

MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI MELALUI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL DI KELOMPOK B MELATI TK ANANDA KANDIS

Rizky Aulia Pane¹, Nini Aryani², Nopa Wilyanita³

Email: panerizkyaulia@gmail.com¹, niniaryani@stkipaisyiahriau.ac.id², nwilya@gmail.com³

Institut Pendidikan Dan Teknologi 'Aisyiyah Riau

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media interaktif wordwall dapat meningkatkan kemampuan numerasi di Kelompok B Melati TK Ananda Kandis. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi Kelompok B Melati yang ditunjukkan oleh hasil persentase rata-rata pra siklus sebesar 53% dengan kategori Mulai Berkembang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus dan empat kali pertemuan. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data dianalisis menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi di Kelompok B Melati TK Ananda Kandis. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan numerasi pada siklus I dan siklus II, dengan rata-rata peningkatan persentase sebesar 20%, dimana pada siklus I rata-rata yang didapatkan yaitu 60% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan, kemudian meningkat menjadi 80% dengan kategori Berkembang Sangat Baik pada siklus II. Disarankan agar guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif lagi di dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran numerasi karena penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan rasa antusias anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif wordwall sangat layak dan efektif digunakan pada aktivitas pembelajaran numerasi karena penggunaannya yang mudah dan menyenangkan dengan kegiatan yang bervariasi dan tampilan template yang dapat disesuaikan sehingga menarik minat anak untuk bermain melalui interaksi dan pengalaman yang bermakna.

Kata Kunci: Numerasi, Media Interaktif, Wordwall, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

This study aims to find out whether wordwall interactive media can improve numeracy skills in Group B Melati Kindergarten Ananda Kandis. This research is based on the low numeracy ability of Group B Melati which is shown by the results of the pre-cycle average percentage of 53% with the category of Starting to Develop. This study uses a classroom action research (CAR) design with two cycles and four meetings. Where each cycle consists of four stages, namely planning, implementation of actions, observation and reflection. Data was analyzed using two techniques, namely quantitative and qualitative data analysis techniques. The study subjects amounted to 17 children. The data collection technique uses observation and documentation. The results of the study showed that the use of interactive media of wordwall was effective in improving numeracy skills in Group B of Melati Kindergarten Ananda Kandis. There was a significant increase in numeracy ability in cycle I and cycle II, with an average percentage increase of 20%, where in cycle I the average obtained was 60% with the category of Developing As Expected, then increasing to 80% with the category of Developing Very Good in cycle II. It is suggested that teachers should be more creative and innovative in choosing the media to be used in numeracy learning because the use of interactive and interesting media can increase children's enthusiasm in participating in learning activities. It can be concluded that wordwall interactive media is very feasible and effective to use in numeracy learning activities because of its easy and fun use with varied activities and customizable template appearances so that it attracts children's interest in playing through meaningful interactions and experiences.

Keywords: Numeracy, Interactive Media, Wordwall, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang dilakukan sedini mungkin merupakan aspek utama dalam upaya mengembangkan potensi kemampuan otak dan fisik pada anak usia 0-5 tahun secara optimal. Dalam periode itu anak sedang berada pada masa keemasannya (*golden age*), dimana otak dan tubuh mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Hal tersebut menjadi momen yang penting untuk menanamkan berbagai fondasi pembelajaran, termasuk kemampuan numerasi (Fitriani et al., 2022). Kemampuan numerasi merupakan dasar untuk memahami konsep matematika yang meliputi angka, pola, hubungan, geometri, pengukuran, pengumpulan, penyajian data, serta organisasi. Kemampuan ini juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi pembelajaran yang lebih kompleks di kemudian hari. Numerasi awal menjadi hal penting dalam perkembangan anak dan prestasi akademiknya di masa depan (Stalchenko et al., 2023).

Kemampuan numerasi sangat esensial dalam menentukan masa depan dan kesuksesan anak, oleh karena itu sudah seyakinya guru dapat memfasilitasi dan memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum mampu melaksanakan hal tersebut, sehingga banyak anak usia dini yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep numerasi (Yuliani et al., 2020). Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak inovatif sehingga membuat proses pembelajaran tidak berjalan efektif. Faktor selanjutnya yaitu kurangnya kesempatan anak didik untuk belajar numerasi melalui kegiatan yang menyenangkan. Metode belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Hal ini dilakukan untuk dapat memancing minat dan partisipasi aktif dari siswa. Belajar sambil bermain diintegrasikan ke dalam kurikulum PAUD melalui Standar Nasional Pendidikan Pasal 13 untuk menciptakan pengalaman pembelajaran melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan. Permainan merupakan cara yang paling utama bagi anak untuk dapat berpartisipasi aktif dengan lingkungannya (Kurniasih & Wartini, S. 2022). Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan proses belajar yang inovatif, bervariasi, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian siswa serta memungkinkan siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game (permainan). Menurut Rakimahwati, R., Hanifa, N., & Aryani, N. (2022) game edukasi memberikan pembelajaran langsung kepada anak-anak di mana anak-anak belajar sambil bermain, pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak-anak terlibat dalam proses pembelajaran.

Di era digital ini, anak-anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti *wordwall*. Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai jenis aktivitas permainan edukatif yang menarik, sehingga anak-anak dapat belajar dengan lebih efektif dan tidak membosankan. Media ini tidak hanya membuat anak lebih tertarik untuk mempelajari materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berkompetisi secara sehat, baik secara individu maupun dalam kelompok (Suharni, 2021). *Wordwall* merupakan platform online berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif (Febriana et al., 2022). *Webgame* ini menyediakan berbagai ikon seperti kuis, mencari kata, benar atau salah, permainan pencocokan, memperbaiki kalimat, dan lain-lain (Oktari, S. & Desyandri, 2023). Melalui penggunaan *wordwall* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang dan kompetitif bagi anak, yang pada akhirnya akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar sekaligus meningkatkan daya serap terhadap materi. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan modern yang mengutamakan pembelajaran aktif dan partisipatif, di mana anak tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 08 Februari 2025 di kelompok B Melati TK Ananda Kandis ditemukan media pembelajaran yang digunakan masih terbilang monoton yaitu hanya berupa media cetak seperti buku LKS, dan gambar statis tanpa melibatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa cepat bosan dan tidak termotivasi untuk belajar karena suasana belajar yang tidak menyenangkan. Hasil observasi awal menunjukkan terdapat sebagian besar anak yang masih kesulitan dalam memahami konsep numerasi selama pembelajaran dilaksanakan, dan beberapa anak lain dengan kemampuan numerasi sudah berkembang sesuai harapan. Hasil observasi dipaparkan seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Awal

