



PEMANFAATAN *GAME* EDUKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Uswatun Hasanah^{*1}, Gudnanto²

^{1,2}Universitas Muria Kudus

Article Info

Article history:

Published Sept 26, 2023

Keywords:

Educational games wordwalls
Cognitive ability
Early childhood

ABSTRACT

Cognitive ability or intelligence is one of the requirements for graduating or not entering elementary school, so many parents are anxious and force their children to be able to count without considering the learning characteristics of early childhood. This study aims to determine the extent to which students' cognitive development is stimulated by learning using wordwall educational games. The type of research used is classroom action research (CAR) with a qualitative approach. The techniques used in this study are observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used was descriptive analysis, namely data presentation, data reduction, and drawing conclusions, then it was compared between cycle I and cycle II, and finally it was found that the increase in the scores achieved by students was found. The results showed that there was an increase in cognitive development from the pre-cycle which had an average of 63% to 86% in cycle 1 and increased to 98% in cycle 2. Thus there was an increase from 63% to 98% so that an increase in cognitive development ability was found by 35%. In addition, wordwall educational games can also increase participant learning motivation

Corresponding Author:

Uswatun Hasanah,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar,
Universitas Muria Kudus,
Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia. E-mail: umifare1903@gmail.com

How to Cite:

Hasanah, U., & Gudnanto. (2023). Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17 (2), 73-84.



1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Devi Chairunnissa, 2023; Jairin, Randitha Missouri, 2023) atau bisa disebut dengan masa golden age. Masa usia dini adalah masa dimana waktu yang sangat berharga dibandingkan usia-usia di atasnya karena perkembangan kecerdasan yang sangat luar biasa berada pada masa ini (Luly et al., 2023). Oleh sebab itu kita harus bisa memanfaatkan usia ini sebaik-baiknya untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Masa ini menjadi pondasi yang mempengaruhi perkembangan anak hingga mereka dewasa nanti.

Perkembangan anak merupakan sesuatu yang sangat penting yang harus dipahami orang tua dan guru, pengetahuan tentang perkembangan anak menjadi dasar dalam memberikan serta mengembangkan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan anak. (Nuralita Fajri et al., 2020). Salah satu bidang pengembangan yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru dan orang tua adalah aspek perkembangan kognitif karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Piaget (2007:p 240) dalam jurnalnya Lina dani lestari menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan “istilah umum yang mencakup semua model pemahaman seperti: imajinasi, persepsi pemahaman makna, penalaran dan penilaian”(L. D. Lestari, 2020). Perkembangan kognitif merupakan aspek perkembangan yang berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, mengeksplorasi, mencari tahu, memecahkan masalah, rasional, dan mengingat perkembangan kognitif ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa di sekolah (Yadika et al., 2019)

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak mampu mengembangkan kemampuan pola pikir, mengolah informasi dari belajarnya, menemukan kreatifitas dalam pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan tentang ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk memilah-milah, mengklasifikasikan objek atau benda serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara teliti (Darmadi, 2018). Aspek kognitif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajarnya serta juga menjadi penentu keberhasilan dalam aspek-aspek lainnya dan ketika anak sudah mampu menggunakan konsep berpikirnya maka tugas pendidikan adalah untuk mengembangkannya (Agung, 2019).

Dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak pada proses pembelajaran pendidik harus menggunakan metode dan media yang sesuai dengan pola belajar anak karena setiap anak memiliki karakteristik kebutuhan dan pola belajar yang berbeda (Amalia et al., 2019)

Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang sangat khas, mencolok dan sangat berbeda dengan anak rentang usia remaja, orang dewasa maupun lansia. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang menonjol seperti: memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, aktif, egosentris, unik, energik, mengeksplorasi dan berpetualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, banyak berfantasi atau berkhayal, mudah jenuh, kurang mempertimbangkan segala sesuatu yang dilakukan, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bersemangat untuk belajar dan menemukan sesuatu atau pelajaran dari pengalaman diri, serta sering menunjukkan minatnya terhadap teman (Muthmainnah, 2020)

Karakteristik belajar anak usia dini Menurut (Parapat, 2020) di antaranya :

1. Anak belajar melalui bermain
2. Anak belajar dengan mengkonstruksi pengetahuan
3. Anak belajar secara ilmiah
4. Anak belajar dengan mempertimbangkan usia, aspek perkembangan, kemenarikan, kebermaknaan dan fungsional.

