

Pengaruh Media Pembelajaran Online *Wordwall* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan (Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo)

Yusrin R. Mustapa¹, Pupung Puspa Ardini², Rapi Us. Djuko³

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo.

Email: yusrinmustapa02@gmail.com, pupung.p.ardini@ung.ac.id, rapi.djuko@ung.ac.id

Alamat: Jalan Jendral Sudirman Nomor 6 Kota Gorontalo 96128

Korespondensi penulis: lyusrinmustapa02@gmail.com

Abstract: *This study examined the effect of wordwall online learning media on recognizing numbers in children aged 5-6 years at Kihajar Dewantoro VII Kindergarten, Kota Tengah Sub-District, Gorontalo City. This study aimed to discover whether wordwall learning media affects the ability to recognize the concept of numbers in children aged 5-6 years. This quantitative research used an experimental research method with a one-group pretest-posttest design. The data in this study was collected through test observation. The subjects of this study were 16 children at the age of 5-6 years. Based on the analysis of the t-test (paired sample t-test), it was found that the t-count was greater than the t-table ($24.744 > 2.201$ and sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$). From this result, H_0 was rejected, and H_a was confirmed. In conclusion, wordwall learning media affected the ability to recognize the concept of numbers in children aged 5-6 years at Kihajar Dewantoro VII Kindergarten, Kota Tengah Sub-District, Gorontalo City.*

Keywords: *Wordwall Media, Ability to Recognize the Concept of Numbers, TK*

Abstrak: Artikel ini membahas tentang Pengaruh Media Pembelajaran Online *Wordwall* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest* dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi tes. Adapun subjek dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun dengan jumlah sampel 16 anak. Berdasarkan hasil analisis uji t (paire sample t-test) dapat diperoleh hasil bahwa t *hitung* lebih besar dari t *tabel* yaitu $24,744 > t$ tabel $2,201$ dan sig. (2 tailed) = $0.000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwo*ll terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kota Tengah Kota Gorontalo.

Kata kunci: Media *Wordwall*, Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, TK

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan mendasar yang sangat penting untuk dilalui oleh setiap anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan kedua yang menjadi pondasi pembentukan karakter, spiritual dan kecerdasan anak. Usia dini merupakan masa keemasan yang dimana merupakan masa potensial bagi anak untuk mengembangkan segala hal yang ia miliki. Setiap anak memiliki potensi yang diberikan Ketika ia lahir, yang perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Setiap anak itu unik dengan karakteristik, kecerdasan dan bakat yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Masa usia dini umur 0-6 tahun adalah masa emas (golden age) dimana pengalaman, perkembangan dan pertumbuhan yang anak alami akan diserap cepat ke dalam otak di bandingkan usia sesudahnya. Masa golden age hanya datang

sekali dan tidak dapat diulang dalam kehidupan seseorang. Menurut Eliyawati, dkk berpendapat bahwa anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa, khususnya pada masa kanak-kanak awal. Keinginan untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk dapat memahami sesuatu, dan dalam waktu yang singkat anak akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Oleh karena itu proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif khususnya dalam berhitung. Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak disebutkan bahwa pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti. Aspek perkembangan kognitif agar anak dapat mampu melakukan eksplorasi di dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya dimasa depan. Aspek perkembangan kognitif adalah sesuatu yang merujuk pada perubahan-perubahan pada proses berfikir sepanjang siklus hidupnya anak sejak konsepsi hingga usia delapan tahun. Adapun salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Masito “media pembelajaran yang digunakan di sekolah harus memenuhi syarat untuk dapat mengembangkan keseluruhan aspek kemampuan anak usia dini. Kita sebagai pendidik perlu membuat kelas kondusif dan pastinya menyenangkan agar anak senang mengikuti proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran online *wordwall* untuk mengenal konsep bilangan. M. Yazid menyatakan pengenalan konsep bilangan adalah dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mencocokkan bilangan, serta mengenal angka. Adapun Burns menyatakan bahwa bagaimana konsep matematika terbentuk pada diri anak, untuk memahami angka anak-anak seharusnya dibiasakan dengan cara-cara yang sederhana terlebih dahulu seperti berlatih berhitung (Fikriansyah & Layyinnati, 2021).