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DIAMATI				
		ALJABAR	BILANGAN	GEOMETRI	PENGUKURAN	ANALISIS DATA
1	AFD	MB	MB	MB	MB	MB
2	AM	MB	MB	MB	MB	MB
3	CPH	MB	MB	MB	MB	MB
4	LRR	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5	MA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	MAI	MB	MB	MB	MB	MB
7	MAS	MB	MB	MB	MB	MB
8	MAL	MB	MB	MB	MB	MB
9	MR	MB	MB	MB	MB	MB
10	MRF	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	MSA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	RA	MB	MB	MB	MB	MB
13	RANS	MB	MB	BSH	MB	MB
14	SWR	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
15	SY	MB	MB	MB	MB	MB
16	TDI	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
17	TMP	MB	MB	MB	MB	MB

Sumber : Data Awal Numerasi Kelompok B Melati TK Ananda Kandis

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Setelah mendiagnosa permasalahan di atas, disimpulkan bahwa kurangnya kemampuan numerasi sebagian besar anak disebabkan oleh kurangnya pengaplikasian media yang dapat memicu minat belajar anak sehingga anak mengalami kendala dalam memahami konsep numerasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni membuat media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall, di mana guru atau tenaga pengajar dapat membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti papan permainan, puzzle, kartu flash dan lainnya yang dapat diakses melalui perangkat elektronik yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan di ajarkan pada anak. Dengan menggunakan wordwall proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Hal ini didukung dengan pendapat Maskur (2021) dalam (Thoyyibah, et al, 2024), penggunaan media wordwall dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Hal serupa juga dikemukakan oleh Nainggolan, J. A., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025), aplikasi wordwall efektif mengembangkan kemampuan numerasi pada anak usia dini. Maka peneliti mencoba menggunakan media wordwall untuk

meningkatkan kemampuan numerasi di kelompok B Melati TK Ananda Kandis. Dengan demikian anak lebih mudah menghafal angka karena media wordwall adalah kumpulan angka-angka di dinding dengan ukuran besar yang bisa dilihat dari jarak jauh dan menarik minat anak untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Numerasi Melalui Media Interaktif Wordwall di Kelompok B Melati TK Ananda Kandis”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang juga dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR). Penelitian ini dilakukan dengan model Kemmis-Mc Taggart, dengan jenis penelitian tindakan kelas individual, artinya guru bertindak sebagai pelaksana sekaligus peneliti. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya dilakukan 2 kali pertemuan untuk melihat peningkatan kemampuan numerasi melalui media wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Deskripsi Setting Penelitian

a. Profil TK Ananda Kandis

TK Ananda Kandis berdiri sejak tahun 2004, merupakan salah satu satuan pendidikan Taman Kanak-Kanak yang berada di perkampungan dan terletak di pinggir jalan lintas Pekanbaru Duri Km. 87 Kampung Kandis Kecamatan Kandis Kabupaten Siak. TK Ananda Kandis memberikan pelayanan pada anak usia dini secara utuh/menyeluruh yang mencakup layanan pendidikan, gizi, kesehatan, pengasuhan, perlindungan, untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak.

Sistem pembelajaran di TK Ananda Kandis mengikuti perkembangan dan menyelaraskan dengan program pemerintah yaitu menggunakan Kurikulum Merdeka yang berlandaskan pada tiga elemen pencapaian anak diantaranya : Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Literasi dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) yang menyelaraskan kebudayaan lingkungan setempat untuk mewujudkan visi dan misi sekolah, serta memberikan fasilitas kepada masing-masing anak sesuai minat bakat dan ketertarikan anak. Oleh karena itu TK Ananda Kandis menambahkan kegiatan Pengembangan Diri yang bisa diikuti oleh semua peserta didik.

b. Visi, Misi, dan Tujuan TK Ananda Kandis

a. Visi TK Ananda Kandis

“Terwujudnya pribadi unggul yang sehat, cerdas, kreatif, dan berakhlakul karimah”

b. Misi TK Ananda Kandis

Misi TK Ananda Kandis ditetapkan sebagai representasi dari elemen visi dan elemen Profil Pelajar Pancasila. Elemen visi tersebut yaitu Beriman, Berakhlak Mulia, Cerdas, Mandiri, Berkebinekaan Global, dan Berwawasan Lingkungan. Enam misi TK Ananda Kandis telah ditetapkan sebagai berikut :

- 1) Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia dan rajin beribadah.
- 2) Meningkatkan mutu lulusan yang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek).
- 3) Mewujudkan proses proses pembelajaran yang aktif kreatif inovatif dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan generasi bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- 5) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkesinambungan.
- 6) Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial,

emosional, ketrampilan, dan pengembangan budaya lokal dalam kebhinekaan global.

c. Tujuan

Tujuan Jangka Panjang

- a. Menghasilkan lulusan pembelajar sepanjang hayat yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, peduli, berdaya juang tinggi, cinta tanah air, bangga pada budaya bangsanya dan tenggang rasa mengembangkan minat serta bakatnya sesuai dengan profil peserta didik pancasila.
- b. Menghasilkan lulusan yang terampil dalam berpikir kritis, berkeaktifitas, memanfaatkan teknologi digital, dan mengembangkan minat serta bakatnya untuk menghasilkan prestasi.
- c. Menghasilkan lulusan yang memiliki wawasan lingkungan dan mampu menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial.
- d. 3.2 Tujuan Jangka Menengah
- e. Membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat berlandaskan profil Pelajar Pancasila.
- f. Memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keragaman potensi, minat dan bakat serta kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan kinestetik secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- g. Memfasilitasi peserta didik untuk dapat meningkatkan budaya disiplin beribadah serta kesadaran hidup sehat.
- h. Membekali peserta didik dengan keahlian berfikir kreatif dan berfikir kritis.
- i. Membekali peserta didik dalam penguasaan digital.
- j. Memfasilitasi peserta didik memiliki kepekaan (sensitivitas), kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi keindahan dan keseimbangan (harmoni), hidup bermasyarakat, berguna untuk orang lain.