Oleh sebab itu pendidik maupun orang tua memerlukan media, metode/cara mengajar anak usia dini sesuai dengan karakteristik belajar mereka yaitu belajar seraya bermain.

Anak usia dini berada pada masa bermain, dunia anak adalah dunia bermain. Bahkan bermain merupakan salah satu cara yang tepat untuk belajar ataupun pemberian stimulus

pendidikan untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Belajar sambil bermain menjadikan pembelajaran anak lebih menyenangkan dan tidak membebani anak (Wahyuni & Azizah, 2020). Belajar seraya bermain merupakan suatu rancangan pembelajaran yang memanfaatkan media permainan sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang memberikan kesenangan, keceriaan pada diri anak yang bersifat alamiah, fleksibel, dan alat bermain yang digunakan dalam kegiatan menimbulkan imajinasi anak, stimulasi pemunculan ide-ide baru dan penyelesaian masalah saat bermain (Marlina et al., 2020)

Teknologi informasi, komunikasi serta media yang serba digital berhasil mengubah pola hidup manusia disegala aspek kehidupan (Sunarta, 2023). 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 didalamnya juga media pembelajaran. Media aplikasi game digital saat ini sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, bahkan menjadi mainan favorit bagi peserta didik. Game Edukasi dengan aplikasi wordwall merupakan salah satu media permainan digital yang bersifat online yang menarik bagi anak usia dini. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik, dalam aplikasi wordwall telah menyediakan fitur-fitur jenis permainan seperti kuis, match, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan. Wordwall memberikan kuis kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar dan mengurangi kejenuhan dalam belajar, terutama pembelajaran matematika logika (Y. Evi, et al, 2023)

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang berkenaan dengan pembelajaran supaya pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik (Wulandari et al., 2023). Sedangkan *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 (Baiq Siti Hajar, 2023). *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang didesain untuk belajar yang menyenangkan, menarik dan menantang. Alat permainan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Aplikasi *wordwall* adalah salah satu aplikasi atau wadah yang menjadi tempat yang menyediakan layanan gratis untuk membuat atau mengembangkan konten bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara online yang memiliki berbagai fitur kuis menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan suara (Rohmatin, 2023). Media *game* edukasi *wordwall* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (R. D. Lestari, 2021)

Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar tingkat pengembangan kognitif atau kecerdasan menjadi persyaratan lulus tidaknya memasuki jenjang sekolah dasar, dengan demikian banyak orang tua yang resah sehingga mereka memaksakan anaknya untuk bisa membaca, menulis dan berhitung tanpa mempertimbangkan karakteristik belajar anak usia dini. Karakteristik belajar anak yaitu belajar seraya bermain. Dengan pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi digital pada aplikasi *wordwall* diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan (Oktariyanti et al., 2021) sehingga mampu mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini

Berdasarkan pernyataan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengembangan kognitif peserta didik yang distimulasi dengan pembelajaran menggunakan media *game* edukasi *wordwall*.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran di kelas baik secara praktik ataupun sebagai pengembangan kemampuan seorang guru (Yudha et al., 2023). Dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas guru dapat mengetahui kendala, hambatan, kelemahan dalam pembelajaran yang dihadapi secara nyata. Penelitian ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang situasi kelas dan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran.

Menurut Arikunto (2010: 20) tahapan dalam penelitian tindakan, yaitu (1). perencanaan yang berisi tentang diskusi tentang pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, (2). Pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang sudah disusun, (3). Pengamatan yaitu mengamati hambatan, kekurangan, dan kelebihan dalam pelaksanaan pembelajaran dan (4). Refleksi yaitu tahap mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (Rohmatin, 2023).

