

Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif di PAUD

Fadilatul Fitria, Ayyun Khoirul Ummah

Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri
fadila.fha31@gmail.com

Article History

accepted 10/11/2023

approved 25/11/2023

published 31/12/2023

Abstract

Nowadays, the development of the era cannot be separated from digital influences including in terms of learning in early childhood, the lack of ability and creativity of teachers in developing learning media and packaging interesting learning to improve cognitive abilities of early childhood. This study aims to use wordwall applications in early childhood cognitive abilities in group B. This research method is field research with a qualitative descriptive approach with group B research subjects totaling 19 children. The techniques used in data collection are observation, interviews and documentation. The results of the research are: (1) The introduction of wordwall applications can be done using electronic devices such as cellphones and laptops, (2) The use of wordwall applications in early childhood cognitive abilities to make it easier for children to understand the lessons taught and increase the enthusiasm of children's learning in participating in classroom learning to make it easier for children to recognize numbers faster correctly. The use of wordwall application media in learning is able to improve children's cognitive abilities in group B.

Keywords: Wordwall App, Cognitive, Early Childhood Education

Abstrak

Dewasa ini, perkembangan jaman tak lepas dari pengaruh digital termasuk dalam hal pembelajaran pada anak usia dini, kurangnya kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan mengemas pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan menggunakan aplikasi wordwall dalam kemampuan kognitif anak usia dini pada kelompok B. Metode penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian kelompok B berjumlah 19 anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ialah dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yaitu: (1) Pengenalan aplikasi *wordwall* dapat dilakukan dengan menggunakan alat elektronik handphone dan laptop, (2) Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam kemampuan kognitif anak usia dini agar memudahkan anak memahami pembelajaran yang diajarkan dan menambah semangat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas untuk memudahkan anak agar lebih cepat mengenal bilangan dengan benar. Penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B.

Kata kunci: Aplikasi *Wordwall*, Kognitif, PAUD



PENDAHULUAN

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). 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 (Juwantara, 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, 2019).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun 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). 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 (Fajri et al., 2020).

Anak-anak saat ini hidup di jaman 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 anak-anak. 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 (Yuliza et al., 2023). 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).

Namun, pada kenyataannya setelah melakukan pengamatan yang dilakukan di RA AL Huda Asmorobangun dengan memperlihatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran kemampuan berhitung di kelas B masih kurang. Hasil observasi menunjukkan bahwa mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung misalnya, pembelajaran yang kurang aktif, terdapat anak yang belum mampu berhitung, dan kurang menariknya media yang digunakan guru saat mengajar, sehingga berpengaruh untuk anak dalam belajar. Dalam proses pembelajaran berlangsung sebagian anak masih ada yang tidak fokus yang belum bisa berhitung, sehingga saat berhitung angka tidak berurutan. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, hal tersebut dapat terlihat dalam pembelajaran berlangsung hanya menggunakan kedua tangan ketika berhitung sehingga anak kurang antusias pada pembelajaran. Hal ini menyebabkan bagi anak yang belum bisa berhitung dan kurang antusias dalam pembelajaran hanya menunggu jawaban dari guru. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dan kurangnya kreatifnya guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik. Dari permasalahan tersebut, maka perlu ada perbaikan dalam proses pembelajaran.

Aktivitas anak dalam pembelajaran berhitung bisa ditingkatkan melalui berbagai cara, seperti meningkatkan keterampilan mengajar guru, membuat media, adanya pendekatan pada anak yang kurang aktif serta menciptakan suasana belajar menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak menggunakan aplikasi *wordwall*.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar dapat mempermudah anak-anak dalam memahami suatu materi pembelajaran khususnya pengembangan kemampuan kognitif anak sehingga memotivasi dalam belajarnya semakin bertambah. Menyadari pentingnya media dalam pembelajaran, maka peneliti memilih judul tersebut, hal ini sesuai dengan (Risti, n.d. 2022) melalui pembelajaran menggunakan media terarium dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Banjar Rejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur dan berkembang sangat baik (BSB) dari pra siklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 50%.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak kelompok B masih kurang terutama pada masalah berhitung dan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini adalah terkait permasalahan yang ada pada kelompok B yaitu dengan penggunaan media pada saat pembelajaran berupa aplikasi *wordwall*. Pada aplikasi ini guru bisa mengasah kreativitasnya dengan berbagai fitur yang tersedia dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif untuk menjelaskan masalah dan menonjolkan fokus penelitian (Moleong, 2000). Penelitian ini dilakukan di RA Al Huda Asmorobangun, Kabupaten Kediri. Alamat tepatnya adalah RT/RW 003/001 Jalan Punden, Desa Asmorobangun, Kecamatan Puncu, Kabupaten Kediri. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 19 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pemilihan subjek ini berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti awal yaitu kelas B ini kemampuan berhitungnya kurang, selama proses belajar mengajar sebagian anak-anak masih ada yang kurang fokus dikarenakan pembelajaran berhitung hanya menggunakan kedua tangan. Sebagaimana pendapat Moleong (2000) dari dalam bukunya yang berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif yang mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu jelas datanya dibagi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan stastik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menurut Miles dan Huberman adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Aplikasi *Wordwall*

