



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ANGKA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI *GAME* INTERAKTIF *WORDWALL* DI PAUD HIDARA RAMA AGUNG, ARGA MAKMUR, BENGKULU

*Rina Melati, Nur Hazizah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

*e-mail: rinaarma04@gmail.com

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

The purpose of this study was to improve early childhood children's ability to recognize number concepts through the use of Wordwall games. The research was conducted at PAUD Hidara Rama Agung. Based on the observation results, there were still children who experienced difficulties in matching number symbols with the quantity of objects, as well as a lack of interest and involvement in learning activities that tended to be monotonous. This study employed the Classroom Action Research method, which was carried out in two cycles. The research subjects consisted of 12 children in Group A (aged 4–5 years). Data collection techniques were conducted through observation and documentation, while data analysis used descriptive qualitative methods. The results of the study showed an improvement in children's ability to recognize number concepts in each cycle. In Cycle I, the average learning mastery reached approximately 55%, with the indicator of mentioning number sequences achieving 50%, recognizing number symbols 41.6%, and matching the number of objects with numbers 33.3%. In Cycle II, there was a significant improvement, where the indicator of mentioning number sequences reached 100%, recognizing number symbols reached 91.67%, and matching the number of objects with numbers reached 83.33%. Therefore, the use of Wordwall interactive games proved to be effective in improving early childhood children's ability to recognize number concepts and can serve as an alternative innovative learning medium to increase children's interest in learning.

Keywords: *Early Childhood; Interactive Games; Number Concepts; Wordwall*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak usia dini melalui game interaktif *wordwall*. Penelitian dilakukan di PAUD Hidara Rama Agung, Arga Makmur, Bengkulu dengan hasil observasi masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda serta kurangnya minat dan keterlibatan dalam pembelajaran yang cenderung monoton. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 12 anak kelompok A (usia

ARTICLE HISTORY

Received 21 May 2026

Revised 26 May 2026

Accepted 27 May 2026

4-5 tahun). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada setiap siklus. Siklus I rata-rata ketuntasan belajar anak mencapai sekitar 55%, dengan indikator menyebutkan urutan bilangan sebesar 50%, mengenal lambang bilangan 41,6%, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka 33,3%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu indikator menyebutkan urutan bilangan mencapai 100%, mengenal lambang bilangan 91,67%, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka 83,33%. Dengan demikian, penggunaan game interaktif *wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia dini serta dapat menjadi rujukan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menambah minat belajar pada anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Game Interaktif; Konsep Angka; *Wordwall*

INTRODUCTION

Anak usia dini berada pada tahap pra-operasional yaitu tahap dimana anak mulai mampu menggunakan simbol termasuk simbol angka, meskipun masih bersifat dasar dan belum logis secara keseluruhan (Piaget 1952; Santrock, 2012). Terdapat beberapa indikator pada tingkat kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia dini, diantaranya mampu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda serta memahami konsep banyak dan sedikit pada permasalahan sehari-hari (Susanto, 2011; Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Kemampuan inilah yang menjadi dasar penting untuk perkembangan kemampuan numerasi dan pemecahan masalah matematika pada jenjang pendidikan berikutnya.

PAUD Hidara merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang terletak di desa Rama Agung, Kecamatan Arga Makmur, Kabupaten Bengkulu Utara Provinsi Bengkulu. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, PAUD Hidara berupaya untuk mengembangkan kemampuan dasar anak melalui kegiatan pembelajaran inovatif sesuai dengan karakter dan kreativitas anak. Dalam observasi selama pembelajaran di PAUD Hidara khususnya proses pembelajaran pengenalan angka, pembelajaran telah dilaksanakan melalui berbagai metode seperti penggunaan buku, papan tulis, serta alat peraga konvensional yang sederhana. Berdasarkan hasil observasi di kelompok kelas A (usia 4-5 tahun) sebanyak 7 dari 12 anak masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep angka terutama mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda yang sesuai. Hal ini menunjukkan anak belum mampu menyerap pembelajaran angka dengan baik.

