

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi melalui proses pembelajaran. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah dalam karir (Nurdin & Anhusadar, 2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 Pasal 1 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat.

Pendidikan prasekolah memegang peranan yang sangat penting dan menentukan dalam cerita perkembangan anak selanjutnya karena merupakan landasan pembentukan kepribadian anak. Anak-anak yang mendapatkan

pengajaran yang tepat dan efektif sejak dini dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mentalnya, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan prestasi akademik, etos kerja dan produktivitas, sehingga mereka dapat mandiri dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya (Wulandari et al., 2022).

Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan Manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi melalui proses pembelajaran. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah dalam karir sekolah (Nurdin & Anhusadar, 2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 Pasal 1 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan keterampilan yang merupakan pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin dan sepanjang hayat.

Pendidikan prasekolah memegang peranan yang sangat penting dan menentukan dalam cerita perkembangan anak selanjutnya karena merupakan

landasan pembentukan kepribadian anak. Anak-anak yang mendapatkan pengajaran yang tepat dan efektif sejak dini dapat meningkatkan kesehatan fisik dan mentalnya, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan prestasi akademik, etos kerja dan produktivitas, sehingga mereka dapat mandiri dan memaksimalkan potensi yang dimilikinya (Wulandari et al., 2022).

Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan aspek perkembangan, dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motoric. Diantara keenam aspek perkembangan tersebut, salah satu aspek yang harus dimiliki anak adalah aspek perkembangan kognitif (Nurdin & Anhusadar, 2020). Aspek perkembangan, dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pengembangan pembiasaan meliputi sosial, emosi, kemandirian, moral, dan nilai-nilai agama, serta pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, dan fisik motoric. Diantara keenam aspek perkembangan tersebut, salah satu aspek yang harus dimiliki anak adalah aspek perkembangan kognitif (Nurdin & Anhusadar, 2020)

Perkembangan kognitif adalah serangkaian tahapan berupa perubahan yang terjadi dalam kehidupan seseorang untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Perkembangan kognitif pada anak merupakan perkembangan yang melibatkan rangsangan

visual, sentuhan, pendengaran, dan penciuman. Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting karena 80% perkembangan otak terjadi pada usia dini (Febriyanti et al., 2022).

Tujuan mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah untuk membantu mereka menjelajahi lingkungan sekitar melalui panca indera. Pengetahuan yang diperoleh dari penemuan kemudian dapat digunakan untuk tujuan mempertahankan hidup seseorang. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan mengembangkan pengetahuan berdasarkan objek yang ditangkap oleh panca indera. Perkembangan kemampuan kognitif akan membantu menggunakan fungsi-fungsi berpikir secara efektif dan efisien untuk memecahkan sejumlah masalah dengan melibatkan berbagai aspek kognisi seperti persepsi, kecerdasan, mengingat, berpikir, simbolisasi, penalaran dan pemecahan masalah. Kemampuan kognitif membantu anak-anak memberdayakan lingkungan mereka untuk memenuhi kebutuhan mereka dan masyarakat. Pengembangan kemampuan ini juga berguna untuk memecahkan masalah secara cepat dan tepat. Kemampuan kognitif anak penting untuk perkembangan karena fungsinya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang sepanjang hayat (Valentina Dewi et al., 2023).

Kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya selalu mengacu pada prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, guna mencapai tujuan pembelajaran pada tataran kognitif, afektif, dan psikologis. Pengembangan kesemua aspek tersebut harus dilakukan secara terpadu sesuai dengan tahapan perkembangan anak masing-masing. Salah satu aspek yang

harus distimulasi untuk tumbuh kembang anak yang optimal adalah sisi kognitif, jika menyangkut aspek perkembangan kognitif, banyak guru dan orang tua yang salah paham dan membatasi aspek perkembangan kognitif pada kemampuan mereka untuk berkembang membaca, menulis, berhitung, dll. bahwa anak-anak dilahirkan untuk dapat sesegera mungkin. Jika kemampuan membaca, menulis, dan berhitung harus diajarkan kepada anak sebelum mereka siap dan tidak melalui permainan, maka akan berdampak buruk bagi perkembangannya. Stimulasi kognitif dapat dilakukan guru dengan berbagai cara. Khusus untuk usia prasekolah, bermain merupakan salah satu sistem alamiah bagi anak untuk mengembangkan keterampilan, dalam proses bermain anak menggunakan panca indera untuk menangkap sarana belajar dan meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan pemahaman akan jati dirinya (Humaida & Suyadi, 2021)

Seiring dengan perkembangan zaman dimana teknologi mendominasi saat ini, berdampak pada era pendidikan. Kemajuan ini tidak dapat dipisahkan dan dihindari, karena kemajuan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan intelektual, bagi para penerus sekarang dan yang akan datang, dan mereka tidak menyadari bahwa mereka sudah terbiasa dengan lingkungan tersebut. Kelilingi mereka sebagai pendidik dan orang tua dengan teknologi baru yang sedang dikembangkan. Sementara sebagian besar anak sudah terbiasa dengan kehadiran teknologi. Oleh karena itu, teknologi juga digunakan dalam penyelenggaraan pembelajaran PAUD.

Perkembangan teknologi era Industri 4.0 saat ini memberikan pengaruh yang besar bagi dunia pendidikan. Dalam hal ini, terjadi pergeseran paradigma dan pedagogi yang awalnya berlebihan, untuk membekali siswa dengan kemampuan bereksplorasi, cerdas secara digital, dan memecahkan masalah, serta kreativitas. Oleh karena itu, perkembangan teknologi kini menjadi tantangan baru dalam pembelajaran di era Industri 4.0. Bahkan dalam Permendikbud telah dikemukakan bahwa salah satu prinsip pembelajaran adalah membangkitkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam dunia pendidikan. Panduan ini mendorong siswa, termasuk guru, untuk membuat dan menggunakan materi pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran (Oktariyanti et al., 2021).

Guru bertanggung jawab untuk merencanakan pembelajaran, menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran siswa (Nupus et al., 2021). Menghadapi permasalahan eksistensial, guru harus mengembangkan informasi agar pembelajaran menjadi menarik, aktif dan berkesan serta tidak membosankan, karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk komunikasi dan interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa. dalam proses belajar mengajar di sekolah (Nabila et al., 2021). guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik dengan menggunakan pendekatan, metode, model pembelajaran serta bahan ajar yang menarik sehingga siswa akan lebih

termotivasi dalam belajar dan siswa dengan mudah dapat memahami materi pelajaran (Muslimah et al., 2021).