Penelitian tindakan kelas ini fokus pada proses pembelajaran di kelas, yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas media dan praktik pembelajaran. Prosedur penelitian tindakan kelas meliputi meliputi tahap perencanaan, pengamatan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah (1) observasi dimana proses menemukan data penelitian dari hasil pengamatan tentang pemanfaatan media *game* edukasi *wordwall* serta perilaku alamiah peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) interview dimana proses menemukan data penelitian yang diambil dari percakapan dengan peserta didik tentang kesan dalam bermain *game* edukasi *wordwall*, dan dokumentasi dimana proses menemukan data penelitian yang diambil dari dokumen RPPH, dan hasil penilaian tentang perkembangan kognitif setelah menggunakan media *game* edukasi *wordwall*. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah metode kualitatif deskriptif. Obyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B1 RA Al Junaidiyah 1 Papringan Kaliwungu Kudus pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 20 peserta didik yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Tema yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Tanaman sub tema buah-buahan. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus direncanakan 2 kali pertemuan.

Tahap dalam analisis data terdiri dari penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. sedangkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengembangan kognitif, data dianalisis secara deskriptif kemudian di bandingkan mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan akhirnya ditemukan peningkatan nilai yang dicapai oleh peserta didik..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Hasil observasi penelitian yang dilakukan pada siklus 1 terlihat guru menyampaikan aturan dalam bermain game, dan peserta didik sangat antusias dalam bermain game, tidak sabar dalam menunggu giliran bermain, namun dalam pelaksanaan peserta didik masih terlihat bingung dengan aturan dan cara memainkan game edukasi *wordwall*nya. Dan pada siklus 2 peserta didik juga sangat antusias dalam bermain game, tidak sabar dalam menunggu giliran bermain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta sudah mulai paham dengan prosedur permainan, aturan main dimana dalam menggunakan game edukasi terdapat timer atau batas waktu dalam mengerjakan game tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas B yang telah selesai bermain game edukasi *wordwall* pada akhir siklus diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1:

Peneliti	Peserta Didik
----------	---------------

Bagaimana kesannya bermain game menghitung benda dan menghubungkan jumlah benda dengan angka?	Senang, gugup juga, tapi seru bu bisa kejar-kejaran sama waktu apalagi kalau waktu mau habis saya jadi gugup Besuk main lagi ya bu he...he...he...
Lebih suka mana belajar dengan game ataukah belajar dengan yang lain?	Ya suka main game bu lebih seru dan menantang.
Apa yang kalian sukai dari game	Bagus dan mudah bu, ada gambar-gambarnya, ada suaranya
Hambatan apa yang adek temukan saat mengerjakan atau memainkan <i>game wordwall</i> tadi?	Tadi itu yang pertama waktunya habis kok bu, saya tidak tahu bu kalau dibatasi waktu jadi baru mengerjakan 5 sudah ditutup. Terus pas main yang ke dua saya sudah selesai dan betul semua

Berdasarkan hasil dokumentasi dari RPPH pembelajaran dilakukan dengan media *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* pada pembelajaran dengan tema tanaman sub tema buah-buahan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam perkembangan kognitif anak usia dini kelas B: (2.2) yaitu Berperilaku yang menunjukkan rasa ingin tahu, (2.3.2) berperilaku yang menunjukkan sikap kreatif, (4.5.2) Mengetahui dan mampu menyelesaikan masalah secara kreatif, (4.6.10) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (4.7.5) Mengikuti aturan dalam permainan, (4.9.1) Menggunakan teknologi sederhana.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran kognitif dalam RPPH siklus 1 sebagai berikut