Putri (2020) menyatakan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi web yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang dapat digunakan untuk membuat games berbasis kuis interaktif. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. *Wordwall* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media

pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi *Wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya. Salah satu aspek pengembangan kognitif adalah pembelajaran matematika. Seperti yang dikemukakan oleh Sriningsih bahwa kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan anak hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Adapun beberapa indikator kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini yang perlu dikembangkan berdasarkan teori kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu mampu menyebutkan lambang bilangan, menghitung bilangan, menghubungkan bilangan, membandingkan bilangan, mengenal simbol, serta menjawab pertanyaan yang sederhana dan memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Rakhmawati, 2016).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas B terhadap 16 anak usia 5-6 tahun di TK Kihajar Dewanto VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo ditemukan masalah terkait tentang rendahnya kemampuan berhitung pada anak usia dini. Hasil evaluasi diketahui bahwa ada 11 anak yang kemampuan berhitung masih rendah. Ditandai dengan beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu anak belum bisa mengurutkan angka, mengenal simbol, dan anak belum mampu dalam membilang angka. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang pada saat itu guru menjelaskan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan media yang cukup menarik sehingga anak mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk kemampuan berhitung pada anak. Tentunya upaya dilakukan dengan baik dan terencana dengan menggunakan media menarik agar dapat berjalan sesuai keinginan. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran online yang menarik yaitu media *wordwall*.

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran yang sudah mulai dikenal di Indonesia pada pembelajarannya dan efektifitas media tersebut bersertifikat seperti yang dikatakan oleh Maghfiroh dalam penelitiannya menerapkan bahwa dalam pembelajaran di negara-negara yang kualitasnya pendidikannya berstandar tinggi, begitu pula guru-gurunya dari Inggris dan Amerika menggunakan lingkungan belajar *wordwall*. Namun di Indonesia sendiri penggunaan *wordwall* sebagai sumber media pembelajaran pendidikan belum banyak diketahui. Sehingga menjadi landasan yang kuat untuk melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan kecerdasan logis pada anak usia dini, karena selain belajar, siswa juga dapat bermain sehingga peneliti berharap agar media pembelajaran ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar kecerdasan logis pada anak bisa berkembang secara logis. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian lebih dalam mengenai “Pengaruh Media Pembelajaran Online *Wordwall* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo.”

2. KAJIAN TEORITIS

Kemampuan berasal dari kata dasar yaitu “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai, harta berlebihan). Kemampuan ialah sangat dibutuhkan oleh setiap orang untuk melaksanakan sesuatu. Tanpa sebuah kemampuan dalam diri, apa yang dilakukan tidak akan maksimal. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan anak untuk mengamati bentuk bilangan. Dalam mengenal angka yang diajarkan pada anak usia dini meliputi pengenalan angka secara sederhana. Keterampilan berhitung juga berkaitan dengan perkembangan berpikir anak. Anak sedang berada pada tahap berpikir konkret. Kemampuan menghitung juga mencakup koordinasi memegang atau menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya (Imanulhaq & Prastowo, 2022).