Teknologi informasi, komunikasi serta media yang serba digital berhasil mengubah pola hidup manusia di segala aspek kehidupan (Sunarta, 2023). Anak-anak saat ini hidup di jaman digital dimana perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat dan berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan termasuk pendidikan yang didalamnya juga media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran diterapkan dengan tujuan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak sesuai dengan tingkat usia mereka. Hasil observasi peneliti di dalam kelas menunjukkan bahwa anak-anak lebih tertarik dan termotivasi saat menggunakan *Wordwall* karena bentuk kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Mereka cenderung lebih fokus dan dapat menyelesaikan tugas-tugas kognitif dengan lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Ditemukan bahwa aplikasi ini secara signifikan

mempengaruhi peningkatan aspek kognitif anak usia dini. Data diambil melalui observasi dan wawancara kepada guru serta penilaian hasil kegiatan anak dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah dan guru yaitu anak-anak jaman sekarang lebih condong menyukai hal-hal yang berbau dengan digital, penggunaan media berbasis aplikasi sangat membantu anak dalam mengembangkan kognitif anak, membuat anak lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut wawancara dengan wali murid mengatakan bahwa anak jadi lebih aktif dan bersemangat untuk belajar dengan menggunakan media *wordwall*. Diketahui bahwa pengenalan aplikasi *wordwall* dapat dilakukan dengan menggunakan alat elektronik handphone dan laptop. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Risti, n.d. 2022) melalui pembelajaran menggunakan media terarium dapat meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Banjar Rejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur dan berkembang sangat baik (BSB) dari pra siklus, siklus I dan siklus II meningkat sebanyak 50%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Media aplikasi game digital saat ini sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, bahkan menjadi mainan favorit bagi anak-anak. 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 (Yuliza et al., 2023). 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 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 (Hajar & Pratiwi, 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. Media *game* edukasi *wordwall* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Lestari & Amala, 2021).

Dalam bidang pembelajaran, media sering disebut sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar agar proses penyampaian informasi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Media juga bisa digunakan sebagai alat untuk menstimulus anak agar merespon dengan baik segala informasi yang disampaikan (Amini & Suyadi, 2020). Media adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, manfaat dari penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi, pembelajaran akan

memberikan hasil yang lebih baik jika di desain sesuai cara manusia belajar (Turohmah et al., 2020). Jadi media adalah alat yang digunakan untuk membantu dan memudahkan dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan harapan, media juga dapat membuat proses pembelajaran peserta didik lebih menarik. Media anak usia dini adalah alat bantu dalam menyampaikan informasi dalam dunia pendidikan dimana informannya adalah pendidik dan penerima informasi ialah peserta didik yang dapat mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran, efektifitas ini dapat mendukung kualitas proses pembelajaran, memudahkan pendidik dalam menyampaikan ilmu yang ingin disampaikan dan peserta didik dapat memahami maksud dari pendidik mereka (Safira, 2020).

Aplikasi Wordwall sifatnya fleksibel dan kemampuan tumbuh bersama anak, aplikasi *wordwall* dapat digunakan mulai dari anak prasekolah hingga menengah. Media aplikasi *wordwall* ini membuat proses pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan karena dengan media ini munculnya berbagai model game yang dapat dibuat sehingga bisa membuat anak menjadi lebih tertarik untuk mengenal kosa kata baru. Kelebihan dari media aplikasi *wordwall* adalah (1) dapat digunakan dari prasekolah sampai SMA, (2) Media menarik, karena bisa melibatkan anak saat proses pembuatan maupun saat penggunaannya. Banyak kelebihan yang diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (*verbalistis*)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Misalnya, objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Teori Perkembangan Kognitif