- 1) Kegiatan Pendahuluan
Pada kegiatan pendahuluan setelah berdo'a guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan. Anak diperlihatkan media laptop dan Hp, anak memilih media yang mereka sukai. Anak dan guru tanya jawab tentang kegunaan dan cara menggunakannya
- 2) Kegiatan Inti
Pada kegiatan inti anak menghitung gambar buah yang ada di meja serta memberi angka sesuai dengan jumlah buah yang telah dihitung. Anak dipersilahkan bermain *game* edukasi *wordwall* yang telah disediakan di laptop maupun Hp. Anak bercerita pengalaman tentang bermain *game* edukasi *wordwall* di laptop dan Hp
- 3) Kegiatan Penutup
Pada kegiatan penutup guru merefleksi dan mengevaluasi kemampuan anak dengan melihat skor pada aplikasi *wordwall*.
- 4) Kelebihan, Hambatan dan Solusi
 - Kelebihan yang ditemukan dalam pembelajaran pada siklus 1 anak antusias belajar mengenal teknologi, dan berusaha menyelesaikan tantangan dari game edukasi,
 - Kekurangan dan hambatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 anak belum terbiasa belajar menggunakan laptop ataupun Hp. Timer yang diseting dalam game *wordwall* terlalu cepat sehingga anak tidak bisa mengerjakan tepat waktu.
 - Solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut guru memberi arahan tentang tata cara bermain game menggunakan laptop maupun Hp, selain itu guru mengatur timer game yang sebelumnya 7 soal diseting timer 1 menit, dilonggarkan lagi menjadi 4 menit.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran kognitif dalam RPPH siklus 2 sebagai berikut

- 1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan setelah berdo'a guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan. Anak diperlihatkan media laptop dan Hp, anak memilih media yang mereka suka. Anak dan guru tanya jawab tentang tata cara bermain game edukasi pada aplikasi wordwall.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti anak dipersilahkan bermain *game* edukasi *wordwall* yang telah disediakan di laptop maupun Hp dengan durasi waktu 4 menit untuk 7 soal. Anak bercerita pengalaman tentang bermain *game* edukasi *wordwall* di laptop dan Hp

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru merefeksi dan mengevaluasi kemampuan anak dengan melihat skor pada aplikasi *wordwall*.

4) Kelebihan, Hambatan dan Solusi

- Kelebihan yang ditemukan dalam pembelajaran pada siklus 2 anak masih antusias belajar mengenal teknologi, dan berusaha menyelesaikan tantangan dari game edukasi dengan benar dan tepat waktu
- Kekurangan dan hambatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dengan adanya fasilitas laptop dan Hp yang kurang atau tidak sesuai dengan jumlah siswa sehingga anak selalu berebut lebih dulu.
- Solusi anak diberikan tugas bermain dengan permainan lainnya dan bergantian secara roling

Hasil dokumentasi penelitian pada pra-siklus dengan menggunakan pembelajaran klasikal diperoleh rata-rata nilai hasil belajar aspek kognitif peserta didik RA Al Junaidiyah 1 pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

1) Hasil dokumentasi penelitian pada pra-siklus dengan menggunakan pembelajaran klasikal diperoleh nilai hasil belajar aspek kognitif

Pra Siklus																		
Indikator	2.2			2.3.2			4.5.2			4.6.10			4.7.5			4.9.1		
L/P	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
Nilai (MB)	3	9	12		3	3	3	9	12	3	9	12	1	3	4	3	9	12
Nilai (BSH)	6	2	8	8	9	17	6	2	8	6	2	8	8	8	16	6	2	8
Nilai (BSB)																		
Jml	9	11	20	8	12	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20
Prosentase Keberhasilan	60%			70%			60%			60%			65%			60%		

Keterangan:

- a) Indikator 2.2 (rasa ingin tahu) mendapatkan nilai rata-rata 60% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)
- b) Indikator 2.3.2 (memiliki inisiatif dalam memilih permainan) mendapatkan nilai rata-rata 70% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)
- c) Indikator 4.5.2 (Mampu menyelesaikan masalah) mendapatkan nilai rata-rata 60% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)
- d) Indikator 4.6.10 (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung) mendapatkan nilai rata-rata 60% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)
- e) Indikator 4.7.5 (Mengikuti aturan dalam permainan) mendapatkan nilai rata-rata 65% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)
- f) Indikator 4.9.1 (Menggunakan teknologi dengan benar) mendapatkan nilai rata-rata 60% dengan kategori Mulai Berkembang (MB)

