keunggulan dari media ini terletak pada visual yang menarik dan suara interaktif yang dapat menstimulasi anak-anak untuk lebih fokus. Selain itu, game ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa terbebani. Proses pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak memungkinkan mereka untuk belajar secara bertahap dan mandiri.

Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan matematika di masa depan. Dengan menggunakan *Wordwall*, anak dapat memahami angka melalui visualisasi yang jelas, seperti tampilan bilangan yang disandingkan dengan benda konkret. Misalnya, anak dapat mencocokkan angka "3" dengan gambar tiga apel, sehingga membantu mereka memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah benda. Selain itu, fitur permainan berbasis skor pada *Wordwall* memotivasi anak untuk terus mencoba hingga mencapai pemahaman yang lebih baik. Kombinasi antara tantangan dan reward dalam permainan ini juga mendorong anak untuk aktif berpikir.

Penggunaan *Wordwall* juga mendukung aspek motorik halus dan keterampilan teknis anak melalui interaksi langsung dengan perangkat teknologi, seperti mengetuk layar atau menyeret elemen pada permainan. Aktivitas ini membantu anak tidak hanya belajar bilangan tetapi juga meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Selain itu, media ini memungkinkan guru atau orang tua untuk menyesuaikan tingkat kesulitan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

permainan sesuai dengan kemampuan anak. Dengan demikian, anak dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka tanpa tekanan. Pendekatan ini mendukung prinsip pembelajaran yang individual dan menyenangkan, yang esensial pada usia dini.

Efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan juga didukung oleh keterlibatan aktif guru dan orang tua. Anak-anak yang menggunakan media ini secara rutin dan terarah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenal angka, mengurutkan bilangan, dan memahami konsep jumlah. Selain itu, *Wordwall* memberikan data hasil belajar yang memudahkan guru dan orang tua dalam mengevaluasi kemajuan anak. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik, media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif anak tetapi juga membangun minat terhadap matematika sejak usia dini. Hal ini memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan kemampuan numerasi mereka di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkansebagai berikut: 1) Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura sebelum menggunakan *game* edukatif *Wordwall* masuk dalam kategori MB, secara keseluruhan anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 walaupun lambat dan tidak terbalik, namun anak belum mampu mengurutkan bilangan1-20 dari yang terkecil ke yang terbesar atau sebaliknya; 2) Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura setelah menggunakan *game* edukatif *Wordwall* masuk dalam kategori BSB, Anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 dengan baik dan benar, juga anak sudah mampu menghubungkan angka dengan benda dengan bimbingan peneliti dan tepat; 3) Terdapat pengaruh *Game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina kecamatan Mempura dengan efektifitas pengunaan *game* edukatif *Wordwall* sebesar 61,42% masuk dalam kategori efektifitas sedang.

DAFTAR REFERENSI

Afrilia, Zita. 2022. *Pengaruh Game Edukasi Funny Food 3 Berbasis Android Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Harapan Kabupaten Kampar*. Skripsi Universitas Riau.

Fitriyanti. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Menenal Angka 1-10 Dengan Media Gambar Asosiatif Di Kelompok B TK Budi Rahayu*. (Skripsi) Yogyakarta: UNY.

Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.

Handayani, Putri (2022). Media Video Games *Wordwall* dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6523-6536.

Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, *17*(2), 73-84.

Herlanti, Yanti. 2014. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.

Jarwani. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part.*. (Artikel) Boyolali: TK Sinar Kasih.

Kurnia, Rita. dkk. *Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, No 2 (2020): 146.

Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang 65154: Gunung Samudera.

Mustapa, Yusrin.dkk. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan*. Jurnal pendidikan dan anak usia dini, Vol. 5 No.4.

Nisa, Alfan.dkk. *Pengaruh Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.* Jurnal Penelitian Guru Indonesia, Vol.7,No. 1, 2022, pp.140-147.

Peraturan Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Putra Merdeka. 2020. Perancangan Game Interaktif Belajar Aritmatika Berbasis Android. Skripsi. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam-Banda Aceh

Rejeki, Sri. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Lambang Banyaknya Benda Melalui Media Alam Pada Anak Kelompok "A" TK Al-Husna Yogyakarta*. (Skripsi) Yogyakarta: UNY.

Safira, Ajeng Rizki. 2020. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communcation.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Sasmita. 2024. *Pengaruh Game Edukasi Belajar Angka Berbasis Android Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kasih Bunda Kecamatan Kerumutan Kabupaten Pelalawan*. Skripsi Universitas Riau.

Siyoto, Sandu. dkk. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing

Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Susanto,Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Solfiah, Yeni, Hukmi dan Febrialismanto. 2022. *Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 6 No. 3 Hal 2146-2158.

Vitianingsih, Anik Vega. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Inform. Vol. 1. No. 1.

Yuliarti. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Sadar Bakti Sungai Aur Pasaman Barat.* (Artikel). Universitas Negeri Padang.

Yulistiana, Reni. 2016. *Upaya Pengembangan Kemampua Mengenal Angka 1-10 Pada Anak Ditaman Kanak-Kanak Kusuma Tanjung Karang Barat Bandar Lampung*. (Skripsi) Lampung: sIAIN Raden Intan Lampung.

Vitianingsih, Anik Vega. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini". Jurnal Inform. Vol. 1. No. 1.