

IMPLEMENTASI MEDIA *GAME* EDUKASI *ONLINE* (*GAME* EDUKASI *WORDWALL*) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK

Maria Ulfah¹, Barratun Naqiyah²

Universitas Annuqayah⁽¹⁾

Universitas Annuqayah⁽²⁾

Ulfahamaliyah20@gmail.com

Bunda8aesar@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:

Abstract

Anak usia dini merupakan masa keemasan atau *golden age*. Pada masa tersebut anak mudah menerima rangsangan dari lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting adalah kognitif. Kognitif merupakan proses berpikir otak yang meliputi mengingat, menerima dan mengolah informasi dari dunia sekitarnya. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional seperti penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang monoton sering kali kurang efektif dan tidak optimal dalam mengembangkan kemampuan kognitif. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *game* edukasi *Wordwall* menjadi salah satu sarana yang efektif dan memiliki potensi besar dalam membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Raudlatul Ihsan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media *game* edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan kognitif anak di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi dan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak di RA Raudlatul Ihsan setelah diimplementasikan media *game* edukasi *Wordwall*. Pendekatan penelitian ini adalah studi fenomenologis. Teori yang digunakan adalah teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah implementasi media *game* edukasi *Wordwall* yaitu dilaksanakan satu minggu satu kali, guru menyiapkan materi pembelajaran, mengirimkan link ke komputer lab, mengajak anak untuk belajar di lab, berbagi tugas pada saat anak bermain *game Wordwall*, menjelaskan tema dan aturan bermain, anak bermain secara bergantian sesuai urutan, menjawab pertanyaan pada layar dan memiliki kesempatan menjawab pertanyaan beberapa kali serta kemampuan kognitif anak setelah diimplementasikan media *game* edukasi *Wordwall* yaitu anak mampu berpikir logis dan mampu berpikir simbolik.

Keywords: *Game* edukasi *online*, *Game Wordwall*, kognitif anak

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 sampai 6 tahun yang merupakan masa keemasan atau *golden age*. Masa tersebut merupakan masa yang paling penting untuk mendapatkan pendidikan yang berupa rangsangan dari lingkungannya agar perkembangan anak baik jasmani maupun rohani dapat berkembang dengan baik. Maria Montessori menyatakan bahwa anak usia dini berada pada periode *sensitive*, yaitu anak mudah menerima stimulus dari lingkungannya. Maka dari itu, salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat penting adalah aspek kognitif. (Kadir, 2024).

Kemampuan kognitif menekankan pada pemanfaatan proses berpikir otak. Selain berpikir, aspek kognitif juga meliputi bagaimana otak mengingat, mengolah dan menerima informasi yang berasal dari lingkungan atau dari luar individu di mana ia tinggal. Aspek perkembangan kognitif melibatkan sistem syaraf pusat. Perkembangan kognitif setiap individu berjalan sesuai dengan perkembangan fisik dan kematangan syaraf. (Pangarti, 2023).

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru atau tenaga pendidik dalam menyampaikan pelajaran atau materi yang akan disampaikan. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo menggunakan media pembelajaran sangat efektif untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik memerlukan perantara atau media pembelajaran karena dapat mengalihkan perhatian siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. (Wulandari, 2023)

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memberikan kemudahan interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa ada delapan manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik dalam proses belajar mengajar serta mengubah peran guru menjadi lebih produktif. (Wulandari 2023).

Di era seperti sekarang, perkembangan teknologi memberikan sumbangsih yang begitu besar dalam sektor pendidikan terutama dalam memberikan inovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang populer digunakan adalah *game* edukasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan *platform* digital yang menyediakan berbagai *template* untuk membuat aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif atau meningkatkan keterlibatan peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. *Game* edukasi ini merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran agar menyenangkan yang dikombinasikan dengan berbagai warna, gambar serta suara yang tentunya berguna untuk membangun ketertarikan anak dalam kegiatan belajar mengajar. *Game* tersebut dapat memudahkan anak dalam memahami, mengingat, memahami pembelajaran serta dapat mengembangkan kognitif anak usia dini. (Purnamasari, 2022).

Anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk berpikir abstrak. oleh karena itu, pendidikan anak usia dini perlu menghadirkan benda-benda yang bersifat konkrit yakni dapat dilihat, diraba, dibuka, diputar sehingga anak dapat mempresentasikan secara proposional dari benda simbolik sebagai alat bermain dan belajar. Jean Piaget mengatakan bahwa anak usia dini berada pada tahapan praoperasional yaitu mereka berada pada tahap pemikiran yang lebih

simbolis dan intuitif namun tidak melibatkan pemikiran yang operasional sehingga untuk membantu perkembangan kognitif pada tahapan ini dibutuhkan media, alat peraga, simbol, gambar dan aktivitas konkrit lainnya sehingga bisa memperoleh informasi dengan lebih optimal.

Berdasarkan pengamatan secara umum, terlihat fakta bahwa pelaksanaan kegiatan kognitif sudah dilakukan namun belum sepenuhnya maksimal karena kurangnya ketertarikan anak dalam pembelajaran disebabkan media pembelajaran yang kurang menarik bagi anak. Mayoritas pengembangan kognitif di lembaga-lembaga cenderung menggunakan kertas atau lembar kerja anak yang sering kali membuat anak merasa bosan dan jenuh. Hal ini dilihat pada saat proses pembelajaran di kelas yaitu hilangnya ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan seperti menulis bilangan angka, membaca bilangan angka dan menghitung benda.

Saat ini, lembaga RA Raudlatul Ihsan telah menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti *game* edukasi *Wordwall*. Penerapan *game* edukasi tersebut dapat membantu perkembangan anak usia dini terutama aspek perkembangan kognitif serta dapat mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall*, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep dasar seperti angka, huruf, warna dan sebagainya. Sebagai data Awal anak yang bernama Moh. Nabil Fuadi dan Muhammad Hibatullah sudah mampu mengetahui angka, jumlah benda, warna serta lebih semangat mengikuti kegiatan. Melalui *game* edukasi ini proses pembelajaran di lembaga RA Raudlatul Ihsan menjadi lebih menarik, sesuai dengan usia anak dan tentunya sangat efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik dan merasa penting untuk melakukan penelitian terkait dengan pengimplementasian media *game* edukasi *Wordwall* yang telah diterapkan di RA Raudlatul Ihsan dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di lingkungan pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Bentuk dan jenis penelitiannya adalah penelitian lapangan dengan studi fenomenologis. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi fenomenologis karena ingin memberikan gambaran mengenai makna atau pandangan individu terkait fenomena yang terjadi secara mendalam di lembaga RA Raudlatul Ihsan. Peneliti memilih lokasi penelitian di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi yang terletak di jalan AMD Desa Kapedi Kecamatan Bluto Kabupaten Sumenep. Dalam penelitian ini peneliti terjun langsung ke lapangan yaitu di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi Bluto Sumenep.

Sumber data dalam penelitian berupa sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh secara tidak langsung seperti buku, jurnal dan sumber tertulis lainnya. Adapun subjek dalam sumber data primer adalah kepala sekolah dan 10 orang guru RA Raudlatul Ihsan. Penelitian ini menggunakan *sampling purposive* (sampel bertujuan) yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti para narasumber yang dianggap lebih tahu mengenai keilmuan terkait penelitian ini sehingga memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya. Metode analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun pengecekan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Media *Game Online (Game Edukasi Wordwall)* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi :

1. *Game Edukasi Wordwall* Dilaksanakan Satu Minggu Satu Kali

Game Wordwall diterapkan setiap satu minggu satu kali yakni setiap hari Ahad pada pukul 08.30 WIB dengan cara bergantian antara kelas A dan kelas B karena keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia. Jika hari Ahad terdapat kendala maka diganti ke hari lain.
Game Wordwall

2. Guru Menyiapkan Materi Pembelajaran

Guru menyiapkan materi pembelajaran satu hari sebelum *game* diterapkan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut : guru mencari *template* yang tidak berbayar, guru mencari gambar yang dibutuhkan sesuai dengan tema yang akan dipelajari dan menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, guru melakukan pengeditan gambar sebelum memasukkan ke *template Wordwall*, guru memasukkan gambar ke *template Wordwall*, guru menambahkan judul permainan dan intruksi soal kemudian guru menyimpan materi pembelajaran.

Template yang pernah diterapkan oleh guru RA Raudlatul Ihsan adalah *who's a mole*, kuis *game show*, anagram, membuka kotak, menemukan kecocokan, roda acak, kuis, permainan pencocokan, *airplane* dan pengurutan grup.