Hasil dokumentasi penelitian pada siklus 1 diperoleh rata-rata nilai hasil belajar aspek kognitif peserta didik RA Al Junaidiyah 1 pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Siklus 1																		
Indikator	2.2			2.3.2			4.5.2			4.6.10			4.7.5			4.9.1		
L/P	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
Nilai (MB)																		
Nilai (BSH)	5	6	11	5	6	11	5	6	11	5	5	10	5	6	11	5	6	11
Nilai (BSB)	4	5	9	4	5	9	4	5	9	4	6	10	4	5	9	4	5	9
Jml	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20
Prosentase Keberhasilan	86%			86%			86%			88%			86%			86%		

Keterangan:

- Indikator 2.2 (rasa ingin tahu) mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori Berhasil Sesuai Harapan (BSH)
- Indikator 2.3.2 (memiliki inisiatif dalam memilih permainan) mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori Berhasil Sesuai Harapan (BSH)
- Indikator 4.5.2 (Mampu menyelesaikan masalah) mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori Berhasil Sesuai Harapan (BSH)
- Indikator 4.6.10 (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung) mendapatkan nilai rata-rata 88% dengan kategori Berhasil Sesuai Harapan (BSH)
- Indikator 4.7.5 (Mengikuti aturan dalam permainan) mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori Berhasil Sesuai Harapan (BSH)
- Indikator 4.9.1 (Menggunakan teknologi dengan benar) mendapatkan nilai rata-rata 86% dengan kategori Berhasil Sesuai Harapan (BSH)

Hasil dokumentasi penelitian pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai hasil belajar aspek kognitif peserta didik RA Al Junaidiyah 1 pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Siklus 2																		
Indikator	2.2			2.3.2			4.5.2			4.6.10			4.7.5			4.9.1		
L/P	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
Nilai (MB)																		
Nilai (BSH)	3	5	8		2	2		2	2									
Nilai (BSB)	6	6	12	9	9	18	9	9	18	9	11	20	9	11	20	9	11	20
Jml	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20	9	11	20
Prosentase Keberhasilan	90%			98%			98%			100%			100%			100%		

Keterangan:

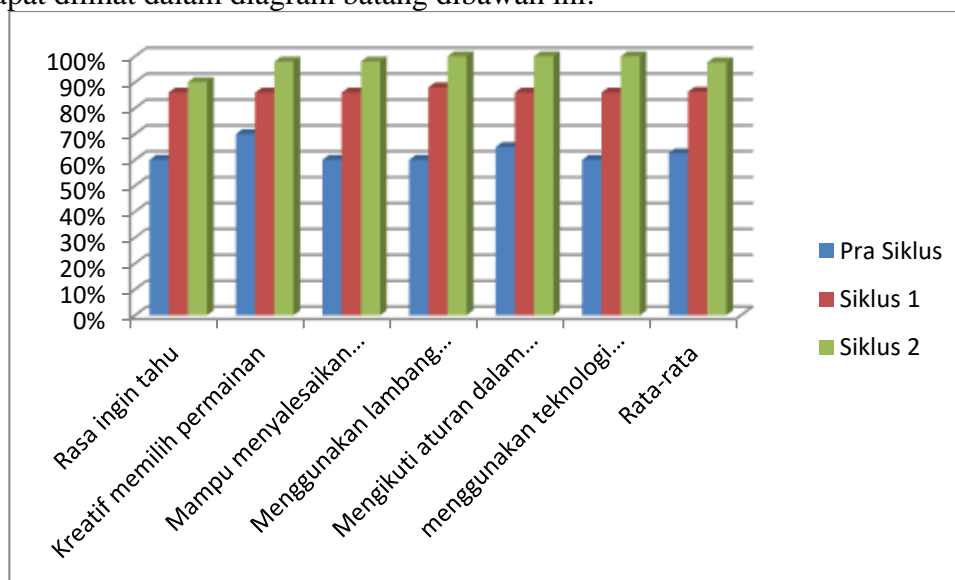
- Indikator 2.2 (rasa ingin tahu) mendapatkan nilai rata-rata 90% dengan kategori Berhasil sangat baik (BSB)
- Indikator 2.3.2 (memiliki inisiatif dalam memilih permainan) mendapatkan nilai rata-rata 98% dengan kategori Berhasil sangat baik (BSB)
- Indikator 4.5.2 (Mampu menyelesaikan masalah) mendapatkan nilai rata-rata 98% dengan kategori Berhasil sangat baik (BSB)
- Indikator 4.6.10 (Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung) mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kategori Berhasil sangat baik (BSB)
- Indikator 4.7.5 (Mengikuti aturan dalam permainan) mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kategori Berhasil sangat baik (BSB)