Busthomi (2016), menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan adalah dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, menghubungkan, menyebutkan, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Jika anak sudah mampu memahami konsep bilangan maka anak bisa membangun pengetahuan mengenai konsep lainnya yang akan anak temukan dalam aktivitas anak sehari-hari. Ramaini (2012) mengungkapkan, konsep bilangan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menghubungkan benda-benda ataupun lambang bilangan. Lambang bilangan yaitu penulisan nama bilangan dalam bentuk lambang atau simbol, sedangkan nama bilangan adalah sebutan untuk suatu angka (Yuwono, 2005). Konsep bilangan termasuk konsep matematika yang mempunyai

peran krusial untuk anak usia dini yang terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya, serta membandingkan. Sesuai dengan pendapat Suprapti (2015) bahwa kemampuan matematika anak meliputi, anak dapat mengurutkan angka, anak dapat membilang, dan menghubungkan jumlah benda dengan angkanya. Kemampuan mengenal angka adalah kemampuan anak untuk mengamati dan mengetahui bentuk bilangan, adapun untuk belajar tentang lambang bilangan atau juga mengenal angka dapat diperoleh anak dengan menggunakan cara menghitung benda menghitung satu per satu benda sesuai dengan jumlahnya. Contohnya ada 10 buah apel anak hitung satu persatu apel tersebut. Dengan cara tersebut dapat meningkatkan kemampuan perkembangan berpikir anak, Anak lagi pada tahap berpikir konkret, yaitu seperti menunjuk benda, menyebut angka, dan mengingat urutannya benda bilangan 1-10, mencocokkan lambang bilangan dengan benar. Maka pembelajaran yang bisa dilakukan guru harus menarik perhatian anak juga harus bervariasi, hal ini perlu diingat jika dapat diberikan melalui berbagai macam cara pentingnya kemampuan dalam mengenal lambang bilangan. Lestari (2015) menyatakan bahwa “Mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: Pertama membilang, kedua menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, ketiga mencocokkan setiap angka dengan benda yang sudah dihitung anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal tentang konsep angka bila mereka diajak mengenal angka-angka dalam berbagai kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak. Contohnya: mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu Satusatu.

Mudjito (2007:1) menyatakan bahwa secara umum pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran tentang angka sehingga pada saatnya nanti anak akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Zaman (2008:7) mengemukakan bahwa: tujuan khusus pengenalan konsep bilangan yakni a) agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak. b) anak dapat, menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan mengenal angka. c) anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi. d) anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya. e) anak memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan. Manfaat pemahaman konsep bilangan bagi anak usia dini yaitu jika anak telah memahami konsep bilangan maka anak memiliki kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan serta memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi ilmu yang berkaitan dengan konsep matematika lainnya yang

terdapat pada kegiatan sehari-hari (Rahman et al, 2017). Prinsip-prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan berhitung yaitu kepandaian anak sudah lebih meningkat, namun proses intelektual masih sempit dan cara berfikirnya masih belum terarah, dan harus diingat pula anak usia 6 tahun sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana, seperti dapat menghitung 1-10 (Susanto, 2011:103). Menurut Burns (dalam Syafitri et al, 2018:197) mengatakan kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik estimasi, probabilitas, pemecahan masalah. Penguasaan masing-masing kelompok melalui tiga tahapan, yaitu: a. Tingkat pemahaman konsep b. Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan lambang bilangan c. Tingkat lambang bilangan. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010 (dalam Reswita & Wahyuni, 2018:44) bahwa indikator mengenal konsep bilangan anak Usia 5 – 6 Tahun adalah sebagai berikut: a. Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10 (minimal) b. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10 c. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda d. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Media pembelajaran (Riyan, 2012:27), yakni: 1) paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat bantu audio visual yang digunakan oleh guru untuk memenuhi tugasnya, 2) paradigma kedua, media sebagai sesuatu yang memiliki tujuan dikembangkan dan diikuti secara sistematis aturan komunikasi, 3) paradigma ketiga, media dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pendidikan dan karena itu juga dalam keinginan part lain diganti dalam proses pembelajaran, 4) paradigma keempat, media dipandang sebagai satu kesatuan sumber informasi yang sengaja dikumpulkan dan dikembangkan dimaksudkan untuk penggunaan pendidikan. Konsep media pembelajaran mencakup dua elemen yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak di media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang dikandungnya di lingkungan belajar itu sendiri, sedangkan perangkat keras adalah perangkat keras atau perlengkapan yang digunakan sarana penyampaian informasi atau pesan (Pagarra et al, 2022). Banyak manfaat yang bisa diperoleh dengan menggunakan media dalam pembelajaran yaitu: 1) pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret, dan tidak hanya berupa kata-kata tertulis atau lisan (verbal) 2) melampaui batas ruang, waktu dan daya indra. Misalnya suatu benda yang juga besar juga dapat digantikan oleh kenyataan, gambar diam, film, dan model. Acara atau peristiwa masa lalu dapat diputar ulang melalui rekaman film, video dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat dipresentasikan dengan model, surat dan masih banyak lagi 3) meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar 4)