3. Guru Mengirimkan Link Ke Komputer Lab

Guru mengirimkan materi pembelajaran dalam bentuk link permainan kemudian mengirimkan ke Komputer Lab sehingga tidak harus bergantung kepada perangkat lain.

4. Guru Mengajak Anak Untuk Belajar di Lab

Guru mengajak peserta didik untuk belajar bersama di Lab agar *game* dapat ditampilkan melalui proyektor sehingga gambar dan tulisan terlihat lebih jelas.

5. Guru Berbagi Tugas pada Saat Anak Bermain *Game Wordwall*

Adapun peran dan tugas guru pada saat anak bermain *game Wordwall* terbagi menjadi tiga yaitu guru yang ada di depan memiliki peran dan tugas menjelaskan tema yang akan dipelajari, menjelaskan cara bermain *game Wordwall* sesuai dengan *template* yang digunakan, menemani dan memandu anak saat bermain. Guru yang duduk bersama peserta didik mempunyai peran dan tugas seperti menjaga suasana pembelajaran agar tetap kondusif. Sedangkan guru yang posisinya berada di belakang adalah guru yang bertugas untuk mengontrol permainan seperti menghidupkan komputer, mengakses link permainan, menampilkan tampilan permainan pada layar proyektor dan menggerakkan kursor sesuai dengan gerakan tangan anak, memulai dan mengakhiri permainan.

6. Guru Menjelaskan Tema dan Aturan Bermain

Guru menjelaskan terlebih dahulu tema yang akan dipelajari kepada anak. Kemudian, guru menjelaskan tujuan permainan, penilaian dan cara bermain *game Wordwall*. Guru juga memberitahukan kepada anak tentang judul permainan dan cara menjawab soal, menjelaskan aturan bermain sebelum *game* dimulai seperti anak mencari dan memilih jawaban yang benar, hanya memiliki kesempatan satu kali menjawab kecuali jika salah dan anak bermain secara bergantian.

7. Anak Bermain Secara Bergantian Sesuai Urutan

Anak didik di RA Raudlatul Ihsan yaitu bermain dengan bergantian sesuai dengan urutan dimulai dari anak yang duduknya paling rapi. Jadi, guru memanggil anak satu persatu untuk maju ke depan.

8. Anak Menjawab Pertanyaan pada Layar

Anak menjawab soal yang ada di *game Wordwall* dengan cara menyentuh dinding. Proyektor yang terdapat di Lab Yayasan langsung memancarkan cahayanya ke dinding. Jadi, dinding sebagai pengganti layar lebar.

9. Anak Memiliki Kesempatan Menjawab Pertanyaan Beberapa Kali

Anak yang akan bermain *game Wordwall* hanya mempunyai kesempatan satu kali untuk bermain. Hal tersebut berlaku jika jawaban yang dipilih benar. Namun, jika anak memilih jawaban yang salah guru akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulangi lagi menjawab soal yang berbeda. Semua anak dapat bermain kembali jika kondisi dan situasi mendukung seperti waktu pembelajaran masih ada.

Kemampuan Kognitif Anak Di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi Setelah Diimplementasikan Media *Game Edukasi Wordwall*)

1. Anak Mampu Berpikir Logis

a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran

Anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan warna dan bentuknya yaitu anak mampu memilih beberapa gambar yang mempunyai warna yang sama kemudian meletakkan gambar tersebut berdasarkan variasinya melalui *template* pengurutan grup serta anak dapat memilih benda yang mempunyai bentuk yang sama berdasarkan bentuk geometri. Selain pengurutan grup, *template* yang bisa digunakan adalah *Whack a Mole*. Namun, RA Raudlatul Ihsan belum pernah menerapkan permainan yang berkaitan dengan kegiatan mengelompokkan ukuran suatu benda. Jadi, materi pembelajaran yang pernah dilakukan di *game Wordwall* hanya berkaitan dengan pengelompokkan warna dan bentuk suatu objek.

b. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi

Guru mengenalkan konsep klasifikasi suatu objek dengan memberikan contoh nyata kepada anak seperti pada saat mengajari anak tentang tema makanan halal dan makanan haram, macam-macam alat komunikasi dan elektronik, anak memilih dan mengelompokkan gambar-gambar tersebut berdasarkan kelompok yang sama. *Template* permainan yang digunakan oleh guru adalah kuis dan permainan pencocokan. Kemampuan kognitif anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan kelompok yang sama dan lebih dari dua variasi hanya terdapat sebagian kecil, artinya sebagian anak mampu mengklasifikasikan benda tanpa penjelasan yang mendetail dari guru.