Program Prioritas (Tujuan Jangka Pendek)

- a. Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan pada 100% peserta didik yang diselenggarakan baik dalam bentuk kegiatan harian atau dalam bentuk kegiatan proyek.
- b. Meraih prestasi minimal 1 gebyar PAUD, minimal tingkat kabupaten per tahun.
- c. Mendorong 100% peserta didik ikut serta dalam kegiatan-kegiatan ibadah
- d. Mengikutsertakan 100% peserta didik pada minimal satu ekstrakurikuler pilihan sesuai bakat dan minatnya.
- e. Melaksanakan pembiasaan sikap berbasis Profil Pelajar Pancasila secara terintegrasi pada 100% peserta didik yang diselenggarakan.
- f. Memfasilitasi Proses belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik
- g. Mendorong 100% peserta didik ikut serta menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat
- h. Memfasilitasi 100% peserta didik menghasilkan minimal 1 produk kreatif per tahun dari project based learning.
- i. Mendorong 100% peserta didik memiliki kepedulian sosial dengan mengikuti berbagai kegiatan sosial.

c. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

TK Ananda Kandis memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang sebagian besar ditunjang dengan tingkat pendidikan yang sesuai dengan tugas yang diampu. Tenaga pendidik dan kependidikan berjumlah 6 orang yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 4 orang guru kelas yang memiliki kualifikasi S1 dan SMA dan 1 orang penjaga sekolah. Adapun karakteristik pendidik dan tenaga kependidikan secara rinci di lihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Ananda Kandis

No	Nama / NIP	Tempat Tanggal Lahir	Kualifikasi	Jabatan
1	Isnawati Hasibuan, S.Pd	Hessa Perlompongan 10 September 1986	S1	Kepala TK
2	Ayu Puspita Insani, S.Pd	Perdagangan 03 September 2000	S1	Guru Kelas Anggrek
3	Rizky Aulia Pane	Bagan Batu 29 April 1991	SMA	Guru Kelas Melati
4	Amanda Salsa Bila	Tebing Tinggi 12 Juni 2003	SMA	Guru Kelas Mawar
5	Nureka Rahayu	Tanjung Mulia 16 Februari 1987	SMA	Guru Kelas Tulip
6	Rani Januarsih	Bunut 14 Januari 1989	SMP	PJS

Sumber : Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Ananda Kandis Tahun Pelajaran 2024/2025

d. Peserta Didik

Keadaan peserta didik TK Ananda Kandis pada tahun pelajaran 2024/2025 yaitu berjumlah 70 orang dengan rincian pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Data Peserta Didik TK Ananda Kandis T.A 2024-2025

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Total
1	B TULIP	L	12	18
		P	6	
2	B MELATI	L	12	17
		P	5	
3	B ANGGREK	L	10	18
		P	8	
4	B MAWAR	L	11	17
		P	6	
Jumlah		L	45	70
		P	25	

Sumber : Data Peserta Didik TK Ananda Kandis Tahun Pelajaran 2024/2025

B. Hasil Temuan

a. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus merupakan tahap pertama yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Penulis melakukan observasi awal untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan numerasi yang dimiliki anak kelompok B Melati di TK Ananda Kandis dengan cara mengajak anak melakukan kegiatan numerasi menggunakan media yang ada di sekolah seperti buku tulis, lembar kerja siswa, papan tulis, dan media loose part.

Observasi pra siklus dilakukan pada tanggal 08 Februari 2025. Hasil dari observasi pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan numerasi pada sebagian besar anak kelompok B Melati masih tergolong rendah dan belum optimal. Hasil dari pra siklus tersebut dijelaskan dalam rincian indikator berikut :

a. Aljabar

Berdasarkan hasil observasi awal pada variabel aljabar ditemukan 6 anak dengan kemampuan berkembang sesuai harapan (BSH), dan 11 lainnya berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Saat melakukan kegiatan aljabar anak terlihat masih kesulitan dalam mengidentifikasi benda sesuai dengan jenisnya. Hal ini juga mengakibatkan anak tersebut kesulitan dalam mengelompokkan benda sesuai kriteria yang ditentukan. Pada indikator

mengurutkan pola secara berulang juga terdapat sebagian besar anak yang masih belum mampu memilih gambar pola yang tepat. Sedangkan dalam konsep pemahaman sebab akibat juga masih perlu dikembangkan.

b. Bilangan

Hasil observasi awal pada indikator bilangan menunjukkan bahwa terdapat 12 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan 5 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sebagian besar anak belum mampu memasangkan benda dengan bilangan sesuai jumlahnya karena anak masih kesulitan dalam mengenal simbol angka. Umumnya anak dapat membilang namun ketika diminta untuk menunjukkan simbol angka dari sebuah bilangan tampak anak masih kebingungan. Kondisi tersebut juga berdampak pada kemampuan anak dalam hal mengurutkan benda dari sedikit ke banyak. Begitu pula dalam hal membandingkan dengan konsep banyak dan sedikit, tampak sebagian besar anak belum mampu memahami bagaimana cara mengidentifikasi benda yang berjumlah sedikit atau banyak sehingga anak kesulitan dalam hal membandingkan dengan memberi tanda $<$, $>$. Anak cenderung menulis simbol secara acak tanpa mengetahui artinya. Dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan juga masih belum optimal karena seringkali anak mengalami kesalahan dalam menghitung serta memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan soal.

c. Geometri

Kemampuan beberapa anak Kelas B Melati dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri masih kurang optimal. Berdasarkan hasil observasi awal terdapat 8 orang anak yang masih kesulitan dalam mengenal berbagai bentuk geometri ruang 2 dimensi. Umumnya anak hanya mengenal bentuk lingkaran dan persegi yang disebut dengan nama lain yaitu bulat, bola dan kotak. Ketika anak diajak untuk menyebutkan benda-benda di sekitarnya yang memiliki bentuk geometri beberapa anak hanya terdiam. Dalam memahami hubungan posisi kanan, kiri, atas dan bawah juga masih ada beberapa anak yang menjawab terbalik.

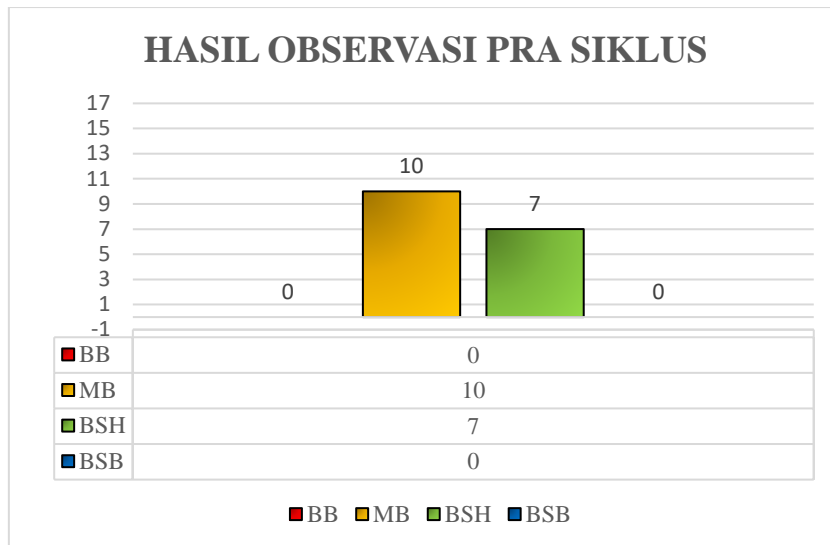
d. Pengukuran

Berdasarkan hasil observasi awal, pada indikator pengukuran terdapat 10 anak dengan kemampuan mulai berkembang (MB), sementara 7 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sebagian besar anak masih kesulitan dalam menentukan panjang, lebar, dan tinggi benda. Penggunaan bilangan dalam mengukur benda menjadi terhambat karena masih terdapat beberapa anak yang belum mengenal lambang bilangan. Kemampuan dalam menentukan urutan benda atau gambar dari terkecil ke besar maupun sebaliknya juga masih belum optimal.