Kata "cognitive" berasal dari cognition yang memiliki arti mengerti atau pengertian. Kognitif ialah suatu proses yang terjadi di system saraf pusat ketika manusia berfikir. Data yang telah diambil oleh peneliti melalui observasi yaitu peneliti mengamati kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Dari 19 anak kelompok B diketahui bahwa ada 5 anak yang belum mampu berhitung, 4 anak yang belum hafal dengan bentuk angka dan menulis angka dengan benar, serta 3 anak yang belum bisa memasangkan angka dengan jumlah benda. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru yaitu pada dasarnya kemampuan kognitif kelompok A dan B di Lembaga sudah bagus hanya saja ada beberapa anak yang bingung menyebutkan urutan bilangan secara acak, menunjukkan angka yang diminta guru dan menulis angka yang dilafalkan tanpa melihat contoh, hal ini dikarenakan anak kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan bermain sendiri, pengenalan angka di lembaga ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan usianya. Pengambilan data yang terakhir dilakukan peneliti adalah menggunakan dokumentasi yaitu pengambilan gambar yang berkaitan dengan penelitian, seperti arsip atau pencatatan yang akan digunakan untuk memperkuat data penelitian. Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam kemampuan kognitif anak usia dini agar memudahkan anak memahami pembelajaran yang diajarkan dan menambah semangat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran

di kelas untuk memudahkan anak agar lebih cepat mengenal bilangan dengan benar. Penggunaan media aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak pada kelompok B. Sesuai dengan hasil observasi peneliti bahwa setelah diterapkannya media aplikasi *wordwall* dari 12 anak yang belum berkembang kognitifnya menjadi berkembang sesuai harapan. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan orang tua anak bahwa anak menjadi lebih aktif dalam berhitung yang menyenangkan.

Kognitif ialah pendapatan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk menyelesaikan masalah Kognisi adalah proses berpikir seseorang guna mengaitkan, menilai dan mempertimbangkan peristiwa atau kejadian. Kesimpulannya proses kognitif berkaitan dengan taraf kecerdasan yang dipunyai bahwa seseorang memiliki minat yang diperlihatkan pada ide-ide belajar. Kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan seseorang dalam mengaitkan, memberi nilai dan pertimbangan terhadap suatu peristiwa ataupun kejadian (Susanto, 2011). Proses kognitif berkaitan dengan taraf kecerdasan (intelegensi) yang mengidentifikasi seseorang dengan berbagai minat terutama diperuntukkan terhadap ide-ide belajar. Kognitif berkaitan dengan bagaimana aktivitas berfikir serta perkembangan berfikir. Terdapat kemungkinan di kehidupan anak ditemui berbagai permasalahan yang perlu dipecahkan. kognitif bisa didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami suatu hal. Hal ini berarti mampu memperlihatkan kemampuan dalam menangkap arti, keterangan, dan sifat tentang penggambaran yang lebih jelas mengenai suatu hal. Kemampuan seseorang dalam memahami suatu hal berkaitan dengan perkembangan kognitif yang dimiliki. Kognitif mempunyai arti sebagai kemampuan berfikir atau belajar guna mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan memahami segala sesuatu yang terjadi lingkungan, keterampilan mengingat serta memecahkan masalah sederhana.

Menurut piaget dalam Anak-anak mempunyai daya pikir yang selalu berkembang sesuai periode-periode atau tahap-tahap perkembangannya yang selalu semakin kompleks (Marinda, 2020). Piaget mengelompokkan perkembangan kognitif di tahap praoperasional menjadi dua kelompok yakni usia 2-4 tahun dan usia 4-7 tahun. Anak usia 2-4 tahun cenderung berfikir simbolik, dimana mampu menggunakan lambang atau simbol untuk menjelaskan sesuatu yang tidak terlihat didepannya. Berfikir intuitif berkembang sekitar usia 4-7 tahun, di usia ini pola pikir mengalami perkembangan secara bertahap berkembang menjadi konseptualisasi (Mashar, 2015).

Dilihat dari tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yang telah diuraikan bahwa anak yang berusia 5-6 tahun termasuk kedalam tahap praoperasional. Anak telah mampu belajar menggunakan pemikiran mereka, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak mampu mengingat simbol-simbol yang memvisualisasikan hal hal yang tidak terlihat secara fisik (Patmonodewo, 2000). Pada usia 5 tahun sudah mampu selalu mulai dari satu saat berhitung, suka menempel dan menggunting, mudah teralihkan, dapat mendengarkan instruksi dan sebagai pendengar yang baik, mulai memahami kata-kata baru, sudah dapat berhitung sampai 20, kemampuan kognitifnya siap untuk bekerja secara berkelompok dan menghadapi rintangan intelektual mereka, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi), mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik serta anak mampu membedakan bagian depan ataupun belakang baju (Sudono, 2000).