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, sebagai seorang guru harus banyak cara atau metode baru serta kreatifitas untuk menunjang perkembangan kognitif anak. Metode ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Setiap guru akan menggunakan pendekatan gaya kinerja untuk kegiatan pembelajaran.

Kegiatan bermain merupakan metode yang cocok digunakan di fasilitas PAUD untuk merangsang tumbuh kembang anak dengan menerapkan kegiatan bermain dan hiburan yang serius namun tetap menyenangkan bagi anak. Dunia bermain taman kanak-kanak merupakan pendidikan langsung melalui bermain dan sekaligus menjadi landasan belajar bagi anak, sehingga dapat dikatakan pembelajaran anak pada tahap awal dilakukan melalui bermain. Karena prasekolah merupakan fondasi pertama pendidikan dasar untuk mengembangkan kepribadian anak. Bermain sangat penting bagi anak usia dini, melalui bermain proses belajar berdampak sangat baik dan lebih cepat dipahami karena manfaat bermain sangat baik bagi perkembangan kognitif anak (Humaida & Suyadi, 2021).

Keterkaitan antara bermain dengan pembelajaran anak usi dini sangatlah erat sehingga permainan yang akan peneliti terapkan lebih mengacu pada peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media game edukasi wordwall.

Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi

siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing (Lestari, 2021). Games edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa (Nisa & Susanto, 2022).

Kelebihan dari game *wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkeaktifan, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game *wordwall* yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Mujahiddin Tangen ditemukan masalah yaitu anak belum mampu mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif yang ingin dicapai anak usia dini adalah, meningkatkan kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial. Tingkat motivasi dan konsentrasi anak di RA Mujahiddin Tangen masih banyak yang malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam upaya

mengembangkan kemampuan kognitif, anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh tak acuh atau mengalihkan perhatian pada hal lain. Ibu S, selaku guru kelompok B1 menyebutkan bahwa hasil pencapaian perkembangan kognitif anak adalah 75% Belum Berkembang (BB). Hal tersebut disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran aspek kognitif di RA masih sebatas menggunakan media puzzle yang dilakukan oleh anak.

perkembangan awal peserta didik Kelompok B1 pada penilaian harian, mingguan dan semester. Hasil pada rekapitan akhir, diperoleh penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Rekapitan Akhir Perkembangan Awal Kemampuan Kognitif Peserta Didik

No.	Uraian	Hasil
1	Nilai Rata-Rata Aspek Kemampuan Kognitif	2,14
2	Jumlah Anak Dengan Kemampuan Kognitif Belum Berkembang	18
3	Jumlah Anak dengan kemampuan Kognitif Mulai Berkembang	5
4	Jumlah Anak dengan kemampuan Kognitif Berkembang sesuai Harapan	2
5	Jumlah Anaka dengan kemampuan Kognitif Berkembang Sangat Baik	0

Dari tabel data di atas dapat disimpulkan bahwa masih banyak anak yang kemampuan kognitifnya belum meningkat. Rata – rata pelaksanaan pembelajaran aspek kognitif di RA masih sebatas menggunakan media puzzle yang dilakukan oleh anak sehingga anak mudah bosan untuk menggukannya dan pembelajaran selama ini dilakukan sesuai tema pada setiap minggu nya. Maka guru meningtkkan perkembangan kognitif sesuai tema, begitupula pada tema-tema yang lain, sehingga guru tidak memakai media yang konkrit untuk

meningkatkan perkembangan kognitif anak. Guru mengakui bahwa menggunakan media dalam pembelajaran juga diperlukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun pada kenyataannya ketersediaan media yang menarik untuk anak sangat jarang digunakan. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dapat berupa metode pembelajaran yang menarik seperti penggunaan media pembelajaran. Maghfiroh et al. (2018:65) menyatakan bahwa, media adalah alat perantara yang memuat gambar, teks interaktif dan berbasis website game yang menarik. Salah satu aplikasi atau media yang mendukung adalah *wordwall*. Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan penggunaan media yang tepat sesuai dengan kondisi. Untuk itu peneliti memberikan solusi media alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dengan mengembangkan media pembelajaran game edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen Wafiqni & Putri (2021:70) menyatakan bahwa, *wordwall* merupakan sebuah aplikasi website yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti quiz, anagram, menjodohkan, mengelompokkan, cari kata dan lain sebagainya. Penggunaan *wordwall* salah satunya dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini?
2. Apakah media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* yang dikembangkan mendapat kelayakan?
3. Bagaimana kemampuan kognitif anak setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan prosedur pengembangan media pembelajaran *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B1 di RA Mujahiddin Tangen.
3. Untuk mengetahui kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B1 RA Mujahiddin Tangen setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *wordwall*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a. Menambah minat belajar siswa untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda kegiatan pembelajaran.
- c. Meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak melalui game edukasi berbasis *wordwall*.
- d. Menghilangkan rasa jenuh dan monoton siswa dalam metode yang terlalu klasikal
- e. Menjadi evaluasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

2. Bagi guru

- a. Memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui aplikasi *wordwall*
- b. Sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih metode-metode pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar
- c. Memudahkan guru dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- d. Memberikan inovasi dalam pembelajaran dalam memilih *alternative* media.