e. Analisis Data

Kemampuan analisis data dari sebagian besar siswa kelompok B Melati TK Ananda Kandis masih belum optimal dalam hal mengamati, membandingkan, dan menarik kesimpulan sederhana dari informasi yang diperoleh. Hal ini mengakibatkan anak juga kesulitan dalam menyajikan data dan melakukan proses tanya jawab terkait data yang sudah di analisis.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi pra siklus kemampuan numerasi pada anak kelompok B Melati di TK Ananda Kandis masih tergolong rendah seperti terlihat dari persentase rata-rata sebesar 53%, dengan 10 anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB), dan 7 anak pada kategori sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk mencapai standar nilai keberhasilan yang telah ditetapkan anak masih memerlukan dukungan dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan penggunaan media belajar yang menarik dan interaktif untuk memaksimalkan kemampuan numerasi anak. Oleh karena itu peneliti menggunakan wordwall sebagai media untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak. Guna memperjelas paparan di atas, hasil observasi pra siklus digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



Sumber : Data Olahan Peneliti (2025)

b. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan penelitian pada siklus I dalam meningkatkan kemampuan numerasi melalui media interaktif wordwall di Kelompok B TK Ananda Kandis adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan topik dan materi ajar yang akan dilaksanakan yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
2. Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu laptop dan proyektor.
3. Menyiapkan template media wordwall.
4. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data terkait kemampuan numerasi anak saat tindakan dilakukan.
5. Menyiapkan alat dokumentasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah melaksanakan observasi awal langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan tindakan pada siklus I.

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan 1 pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Mei 2025 mulai pukul 07.15-10.45 WIB dengan topik tanaman ciptaan Allah sub topik tanaman buah dan sub-sub topik buah apel. Kegiatan bermain dengan wordwall terletak pada kegiatan inti. Sebelum memulai kegiatan inti peneliti terlebih dahulu



menjelaskan secara sederhana tentang apa itu wordwall dan bagaimana cara memainkannya. Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan variabel aljabar yaitu dengan memilah dan mengelompokkan gambar buah dan sayur sesuai warnanya.

Peneliti meminta anak untuk menyebutkan nama buah dan sayur yang termasuk pada kelompok kotak berwarna merah. Begitupula untuk kelompok buah dan sayur yang berwarna ungu, hijau, dan kuning.

Kegiatan selanjutnya yaitu mengenal variabel bilangan dengan mengajak anak menyebutkan nama bilangan pada tampilan proyektor yang ditunjuk secara acak. Peneliti juga memberi kesempatan pada anak untuk maju dan menghitung gambar buah kemudian menunjukkan jari sesuai hasil jumlah yang disebutkan. Selanjutnya peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dengan 3 kegiatan main yaitu bermain dengan media wordwall, usab abur bentuk buah apel dan menulis kata apel. Setiap kelompok mengerjakan tugas secara bergantian. Peserta didik pada kelompok pertama diberi kesempatan satu persatu maju ke depan sesuai dengan nomor urut absen untuk menyelesaikan soal variabel aljabar dan bilangan.

Adapun penugasan pada variabel aljabar yaitu memilah gambar buah yang bertekstur kulit halus, memilih dan mengelompokkan gambar buah yang berwarna merah, serta memilih gambar buah sesuai urutan pola. Sedangkan penugasan pada variabel bilangan antara lain : membandingkan dua kelompok gambar buah labu dan memilih tanda yang sesuai. Selanjutnya mengurutkan angka 9,7,5 sesuai urutan dari yang kecil ke besar, menghitung hasil penjumlahan dari gambar apel dan stroberi, menghitung hasil pengurangan, dan memilih angka yang sesuai dengan jumlah gambar buah mangga. Di akhir sisa waktu kegiatan inti peneliti memberi kesempatan pada anak untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai kegiatan yang telah dilakukan.



2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Juni 2025 pukul 07.15-10.45 WIB dengan topik Tanaman Ciptaan Allah, sub topik Tanaman Sayur dan sub-sub topik Sayur Wortel. Kegiatan bermain dengan media wordwall pada sesi ini dilakukan saat kegiatan inti. Pada pertemuan kali ini peneliti lebih menekankan kegiatan pada variabel geometri dan pengukuran.



Di awal kegiatan peneliti terlebih dahulu mengajak anak untuk memperhatikan tampilan gambar geometri dan meminta anak menyebutkan bentuk geometri yang dikenalnya, terdapat beberapa anak menyebut bulat pada bentuk lingkaran dan petak pada bentuk persegi. Setelah mengenalkan bentuk-bentuk geometri peneliti meminta anak untuk menyebutkan benda di sekitar ruang kelas yang berbentuk geometri kemudian menampilkan contoh gambar benda lalu mempersilahkan anak yang ingin maju ke depan untuk menyebutkan nama benda dan bentuknya.

Kegiatan berikutnya yaitu mengenalkan variabel pengukuran. Peneliti memantik pengetahuan anak tentang alat ukur baku dan tidak baku yang ditampilkan pada gambar. Peneliti juga meminta anak secara bergantian untuk mengukur panjang tongkat menggunakan jengkal. Setelah itu masuk pada kegiatan penugasan, peneliti membagi anak menjadi 3 kelompok dimana anak pada kelompok pertama bertugas mengerjakan soal yang ada di wordwall secara bergantian sesuai urutan pada absen, sedangkan 2 kelompok lain mengerjakan kegiatan menyusun kartu huruf menjadi kata "wortel" dan kolase gambar wortel.

