

## **Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi (Wordwall) terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin**

Dwi Marlinda<sup>1</sup>, Is Nurhayati<sup>2</sup>, Mustofa<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Al-Khairiyah, Indonesia

[dwimarlinda111@gmail.com](mailto:dwimarlinda111@gmail.com)<sup>1</sup>

### **Kata Kunci:**

Media Aplikasi Wordwall,  
Media Pembelajaran,  
Kemampuan Kognitif, Anak  
Usia 5-6 Tahun

### **Abstrak**

Pembelajaran yang baik dilihat dari bagaimana suasana kelas serta interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan tidak bervariasi menyebabkan siswa tidak bersemangat dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media belajar, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat banyak kesempatan dalam mengoptimalkan kemampuannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media aplikasi (wordwall) terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin. Kemampuan kognitif yang dimaksud meliputi aspek pengembangan kosakata, pemahaman konsep, menghubungkan gambar, konsentrasi dan berhitung, serta pemecahan masalah. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS V27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media aplikasi wordwall. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  yang berarti penggunaan media aplikasi wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi wordwall merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir, konsentrasi, serta pemecahan masalah.

### **Abstract**

### **Keyword:**

Wordwall Application,  
Learning Media, Cognitive  
Abilities, 5-6-Year-Old  
Children.

Good learning is determined by the classroom atmosphere and the interaction between teachers and students. The use of conventional and unvaried learning media can lead to student disengagement and negatively impact student learning outcomes. Wordwall is an engaging browser application specifically designed to serve as a learning resource, learning medium, and enjoyable assessment tool for students. Cognitive abilities are crucial and must be stimulated early on so that children have ample opportunities to maximize their abilities. This study aims to determine the effectiveness of using media applications (wordwalls) on the cognitive abilities of 5-6 year old children at RA Daarul Mukhlisin. These cognitive abilities include vocabulary development, conceptual understanding, image connection, concentration, and arithmetic. and problem-solving. The research method used in this study was quantitative, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research data were analyzed using normality tests and paired sample t-tests using SPSS V27. The results showed a significant difference between pretest and posttest scores after the use of the wordwall application. This is indicated by a significance value of  $< 0.05$ , indicating that the use of the wordwall application is effective in improving the cognitive abilities of 5-6-year-old children at RA Daarul Mukhlisin. Therefore, it can be concluded that the wordwall application is an effective alternative interactive learning medium to support the cognitive development of early childhood, particularly in improving thinking, concentration, and problem-solving skills.

Copyright © 2025 Dwi Marlinda, Is Nurhayati, Mustofa

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan bagi anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. Anak Usia Dini menurut NAEYC (National Association for the Education of Young Children) merupakan anak yang berada pada usia 0-8 tahun, yang

tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD, pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek kehidupan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) juga merupakan proses pembelajaran yang membantu anak-anak dalam memperoleh dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang di perlukan untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Pendidikan pada masa-masa ini merupakan sesuatu hal yang penting untuk mendapatkan perhatian dari semua pihak yang bertanggung jawab terhadap tumbuh kembang anak, terutama orang tua dan orang dewasa lainnya yang berada dekat dengan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi yang sangat berharga bagi orang tua dan bangsa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, disebutkan bahwa anak yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang *usia* 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul berbagai keunikan pada dirinya. Usia dini merupakan masa perkembangan yang menentukan perkembangan masa selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah istilah kolektif untuk segala kegiatan yang dilakukan orang tua dan guru dalam membimbing dan mengajarkan anaknya dengan mewujudkan suasana di mana anak dapat belajar dan memahami segala sesuatu dengan cara mengamati, meniru, dan bereksperimen. Pendidikan untuk jenjang PAUD ini memfokuskan pada enam aspek perkembangan yaitu pembentukan fisik, intelektual/kognitif, kemampuan bahasa, sosial emosional, moral, dan seni/kreatifitas yang mana perlu dirangsang agar tumbuh kembangnya berjalan dengan maksimal. Aspek kognitif adalah salah satu yang perlu untuk dikembangkan. (Siti et al, 2024 : 120). Kognitif/intelektual merupakan siklus berpikir yang melibatkan kapasitas anak dalam menghubungkan, menilai, dan merefleksikan suatu kejadian. Perkembangan kognitif atau intelektual merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam cara berpikir anak. Berpikir termasuk ke bagian otak, sehingga kognitif berkaitan dengan kecerdasan anak dalam menyelesaikan permasalahan dan keterampilan berhitung juga mengenal simbol angka.