Permasalahan yang ditemukan ini menunjukkan rendahnya minat dan kesadaran anak dalam kegiatan pembelajaran pengenalan angka. Hal ini juga diduga disebabkan karena metode yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak, sehingga anak mudah merasa bosan dan kurang fokus (Slameto, 2010). Hal ini juga terlihat ketika anak diminta menghitung objek, mereka sering keliru dalam menentukan jumlah atau memilih lambang bilangannya. Dimana pada

anak usia dini, pembelajaran seharusnya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan berbasis bermain namun tetap memaknai substansi materi benar-benar bisa dipahami anak agar anak lebih aktif dan terlibat secara langsung (Arsyad, 2014).

Dampak dari permasalahan tersebut jika tidak segera diatasi adalah dapat memunculkan terhambatnya perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek kemampuan numerasi dasar. Seharusnya kemampuan mengenal angka merupakan fondasi penting bagi pembelajaran matematika untuk persiapan anak di jenjang selanjutnya (Susanto, 2011). Jika anak tidak memiliki pemahaman yang baik sejak dini, maka akan kesulitan dalam memahami konsep yang lebih kompleks dijenjang lebih tinggi seperti penjumlahan, pengurangan, dan pemecahan masalah berkaitan matematika lainnya. Selain itu, rendahnya minat belajar juga dapat mempengaruhi motivasi dan sikap anak terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hidayati, *et. al.* (2024) yang menunjukkan bahwa minat belajar memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa serta berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Lius, 2022).

Dengan permasalahan yang ada peneliti menawarkan alternatif solusi yakni penggunaan media game angka interaktif melalui *platform wordwall* yang dirancang khusus untuk mengenalkan angka kepada anak. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* yang memungkinkan guru membuat berbagai permainan edukatif interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda putar, dan permainan pilihan ganda yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. *Platform* ini menyediakan beragam *template* yang dapat dirancang sendiri berisi aktivitas yang dapat digunakan secara interaktif serta dapat diakses melalui *smart TV*, komputer, *tablet*, maupun *smartphone* (Hartati *et al.*, 2023; Wordwall, 2025). Game ini dirancang berupa kegiatan menghitung jumlah objek yang ditampilkan secara digital, misalnya anak akan melihat gambar sejumlah benda-benda di sekitar seperti buah-buahan, kemudian anak diminta menghitung jumlahnya dan memilih simbol angka yang sesuai dari beberapa pilihan yang tersedia. Media ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi, konsentrasi, serta pemahaman anak terhadap konsep angka melalui pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar anak sekolah dasar seperti pada penelitian Dara *et. al.* (2025) menyatakan bahwa media *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar pada materi bilangan cacah. Selain itu, Nugroho *et. al.* (2024) menjelaskan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia 4–5 tahun di lingkungan PAUD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memperluas implementasi media digital interaktif pada pendidikan anak usia dini

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Usia 4-5 tahun Melalui Game Interaktif *Wordwall* di PAUD Hidara Rama Agung, Arga Makmur, Bengkulu”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka pada anak usia dini melalui penggunaan media *game* interaktif di PAUD

Hidara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memilih variasi metode pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran angka diharapkan dapat berlangsung dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka melalui game interaktif berbasis *Wordwall*. Subjek penelitian adalah 12 anak usia 4–5 tahun kelas A di PAUD Hidara Rama Agung, Kecamatan Arga Makmur, Kabupaten Bengkulu Utara tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi menggunakan lembar observasi untuk merekam keterlibatan dan respons anak. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan. Prosedur penelitian mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus (Gambar 1), meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I untuk mencapai peningkatan kemampuan mengenal konsep angka. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila $\geq 75\%$ dari jumlah anak mencapai skala nilai sangat baik yaitu diberikan penilaian BSB (Berkembang Sangat Baik), nilai baik yaitu BSH (Berkembang Sesuai Harapan), nilai cukup baik yaitu MB (Mulai Berkembang) dan kriteria kurang yaitu penilaian BB (Belum Berkembang) dalam kemampuan menyebutkan, mengurutkan dan mencocokkan lambang bilangan.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus merujuk pada model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 12 anak kelompok A (usia 4–5 tahun) di PAUD Hidara Rama Agung, Kecamatan Arga Makmur, Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. Hasil penelitian dan pembahasan disajikan seperti berikut ini:

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan anak dalam mengenal konsep angka masih tergolong rendah. Dari 12 anak, sebanyak 7 anak belum mampu mengenal konsep angka dengan baik, terutama dalam mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda. Anak juga terlihat kurang aktif dan kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan terkesan monoton.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan memanfaatkan media game interaktif berbasis *wordwall*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan perangkat pembelajaran, media, serta lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan anak dalam mengenal konsep angka dengan indikator meliputi kemampuan menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka.

b. Pelaksanaan

Pada siklus I dilaksanakan pada April 2026 di minggu pertama. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPPH yang telah disusun, melalui tiga tahap kegiatan. Diawali dengan kegiatan awal yaitu guru melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengenalkan permainan *wordwall*. Kemudian kegiatan inti, anak bermain game interaktif dengan cara menghitung jumlah benda dan memilih simbol angka yang sesuai. Diakhir kegiatan guru dan anak melakukan refleksi sederhana serta memberikan penguatan dan motivasi anak. Pada tahap ini, anak mulai mengenal penggunaan media digital, namun masih memerlukan bimbingan dari guru.

c. Observasi

Hasil observasi dari pelaksanaan di siklus I disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus I

| No | Indikator Kemampuan Anak | Nilai Kemampuan | | | | Jumlah Tuntas | Persentase Tuntas (%) |
|-----------------------------|---------------------------------------|-----------------|----|-----|-----|---------------|-----------------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | | |
| 1 | Menyebutkan urutan bilangan | 2 | 1 | 3 | 6 | 9 | 75% |
| 2 | Mengenal lambang bilangan | 3 | 3 | 1 | 5 | 6 | 50% |
| 3 | Mencocokkan jumlah benda dengan angka | 4 | 2 | 2 | 4 | 6 | 50% |
| Rata-rata ketuntasan | | | | | | | 58,8% |

Keterangan: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan pada siklus I, kemampuan anak dalam mengenal konsep angka menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun belum mencapai hasil yang optimal (Tabel 1). Terlihat pada indikator menyebutkan urutan bilangan, terdapat 6 anak (50%) kategori tuntas yaitu sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak (25%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 1 anak (8,3%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 2 anak (16,6%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Pada indikator kedua yaitu mengenal lambang bilangan, terdapat 5 anak (41,6%) yang sudah mencapai kategori berkembang sangat baik (BSB), 1 anak (8,3%) telah menunjukkan kemampuan kenal dan menyebutkan angka dengan baik (Berkembang Sesuai Harapan/BSH), 3 anak (25%) masuk kategori mulai berkembang (MB), dan 3 anak lainnya masih dalam kategori belum berkembang (BB). Semenyata pada indikator ketiga yakni mencocokkan jumlah benda dengan angka, yang terlihat adalah terdapat 4 anak (33,3%) yang mencapai kategori BSB, 2 anak (16,6%) kategori BSH, 2 anak lagi (16,6%) dalam kategori MB dan 4 anak (33,3%) masih berada pada kategori BB.

Jika dilihat secara keseluruhan, rata-rata ketuntasan pada siklus I berada pada kisaran 58,8% dilihat dari kategori penilaian anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan Berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak sudah mulai berkembang, tetapi belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 75\%$). Berdasarkan kondisi di lapangan, selama proses

pembelajaran pada siklus I terlihat bahwa sebagian anak sudah mulai tertarik dengan penggunaan game interaktif berbasis *wordwall*. Anak tampak antusias saat melihat tampilan gambar dan mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan. Hanya saja karena pengalaman belajar pertama sehingga ada anak yang masih bergantung pada bantuan guru dalam menyelesaikan *game* pembelajaran tersebut.

d. Refleksi

Pada siklus I ini, penggunaan *wordwall* mulai terlihat ada memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak. Anak mulai mampu mengenal konsep angka meskipun belum maksimal serta menunjukkan minat dan antusiasnya. Hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa anak usia dini membutuhkan pengalaman konkret dan berulang dalam memahami simbol. Adapun perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu guru memberikan penjelasan yang lebih jelas, singkat, dan bertahap agar mudah dipahami oleh anak. Guru juga menambah variasi jenis permainan dengan menambah visual lain pada permainan.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus II dilaksanakan berdasarkan penyempurnaan dari refleksi di siklus I. Peneliti melakukan beberapa perbaikan diantaranya menyederhanakan instruksi agar mudah dipahami anak. Kemudian menambah variasi *game* seperti animasi yang sebelumnya masih terlihat kurang menarik dari segi warna dan gambar objek yang akan dihitung. Serta juga memberikan variasi tema permainan bukan hanya tampilan menyebutkan angka tetapi permainan mencocokkan angka (gambar 2).