Adapun penugasan pada variabel geometri yaitu : memilih gambar benda yang berbentuk persegi, lingkaran, dan segitiga. Menghitung gambar berbentuk segitiga dan memilih angka yang sesuai dengan jumlahnya, serta menentukan posisi benda. Sedangkan penugasan pada variabel pengukuran yaitu : menentukan buah dengan jumlah terbanyak dan paling sedikit dengan menghitung berdasarkan tabel grafik, menghitung jumlah buah jeruk sesuai grafik, menentukan warna pensil yang paling pendek dengan menganalisis gambar pengukuran pensil berdasarkan panjang penggaris. Kegiatan inti dilakukan secara bergantian, jika kelompok anak yang bertugas bermain dengan wordwall telah selesai kemudian anak akan mengerjakan tugas-tugas selanjutnya. Kegiatan inti ditutup dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.



c. Pengamatan (Observasi)

Hasil dari observasi penelitian tindakan kelas pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak meningkat sebanyak 10% dari hasil observasi awal pra penelitian dengan rincian penjelasan sebagai berikut :

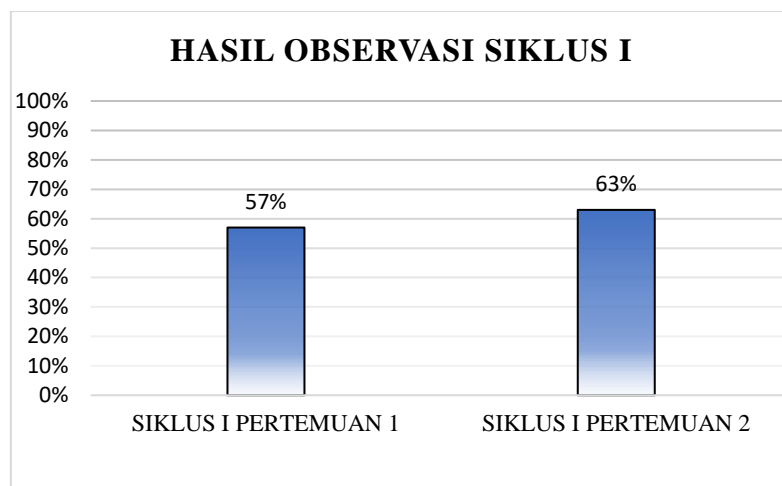
1. Pertemuan 1

Pada saat peneliti mengenalkan dan menjelaskan macam-macam kegiatan numerasi menggunakan media wordwall di pertemuan pertama tampak siswa sangat antusias dan bersemangat, hal ini dikarenakan media wordwall menyajikan materi belajar dalam bentuk permainan dengan visual yang menarik. Rasa antusias dan semangat yang besar menyebabkan anak mudah untuk diajak bermain dalam kegiatan numerasi walaupun dengan kemampuan dan pemahaman yang masih terbatas. Hasil observasi pada pertemuan I menunjukkan bahwa kemampuan numerasi anak meningkat sebesar 4% jika dibandingkan dengan hasil observasi pada pra siklus. Anak dengan kemampuan numerasi pada kriteria mulai berkembang (MB) berjumlah 10 orang, sedangkan pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) berjumlah 7 orang. Pada pertemuan ini belum terdapat anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB). Persentase jumlah tertinggi tampak pada 3 sub indikator yaitu memilah benda sesuai jenisnya, mampu mempelajari dan menginterpretasikan hubungan sebab akibat, serta memasang benda dengan bilangan sesuai jumlahnya. Sedangkan pada sub indikator yang lain anak terlihat masih kesulitan saat melaksanakan kegiatan karena masih dalam tahap penyesuaian dengan media yang baru digunakan.

2. Pertemuan 2

Mengingat kemampuan dan pemahaman anak tentang numerasi masih belum mencapai standar keberhasilan yang telah ditetapkan, peneliti kembali mengajak anak untuk melaksanakan kegiatan numerasi menggunakan media wordwall pada pertemuan ke 2 di siklus ini. Anak terlihat semakin berantusias ketika melaksanakan kegiatan. Dalam pertemuan ini terlihat kemampuan anak mengalami peningkatan sebesar 6% dari pertemuan sebelumnya. Kemampuan numerasi dengan kriteria mulai berkembang (MB) turun menjadi 2 anak dan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat menjadi 15 anak. Sub indikator yang meningkat dengan nilai tertinggi yaitu pada kegiatan meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar. Sedangkan sub indikator dengan peningkatan terendah yaitu mengurutkan benda dari sedikit ke banyak, dilanjutkan dengan sub indikator belajar konsep menghitung pengurangan dan penjumlahan, dan kemampuan anak dalam membandingkan konsep banyak dan sedikit.

Pada pertemuan ini ananda MA dan MRF sempat mengeluh bosan karena tidak sabar harus menunggu giliran bermain sesuai nomor absen. Namun keduanya tetap melaksanakan kegiatan dengan baik sehingga tidak berpengaruh dalam perkembangan kemampuan numerasinya. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan terdapat peningkatan dalam setiap pertemuannya dengan nilai rata-rata 60%. Namun rata-rata tersebut belum memenuhi target keberhasilan sebab masih terdapat anak dengan kemampuan numerasi pada kriteria mulai berkembang (MB). Peningkatan observasi pada siklus I digambarkan dalam grafik dan tabel berikut :



Sumber : Data Olahan Peneliti (2025)

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I

No	Siklus	Pertemuan	Jumlah
1	Siklus I	1	57%
2		2	63%
Total			120%
Rata-Rata			60%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I peneliti mengamati adanya peningkatan dalam kemampuan numerasi selama pertemuan 1 dan 2. Sebelum menggunakan media wordwall dalam kegiatan pra siklus jumlah persentase kemampuan numerasi kelompok B di TK Ananda Kandis adalah 53%. Setelah menggunakan media wordwall rata-rata kemampuan numerasi anak meningkat menjadi 60% pada siklus I. Meskipun telah mengalami peningkatan namun persentase hasil tindakan pada siklus I belum memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 76% dengan kriteria BSB. Oleh karena itu peneliti mencari solusi atas masalah yang terjadi pada siklus I agar tidak menjadi penghambat dalam upaya meningkatkan kemampuan numerasi pada siklus II. Berdasarkan pada masalah yang dialami peneliti menemukan penyelesaian yaitu mencoba memberikan inovasi baru dalam kegiatan numerasi menggunakan media wordwall dengan menambahkan penggunaan roda putar berisi nama siswa untuk menentukan urutan dalam memulai kegiatan. Selain itu peneliti juga merubah tampilan tema wordwall yang akan digunakan agar lebih menarik dan mencoba memberikan penguatan kembali terhadap kegiatan-kegiatan numerasi guna meningkatkan kemampuan numerasi anak sesuai dengan persentase keberhasilan yang ditentukan.

Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Menetapkan topik dan materi ajar yang akan dilaksanakan yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
2. Menyiapkan tempat dan alat yang digunakan yaitu laptop dan proyektor.
3. Menyiapkan template media wordwall.
4. Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data terkait kemampuan numerasi anak saat tindakan dilakukan.
5. Menyiapkan alat dokumentasi

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 1

Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa 10 Juni 2025 pukul 07.15-10.45

WIB dengan topik Tanaman Ciptaan Allah sub topik Tanaman Obat dan sub-sub topik Jahe. Kegiatan bermain dengan wordwall terletak pada kegiatan inti. Sebelum memulai kegiatan inti peneliti kembali mengulang pengetahuan siswa tentang konsep permainan di wordwall. Kegiatan inti pada pertemuan kali ini lebih menekankan pada sub indikator belajar konsep menghitung pengurangan dan penjumlahan, serta membandingkan konsep banyak dan sedikit.