Melalui perkembangan kognitif anak mampu memecahkan permasalahan yang dialami, mampu berkomunikasi dengan dua arah, dan beradaptasi di lingkungan yang baru. Sehingga dengan perkembangan kognitif yang lebih optimal akan memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan teman seusianya, dan kecerdasan juga yang perlu di perhatikan dan dilatih. Tugas guru dan orang tua sangat berpengaruh untuk memberikan semangat dalam menumbuhkan kognitif dengan belajar sambil bermain supaya bisa berkembang secara optimal. Karakteristik belajar anak usia dini diantaranya: 1) Anak belajar melalui bermain; 2) Anak belajar secara ilmiah; 3) Anak belajar dengan mempertimbangkan usia, aspek perkembangan, kemenarikan, kebermaknaan dan fungsional (Hasanah & Gudnanto, 2023 : 74). Pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan salah satu cara yang tepat untuk belajar ataupun pemberian stimulus pendidikan untuk mengembangkan segala aspek perkembangan kognitif anak.

Perkembangan anak merupakan masa pembentukan fondasi bagi kepribadian serta keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya. Pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak itu sendiri. Meminjam istilah "*tabula rasa*" yang dikemukakan oleh John Locke Anak adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan. (Rahmawati, 2020 : 94)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berbagai macam permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi tantangan terbesar untuk mencapai pendidikan yang berkualitas, hal ini tentunya membutuhkan perhatian khusus dari masyarakat Indonesia, permasalahan tersebut terbagi menjadi dua bagian, yaitu permasalahan lingkup makro dan permasalahan lingkup mikro: 1) Masalah pendidikan lingkup makro yaitu kurikulum yang membingungkan dan terlalu rumit, pendidikan yang tidak merata, masalah penempatan guru, rendahnya kualitas guru, biaya kuliah mahal; 2) Masalah pendidikan lingkup mikro yaitu metode pembelajaran yang monoton, kurangnya sarana dan prasarana fisik.

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari pendidik kepada peserta didik yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta. Pada akhir pembelajaran dengan tanya jawab antar guru dan siswa. (Allifia, 2023 : 22). Beberapa kelebihan model pembelajaran konvensional yaitu terdapat fokus akademik, bimbingan dan pengawasan pendidik, serta sistem manajemen waktu. Model pembelajaran ini tepat diberikan kepada peserta didik yang berjumlah banyak. Akan tetapi dalam model pembelajaran yang berpusat pada

pendidik ini dapat menyebabkan penghambatan kreativitas peserta didik, lebih baik pada zaman sekarang pendidik memilih model lain yang berorientasi pada peserta didik yang menjadikan peserta didik sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek, dimana pendidik hanya sebagai fasilitator.

Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan akan menjadi anak malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah untuk dibuat tentunya akan sangat diperlukan guru saat ini, agar dalam pembuatannya tidak memerlukan waktu yang lama dan mudah untuk dibuat dan digunakan. Hal tersebut membuat peran guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran saja, namun guru juga mampu memanfaatkan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran. (Yuni, 2022 : 94). Peserta didik kita saat ini hidup di zaman digital dimana perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat dan berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan termasuk pendidikan yang di dalamnya juga media pembelajaran. Media aplikasi *game* digital saat ini sudah tidak asing lagi peserta didik, bahkan menjadi mainan favorit bagi peserta didik. *Game* edukasi digital merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tampilan yang menarik.

Penggunaan teknologi salah satu pendekatan pembelajaran sangat penting untuk pendidikan abad 21. Pendidik dapat memberikan umpan balik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik setelah menilai kemajuan belajar mereka melalui teknologi, biasanya program pembelajaran komputer yang dirancang dengan baik untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Pada pendidikan abad 21, teknologi digital kini menjadi sangat penting dan menjadi pemicu timbulnya motivasi peserta didik, sehingga mereka memiliki keterampilan belajar dan mampu berinovasi. (Abdal, 2023 : 8). Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. (Ayu, 2022 : 7)

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga mempengaruhi segala aspek dalam kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dunia pendidikan akan terpengaruh dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini, siapapun yang mencari sumber pendidikan akan lebih mudah berkat teknologi informasi (Nurul, 2024 : 3). *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang di desain untuk belajar yang menyenangkan, menarik dan menantang, alat permainan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak, karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk komunikasi dan interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa, pada proses pembelajaran terdapat beragam media pembelajaran berbasis teknologi, diantaranya yakni *wordwall*.