Gambar 2. Tampilan *game* mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda

b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada April 2026 di minggu kedua. Pelaksanaan dilakukan dengan tiga tahapan juga yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan awal yaitu guru apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada anak agar lebih semangat dalam mengikuti kegiatan. Pada kegiatan inti anak mengikuti pembelajaran menggunakan *game Wordwall* dengan berbagai variasi permainan. Guru terlebih dahulu memberikan contoh (*modeling*), kemudian anak mencoba secara mandiri dengan pendampingan. Anak diminta menghitung jumlah benda dan mencocokkannya dengan simbol angka yang sesuai, serta menyebut dan menyesuaikan lambang angka yang sesuai. Dan sebagai penutup kegiatan akhir, guru melakukan refleksi bersama anak, memberikan

penguatan, serta memberikan *reward* kepada anak yang aktif dan berhasil menyelesaikan tugas.

c. Observasi

Hasil observasi dari pelaksanaan di siklus II disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Konsep Angka Siklus II

| No | Indikator Kemampuan Anak | Nilai Kemampuan | | | | Jumlah Tuntas | Persentase Tuntas (%) |
|-----------------------------|---------------------------------------|-----------------|----|-----|-----|---------------|-----------------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | | |
| 1 | Menyebutkan urutan bilangan | 0 | 0 | 0 | 12 | 12 | 100% |
| 2 | Mengenal lambang bilangan | 0 | 1 | 1 | 10 | 11 | 91,67% |
| 3 | Mencocokkan jumlah benda dengan angka | 0 | 2 | 0 | 10 | 10 | 83,3% |
| Rata-rata Ketuntasan | | | | | | | 91,6% |

Keterangan : BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal konsep angka. Hal ini dapat dilihat dari data pada tabel 2, dimana pada indikator pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan seluruh anak (12 anak) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 100%. Pada indikator kedua yakni mengenal lambang bilangan, sebanyak 11 anak (91,67%) telah mencapai ketuntasan, dengan rincian 10 anak kategori BSB, 1 anak pada kategori BSH dan 1 anak pada kategori MB. Serta indikator ketiga yaitu mencocokkan jumlah benda dengan angka, sebanyak 10 anak (83,3%) telah mencapai ketuntasan, dengan 10 anak kategori BSB dan 2 anak kategori MB. Pada tabel 2 secara keseluruhan diperoleh rata-rata anak yang mencapai standar ketuntasan yaitu 91,6%, hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 75\%$), bahkan pada indikator pertama telah mencapai ketuntasan maksimal.

Peningkatan yang signifikan ini tidak terlepas dari perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II, seperti penyederhanaan instruksi yang diberikan, penambahan variasi permainan seperti gambar-gambar yang lebih menarik, pemberian motivasi, serta pendampingan yang lebih intensif kepada anak. Dengan adanya perbaikan tersebut, anak menjadi lebih mudah memahami kegiatan pembelajaran dan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar.

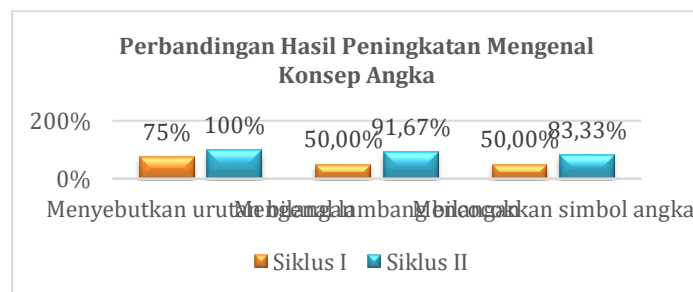
d. Refleksi

Dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus II dapat direfleksikan bahwa pada segi kondisi pembelajaran, anak terlihat lebih antusias, percaya diri, dan mampu mengikuti instruksi dengan baik. Peningkatan antusiasme anak menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan belajar anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hartati *et. al.*, (2023) yang menyatakan bahwa *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat secara merata, tidak hanya pada anak yang sebelumnya aktif,