Pada pertemuan ini peneliti juga melakukan inovasi yaitu merubah tampilan tema menggunakan tema musim semi, dan menambahkan roda putar berisi nama siswa guna menentukan giliran bermain. Sebelum memulai kegiatan peneliti meminta salah seorang anak maju sebagai pemandu roda putar. Setelah urutan bermain didapatkan guru kembali membagi anak menjadi 3 kelompok untuk mengerjakan 3 kegiatan main yaitu kegiatan main dengan media wordwall, mencocok pola gambar jahe, dan menggambar serta mewarnai tanaman obat.

Adapun penugasan pada kegiatan bermain dengan wordwall pada pertemuan ini yaitu terdiri dari 20 soal yang berisi tentang 5 variabel numerasi dengan kegiatan diantaranya menghitung jumlah gambar buah stroberi dan buah naga pada tabel kemudian memilih angka yang benar, memilih urutan pola warna bunga yang sesuai, menentukan bentuk pola geometri yang muncul berikutnya, mencocokkan gambar bunga berisi angka dengan pot bunga yang sesuai jumlah bilangannya, memasang gambar brokoli berisi angka dengan bayangan brokoli yang memiliki jumlah titik sesuai angka, menghitung gambar apel dan memilih angka yang sesuai, memilih benda sesuai dengan bentuk geometri, menghitung hasil penjumlahan buah jeruk, menghitung hasil pengurangan dari gambar buah kenari dan brokoli, membandingkan ukuran tanaman, serta memilih tanda yang sesuai dari hasil perbandingan jumlah gambar labu dan gambar nanas.



Setiap anak diberi kebebasan untuk memilih 5 nomor soal yang akan dimainkan. Kegiatan inti dilakukan secara bergantian, jika tugas pertama telah selesai di kerjakan kemudian anak akan mengerjakan tugas-tugas selanjutnya. Kegiatan inti ditutup dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2

Pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 13 Juni 2025 pukul 07.15-10.45 WIB dengan topik Tanaman Ciptaan Allah sub topik Tanaman Obat dan sub-sub topik Daun Sirih. Kegiatan bermain dengan media wordwall pada pertemuan ini dilakukan pada saat kegiatan inti. Sebelum memulai penugasan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan kembali secara sederhana tentang apa itu wordwall dan bagaimana cara memainkannya. Kegiatan inti pada pertemuan ini yaitu bermain dengan media wordwall, mencap bentuk daun sirih, dan menulis huruf vokal pada gambar tanaman obat.



Pada pertemuan ini peneliti kembali merubah tampilan tema dengan menggunakan tema perpustakaan sihir sesuai dengan permintaan anak pada pertemuan sebelumnya. Peneliti juga memberikan kuas lukis sebagai tongkat sihir sesuai tema permainan wordwall pada pertemuan kali ini, kuas tersebut digunakan sebagai alat penunjuk jawaban ketika mengerjakan soal di wordwall. Sebelum memulai kegiatan peneliti meminta salah seorang anak maju sebagai pemandu roda putar. Peneliti menentukan 6 orang anak sebagai kelompok 1 yang namanya muncul lebih dulu pada roda putar. 6 anak selanjutnya sebagai kelompok 2, dan sisa anak yang lain sebagai kelompok 3. Kegiatan inti dilakukan secara bergantian, jika kelompok anak yang bertugas bermain dengan wordwall telah selesai kemudian anak akan mengerjakan tugas-tugas selanjutnya. Pada penugasan dengan media wordwall setiap anak diberi kebebasan untuk memilih 5 nomor soal yang akan dimainkan.

Penugasan pada kegiatan bermain dengan wordwall pada pertemuan ini yaitu terdiri dari 20 soal yang berisi tentang 5 variabel numerasi dengan kegiatan diantaranya : menghitung dan memilih



angka yang sesuai dengan jumlah sayur, menghitung banyak buah mangga dari tabel grafik buah, membandingkan jumlah dan memilih buah dengan jumlah paling banyak/paling sedikit dari data grafik, memasang gambar buah apel sesuai angka, membandingkan jumlah buah stroberi, buah anggur, dan memilih tanda yang sesuai. Menghitung hasil penjumlahan pada gambar buah semangka, buah apel, dan buah stroberi. Memilih bentuk geometri yang akan muncul pada pola selanjutnya, memasang pola warna bunga yang sesuai, memilih gambar yang menunjukkan posisi buah di dalam kotak, mengurutkan gambar brokoli dari yang paling besar ke paling kecil, serta menghitung hasil pengurangan dari gambar wortel, dan buah bit. Kegiatan inti ditutup dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.



C. Pengamatan (Observasi)

Hasil dari observasi penelitian tindakan kelas pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi anak meningkat sebanyak 23% dari hasil observasi siklus I dengan rincian penjelasan sebagai berikut :

1. Pertemuan 1

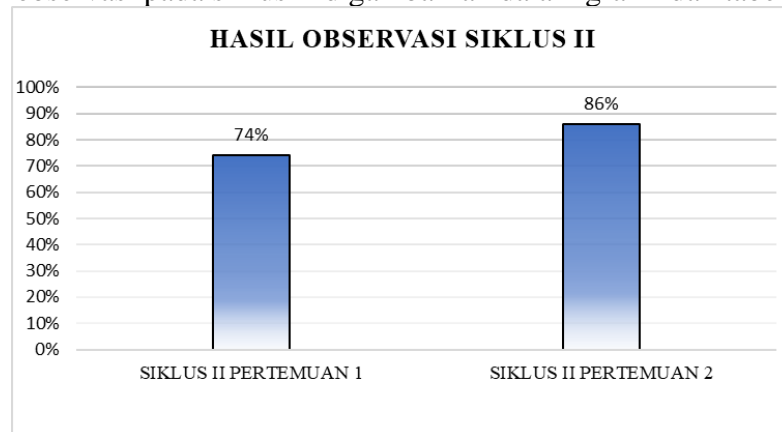
Pada tindakan siklus II pertemuan 1 terlihat adanya peningkatan kemampuan numerasi yang signifikan pada sub indikator mampu menggunakan bilangan dalam mengukur benda, mampu menyajikan informasi data dalam bentuk table, dan memahami posisi depan dan belakang. Pada konsep berhitung pengurangan mengalami peningkatan sebanyak 11%, demikian pula pada konsep berhitung penjumlahan meningkat sebanyak 11% dari pertemuan sebelumnya. Ketika peneliti melakukan kegiatan recalling tentang permainan wordwall tampak semua anak ikut menjawab pertanyaan dengan semangat. Hasil persentase dari pertemuan sebelumnya dengan pertemuan ini menunjukkan bahwa mulai terjadi peningkatan yang signifikan dengan persentase yang lebih besar dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya yaitu pada pertemuan 2 siklus I persentase rata-rata adalah 63%, sedangkan pada pertemuan 3 siklus II menjadi 74%. Hal tersebut terjadi karena ketika anak merasa senang saat melaksanakan kegiatan menggunakan media wordwall maka anak akan mudah beradaptasi dengan baik sehingga hal tersebut berpengaruh pada peningkatan perkembangan numerasinya.