3. Bagi sekolah
 - a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan sekolah
 - b. Memperbaiki metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
 - c. Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan di kelas.
4. Bagi peneliti atau pihak lain

Penelitian ini digunakan peneliti untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang penelitian dengan menggunakan media *wordwall* dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan dampak yang lebih besar bagi siswa dalam arti siswa lebih memahaminya, mengingatnya lebih lama, dan siswa senang serta termotivasi untuk belajar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “antara”, “perantara atau pengantar”. Kata media adalah bentuk jamak dari kata “medium”, secara etimologi berarti perantara atau pengantar (Kezia & Tambunan, 2023) Media pembelajaran merupakan alat penunjang proses belajar mengajar, sekaligus memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan utuh (Rahmi et al., 2019). Menurut Hamalik dalam (Darma Wisada et al., 2019), Media pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari orang, bahan, fasilitas, perlengkapan, dan proses yang

mempengaruhi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri merupakan proses interaktif antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi, dan penilaian lingkungan belajar. *Wordwall* adalah jenis media yang dapat diakses secara online melalui *wordwall.net*, dalam aplikasi *wordwall* memiliki banyak template yang dapat digunakan sebagai sumber belajar atau alat penilaian *online*, terdapat beberapa bentuk permainan yang sangat menarik, jadi membuat siswa bisa bermain sambil belajar (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Kemampuan kognitif adalah kemampuan belajar untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* adalah aplikasi yang berbentuk website yang memiliki banyak pilihan template yang digunakan untuk membuat *games* berbasis kuis yang dapat menggugah semangat siswa sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Hal inipun sejalan dengan pendapat (Lubis & Nuriadin, 2022), bahwa aplikasi *wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, selain itu dengan adanya

aplikasi *wordwall* membuat peserta didik dan pengajarpun tidak merasa jenuh serta mudah diakses oleh siswa.

Tujuan pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* adalah sebagai metode evaluasi penilaian yang menyenangkan berbentuk *games* edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini dan dapat meningkatkan kreativitas guru, meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan kreativitas guru. Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai alat penilaian dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena *wordwall* terdapat banyak pilihan *games* edukasi yang dapat dimainkan secara *offline* dan sangat mudah dibagikan ke platform lain.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14).

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK diantaranya sebagai berikut:

1. anak bersifat unik
2. anak mengekspresikan secara relatif spontan
3. Anak bersifat aktif dan enerjik.

4. Anak itu egosentris.
5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias.
6. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
7. Anak umumnya kaya dengan fantasi.
8. Anak masih mudah frustrasi.
9. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.
10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
11. Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

b. Tujuan pendidikan anak usia dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

1. agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
2. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
3. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.

4. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
5. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mngembangkan konsep diri yang positif dan control diri.
6. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

c. Prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berorientasi pada Kebutuhan Anak Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional.
2. Belajar melalui bermain.
3. Bermain merupakan saran belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.
4. Menggunakan lingkungan yang kondusif

5. Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

6. Menggunakan pembelajaran terpadu

7. Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

8. Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

9. Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri.

10. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

11. Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik /guru. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak. Agar konsep dapat dikuasai dengan baik hendaknya guru menyajikan kegiatan–kegiatan yang berluang.

d. Satuan pendidikan anak usia dini

Satuan pendidikan anak usia dini merupakan institusi pendidikan anak usia dini yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia lahir sampai dengan 6 tahun. Di Indonesia ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang selama ini sudah dikenal oleh masyarakat luas, yaitu:

1. Taman Kanak-kanak (TK) atau *Raudhatul Atfal* (RA)

TK merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang terbagi menjadi 2 kelompok: Kelompok A untuk anak usia 4 – 5 tahun dan Kelompok B untuk anak usia 5 – 6 tahun.

2. Kelompok Bermain (*Play Group*)

Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun.

3. Taman Penitipan Anak (TPA)

Taman penitipan anak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuhan dan kesejahteraan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. TPA adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak

yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya karena bekerja atau sebab lain.

e. Landasan pendidikan anak usia dini

1. Landasan Yuridis pendidikan anak usia dini

Dalam Amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2 dinyatakan bahwa "Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi".¹⁴ Dalam UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya". Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Sedangkan pada pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa "(1) Pendidikan Anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan anak usia dini dapat

diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.”

2. Landasan Filosofis Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang baik. Standar manusia yang “baik” berbeda antar masyarakat, bangsa atau negara, karena perbedaan pandangan filsafah yang menjadi keyakinannya. Perbedaan filsafat yang dianut dari suatu bangsa akan membawa perbedaan dalam orientasi atau tujuan pendidikan. Bangsa Indonesia yang menganut falsafah Pancasila berkeyakinan bahwa pembentukan manusia Pancasila menjadi orientasi tujuan pendidikan yaitu menjadikan manusia Indonesia seutuhnya. Bangsa Indonesia juga sangat menghargai perbedaan dan mencintai demokrasi yang terkandung dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang maknanya “berbeda tetapi satu.”¹⁶ Dari semboyan tersebut bangsa Indonesia juga sangat

menjunjung tinggi hak-hak individu sebagai mahluk Tuhan yang tak bisa diabaikan oleh siapapun. Anak sebagai mahluk individu yang sangat berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya. Dengan pendidikan yang diberikan diharapkan anak dapat tumbuh sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga kelak dapat menjadi anak bangsa yang diharapkan.

Bangsa Indonesia yang menganut falsafah Pancasila berkeyakinan bahwa pembentukan manusia Pancasila menjadi orientasi tujuan pendidikan yaitu menjadikan manusia Indonesia seutuhnya. Sehubungan dengan pandangan filosofis tersebut maka kurikulum sebagai alat dalam mencapai tujuan pendidikan, pengembangannya harus memperhatikan pandangan filosofis bangsa dalam proses pendidikan yang berlangsung.

3. Landasan keilmuan pendidikan anak usia dini

Konsep keilmuan Paud bersifat isomorfis, artinya kerangka keilmuan Paud dibangun dari interdisiplin ilmu yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu, diantaranya: psikologi, fisiologi, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan, dan gizi serta neuro sains atau ilmu tentang perkembangan otak manusia.

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi

pertumbuhan dan perkembangan anak. Apa yang diterima anak pada masa usia dini, apakah itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.¹⁸ Pertumbuhan dan perkembangan anak tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan perkembangan struktur otak. Dari segi empiris banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting, karena pada waktu manusia dilahirkan, menurut) kelengkapan organisasi otaknya mencapai 100 – 200 milyar sel otak yang siap dikembangkan dan diaktualisasikan untuk mencapai tingkat perkembangan optimal, tetapi hasil penelitian menyatakan bahwa hanya 5% potensi otak yang terpakai karena kurangnya stimulasi yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely dalam Rohani (2019:5), mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam

pengertian ini pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Ada beberapa pengertian media yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) Januszewski and Molenda (2008) memberikan definisi bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan.

Menurut *National Education Association* (NEA), media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektifitas program pembelajaran.