2. Anak mampu Berpikir Simbolik

a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan lancar, dapat menyebutkan lambang bilangan dengan tepat serta dapat melengkapi angka yang hilang sesuai urutannya dengan benar, mampu menyebutkan lambang bilangan meskipun dalam urutan acak. Mayoritas besar anak telah menguasai keterampilan dasar numerasi. Hal ini dibuktikan

dengan jumlah peserta didik yaitu dari 21 anak terdapat 19 anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-20 dengan baik. sedangkan 2 anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10. Dalam mengembangkan aspek ini guru menggunakan *template* seperti membuka kotak dan kuis.

b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Anak mudah untuk memahami konsep berhitung dengan cara yang lebih konkret yaitu anak dapat menghitung jumlah gambar dan angka secara bersamaan. *Template* yang bisa digunakan antara lain *airplane*, kuis, kuis *game show* dan roda acak.

c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

Melalui *game* ini anak mampu menyebutkan dan mencocokkan nama bilangan dengan simbol angka yang ditampilkan. Dalam praktiknya, anak didik diberikan kegiatan dengan menggunakan *template Matching Pairs*. Selain itu, *template* yang bisa digunakan adalah kuis, membuka kotak dan menemukan kecocokan.

d. Mengenal berbagai macam lambang bilangan huruf vokal dan konsonan

Anak mampu mengenali dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan lebih baik secara simbolik dan fonemik. Selain itu, anak mudah menyusun huruf menjadi sebuah kata yang utuh dan mengaitkannya dengan gambar yang ditampilkan, mampu mengeja huruf satu persatu dan menunjukkan hurufnya secara bersamaan. Adapun *template* yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek ini adalah *template anagram*.

DISCUSSION (Pembahasan)

Menurut Sardiman, media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi. Pendapat dari Briggs menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan suatu pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset ataupun bingkai. (Hafiza, 2024).

Pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi *Wordwall* dapat dilaksanakan satu atau dua kali dalam satu minggu dengan durasi 30-40 menit. Guru dapat membuat dan menyiapkan materi pembelajaran sebelum permianan diterapkan. Persiapan materi pembelajaran merupakan sebuah langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang sistematis, menarik, efektif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa. Persiapan materi pembelajaran sangat penting dilakukan karena dapat membantu guru menguasai pembelajaran serta memiliki pedoman dalam menyampaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan alokasi yang tersedia.

Game edukasi seperti *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, sumber belajar ataupun alat penilaian terhadap hasil belajar peserta didik, menumbuhkan sikap positif serta antusias dalam belajar, membantu peserta didik dalam memahami sebuah konten secara online, membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan menyediakan bahan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. (Ratnasari, 2022).

Materi pembelajaran yang sudah tersimpan di *game Wordwall* dapat diakses melalui link permainan oleh siapapun dan kapanpun sehingga tidak ketergantungan kepada perangkat lain. RA Raudlatul Ihsan menggunakan sarana lab dan proyektor agar bisa menampilkan permainan dengan tampilan visual yang lebih jelas sehingga anak lebih konsentrasi saat belajar. Permainan edukatif pada *game Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang di sampaikan.

Wordwall dapat digunakan oleh siapapun dan kapanpun secara gratis yang saat ini banyak digunakan untuk membuat materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang sudah dibuat atau diakses tidak hanya dapat digunakan pada saat terhubung ke jaringan. Namun, dapat juga digunakan dengan melakukan pengunduhan dan mencetaknya dengan kertas. *Website game* tersebut merupakan media pembelajaran *online* yang bukan hanya untuk dilihat atau ditampilkan melainkan untuk meningkatkan minat, keaktifan peserta didik dan juga hubungan yang interaktif artinya peserta didik juga dilibatkan dalam mengikuti *game* edukasi tersebut. (Mustapa, 2024).

Salah satu hal penting pada saat proses kegiatan belajar mengajar di PAUD adalah pembagian peran dan tugas guru. Pembagian tugas dalam proses pembelajaran bertujuan agar efektivitas proses pembelajaran dapat tercapai, memastikan pemenuhan kebutuhan anak secara menyeluruh, mendukung pendekatan individual dan responsiv, mengoptimalkan kerja sama antar guru dan agar semua guru yang ada ikut berperan aktif dalam membimbing dan membantu mengembangkan kognitif anak terutama melalui *game Wordwall*. Seorang pendidik penting melakukan pengawasan dan pengendalian terhadap pelaksanaan *Wordwall* agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Purwasih, 2024).