2. Pertemuan 2

Hasil rata-rata yang didapatkan dari siklus II pada pertemuan 2 adalah 86%. Terdapat 16 anak berkembang dengan kriteria sangat baik dan 1 anak berada dalam tahap berkembang sesuai harapan sebab anak tersebut memiliki perkembangan dengan kemampuan sedikit lebih lambat dari temannya, namun dengan kemauannya yang gigih dan usaha yang tekun kemampuan literasi numerasinya meningkat dari MB hingga BSH. Perbedaan hasil persentase yang signifikan menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan dan

kemampuan yang lebih baik dalam mengenali kegiatan numerasi. Selain itu tampak perubahan positif dalam sikap anak yaitu rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan tentang numerasi yang meningkat dari waktu ke waktu. Anak juga lebih bertanggung jawab atas tugasnya dan terlihat lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan numerasi menggunakan media wordwall. Tingginya persentase peningkatan pada pertemuan 2 siklus II menjadi pendukung bahwa media wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak.

Peningkatan observasi pada siklus II digambarkan dalam grafik dan tabel berikut :



Sumber : Data olahan peneliti 2025

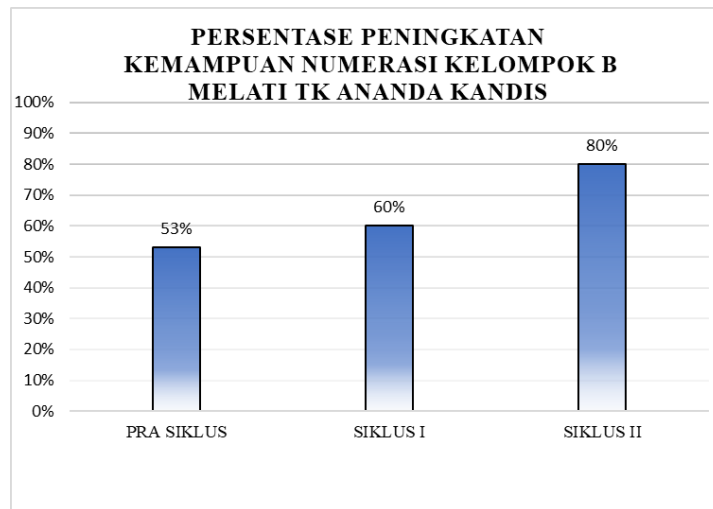
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II

No	Siklus	Pertemuan	Jumlah
1	Siklus II	1	74%
2		2	86%
Total			160%
Rata-Rata			80%

Rata-rata yang didapatkan dari 2 kali pertemuan di Siklus II yaitu 80%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pencapaian tujuan dari penelitian tindakan kelas. Keberhasilan peningkatan ini tidak terlepas dari perbaikan masalah yang terjadi pada siklus I dan inovasi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan menggunakan media wordwall seperti menambahkan roda putar berisi nama anak sebagai alat untuk menentukan urutan anak saat bermain serta perubahan tampilan tema kegiatan dalam siklus II.

Refleksi

Pada tahap ini peneliti membandingkan hasil dari tindakan pada siklus I dan siklus II. Persentase rata-rata pada siklus I meningkat 7% dari hasil observasi pra siklus yaitu 53% menjadi 60%. Namun persentase tersebut belum memenuhi target keberhasilan yaitu minimal 75%, oleh sebab itu peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memberi inovasi dalam setiap kegiatan numerasi menggunakan wordwall dengan tujuan mencegah rasa bosan pada anak serta untuk menarik perhatian anak agar lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan. Peneliti juga lebih menekankan kegiatan dalam indikator apa saja yang perlu diperbaiki di setiap pertemuannya hingga siklus II telah selesai dilaksanakan dan mendapat persentase rata-rata sebesar 80% dengan rentang peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 20%. Keberhasilan peningkatan tersebut sudah melebihi target minimal keberhasilan yaitu 75%. Hal ini dapat dibuktikan dengan 16 anak telah mencapai kriteria BSB dari target awal yang sudah ditentukan yaitu 13 anak. Melihat dari hasil penelitian yang sudah memenuhi target keberhasilan maka peneliti memutuskan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas cukup sampai siklus II. Berikut merupakan grafik peningkatan dalam tindakan penelitian yang sudah dilakukan :



Gambar 10 Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi
Sumber : Data olahan peneliti 2025

D. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini menerapkan media wordwall dalam upaya meningkatkan kemampuan numerasi pada kelompok B Melati di TK Ananda Kandis. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Siklus I pertemuan pertama dimulai dengan mengenalkan media wordwall kemudian dilanjutkan dengan implementasinya pada kegiatan konsep numerasi variabel aljabar dan bilangan. Pada pertemuan kedua dilanjutkan dengan kegiatan variabel geometri dan pengukuran. Seluruh anak tampak senang dan antusias saat melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media wordwall, namun terdapat permasalahan yang menjadi kendala dalam pelaksanaan tindakan di siklus I yaitu dua orang anak yang merasa bosan saat menunggu giliran bermain. Selain itu juga terdapat anak yang terlihat kesulitan dalam melaksanakan kegiatan belajar konsep pengurangan, sehingga pada sub indikator tersebut anak mengalami sedikit peningkatan. Pada siklus II mulai terlihat adanya peningkatan yang relevan dalam kemampuan numerasi anak, peneliti memberi inovasi dalam kegiatan agar anak tidak merasa bosan. Pada siklus ini peneliti lebih menekankan kegiatan dengan sub indikator yang menunjukkan peningkatan terendah dari hasil observasi siklus I, sehingga pada siklus II sub indikator tersebut dapat meningkat lebih optimal. Peningkatan yang terjadi antara siklus I dengan siklus II sebesar 20%, dimana pada siklus I rata-rata yang didapatkan yaitu 60% dan meningkat menjadi 80% pada siklus II. Rata-rata ini telah melebihi kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75%, sehingga penelitian dinyatakan selesai pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak kelompok B, karena media wordwall merupakan media yang memudahkan anak dalam mempelajari konsep numerasi dengan berbasis permainan yang membuat anak merasa senang serta antusias ketika melakukan kegiatan numerasi dengan suasana yang menyenangkan. Peningkatan kemampuan pada variabel numerasi dijelaskan dalam uraian berikut :

1. Aljabar

Kemampuan kelompok B Melati pada variabel aljabar dengan sub indikator memilah benda sesuai dengan jenisnya, mengelompokkan dan memilih benda sesuai dengan warnanya, mengurutkan benda dalam pola yang berulang, serta mempelajari dan menginterpretasikan hubungan sebab akibat telah menunjukkan peningkatan signifikan. Adapun kegiatan yang dilakukan anak dalam meningkatkan kemampuan numerasi variabel aljabar pada siklus I yaitu memilah gambar buah yang bertekstur kulit halus, memilih dan mengelompokkan gambar buah yang berwarna merah, serta memilih gambar buah sesuai urutan pola. Sedangkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu memilih urutan pola warna bunga

yang sesuai, dan menentukan bentuk pola bentuk geometri yang muncul berikutnya.