Gagne and Briggs (1974) media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Heinich (1996) media merupakan instrument saluran komunikasi. Heinich memberi contoh media pembelajaran seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan infrastruktur.

Sedangkan menurut Daryanto dalam Alamsyah dkk, (2018:231), mengemukakan Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan instrument atau alat yang digunakan untuk menyampaikam pesan melalui berbagai jenis saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Ciri - Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (Kustandi & Darmawan, 2020) ada tiga ciri-ciri media yang digunakan sebagai petunjuk mengapa media perlu diperlukan dan apa saja yang dilakukan oleh media, yang kemungkinan besar guru belum efektif dan efisien dalam melakukannya. Adapun Ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Media pembelajaran ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Gerlach dan Ely (Kustandi & Darmawan, 2020) mengemukakan bahwa, pada ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu objek atau kejadian diambil dengan cara direkam menggunakan kamera yang menjadi media seperti fotografi, video *tape*, audio *tape*, disket *computer*, dan film. Ciri fiksatif ini memiliki peran yang sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran yaitu guru dapat merekam proses pembelajaran yang selanjutnya dapat

disimpan sesuai format-format media yang telah disediakan dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

2. Media pembelajaran ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Gerlach dan Ely (Kustandi & Darmawan, 2020) mengemukakan bahwa, pada ciri ini adalah suatu perubahan kejadian atau objek yang dapat memakan waktu sehari-hari untuk memfasilitasi siswa dalam pengambilan gambar teknik *time-lapse recording* yang memerlukan waktu 2 atau 3 menit. Sebagai perumpamaan proses larva menjadi kepompong lalu menjadi kupu-kupu, hasil rekaman video proses tersebut dapat dipercepat maupun diperlambat sesuai teknik rekaman fotografi pada saat penayangan.

3. Media Pembelajaran Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Gerlach dan Ely (Kustandi & Darmawan, 2020, p. 12) mengemukakan bahwa, ciri ini berkaitan dengan objek atau kejadian yang ditransportasikan melalui ruang kemudian disajikan kepada kelompok besar siswa secara bersamaan, dengan stimulus pengamatan yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Distribusi media tidak hanya terfokus pada satu atau beberapa kelas dalam wilayah tertentu saja, akan tetapi media tersebut seperti rekaman video, *audio*, disket *computer* bisa disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan dan kapan saja.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Wahid, 2018) penggunaan media pembelajaran lebih efektif dan efisien dalam membantu menyampaikan isi pelajaran dan pesan yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Dilihat dari sejarah perkembangan teknologi, ada dua fungsi media pembelajaran. Fungsi tersebut yaitu:

a. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*)

Fungsi AVA ini dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa. Pada dasarnya bahasa memiliki sifat abstrak, maka untuk dapat menyampaikan isi pesan tersebut guru memerlukan alat bantu seperti mode, gambar, dan benda sebenarnya yang dapat memperjelas isi materi yang disampaikan sehingga siswa memiliki pengalaman yang konkrit.

b. Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi ini merupakan fungsi media yang keberadaannya di tengah dua hal, yakni:

1. komunikator atau sumber yang biasanya memiliki tugas menulis dan membuat media contohnya *powerpoint*, film, modul, OHP dan lain sebagainya.
2. orang yang menerima yang biasa disebut *receiver* atau *audience*.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki manfaat untuk mempermudah interaksi antara pengajar dan siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus Kemp dan Dayton (S & Rohani, 2018) mengungkapkan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Lebih mudah menyeragamkan materi yang akan disampaikan
- 2) Proses belajar mengajar menjadi lebih terarah dan menarik sehingga semakin tinggi motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
- 4) Proses belajar mengajar menjadi lebih efisiensi dalam waktu maupun tenaga.
- 5) Kualitas hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.
- 6) Pembelajaran menjadi fleksibel dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- 7) Menumbuhkan sikap positif yaitu siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya berfokus kepada guru namun siswa juga mengamati, menganalisa, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- 8) Menjadikan guru lebih kreatif dan produktif.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Scramm (Pakpahan et al., 2020) mengemukakan penggolongan media media menjadi little media dan big media. Little media adalah media yang memiliki sifat mudah di pahami dan sederhana, serta murah. Sedangkan big media adalah media yang memiliki sifat rumit (sulit dipahami serta mahal. Scramm (Pakpahan et al., 2020) juga mengelompokkan media berdasarkan daya liputnya, antara lain:

- 1) Liputan yang mencakup luas dan secara bersamaan
- 2) Liputan yang cakupannya terbatas pada ruangan

Sedangkan (Susanti, 2017) mengemukakan bahwa, media belajar terbagi menjadi 3:

- a) Media audio adalah jenis media yang menyampaikan pesan dalam bentuk auditif (pita suara) baik verbal maupun nonverbal. Dengan kata lain media ini hanya berisi suara saja sehingga hanya mengandalkan indera pendengaran untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan siswa untuk belajar
- b) Media visual adalah jenis media yang menyampaikan pesan dengan menggunakan indra penglihatan. Media ini sangat mengandalkan indra penglihatan agar pesan yang disampaikan dapat diterima. oleh karena itu, media ini tidak tepat diterapkan pada para penyandang tunanetra.
- c) Media audio visual adalah jenis media yang menyampaikan pesan dengan menggunakan indra pendengar dan indera penglihatan.

Media ini memiliki keunggulan lebih baik, karena terdapat unsur suara (mendengar) dan gambar (melihat). Media berbasis aplikasi *wordwall* termasuk kedalam media audio visual menggunakan unsur suara (mendengar) dan gambar (melihat).

- d) Media berbasis komputer adalah jenis media yang memanfaatkan perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Penggunaan komputer dalam pendidikan dapat mengontrol aktivitas belajar siswa. Salah satu media berbasis komputer yaitu gamifikasi.

3. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Istilah gamifikasi (*gamification*) dicetuskan pertama kali oleh Nick Pelling pada tahun 2002. (Marisa et al., 2022) menyatakan bahwa, gamifikasi diartikan sebuah metode yang menggunakan komponen *game* dalam memberikan solusi *nongame*. Pendapat ini diperkuat (Yaniaja et al., 2020) yang menyatakan bahwa, gamifikasi merupakan suatu metode yang menerapkan elemen-elemen *game* dalam lingkungan bukan *games*. Gamifikasi berkaitan pada sifat *game* yang berbasis aturan dan berpatokan pada tujuan pembelajaran. Sedangkan *Game* serius secara keseluruhan dikembangkan dengan tujuan yang lebih spesifik dan tidak mengarah pada hiburan. Hal inilah yang membedakan antara gamifikasi dengan *game* serius.