menimbulkan kegembiraan dan motivasi belajar 5) memungkinkan interaksi paling langsung antara siswa dan lingkungan reaitas (Zaman & Eliyawati, 2010). Menurut Aghni (2018) lingkungan belajar ganda yang terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu: Media Visual, Media Audio Visual, dan Multimedia.

Media pembelajaran online saat ini adalah *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah situs web menarik yang dapat digunakan oleh siapapun, kapan saja, dan dibrowser apapun secara gratis. Aplikasi berbasis web ini dapat digunakan membuat materi pendidikan seperti kuis, pertandingan, pencocokkan, mengelolah angka, penalaran, kata acak, pencarian kata, kelompok dan lain-lain. Menarik itu tidaknya hanya memberi pengguna akses ke jaringan, kedia yang mereka buat, tetapi juga memungkinkan bisa mengundh dan mencetaknya diatas kertas. Program ini menawarkan banyak hal model untuk digunakan dan penguana dapat mudah untuk mengubah model dari fungsi ke fungsi (Azizah et al, 2023). Menurut Pamungkas et al (2021) *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran online yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, media ini dapat didesain oleh guru yang akan akan menggunakan aplikasi online ini dapat meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan dapat juga melibatkan siswa secara aktif dalam mengerjakannya. Media *wordwall* dapat melihat perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa. Media ini dapat diformat meningkatkan keaktifan dalam belajar dan melibatkan pula dalam perkembangan aktivitas. Menurut Setyowahyudi et al (2023) *wordwall* adalah aplikasi yang menyajikan bentuk permainan yang ditargetkan melibatkan siswa dalam quis, diskusi dan jajak pendapat. Mendukung pendapat Purnamasari, *wordwall* juga diucapkan aplikasi yang akan digunakan media pendidikan, materi atau alat pendidikan ulasan situs yang menarik untuk siswa (Sari & Yarza, 2021). Artinya, permainan *wordwall* interaktif adalah aplikasi game yang bisa dilakukan dengan dua cara dan juga ada timbal balik balik diantara anak tersebut bermain sambil belajar dengan menggunakan aplikasi. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat pelajaran seperti kuis, mencocokkan memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan lain sebagainya. Aplikasi *wordwall* ini menjadikan proses pembelajran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik manapun bagi pendidik karena aplikasi *wordwall* menengkan gaya belajar yang lebih rileks terhadap pembeajaran yang akan berlangsung. Aplikasi ini menyediakan 18 templete yang mudah diakses secara gratis dan pengguna situs ini bisa merubah templete sesuai aktivitas yang akan digunakan. Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Wordwall* cukup lengkap. Media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan juga. Adapun kelebihan dari media *wordwall* bagi siswa yaitu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna mudah digunakan terutama