Media tersebut termasuk media pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa langsung dalam pengaplikasiannya. Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini yaitu media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*. (Yuni, 2022 : 95). Berdasarkan observasi di RA Daarul Mukhlisin yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun masih rendah, hal ini karena guru masih menggunakan materi pembelajaran konvensional seperti penugasan dan lembar kerja sehingga membuat anak-anak cepat bosan dan tidak tertarik dalam belajar. Pendidik belum mampu memanfaatkan media lain seperti penggunaan teknologi untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Sehingga kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik sangat monoton, dimana anak-anak belajar hanya dengan memanfaatkan media buku-buku dan lembar kerja.

## METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test dengan bantuan program SPSS V27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media aplikasi *wordwall*. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  yang berarti penggunaan media aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan uji hipotesis, maka selanjutnya dilakukan pembahasan. Pembahasan dilakukan dengan menganalisis temuan-temuan dan mengaitkannya dengan hasil penelitian terdahulu dengan teori-teori yang mendukung, anak usia dini bagaikan kertas putih bersih seperti teori tabularasa, anak diibaratkan kertas putih yang mudah untuk diberi tulisan apapun, atau laksana botol kosong yang bisa diisi air apapun. Hal ini karena dalam otak anak terdapat ribuan neuron yang sedang terkoneksi satu sama lain, anak usia dini merupakan anugerah yang Allah SWT titipkan kepada orang tua agar di rawat dengan kasih sayang dan cinta serta diberikan yang layak sebagai perwujudan tanggung jawab orang tua terhadap anak, anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

### Media Aplikasi (*Wordwall*)

Penelitian ini dilakukan melalui pengolahan data yang terlebih dahulu dilakukan yaitu dengan menganalisis data variabel X yaitu media aplikasi (*wordwall*) dengan menggunakan 20 responden dari populasi melalui observasi menggunakan 5 item berupa pernyataan, dimana observasi tersebut merupakan data primer pada penelitian ini. Untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media aplikasi (*wordwall*) maka dilakukan dengan teknis analisis data diolah dan dianalisis ketika seluruh responden sesuai dengan pernyataan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media aplikasi (*wordwall*) dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyediakan berbagai jenis permainan interaktif, seperti quiz. Karakteristik media ini sesuai dengan kebutuhan anak usia dini yang cenderung senang bermain, belajar secara visual, serta mudah tertarik pada tampilan yang interaktif. Aplikasi *wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi kognitif dengan cara yang menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, mencocokkan gambar, maupun memilih jawaban melalui permainan digital yang ditampilkan. Hal ini selaras dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil uji hipotesis melalui uji t berpasangan (*paired sample t-test*) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest anak. Artinya, setelah diberikan perlakuan menggunakan media aplikasi *wordwall*, kemampuan kognitif anak meningkat secara nyata. Temuan ini memperkuat hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media aplikasi *wordwall* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* bukan hanya sebagai media pengayaan, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep, mengembangkan kemampuan berpikir, serta menumbuhkan minat belajar melalui pendekatan berbasis permainan.

### Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak yang mencakup kemampuan berpikir, mengingat, memahami, serta memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap usia dini, perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diberikan, baik melalui kegiatan bermain, pengalaman belajar langsung, maupun penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian ini, kemampuan kognitif anak diukur melalui tes yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media aplikasi *wordwall*.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata pada posttest dibandingkan dengan pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran ketika diberikan stimulus berupa permainan edukatif yang interaktif. Secara khusus, anak menunjukkan peningkatan dalam beberapa indikator kognitif, seperti kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan warna dan bentuk, mengenali huruf, dan angka, serta menjawab pertanyaan sederhana sesuai konteks. Proses pembelajaran dengan media *wordwall* membuat anak lebih aktif, fokus, dan antusias, sehingga mendukung perkembangan kemampuan berpikir logis dan kritis pada tahap usia ini. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan, diperoleh nilai signifikan  $< 0,05$ . Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan *wordwall*, dengan demikian hipotesis penelitian terbukti bahwa media aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin.

### Hubungan Variabel X dan Y

Hasil penelitian adanya pengaruh yang signifikan antara media aplikasi *wordwall* (X) dengan kemampuan kognitif (Y). berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus maupun output SPSS, diperoleh  $t_{hitung} 9,634 > t_{tabel} 1,101$  dengan nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis (H0) ditolak. Dengan kata lain media aplikasi *wordwall* terbukti memiliki pengaruh nyata terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin. Pengaruh tersebut dijelaskan melalui mekanisme pembelajaran di kelas dalam proses belajar anak. Pendidik yang terlibat aktif, baik dengan mendampingi, memberi motivasi, maupun kreatif dalam membentuk suasana belajar yang kondusif bagi anak. Siswa lebih semangat belajar, sehingga mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan sebelum adanya pendampingan.