tetapi juga pada anak yang sebelumnya masih pasif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila anak mendapatkan bantuan atau *scaffolding* dari guru. Dalam penelitian ini, pendampingan yang diberikan guru pada siklus II membantu anak dalam memahami konsep angka dengan lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep angka pada anak usia dini setelah diterapkan *game* interaktif *wordwall* (Gambar 3). Peningkatan ini terlihat secara bertahap dari siklus I ke siklus II dari aspek menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta mencocokkan simbol angka. Peningkatan ini juga dijelaskan pada teori perkembangan kognitif Piaget (1952) yang menjelaskan anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra-operasional yaitu anak mulai mampu menggunakan simbol dan masih memerlukan pengalaman visual yang membantu anak. Hal ini terlihat pada indikator mencocokkan jumlah benda dengan angka dari 50% pada siklus I menjadi 83,3% pada siklus II.

Selain itu, keberhasilan penggunaan media *wordwall* juga didukung oleh pendapat Arsyad (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Media berbasis permainan seperti *wordwall* mampu menarik perhatian anak melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas yang interaktif. Sementara Hartati *et.al.*, (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa karena menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang menyenangkan. Dengan pendekatan bermain, anak lebih mudah memahami konsep abstrak seperti angka. Kemampuan mengenal konsep angka yang meningkat pada siklus II juga menunjukkan bahwa anak telah mampu memahami hubungan antara simbol angka dan jumlah benda secara lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011) bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini meliputi kemampuan menyebutkan urutan angka, mengenal lambang bilangan, serta mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Hasil Peningkatan Mengenal Konsep Angka pada Siklus I dan Siklus II di PAUD Hidara

Peningkatan pada siklus II menandakan ada keberhasilan penggunaan media dan adaptasi belajar pada anak terhadap lingkungan belajar berbasis digital. Sejalan terhadap teori Sweller (1988) bahwa pembelajaran akan efektif ketika

beban kognitif yang tidak relevan diminimalkan. Dalam hal ini, pengulangan aktivitas dan penyederhanaan instruksi pada siklus II membantu anak meningkatkan kapasitas berpikirnya untuk memahami numerasi. Hal ini juga menjadi salah satu faktor penting yang menjelaskan terjadi peningkatan pada siklus II terjadi secara signifikan dibandingkan siklus I.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di PAUD Hidara Rama Agung, Arga Makmur, Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* interaktif berbasis *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak usia 4–5 tahun pada aspek menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang angka, dan mencocokkan jumlah benda dengan simbol angka. Media digital interaktif juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak sehingga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran numerasi di PAUD. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* interaktif juga membuat fokus, minat belajar, keaktifan, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran meningkat. Dengan demikian, *game* interaktif berbasis *wordwall* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya pengenalan konsep angka pada anak usia dini.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dara, A. C., Wahyuningsih, T., Dwiyono, Y., dan Iksam. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4).
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., dan Yuwono, A. (2023). *Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Educatio*.
- Hidayati, O., Risnawati, dan Za'ba, N. (2024). *Pengaruh Minat Belajar dan Percaya Diri terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *Ainara Journal*.
- Lius, D. (2022). *Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Tafidu*.
- Nugroho, R. A., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Sumartiningsih, S., dan Yuwono, A. (2024). Analisis Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Rahmadeni, F., Citra, A. L., Herawati, Z., & Purnamasari. (2022). Urgensi pengenalan konsep literasi numerasi pada anak usia dini. *Jurnal Arithmetic: Academic Journal of Math*, 4(1).
- Santrock, J. W. (2012). *Life-span development (Perkembangan masa hidup)*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sweller, J. (1988). *Cognitive load during problem solving : Effects on learning*. *Cognitive Science*. 12 (2), 257-285
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wordwall. (2025). *Features*. Diakses dari <https://wordwall.net>.