Sebagai seorang pendidik, guru juga perlu menjelaskan tema pembelajaran kepada anak. Hal ini bertujuan agar membantu anak mengetahui apa yang akan mereka pelajari, guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan dunia nyata atau pengalaman pribadi anak, mengetahui pemahaman awal anak serta anak merasa siap untuk belajar. Selain tema pembelajaran, guru juga harus menjelaskan aturan bermain agar dapat menumbuhkan kedisiplinan empati dan kemauan untuk bersosial sejak usia dini sebagaimana di RA Raudlatul Ihsan sebelum permainan *game Wordwall* di mulai.

Aturan bermain dalam *game Wordwall* salah satunya yaitu bermain secara bergantian. Hal ini bertujuan agar pembelajaran berjalan dengan kondusif dan berorientasi menanamkan karakter disiplin sejak usia dini. Guru RA Raudlatul Ihsan menunjuk anak satu persatu untuk maju ke depan. Jika tidak diatur dengan demikian maka anak akan saling berebutan untuk maju ke depan karena anak yang berada di usia tersebut mempunyai keinginan untuk selalu menjadi yang pertama. Anak usia dini telah memahami konsep kompetisi dan menunjukkan perilaku kompetitif.

Guru RA Raudlatul Ihsan menerapkan *game* edukasi *Wordwall* dengan menampilkan permainan melalui proyektor. Salah satu fasilitas yang digunakan adalah dinding lab sebagai pengganti layar lebar sehingga tampilan lebih besar dan jelas baik dari gambar ataupun tulisan. Secara signifikan *Wordwall* mampu menumbuhkan minat belajar anak usia dini melalui format kuis interaktif pada layar. Media yang digunakan oleh guru RA Raudlatul Ihsan adalah media visual yang dapat membantu menampilkan *game* edukasi *Wordwall* serta dapat dinikmati bersama-sama baik pendidik maupun peserta didik.

Menurut Hilmi Fadhilal Akbar dalam jurnalnya mengatakan bahwa *Wordwall* adalah *game* digital yang diakses melalui jaringan serta menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis sehingga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. *Wordwall* berguna untuk sumber belajar, media serta alat permainannya yang menyediakan gambar, audio, animasi dan permainan yang interaktif dan dapat membuat anak tertarik. (Akbar, 2023).

Salah satu peraturan yang telah disepakati bersama dengan anak didik di RA Raudlatul Ihsan adalah menjawab pertanyaan dengan satu kali kesempatan. Jika dilakukan lebih dari satu

kali dapat menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai karena anak fokus pada permainan saja. Aktivitas yang membangun interaktif berlebihan juga tidak akan efektif karena dapat mengalihkan perhatian peserta didik dan tujuan utama dari pembelajaran. (Husna, 2023).

Kognitif diartikan sebagai cara anak beradaptasi dan menginterpretasikan suatu objek ataupun kejadian yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Perkembangan kognitif adalah keterampilan seseorang dalam menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana yang meliputi kemampuan berpikir anak dalam mengolah hasil belajar, menemukan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematis, pengetahuan tentang ruang dan waktu serta kemampuan dalam mengelompokkan dan mempersiapkan perkembangan berpikir secara teliti. (Novitasari, 2023).

Menurut Lev Vygotsy, pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan seorang anak sangat berkaitan dengan interaksi sosial mereka. Interaksi dengan teman sebaya ataupun lingkungan sekitar dapat memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Begitu pula menurut Jean Piaget yang mengatakan bahwa kognisi seorang anak dapat berkembang melalui pengalaman langsung yang terjadi baik dengan benda maupun dengan situasi di sekitarnya. (Martini, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian peneliti di lapangan bahwa *game* edukasi *Wordwall* membawa dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi di antaranya 1). Anak mampu berpikir logis dengan dua kemampuan dasar yaitu a) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan b) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi. Hal ini menunjukkan bahwa anak belajar proses klasifikasi tidak dilakukan secara abstrak melainkan berdasarkan materi visual yang dapat dinikmati langsung oleh anak. Proses pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif berbasis digital dapat membantu meningkatkan kecerdasan logika dan matematika anak. melalui fasilitas seperti tablet, handphone ataupun komputer yang dilengkapi dengan aplikasi edukatif yang menyenangkan. Media *game Wordwall* tentunya dapat mengembangkan aspek kognitif seorang anak dalam memecahkan masalah dan berpikir logis. (Morinaga, 2024)