Game adalah permainan berbasis komputer yang diciptakan dengan menggunakan teknik dan metode animasi. (Setiawan et al.,

2019) menyatakan bahwa, teknik dan metode animasi saling berkaitan, apabila ingin menciptakan suatu *game* maka harus mendalami teknik dan metode animasi, begitu juga sebaliknya apabila ingin mempelajari secara mendalam penggunaan animasi maka harus mengetahui cara pembuatan *game*. Sedangkan (Nurhayati, 2020) menyatakan bahwa, *game* edukasi adalah sebuah permainan yang dirancang untuk pembelajaran yang bersifat mendidik untuk mendorong siswa berpikir kreatif, melatih konsentrasi dan dapat memecahkan masalah.

Konsep gamifikasi adalah memperlihatkan pengguna cara proses berpikir *game* dan mekanika *game* dalam memecahkan masalah. Tujuan gamifikasi adalah mengubah *non-game* (proses belajar mengajar) menjadi lebih menyenangkan. Sebelum mengarah pada ranah kognitif siswa memerlukan rangsangan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Penggunaan gamifikasi ini sebagai cara untuk memperluas pengalaman belajar interaktif, menyenangkan dan terjalinnya interaksi sosial. (Setiawan et al., 2019) menyatakan bahwa, interaksi yang dimaksud seperti menekan tombol atau layar, lalu belajar keterampilan seperti paham terhadap perintah dan aturan sederhana atau membuat pilihan jawaban.

b. Karakteristik Gamifikasi

Nur (Isnawati, 2021) mengemukakan karakteristik gamifikasi yaitu, antara lain:

1. Untuk mencapai kompetensi dasar siswa dalam kelompok bermain diminta menyelesaikan materi pembelajaran.
2. Siswa dibuat kelompok secara acak berdasarkan kemampuan yang berbeda.
3. Memperhatikan kesetaraan gender, ras, suku, dan budaya.
4. Penghargaan lebih condong kelompok daripada individu.

c. Elemen – Elemen Gamifikasi

Adapun elemen – elemen gamifikasi pembelajaran menurut (Goswami, 2016) dalam “*Gamification Elements to Use for Learning*” terdapat 6 elemen, antara lain sebagai berikut:

1. *Achievement* (Prestasi)
2. *Reward* (Hadiah)
3. Story (Cerita)
4. *Time* (Waktu)
5. *Personalization* (Personalisasi)
6. *Micro interaction* (Interaksi mikro)

d. Langkah – Langkah Penerapan Gamifikasi

Adapun langkah – langkah penerapan gamifikasi menurut (Jusuf, 2016), sebagai berikut:

1. Memecahkan materi ke dalam bagian – bagian khusus.

2. Materi dipisahkan berdasarkan level yang berbeda dan berjenjang.
3. Menuliskan skor yang didapat pada setiap bagian.
4. Memberikan balasan (*reward*)
5. Membuat level atau jenjang di setiap tanggal atau waktu
6. Membuatkan kelompok tugas agar siswa saling berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek
7. Mengajak siswa intensif dengan membagikan, dan mengomentari pekerjaan temannya.
8. Memberi kejutan ekstra jika siswa lulus tantangan baru
9. Mengenalkan karakter yang dapat membantu atau menghalangi siswa dalam perjalanan belajar.
10. Memberikan fasilitas agar siswa dapat menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk bermain selama belajar.

4. Aplikasi *Wordwall*

a. Pengertian Aplikasi *Wordwall*

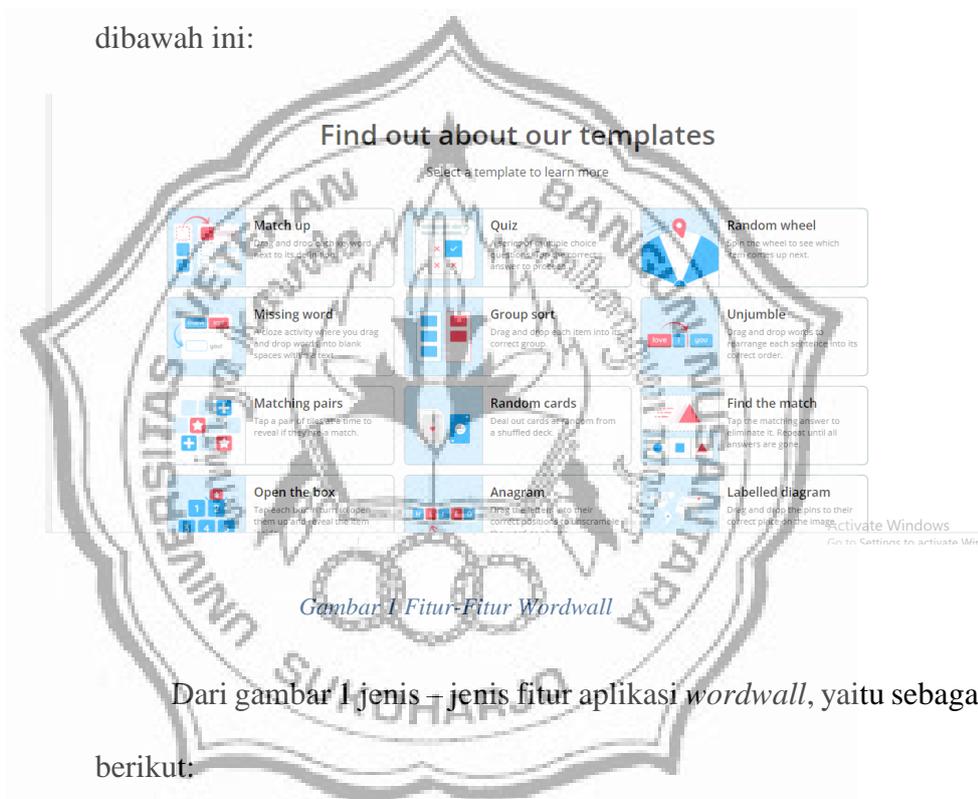
Visual Education Ltd merupakan sebuah perusahaan Inggris yang mengembangkan aplikasi *wordwall*. (Sari & Yarza, 2021) menyatakan bahwa, *wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis website yang digunakan guru sebagai media pembelajaran, sumber belajar dan atau alat penilaian pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan banyak pilihan template dan contoh- contoh hasil kreasi pengguna sehingga pengguna baru memiliki imajinasi ingin berkreasi seperti apa. Selain

itu, (Putra et al., 2021) menyatakan bahwa, *game wordwall* ini dapat dimainkan secara offline dengan alat cetak yang sudah disediakan, sehingga aplikasi ini cocok untuk guru yang ingin melakukan penilaian pembelajaran.