Hasil uji pretest dan posttest juga memperkuat temuan ini. Rata-rata nilai pretest sebesar 12.40 meningkat menjadi 18.35 pada posttest. Kenaikan skor tersebut membuktikan bahwa ketika media aplikasi *wordwall* diterapkan secara optimal, kemampuan kognitif anak dapat berkembang lebih cepat. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang menekankan pentingnya sinergi sekolah. Media aplikasi *wordwall* melengkapi sebagai pembelajaran yang efektif di sekolah, jika pendidik kreatif, maka anak lebih semangat dalam belajar dan siap menerima pembelajaran formal di sekolah. Dengan demikian keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif bukan hanya hasil dari proses pembelajaran di sekolah tetapi juga merupakan hasil sinergi yang kuat antara kehidupan sehari-hari dan di lingkungan pendidikan.

تَفَكَّرُوا فِي خَلْقِ اللَّهِ وَلَا تَتَفَكَّرُوا فِي اللَّهِ فَإِنَّكُمْ لَنْ تَقْدِرُوا قَدْرَهُ

"Berpikirlah kalian tentang ciptaan Allah, dan janganlah kalian berpikir tentang Dzat Allah, karena sesungguhnya kalian tidak akan mampu (mencapai hakikat-Nya)." (HR. Abu Nu'aim dalam Hilyatul Auliya).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media aplikasi (*wordwall*) terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin, maka dapat ditarik bahwa untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada anak usia 5-6 tahun. Media aplikasi *wordwall* bersifat menarik, menumbuhkan motivasi, melatih kesabaran, meningkatkan kepercayaan diri, serta mendorong sikap kolaboratif; Untuk menjelaskan tingkat kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin. Pengembangan kosakata mengenali, menyebutkan dan menggunakan kata-kata baru yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran, pemahaman konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dan pola, menghubungkan gambar, konsentrasi dan berhitung, serta pemecahan masalah; dan dengan demikian,  $t_{hitung} (9,634) > t_{tabel} (1,734)$  maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *wordwall* terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Daarul Mukhlisin.

## DAFTAR REFERENSI

- Argullina Yoza. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase E*. Skripsi. Universitas Islam Riau Pekanbaru; 2023.
- Ayu Andini. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta; 2022.
- Cahyani Sri Allifia. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu*. Skripsi. Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu; 2023.
- Abdullah Karimuddin, et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Anggota IKAPI.
- Amruddin, S.Pt., M.Pd., M.Si. et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Dwi Nurhayati. *Efektivitas Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI MAN Kota Blitar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; 2024.
- Eliyyil Akbar. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Elsanti Iwa. *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Pencampuran Warna di TK PKK Budi Asih Metro Selatan*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro; 2023.
- Fatkhul Ilma. *Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase C Di MI Tarbiyyatul Arifin Pakis Kabupaten Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang; 2024.
- Fitriani Filly. *Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Literasi Sains Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Pondok Kopi 04*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta; 2024.

- Hasanah U, Gudnanto G (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Khazanah Pendidik*, Vol. 17 (2).
- John W. Santrock. (2011). *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Ninik Uswatun Fadilah. *Media Pembelajaran. Definisi, Manfaat, Dan Jenisnya Dalam Pembelajaran*. <https://bdkdenpasar.kemenag.go.id> (diakses 21 Oktober 2024).
- Nurul Awalyah. *Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn NO. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. Skripsi.Universitas Muhammadiyah Makasar; 2024.
- Nurul Mukhlisah Abdal. (2023). *Konsep Teknologi Pendidikan*. Makassar: Rizmedia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rinzani Mayang. *Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Curup*. Skripsi.Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup; 2023.
- Soraya Eny. *Pengaruh Media Kartu Gambar Seri Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Muatan Bahasa Indonesia Kela II SDN JembulWunut*. Skripsi.Universitas Islam Sultan Agung; 2023.
- Wibawanto Wandah. (2020). *Game Edukasi RPG (Roy Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Yulianti Ary dan Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*. Vol. 5 (1).
- Yuni Rindiantika. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media *Wordwall* Kajian Teori. *Jurnal Intelegensia*. Vol. 7 (2).
- Zulfikar Rizka et al. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode, Dan Praktik)*. Bndung: Widina Media Utama.