Perkembangan kognitif anak yang ke 2) adalah anak mampu berpikir simbolik dengan empat kemampuan dasar yaitu a) Menyebutkan lambang bilangan 1-10. Melalui permainan edukatif di *game Wordwall* menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap konsep angka tidak hanya bersifat hafalan angka secara berurutan, tetapi juga telah memahami konsep simbol angka secara mendalam, b) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. *Game* edukasi *Wordwall* dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan penjumlahan sederhana. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat menambahkan simbol angka sekaligus gambar sesuai dengan kebutuhan dan membantu meningkatkan keterampilan berhitung dengan lebih mudah setelah menghitung gambar dan angka secara bersamaan. c) Mencocokkan lambang bilangan dengan nama bilangan. *Game* edukasi *Wordwall* dianggap efektif karena menyajikan visual yang menarik, interaktif dan kontekstual yang membuat anak mudah memahami konsep angka secara menyeluruh seperti mengenali dan mencocokkan kuantitas (jumlah objek) dengan lambang bilangan. (Hafiza, 2024). d) Mengenali berbagai macam lambang bilangan huruf vokal dan konsonan. Proses pembelajaran dengan menggunakan *game Wordwall* menunjukkan bahwa keterlibatan anak yang aktif dalam proses pembelajaran bersifat kinestetik dan visual, anak lebih cepat mengenali huruf baik itu huruf vokal ataupun huruf konsonan karena media belajar yang digunakan menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak atau peserta didik.

Kemampuan kognitif anak usia dini dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain. Unsur belajar anak usia dini tentunya tidak akan lepas dari bahan atau media yang menarik untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif, menambah pengetahuan anak dan aspek perkembangan lainnya. (Hafiza, 2024)

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan pembahasan di atas dan hasil penelitian yang peneliti lakukan di lapangan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu implementasi media *game* edukasi online (*game* edukasi *Wordwall*) dalam meningkatkan kognitif anak di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi yaitu *game* edukasi *Wordwall* dilaksanakan satu minggu satu kali, guru menyiapkan materi pembelajaran, mengirimkan link ke komputer Lab, guru mengajak anak untuk belajar di Lab, guru berbagi tugas pada saat anak bermain *game Wordwall*, guru menjelaskan tema dan aturan bermain, anak bermain secara bergantian sesuai urutan, anak menjawab pertanyaan pada layar dan anak memiliki kesempatan menjawab pertanyaan beberapa kali. Sedangkan kemampuan kognitif anak di RA Raudlatul Ihsan Palongan Kapedi Bluto Sumenep setelah diimplementasikan media *game* edukasi online (*game* edukasi *Wordwall*) yaitu anak mampu berpikir logis : mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran serta mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi dan anak mampu berpikir simbolik : menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan mengenal berbagai macam lambang bilangan huruf vocal dan konsonan.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Akbar, H. F & Muhammad, S. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2).
- Hafiza, H. (2024). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2).
- Husna, S. U. (2023). Penggunaan *Wordwall* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Tematik pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1).
- Kadir, A., AB Takko, B., & Siti, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Sains, 5(1).
- Martini & M. S. (2023). Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, 6(1).
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 40 ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morinaga. (2024). Memilih Media Pembelajaran yang tepat untuk Anak Usia Dini. *Morinaga.id*.
- Mustapa, Y. R. 2024. Pengaruh Pembelajaran Online *Wordwall* Terhadap kemampuan Mengenal Konsep Bilangan (Anak Usia 5-6 tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo). *Ta'rim : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (4).
- Novitasari, H. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pangarti, W. M., & Yaswinda. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3).
- Pitriani, H., Deni F., & Imas M. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Anak Usia Dini, 9 (1).

- Purnamasari, S., Fika R., Soffi S., Wiwit K., & Fiqoh A. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game* Online *Wordwall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Purwasih, N. (2024). Menyingkap Problematika : Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah. Kompasiana.
- Ratnasari, D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Annisa A. S., Karina C., Tsani S. N., & Zakiah U. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2).