b. Fitur Aplikasi *Wordwall*

Fitur - fitur aplikasi *wordwall* dapat dilihat seperti pada gambar

dibawah ini:



Gambar 1 Fitur-Fitur *Wordwall*

Dari gambar 1 jenis – jenis fitur aplikasi *wordwall*, yaitu sebagai berikut:

1. *Mach up* (sesuai), permainan edukatif yang mengajak siswa memilih jawaban yang tepat sesuai dengan pernyataan gambar atau pertanyaan yang mengarah pada penggambaran yang sesuai.
2. *Quiz* (kuis), permainan instruktif yang mengajak siswa mengerjakan tes pilihan ganda dari materi yang telah diajarkan

dengan memilih jawaban yang tepat sesuai durasi yang ditentukan, lalu dilanjutkan dengan tes berikutnya.

3. *Random wheel* (roda tidak beraturan), instruksi ini mengajak siswa untuk memilih roda yang berputar, setelah dipilih siswa diminta menyatakan arti dari gambar atau jawaban atas pertanyaan.
4. *Open the box* (buka peti), permainan edukatif yang mengajak siswa untuk membuka satu per satu kotak – kotak yang tersedia kemudian siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan gambar atau pertanyaan.
5. *Find the match* (temukan kecocokan), siswa diminta untuk mengetuk jawaban yang tepat sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan sampai semua jawaban hilang dengan membuangnya berulang – ulang.
6. *Group sort* (pengurutan kelompok), siswa diminta untuk memindahkan dan menarik kumpulan klasifikasi yang ada di udara dengan tepat sehingga terbentuk suatu pengelompokan atau penyusunan gambar atau artikulasi.
7. *Matching pairs* (pasangan yang cocok), siswa diminta membuka satu per satu kartu yang baru saja ditutup, selanjutnya diingat dan dikoordinasi dengan pasangan mereka sesuai dengan waktu yang dibagikan kemudian siswa mencari pasangan dari gambar atau menggabungkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat.

8. *Random cards* (kartu acak), siswa diminta memperhatikan penggambaran gambar atau pertanyaan yang muncul atas jawaban dari kartu tidak beraturan yang diberikan. Permainan ini tidak memiliki nilai hanya sebagai suatu kegiatan maka dari itu, siswa menyimpan dan menggambarkan materi yang dibutuhkan instruktur.
9. *Unjumble* (tidak campur aduk), siswa diminta untuk menyeleksi kalimat atau bagian dengan cara menarik dan mengatur kotak-kotak kata atau diekspresikan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
10. *Eksekutor*, siswa diminta menjumlahkan kata, kalimat atau ungkapan dengan menyeleksi huruf yang tepat. Dalam permainan ini jika siswa salah dalam menyeleksi beberapa huruf maka akan mengurangi hidup atau kesempatan untuk bermain.
11. *Anagram* (penataan ulang kata), siswa diminta menyusun suatu kata atau ungkapan dengan aturan memindahkan huruf-huruf ke dalam wadah sesuai dengan posisi susunannya.
12. *Missing word* (kata yang hilang), siswa diminta seret lepas memasukkan jawaban yang benar ke dalam kotak lubang kemudian siswa diminta mengisi pada lubang kalimat.
13. *Whack-a-mole* (pukul tahi lalat), permainan ini tikus muncul dari permukaan selanjutnya untuk menjawab pertanyaan ini siswa memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar.

14. *Games Show quiz* (kuis menunjukkan permainan), permainan ini siswa diminta mengerjakan ujian sesuai waktu yang diberikan.
15. *Wordsearch* (pencarian kata), permainan dimana siswa diminta mencari kata yang sesuai dengan materi pada tabel huruf tak beraturan.
16. *Labeled diagram* (diagram bertanda), permainan ini siswa diminta mencari nama dari grafik atau gambar. Pada umumnya, permainan ini digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke arah kanan pada gambar.
17. *Valid* atau *Bogus*, pada permainan ini siswa diminta memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasi valid atau palsu, kemudian setelah memilih siswa menjawab pernyataan tersebut.
18. *Maze pursue* (mengejar labirin), pada permainan ini siswa diminta menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara menghindari labirin (lobi atau maza yang saling berhubungan) lalu menuju zona jawaban yang benar sambil menghindar dari musuh.
19. *Flip tiles*, permainan ini siswa diminta mendeteksi serangan ubun dua sisi dengan mengetuk untuk memperkuat pertanyaan dan mengetuk untuk kembali.
20. *Airplane* (pesawat terbang), permainan ini siswa diminta memilih jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah

dengan cara menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat.