- f) Indikator 4.9.1 (Menggunakan teknologi dengan benar) mendapatkan nilai rata-rata 100% dengan kategori Berhasil sangat baik (BSB)

Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

No	Variabel	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Rasa ingin tahu	60%	86%	90%
2	Kreatif memilih permainan	70%	86%	98%
3	Mampu menyelesaikan masalah	60%	86%	98%
4	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	60%	88%	100%
5	Mengikuti aturan	65%	86%	100%
6	menggunakan teknologi dengan benar	60%	86%	100%
	Rata-rata	63%	86%	98%

Gambaran tentang peningkatan perkembangan kognitif pada pra-siklus, siklus 1, siklus 2 dapat dilihat dalam diagram batang dibawah ini:



Hasil tindakan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hasil perkembangan kognitif peserta didik kelas B1 RA Al Junaidiyah 1 Papringan Kaliwungu Kudus melalui pemanfaatan *game* edukasi dengan menggunakan aplikasi *wordwall*. Selain peningkatan hasil belajar peserta didik, pemanfaatan *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif lainnya seperti memiliki rasa ingin tahu terhadap game yang diperlihatkan, memilih inisiatif memilih permainan yang disukai, mampu menyelesaikan masalah dalam *game* edukasi, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengikuti aturan permainan, Menggunakan teknologi Hp dan Laptop.

Hasil wawancara peserta didik juga menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* membuat mereka lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan karena mereka dapat belajar sambil bermain kapan saja dan dimana saja dengan penuh tantangan dan menyenangkan. Namun, pelaksanaan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* juga memiliki keterbatasan yaitu terkait fasilitas yang dimiliki sekolah hanya menyediakan 5 laptop dan 3 Hp, sehingga anak harus

antri bergantian dengan temannya dalam menggunakan media laptop dan Hp. Walaupun demikian, peserta didik senang dan bersemangat menunggu giliran belajarnya

Berdasarkan hasil penelitian tindakan diatas dapat diketahui bahwa dalam tiap siklus guru membuat perencanaan berupa RPPH dan menyiapkan perlengkapan media yang akan digunakan pada pembelajaran tersebut. Dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung guru juga menjelaskan prosedur tata cara belajar menggunakan media *game* edukasi pada aplikasi *wordwall*. Dalam pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* anak merasa senang, merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah dan bersemangat serta antusia dalam bermain *game* edukasi pada aplikasi *wordwall*.