dimana saja dan kapan saja. Selain itu pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan karena mempunyai fungsi tersendiri untuk menjawab pertanyaan di template yang sudah ada. Kelemahan dari aplikasi media pembelajaran *wordwall* yaitu terlalu banyak template sehingga membuat pengguna aplikasi ini kebingungan dan untuk gangguan harus dihindari untuk berkreasi dan berpartisipasi aktif dalam memaknai makna permainan dari sudut pandang pribadi dan teknis, aplikasi ini harus digunakan secara langsung online, sehingga memerlukan koneksi internet (Permana & Kasriman, 2022).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain eksperimental sebagai pendekatan metodologisnya. Desain penelitian eksperimental bertujuan untuk mengevaluasi apakah suatu tindakan ataupun perlakuan tertentu memiliki dampak ataupun pengaruh yang signifikan terhadap perubahan dalam suatu kondisi ataupun situasi, sebagaimana diuraikan oleh Muhyud (2014:136). Fokus utama dari penelitian eksperimental ialah untuk menganalisis hubungan sebab-akibat antara perlakuan yang diberikan dan hasil yang dihasilkan sebagai respons. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang ditetapkan ialah seluruh anak yang tergabung dalam kelompok B di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo yang dimana adalah jumlah dari seluruh populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang dipergunakan ialah metode statistik, khususnya mempergunakan uji statistik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

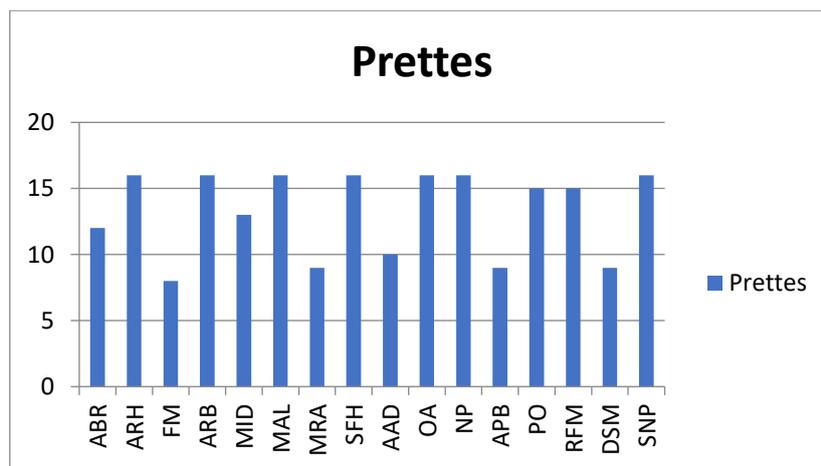
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan TK Kihajar Dewantoro VII, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo, Hasil penelitian ini dihasilkan dari data-data yang di ambil sebelumnya (*pretest*) data-data selama pelaksanaan *treatment* yaitu menggunakan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan data-data setelah penelitian (*posttest*). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan 1 kelompok saja dan tidak kelompok pembanding yang dilakukan mulai dari Selasa pada 23 April 2024 Sampai Dengan Rabu 8 Mei 2024. Sebelum di berikan *treatment* pada anak langkah awal subjek penelitian di berikan *pretest* (Tes awal) terlebih dahulu dengan mengetahui kemampuan awal anak. Untuk lebih jelasnya data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Data *Pretest* (Tes Awal)

No.	Nama Anak	Skor <i>Pretest</i>
1	ABR	12
2	ARH	16
3	FM	8
4	ARB	16
5	MID	13
6	MAL	16
7	MRA	9
8	SFH	16
9	AAD	10
10	OA	16
11	NP	16
12	APB	9
13	PO	15
14	RFM	15
15	DSM	9
16	SNP	16

Hasil data prestes yang di peroleh dapat dilihta dalam bentuk diagram batang berikut:

**Gambar 1 Grafik Data *Presttes***

Dalam skor pretest diatas maka kita lihat bahwa skor tertinggi adalah 16 dan skor terendah 8, dengan diketahui jumlah responden 13 anak. Dengan itu jumlah skor data pretest berjumlah 212.