c. Karakteristik *Wordwall*

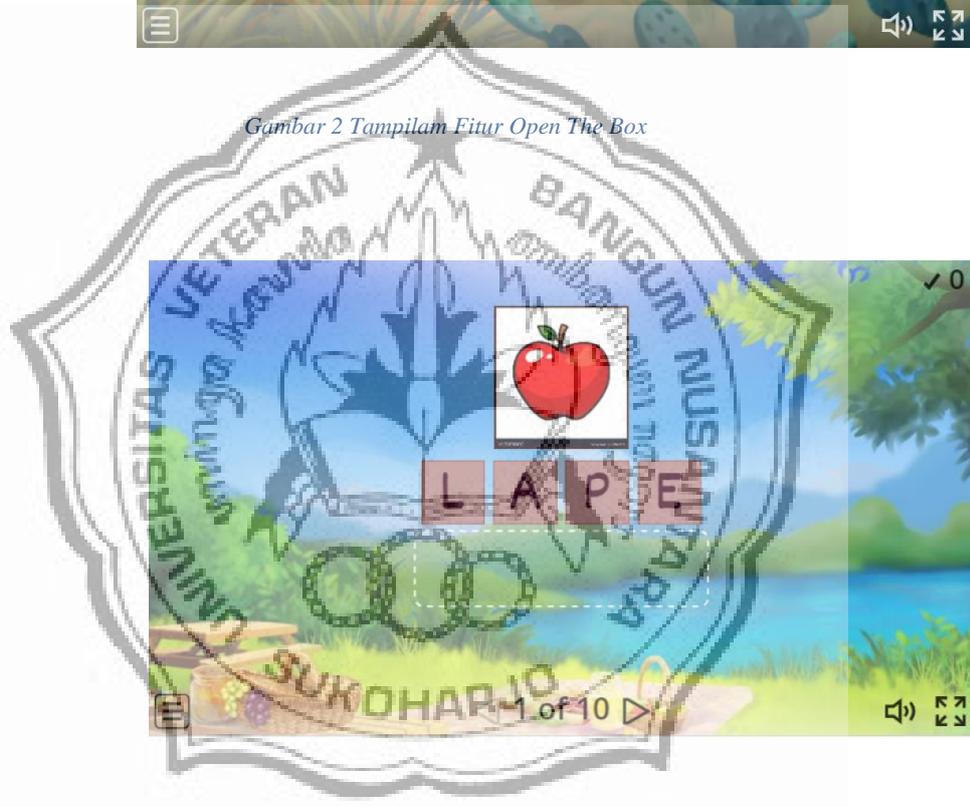
Aplikasi *wordwall* memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. Menarik dan menyenangkan, latihan-latihan yang menuntun siswa untuk mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan siswa.
2. Kesulitan dan perubahan, aplikasi *wordwall* menyediakan beberapa level kesulitan yang berbeda, level kesulitan ini dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Semakin tinggi levelnya maka semakin tinggi tingkat kesulitannya.
3. Menambah pengalaman dalam teknik, siswa yang kalah atau gagal dapat mengulangi dan mencoba menyegarkan sistem dalam bermain.
4. Dapat dimainkan secara individu.

Berdasarkan gambaran karakteristik aplikasi *wordwall*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan fitur *Open the box*, *Anagram* dan *random wheel* karena disesuaikan dengan karakteristik siswa dikelas dimana dengan fitur ini siswa benar-benar mencoba dan menjawab pertanyaan atau pernyataan materi yang telah diajarkan sebagai alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. selain itu, fitur ini sangat mudah dipahami oleh siswa. Berikut tampilan fitur *Open the box*, *Anagram* dan *random wheel*:



Gambar 2 Tampilan Fitur Open The Box



Gambar 3 Tampilan Fitur Anagram



Gambar 4 Tampilan Fitur Random-Wheel

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

Adapun kelebihan aplikasi *wordwall* yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi interaktif dan bermakna.
2. Menambah pengetahuan dan informasi siswa mengenai gamifikasi.
3. Mengembangkan daya pikir, kemampuan, sikap tanggung jawab, watak dan bahasa.
4. Mudah diikuti oleh siswa dari mulai dari tingkat dasar hingga tingkat yang tinggi.
5. Permainan *wordwall* dapat diakses melalui handphone milik siswa.

Adapun kekurangan aplikasi *wodwall* yaitu sebagai berikut:

1. Berbayar jika ingin menggunakan fitur yang lebih lengkap.
2. Memerlukan jaringan internet yang kuat dan bagus.
3. Terbatasnya materi yang dapat dibuat di aplikasi *wordwall*.

e. Langkah – Langkah Mengakses Aplikasi *Wordwall*

Adapun langkah –langkah menggunakan aplikasi *wordwall*:

1. Untuk uji coba, klik link yang sudah dibuat, lalu tuliskan nama dan klik start. Isi berdasarkan perintah yang ditunjukkan, dengan waktu yang terus berjalan.
2. Apabila masih banyak kesalahan dalam menjawab pertanyaan, siswa dapat mencoba ulang dengan mengklik start again.
3. Siswa dapat melihat score berdasarkan durasi pengerjaannya.
4. Guru dapat melihat hasil rekap siswa yang telah menyelesaikan tugasnya baik nilai dan durasi pengerjaan, dengan cara klik hasil saya. Disana guru dapat melihat siapa yang telah mengerjakan.

5. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* atau *knowing* berarti konsep luas dan inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, organisasi/penataan dan penggunaan penge-tahuan. Kemampuan kognitif adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu yang mencakup kegiatan mental yang memungkinkan dirinya untuk mendapatkan pengetahuan,

memecahkan masalah dan merencanakan masa depan (Rumape et al., 2023). Dalam arti yang luas, kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi(kehendak), afeksi (perasaan). Dalam *taxonomy bloom* ada 3 aspek yang menunjukkan perubahan kemampuan siswa yaitu kemampuan berpikir (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan bersikap (afektif) dalam suatu objek tertentu. Benyamin S. Bloom (Wahyuni et al., 2019) menyatakan bahwa, Ranah kognitif dalam hasil belajar berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah psikomotorik dalam hasil belajar berhubungan dengan keterampilan fisik atau gerak yang didukung oleh kemampuan psikis. Ranah kognitif dalam hasil belajar berhubungan dengan perkembangan berpikir, mengingat, memiliki ide, gagasan, dan solusi untuk anak serta mampu memberikan alasan untuk memecahkan suatu masalah, menemukan hubungan sebab akibat serta mengembangkan strategi kreatif. Siswa dikatakan berhasil dalam pembelajaran, jika memenuhi kriteria minimal salah satu aspek tersebut. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya, proses kemampuan berpikir anak yang diperoleh melalui dirinya sendiri dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan kemampuan anak dalam memecahkan suatu permasalahan.

Anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikirnya menyamai proses berpikir orang dewasa. Perkembangan kognitif anak terkait dengan kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandiriannya.

Tahap perkembangan kognitif terbagi menjadi 4 yaitu:

1. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)
2. Tahap praoperasional (2-7 tahun)
3. Tahap operasi konkret (7-11 tahun)
4. Tahap operasi formal (11-keatas)

Tahap sensorimotor, anak berada pada usia sekitar 0-2 tahun. Pada masa ini kecerdasan anak diperlihatkan melalui aktivitas motorik yang terorganisasi untuk mengenal diri dan lingkungannya. Tahap ini terbagi menjadi enam periode, yakni refleks, kebiasaan, reproduksi kejadian yang menarik, eksperimen dan representasi.