Pada siklus 1 dalam pembelajaran menggunakan media *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* anak masih merasa bingung dan belum sepenuhnya memahami tata cara menggunakan *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* sehingga hasilnya belum maksimal. Hasil rata-rata kelas dari pembelajaran *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* adalah 86% dengan kategori nilai “Berhasil Sesuai Harapan”

Pada siklus 2 pembelajaran menggunakan media *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* anak sudah mahir dalam memahami tata cara menggunakan *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* sehingga hasilnya bisa maksimal. Hasil rata-rata kelas dari pembelajaran *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* adalah 98% dengan kategori “ Berhasil Sangat Baik”. Jadi bisa kita lihat perkembangan hasil pembelajaran pada tiap siklus terdapat peningkatan yang semula pada pra siklus hasil penilaian perkembangan kognitif 63% dan pada akhir siklus hasil penilaian perkembangan kognitif mencapai 98%. Maka presentasi peningkatan perkembangan kognitif adalah $98\% - 63\% = 35\%$

Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak usia dini pada indikator (2.2) “Berperilaku yang menunjukkan rasa ingin tahu”, (2.3.2) “memiliki inisiatif dalam memilih permainan”, (4.5.2) “mampu menyelesaikan masalah secara kreatif”, (4.6.10) “menggunakan lambang bilangan untuk menghitung”, (4.7.5)“mengikuti aturan”, dan (4.9.1)“mampu menggunakan teknologi dengan benar”. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* juga mampu meningkatkan semangat belajar anak usia dini.

b. Pembahasan

Aspek perkembangan kognitif adalah aspek perkembangan yang berhubungan dengan proses berpikir. Karakteristik proses belajar pada anak usia dini adalah belajar seraya bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya. Melalui bermain kemampuan dan potensi pada anak dapat berkembang secara optimal. Dalam hasil penelitian tindakan ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan kognitif peserta didik yang signifikan. Peningkatan perkembangan kognitif peserta didik mencapai kriteria Berhasil Sangat Baik (BSB) pada pembelajaran yang dilakukan menggunakan *game* edukasi dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dikarenakan sifat *game* ini yang dapat menciptakan lingkungan belajar mandiri yang efektif dan menyenangkan jika dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Berdasarkan prosentase peningkatan perkembangan kognitif peserta didik dimulai dari tahap pra siklus penggunaan media *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* sebesar 63%, siklus 1 penggunaan media *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* sebesar 86%, dan siklus 2 media *game* edukasi dengan aplikasi *wordwall* sebesar 98%. Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus sampai siklus 2 tersebut terdapat peningkatan kemampuan kognitif sebesar 35% setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *game* pada aplikasi *wordwall*.

Berdasarkan laporan hasil penelitian yang telah dipaparkan diketahui bahwa pemanfaatan *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini hal ini sejalan

dengan hasil penelitian (Nur Aini, Achmad Buchori, 2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6, yang menjelaskan bahwa media permainan *wordwall* tepat dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi literasi. Dan juga sejalan dengan hasil penelitian (A Kariyati & I Kusumaningrum, 2021) *Development of the Wordwall Game for Learning Mandarin Vocabulary for Grade Vi Elementary School*, menjelaskan bahwa media *wordwall* digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas enam sekolah dasar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2023) yang berjudul Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang menjelaskan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan vocabulary pada pembelajaran bahasa inggris siswa kelas VII H MTsN 5 Jombang. Ketiga penelitian tersebut mengatakan bahwa media *game* pada aplikasi *wordwall* sangat baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian tentang Pemanfaatan *Game* Edukasi *Wordwall* ini digunakan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini yang penelitiannya dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas yang langsung diterapkan pada pembelajaran anak usia dini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan *game* edukasi pada aplikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan kemampuan pengembangan kognitif pada indikator (2.2) “Berperilaku yang menunjukkan rasa ingin tahu”, (2.3.2) “memiliki inisiatif dalam memilih permainan”, (4.5.2) “mampu menyelesaikan masalah secara kreatif”, (4.6.10) “menggunakan lambang bilangan untuk menghitung”, (4.7.5) “mengikuti aturan”, dan (4.9.1) “mampu menggunakan teknologi dengan benar” pada pembelajaran anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari pra siklus yang memiliki rata-rata 63% menjadi 86% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 98% pada siklus 2. Dengan demikian terdapat peningkatan yang semula 63% menjadi 98% sehingga ditemukan peningkatan kemampuan perkembangan kognitif sebesar 35%. Selain itu *game* edukasi *wordwall* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta.