Untuk menghitung jumlah skor rata-rata dari data pretest menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_x = \frac{212}{16}$$

$$M_x = 13,25$$

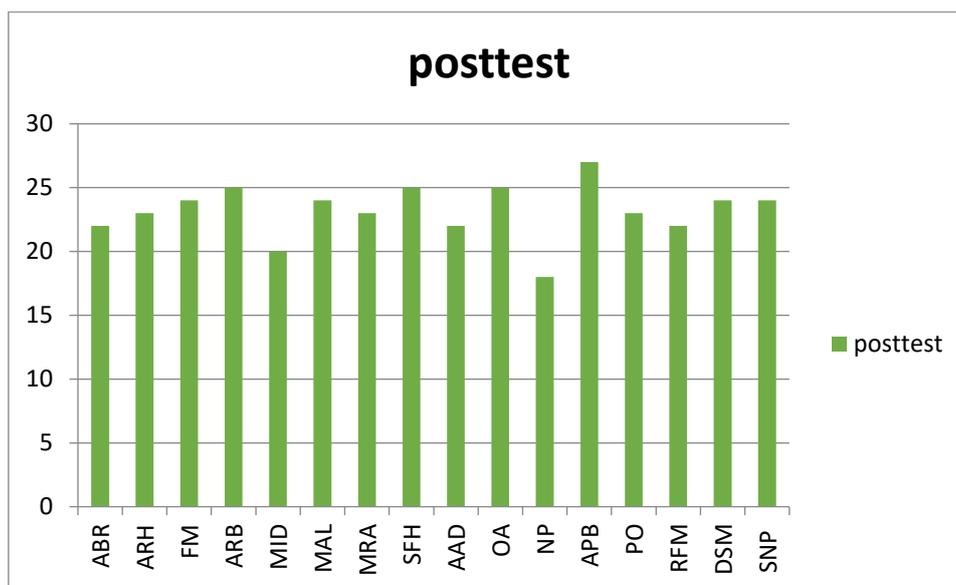
Dalam jumlah yang sudah ditemukan maka perhitungan mean pretest menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan bahasa ekspresif anak dengan mencapai 13,25 atau 13,25% dari skor total yang bernilai.

Setelah di berikan treatmen kepada anak suatu subjek penelitian, selanjutnya diberikan tes akhir atau *posttest* pada tanggal 8 Mei 2024, Untuk lebih jelasnya data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Data Posttest

No.	Nama Anak	Skor Posttest
1	ABR	22
2	ARH	23
3	FM	24
4	ARB	25
5	MID	20
6	MAL	24
7	MRA	23
8	SFH	25
9	AAD	22
10	OA	25
11	NP	18
12	APB	27
13	PO	23
14	RFM	22
15	DSM	24
16	SNP	24

Hasil data posttest bisa juga di lihat pada diagram batang berikut:



Gambar 2 Grafik Hasil Data Posttest

Pada skor posttest yang bisa kita lihat di atas bahwa data tertinggi adalah 24 dan data terendah adalah 18, dengan jumlah skor sebanyak 374.