Pada tahap praoperasional, yakni pada usia sekitar 2-7 tahun. Pada tahap ini karakteristik perkembangan anak adalah kemampuan representasional atau perluasan penggunaan pemikiran simbolis berupa kata ataupun gambaran. Tahap perkembangan ini terbagi menjadi dua bagian, yakni tahap simbolis dan tahap intuitif.

Tahap operasi konkret, yakni usia 7-11 tahun. Pada tahap ini dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis, yang tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa yang kelihatan secara konkret.

Tahap operasi formal, yakni usia 11 tahun keatas. Pada tahap ini anak sudah masuk masa remaja yang kemampuan logikanya mulai berkembang dan digunakan. Pikirannya tidak hanya terikat pada hal yang sudah dialami, tetapi juga dapat berpikir tentang sesuatu yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan kognitif pada anak usia dini maka, penting bagi pendidik menciptakan kegiatan yang bertujuan untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, guru hendaknya lebih memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak dan kreativitas anak. Dalam hal inilah peran guru sebagai motivator, fasilitator dan manajer pembelajaran sangat diharapkan.

B. Karakter Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, mereka selalu aktif, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tidak pernah berhenti untuk bereksplorasi dan belajar. Anak belajar melalui bermain serta anak dapat termotivasi dalam perkembangannya. Setiap anak berkembang melalui tahapan perkembangan tetapi pada saat yang sama anak juga individu yang unik dimana pembelajaran yang sesuai dengan anak adalah pembelajaran yang sesuai dengan minat setiap anak. Karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Merupakan pribadi yang unik

3. Suka berfantasi dan berimajinasi
4. Masa potensial untuk anak
5. Memiliki sikap egosentris
6. Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek
7. Merupakan bagian dari makhluk sosial

Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi dan kondisi pada saat memberikan stimulasi dan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak karena masa usia dini merupakan masa awal pertumbuhan dan perkembangan anak.

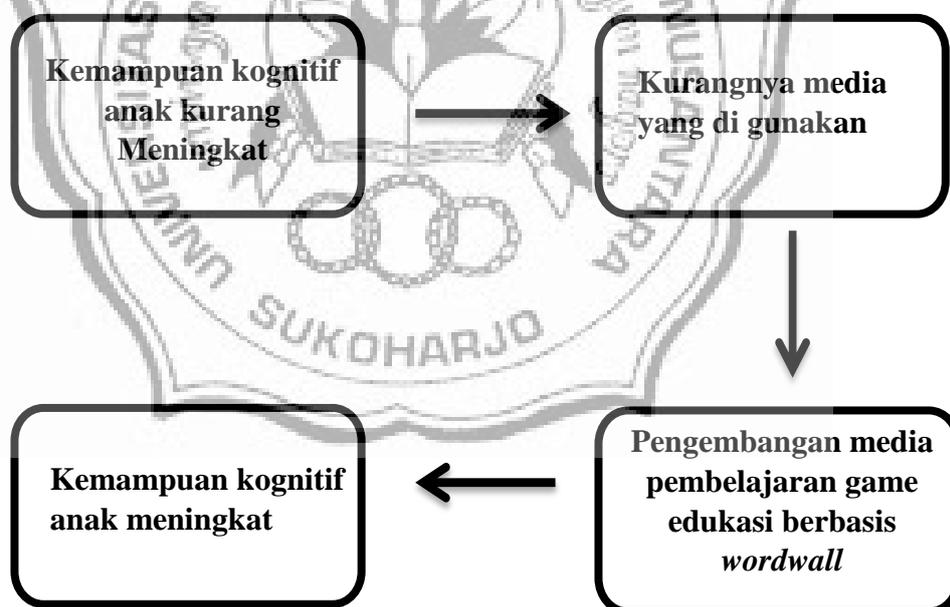
Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan pada anak usia dini tidak terjadi serta merta dalam satu waktu, tetapi melalui tahapan-tahapan, maka perlu pembelajaran yang tepat untuk membantu tumbuh kembang anak sesuai dengan tingkat usia anak yang seimbang, perkembangan yang terjadi pada anak.

C. Kerangka Berpikir

Ada beberapa aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak merupakan perkembangan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini agar anak dapat banyak kesempatan dalam mengoptimalkan perkembangannya. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran game edukasi berbasis *wordwall* yang akan di gunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Penggunaan media *wordwall* di pilih karena salah satu penunjang semangat peserta didik dan menjadi tolok ukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dan sesuai dengan harapan. Meskipun demikian, media ini memiliki manfaat untuk menatik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Pertimbangan inilah yang membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya akan membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



Bagan 1 Kerangka Berpikir

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka diatas berikut beberapa hasil penelitian terdahulu yang sejenis berkaitan dengan *wordwall*.

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Aini tahun 2023 yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif *Worwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6 tahun” Dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa penerapan Media game *wordwall* untuk peserta didik kelompok B yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian oleh validator media dan materi, hasil dari validitas media diperoleh hasil 0,9625 kriteria sangat tinggi dan hasil validitas materi diperoleh hasil 0,9375 kriteria sangat tinggi sehingga media game *wordwall* valid untuk digunakan sebagai media pengembangan kemampuan literasi peserta didik kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Warungasem. Kepraktisan game *wordwall* untuk peserta didik kelompok B praktis digunakan berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba produk mencapai 85% dan angket tanggapan guru dalam uji coba mencapai 92%, berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media game *wordwall* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gina Nurul Walidah tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik” Dalam penelitian ini

diperoleh kesimpulan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan di Mts Darul Hufadz, maka dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran matematika berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan Ditania Oktariyanti tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar”

Dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa Penelitian ini menghasilkan sebuah produk baru yaitu berupa media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* tema indah nya kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 Lubuk linggau. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran online berbasis game edukasi *wordwall* tema indah nya kebersamaan pada siswa kelas IV SD Negeri 58 yang dikembangkan valid dan sangat praktis serta layak digunakan untuk guru dalam proses pembelajaran.