Ucapan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam penelitian ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A Kariyati & I Kusumaningrum. (2021). Development of the Wordwall Game for Learning Mandarin Vocabulary for Grade Vi Elementary School. *International Journal Of Educational Dynamics*, 4(1), 9–14. <http://ijeds.ppj.unp.ac.id/index.php/IJEDS/article/view/399/225>
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Amalia, E. R., Rahmawati, A., & Farida, S. (2019). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode bercerita. *Ikhac*, 1(1), 1–12. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Meningkatkan+Perkembangan+Bahasa+Anak+Usia+Dini+Dengan+Metode+bercerita&btnG=
- Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1556–1565. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898>

- Ashadi, F. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Al Ihsan Banyuwangi. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Baiq Siti Hajar, N. P. (2023). Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji Di Tpq Khoiru Ummah Mataram. *IJERT: Indonesian Journal of Education Research and Technology*, 3(1), 1–5. <https://unu-ntb.e-journal.id/ijert/article/view/326>
- Bening, T. P., & Ichsan, I. (2022). Analisis Penerapan Pengetahuan Orang Tua dalam Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 853. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.829>
- Chao-Fernandez, R., Román-García, S., & Chao-Fernandez, A. (2017). Online Interactive Storytelling as a Strategy for Learning Music and for Integrating Pupils with Hearing Disorders into Early Childhood Education (ECE). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 17–22. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.005>
- Darmadi. (2018). *Asiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia.
- Devi Chairunnissa, K. M. (2023). Persepsi Orangtua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Kepulauan Seribu. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 57–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v9i1.1511>
- Evi Yuliza, Putra Bahtera Jaya Bangun, Robinson Sitepu, Elisa Nurnawati², Fitri Maya Puspita, Sisca Octarina, I. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru Sd. *Jurnal PEPADU*, 4(1), 103–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2231>
- Jairin, Randitha Missouri, A. S. A. (2023). Penerapan Stimulus Kognitif Anak Dan Inflancing Minat Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pelangi*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v5i1.1217>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Luly, J., Novitaarifin, I., & Jamin, N. S. (2023). Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Lego di TK Kartini. *Student Journal Of Early Childhood Education (SJECE)*, 3(1), 9–16. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJECE/article/view/1097/551>
- Marlina, S., Qolbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturrida Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Imiah Potensia*, 5(2), 83–90.
- Muthmainnah, H. (2020). Karakteristik Belajar Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v5i1.6379>
- Nur Aini, Achmad Buchori, J. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5685–5690. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14584>
- Nuralita Fajri, D., Yuliati, N., & Putu Indah Budyawati, L. (2020). Analisis Pelaksanaan Asesmen Perkembangan Anak. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 17. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i2.22680>

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini* (M. H. Rahman (ed.); Cetakan Pe). EDU PUBLISHER. httpswww.google.co.id/bookseditionSTRATEGI_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DIN_Iwaj8DwAAQBAJhl=id&gbpv=1&dq=karakteristik+belajar+anak+usia+dini&pg=PA12&printsec=frontcover
- Risbon Sianturi, Aini Loita, T. M. U. (2022). Eskalasi Instrumen Deteksi Dini Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2561–2571. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5835>
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Safitri, Y. (2017). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.35>
- Sunarta, D. A. (2023). Kaum Milenial di Perkembangan Ekonomi Digital. *EABMIJ: Economic and Business Management International Journal*, 5(1), 9–16. <https://doi.org/10.556442/eabmij.v5i01>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 161–179. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yadika, A. D. N., Berawi, K. N., & Nasution, S. H. (2019). Pengaruh stunting terhadap perkembangan kognitif dan prestasi belajar. *Jurnal Majority*, 8(2), 273–282.
- Yudha, C. B., K, A. P., Mochamad, F., D, N. M. E., W, M. R. P., & Puspa, T. (2023). Optimalisasi Proses Pembelajaran Di Sd Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Social Outreach*, 2(1), 57–67.