Berikut adalah perhitungan rata-rata skor pada data posttest

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

$$Mx = \frac{374}{16}$$

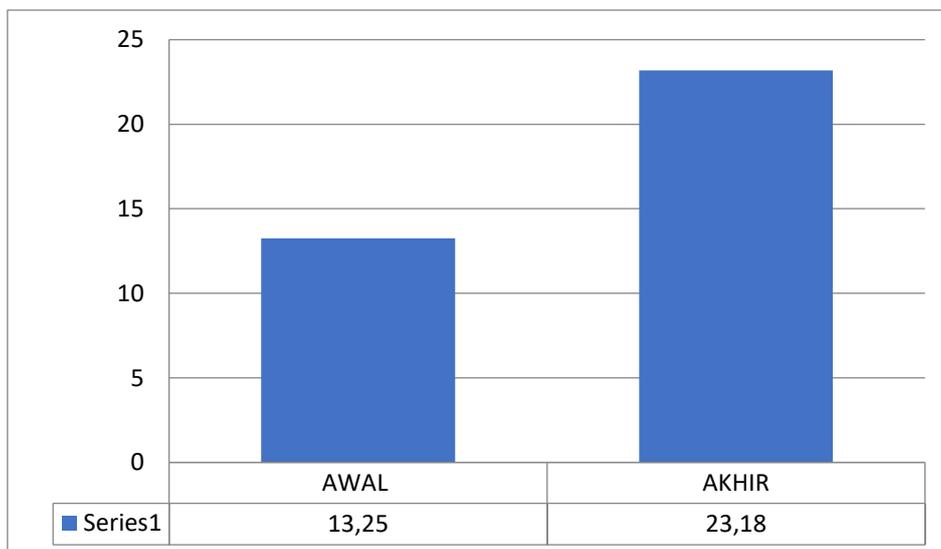
$$Mx = 23,37$$

Dari perhitungan mean yang sudah dilakukan maka dihasilkan rata-rata dari hasil data posttest adalah 23,37 atau 23,37% dari skor total 8. Perbandingan rata-rata data yang sudah didapatkan dari hasil observasi kemampuan berhitung anak yang ada di TK KI Hadjar Dewantoro VII Kota Tengah Kota Gorontalo terbagi dalam kondisi awal dan kondisi akhir, dengan begitu bisa kita lihat perbandingan data tersebut pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 3 Perbandingan data Pretest dan Posttest

Deskripsi	Skor	
	Pretest	Posttest
Rata – rata	13,25	23,18

Selanjutnya data di atas bisa di lihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 3 Skor Rata- rata Pretest dan Posttest

Dilihat dari nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* ditunjukkan adanya perbedaan dari sebelum pemberian treatment sampai sesudah pemberian treatment. Dilihat dari tabel dan diagram diatas skor data *pretest* adalah 212 jumlah skor tertinggi adalah 16 dan skor terendah 8 dengan skor rata-rata adalah 13,25 atau 13,25% sedangkan pada data *posttest* adalah 374 skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah adalah 18 dengan nilai rata-rata 23,18 atau 23,18%.

Bisa kita lihat bahwa nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa skor rata-rata data *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata pada data *posttest* yang mengalami peningkatan sejumlah 13,77% setelah diberikannya treatment, selisih antar skor ini adalah kurang lebih 13. Pada umumnya kondisi awal kemampuan berhitung belum terlihat namun dengan adanya pengaruh media pembelajaran *wordwall* dengan perolehan jumlah skor tersebut maka menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak lebih baik di bandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Pembahasan Penelitian

Secara keseluruhan, pembahasan ini menekankan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan situs web online *wordwall* dapat mencapai hasil yang optimal dalam kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memotivasi anak dalam belajar matematika yang menyenangkan. Salah satu keunggulan dari media pembelajaran *wordwall* ini adalah mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak-anak selama pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat memperkuat daya ingat anak-anak untuk pengenalan konsep bilangan yang memberikan anak termotivasi dalam belajar matematika, serta menghilangkan rasa kebosanan yang mungkin dirasakan oleh anak-anak selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran online *wordwall* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Menurut Ramaini (2012), mengungkapkan, konsep bilangan merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menghubungkan-hubungkan benda-benda ataupun lambang bilangan. Lambang bilangan yaitu penulisan nama bilangan dalam bentuk lambang atau simbol, sedangkan nama bilangan adalah sebutan untuk suatu angka (Yuwono, 2005). Konsep bilangan termasuk konsep matematika yang mempunyai peran krusial untuk anak usia dini yang terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan, menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya, serta membandingkan. Sesuai dengan pendapat Suprapti (2015) bahwa kemampuan matematika anak meliputi, anak dapat mengurutkan angka, anak dapat membilang, dan menghubungkan jumlah benda dengan angkanya. Lestari (2015:45) menyatakan bahwa “Mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: Pertama membilang, kedua menyebutkan bilangan berdasarkan urutan, ketiga mencocokkan setiap angka dengan benda yang sudah dihitung anak. Anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal tentang konsep angka bila mereka diajak mengenal angka-angka dalam berbagai kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak. Contohnya: mengajak anak menyanyikan lagu yang memuat angka seperti lagu Satusatu. Dalam Depdiknas (2007:1) Mengenal Konsep Bilangan pada anak memiliki tujuan antara lain