Anak usia 6 tahun mempunyai kemampuan kognitif berupa: kebun binatang dan binatang buas menjadi fokus mereka, jarak dalam kesalahan berhitung benda pada hitungan ke-13, dapat menghitung sampai 30, menjumlahkan dan mengurai angka hingga angka lima, bisa memberikan angka lima pada tangan satu, mengenal perbedaan berdasarkan ukuran ("lebih dari", "kurang dari", "paling/ter"),

mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, imajinasi membumbung tinggi, mencocokkan bilangan dengan lambang lambang, dapat menggambar dengan baik, senang belajar

Dilihat dari pemaparan karakteristik diatas, kesimpulannya adalah tahap perkembangankognitif anak terbagi menjadi beberapa tahap. Anak usia 5-6 tahun termasuk kedalam kelompok pada tahap praoperasional. Dengan kemampuan kognitif anak yang telah siap bekerja secara berkelompok dan dengan rintangan intelektual mereka dan anak berada pada tahap berfikir intuitif, dimana anak mulai menggunakan logikanya serta mempunyai tingginya rasa ingin tahu terhadap suatu hal.

Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan aset yang paling berharga bagi bangsa ini. Itulah sebabnya proses pendidikan diharapkan dapat berjalan secara optimal dan berkualitas. Sementara inti dari proses pendidikan itu sendiri adalah proses pembelajaran. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa keberhasilan dalam meraih fungsi tujuan pendidikan nasional sangat berkaitan dengan keberhasilan guru dan orang tua dalam menjalankan proses pembelajaran yang optimal dan berkualitas. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong tumbuh kembang anak melalui rangsangan dan rangsangan, serta mempersiapkan mereka untuk tahap pendidikan selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa emas, dimana tingkat kecerdasan mencapai 50% pada usia 4 tahun, 80% pada usia 8 tahun, dan sisanya 20% setelah usia 8 tahun. Kurikulum PAUD 2013 mempunyai enam dimensi pengembangan berdasarkan program pengembangannya: Nilai agama dan moral, nilai kognitif, fisik, motorik, sosial dan emosional, perkembangan bahasa dan seni (Fitria & Chikmah, 2024).

Pendidikan anak usia dini menurut beberapa filosof pendidikan anak usia dini diantaranya: John Locke terkenal dengan teori yang dikemukakannya yaitu teori "Tabula Rasa", teori ini memandang bahwa anak sebagai kertas putih. Teori ini memandang bahwa pada saat anak lahir anak tidak berdaya dan tidak memiliki apa-apa. Anak berada dan hidup didalam lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap proses pembentukan dirinya. Lingkunganlah yang membentuk dan memberi warna kertas putih, warna dan ini sebagai pengalaman. Melalui pengalaman yang dimiliki anak saat berada di lingkungannya pada saat itu akan menentukan pola pikir dan sifat alami atau karakter anak. John Locke sangat mempercayai bahwa untuk mendapatkan pembelajaran dari lingkungannya diperlukan satu cara yaitu mendapatkan pelatihan-pelatihan sensoris. Pelatihan ini bertujuan untuk membentuk persiapan belajar (learning readiness). Kesiapan inilah yang mempengaruhi keberhasilan anak suatu saat nanti (Dahlia et al., 2019).

SIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian yaitu: (1) Pengenalan aplikasi *wordwall* dapat dilakukan dengan menggunakan alat elektronik handphone dan laptop, (2) Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam kemampuan kognitif anak usia dini agar memudahkan anak memahami pembelajaran yang diajarkan dan menambah semangat belajar anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas untuk memudahkan anak agar lebih cepat mengenal bilangan dengan benar. Perkembangan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Al Huda Asmorobangun yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 19 anak yang mana kemampuan kognitifnya sudah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Disamping itu perkembangan kognitif anak dapat tercapai karena penggunaan media aplikasi *wordwall* yang di gunakan RA Al Huda Asmorobangun mampu mempengaruhi perkembangan kognitif anak pada kelompok B. Dan mampu meningkatkan semangat belajar anak terutama dalam

meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan media berbasis multimedia dimana prinsip-prinsip tersebut diambil dari teori kognitif tentang interaksi sosial dan pengembangan kognitif di usia 5-6 tahun. Diantaranya menampilkan gambar, video, angka-angka dan menyebutkan angka serta menjumlahkan angka yang di tampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E. R. (2019). *Meningkatkan perkembangan bahasa Anak Usia Dini dengan metode bercerita*. <https://osf.io/preprints/kr5fw/>
- Amini, N., & Suyadi, S. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Paudia*, 9(2), 119–129.
- Dahliani, D., Yus, A., & Sitorus, M. (2019). Development Analysis of Ability Memorizing the Qur'an on Early Childhood in PAUD Bait Qurany Saleh Rahmany, Banda Aceh, Indonesia. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 185–190.
- Fajri, D. N., Yuliati, N., & Budyawati, L. P. I. (2020). Analisis Pelaksanaan Asesmen Perkembangan Anak. *Jurnal Edukasi*, 7(1), 17–21.
- Fitria, F., & Chikmah, A. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Berbasis Permainan Tradisional Lompat Tali pada Usia 4-5 tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.33367/piaud.v4i1.5078>
- Hajar, B. S., & Pratiwi, N. (2023). Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji Di Tpq Khoiru Ummah Mataram. *IJERT: Indonesian Journal of Education Research and Technology*, 3. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3860026>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Lestari, B. P., & Amala, N. (2021). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i2.1941>
- Luly, J., Arifin, I. N., & Jamin, N. S. (2023). Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Lego Di TK Kartini. *Student Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 09–16.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=nT6-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Mashar,+R.+Emosi+Anak+Usia+Dini+Dan+Strategi+Penanganannya.+In+Indigenous,+Jurnal+Ilmiah+Berkala+Psikologi+\(Vol.+009\).+Jakarta:+Kencana+\(.+2015:14\)&ots=HhssT41QnF&sig=14YP0UYNCzkAvU8DcAR0vg1Dhss](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=nT6-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Mashar,+R.+Emosi+Anak+Usia+Dini+Dan+Strategi+Penanganannya.+In+Indigenous,+Jurnal+Ilmiah+Berkala+Psikologi+(Vol.+009).+Jakarta:+Kencana+(.+2015:14)&ots=HhssT41QnF&sig=14YP0UYNCzkAvU8DcAR0vg1Dhss)
- Moleong, L. J. (2000). Metode Penelitian Kualitatif, Cetak Ke-12. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan. https://www.academia.edu/download/58190402/jtptiain-gdl-s1-2005-sitifaidah-403-Bab2_310-4.pdf

- Risti, E. Y. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Terarium Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Banjar Rejo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur.*
- Rohmatin, R. (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.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Caremedia Communication. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=cxv-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Ajeng+Rizki+Safira.+Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini.+\(+Jawa+Timur+:+Caremedia,+2020\),+hal.6&ots=lpYDWA3v&sig=sDgTJbHi4UCbucdazogmJYz1Mi4](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=cxv-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Ajeng+Rizki+Safira.+Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini.+(+Jawa+Timur+:+Caremedia,+2020),+hal.6&ots=lpYDWA3v&sig=sDgTJbHi4UCbucdazogmJYz1Mi4)
- Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini.* Grasindo. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ZLHtwVzHuaoC&oi=fnd&pg=PR6&dq=Sudono,+A.Sumber+belajar+dan+alat+permainan+untuk+pendidikan+anak+usia+dini.+grasindo.\(+2004:47\)&ots=ao232pJLbB&sig=A3734LmOL1z1rC3i_tzURLCAISw](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ZLHtwVzHuaoC&oi=fnd&pg=PR6&dq=Sudono,+A.Sumber+belajar+dan+alat+permainan+untuk+pendidikan+anak+usia+dini.+grasindo.(+2004:47)&ots=ao232pJLbB&sig=A3734LmOL1z1rC3i_tzURLCAISw)
- Sunarta, D. A. (2023). Kaum milenial di perkembangan ekonomi digital. *Economic and Business Management International Journal (EABMIJ)*, 5(1), 9–16.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya.* Kencana. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=0qRPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Susanto,+Ahmad.+Perkembangan+Anak+Usia+Dini.+Jakarta:+Kencana.+\(2011%3B324\)&ots=eyuTsTTYqp&sig=VPS5wkkHMYcANmHswyBZ3CIhkBA](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=0qRPDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Susanto,+Ahmad.+Perkembangan+Anak+Usia+Dini.+Jakarta:+Kencana.+(2011%3B324)&ots=eyuTsTTYqp&sig=VPS5wkkHMYcANmHswyBZ3CIhkBA)
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13–19.
- 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.
- 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.
- Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, F. M., & Octarina, S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru SD. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108.