: a) Dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada di sekitar anak. b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariaanya membutuhkan keterampilan berhitung. c) Memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat daln memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya. d) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan. Mudjito (2007: 1) menyatakan bahwa secara umum pengenalan konsep bilangan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran tentang angka sehingga pada saatnya nanti anak akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK KI Hajar Dewantoro VII Kota Tengah Kota Gorontalo. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor pretest dan post-test, dimana hasil pretest yang diperoleh 13,25% dan post-test 23,18% dari data tersebut terdapat perbedaan atau selisih 10%. Hasil teresebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t paired sample pretest dan posttest (uji t). Analisis ini diperoleh nilai t hitung sebesar $9,719 > t$ tabel 2,145 t tabel didapatkan dari n-11 yang dalam distribusi t tabel didapat nilai 2,145. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5-6 tahun di TK KI Hajar Dewantoro VII Kota Tengah Kota Gorontalo.

DAFTAR REFERENSI

- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan media pembelajaran Wordwall dalam menunjang pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5).
- Cahyaningrum, M. N., et al. (2022). Profil kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di Gugus Dahlia Klaten. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4).
- Fiksriansyah, M., & Layyinnati, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis website (Wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di

- Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 2(1).
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh penerapan media Wordwall terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS*.
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: CV. Sono Putro.
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). Edugame Wordwall: Inovasi pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1).
- Karo, I. R. K. (2018). Manfaat media pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa pendidikan agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4).
- Mardiyah, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4).
- Nabighoh, W. N., & Hemdratno, M. (2022). Meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui media interaktif puzzle angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4).
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5).
- Pagarra, H., et al. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Pamungkas, D. A., et al. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 10(1).
- Pamungkas, Z. S., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Jurnal of Social Science Education*, 2(2).
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5).
- Putri, A. M. (2022). Analisis pemahaman konsep bilangan melalui metode pembelajaran Numbered Head Together. *Jurnal Pedagogi Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Putri, D., Sopiah, C., & Hidayatullah, M. A. S. (2023). Pengaruh game Wordwall terhadap pengetahuan personal safety skill anak usia dini. *Jurnal Jendela Bunda PG-PAUD UMC*, 1(2).

- Raudilah, et al. (2021). Pengaruh media kartu angka bergambar terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan di PAUD Karya Bersama Desa Darat Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1).
- Reswatia, & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas media pasir dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bekalis. *Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2022). Penggunaan media Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran organ pernapasan pada hewan kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2).
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1).
- Sari, I. P., et al. (2023). Penerapan media pembelajaran Wordwall dalam menunjang pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(5).
- Setyowahyudi, R., et al. (2023). Pengaruh games interaktif Wordwall terhadap kemampuan mengenal budaya Bali anak usia taman kanak-kanak. *Early Childhood Research Journal*, 6(1).
- Silvia, K. S., Widiana, I. W., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan kosakata anak usia dini melalui media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiskha*, 9(2).
- Suminar, A., & Ashshidqi, A. (2020). Mengembangkan kecerdasan logika matematika dengan menggunakan media realia pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2).
- Wajannati. (2016). Peningkatan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun melalui media maze angka. *JPP PAUD*, 3(2).
- Zahro, N. A. Q. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Abdima: Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(1).
- Zaman, B., & Eliyawati. (2010). *Media pembelajaran anak usia dini*. Bandung: UPI.