Hasil data dari observasi pra siklus menunjukkan 10 anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB), dan 7 anak lain berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan hasil observasi setelah menggunakan media interaktif wordwall pada siklus II terdapat 15 anak yang berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Mereka telah mampu memilah dan mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan jenisnya. Anak juga telah mampu mengenali pola dari suatu gambar dan mampu memecahkan masalah sederhana serta mampu menginterpretasikan sebab dan akibat dari hal yang ditemui saat bermain menggunakan wordwall seperti penggunaan strategi manajemen waktu dalam menuntaskan soal yang ada. Jika waktu yang diberikan telah habis maka anak akan kehilangan kesempatan memilih jawaban sehingga mengakibatkan jawaban dianggap salah dan poin berkurang. Meningkatnya kemampuan aljabar ini sejalan dengan pendapat Rusani, I., Rakhmawati, A., & Tondatuon, H. A. (2025) bahwa wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi aljabar.

2. Bilangan

Kemampuan pada variabel bilangan dengan sub indikator membandingkan konsep banyak dan sedikit, mengurutkan benda dari sedikit ke banyak, belajar konsep pengurangan, belajar konsep menghitung penjumlahan, dan memasang benda dengan bilangan sesuai jumlahnya juga meningkat setelah melaksanakan kegiatan bermain menggunakan media wordwall. 12 dari 17 anak telah berkembang sangat baik (BSB), sedangkan 5 anak lain berkembang sesuai harapan (BSH). Adapun kegiatan yang dilakukan dalam menstimulasi kemampuan variabel bilangan pada siklus I yaitu membandingkan dua kelompok gambar buah labu dan memilih tanda yang sesuai, mengurutkan angka 9,7,5 sesuai urutan dari yang kecil ke besar, menghitung hasil penjumlahan dari gambar apel dan stroberi, menghitung hasil pengurangan, dan mencocokkan gambar buah mangga dengan angka yang sesuai jumlahnya. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu menghitung jumlah gambar buah stroberi, buah naga, dan buah mangga pada tabel kemudian memilih angka yang benar, mencocokkan gambar bunga berisi angka dengan pot bunga yang sesuai jumlah bilangannya, memasang gambar brokoli berisi angka dengan bayangan brokoli yang memiliki jumlah titik sesuai angka, menghitung gambar apel dan gambar sayur kemudian memilih angka yang sesuai, menghitung hasil penjumlahan buah jeruk, semangka, apel, dan stroberi. Menghitung hasil pengurangan dari gambar buah kenari, brokoli, wortel, dan buah bit. Memilih tanda yang sesuai dari hasil perbandingan jumlah gambar labu, nanas, anggur, dan stroberi. Membandingkan jumlah dan memilih buah dengan jumlah paling banyak/paling sedikit dari data grafik.

Saat melakukan kegiatan, anak yang masih kesulitan dalam mengenal lambang bilangan dapat dibantu dengan menggunakan fitur suara pada masing-masing pilihan jawaban. Sehingga anak dapat mengenal bentuk sekaligus nama lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan juga berkaitan dengan kemampuan anak dalam belajar konsep pengurangan dan penjumlahan. Alessiya, A., & Utoyo, S. (2024) media wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak. Pada sub indikator membandingkan konsep banyak dan sedikit menggunakan tanda lebih dari dan kurang dari juga meningkat, hal ini disebabkan oleh penggunaan tanda ($>$, $<$) yang dikreasikan menjadi sebuah gambar hewan menjadi daya tarik bagi anak dan memudahkan anak untuk mengingat simbol tersebut.

3. Geometri

Melalui media wordwall kemampuan numerasi anak pada variabel geometri dalam sub indikator menyebutkan bentuk geometri dan bentuk ruang 2 dimensi, mampu membuat bentuk geometri dan bentuk ruang 2 dimensi, dapat memahami posisi kiri dan kanan, atas dan

bawah, depan dan belakang juga berkembang sangat pesat. Bermain menggunakan wordwall yang berisi tampilan gambar-gambar yang menarik membuat anak lebih antusias dalam melakukan kegiatan dan mengaplikasi serta mendeskripsikan konsep geometri dalam benda-benda di sekitarnya, begitu pula pemahaman anak tentang hubungan posisi dalam benda juga meningkat. Peningkatan kemampuan tersebut memudahkan anak dalam mengaplikasi serta mendeskripsikan konsep geometri dalam benda-benda di sekitarnya (Dengah et al. 2021). Adapun kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak dalam variabel geometri pada siklus I adalah sebagai berikut : memilih gambar benda yang berbentuk persegi, lingkaran, dan segitiga. Menghitung gambar berbentuk segitiga, serta menentukan posisi benda. Sedangkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu memilih benda sesuai dengan bentuk geometri dan memilih gambar yang menunjukkan posisi buah di dalam kotak persegi.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan sebanyak 13 anak telah mencapai kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan 4 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

4. Pengukuran

Pemahaman konsep pengukuran dengan sub indikator mengenal atribut benda (Panjang, lebar, dan tinggi), memahami dan mengukur dengan pengukuran tidak baku, menggunakan bilangan dalam mengukur benda, dan meletakkan benda sesuai dengan ukuran dari terkecil sampai terbesar telah mampu dikuasai anak. 8 dari 17 anak berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), sedangkan 9 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam melatih kemampuan numerasi variabel pengukuran antara lain menentukan buah dengan jumlah terbanyak dan paling sedikit dengan menghitung berdasarkan tabel grafik, menghitung jumlah buah jeruk sesuai grafik, menentukan warna pensil yang paling pendek dengan menganalisis gambar pengukuran pensil berdasarkan panjang penggaris. Sedangkan kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu membandingkan ukuran tanaman dan mengurutkan gambar brokoli dari yang paling besar ke paling kecil.

Melalui media wordwall kegiatan mengenal dan memahami konsep pengukuran menjadi lebih mudah dan menarik, karena media ini dapat menampilkan gambar dan grafik yang membantu anak memvisualisasikan konsep pengukuran. Hal ini sejalan dengan pendapat Thoyyibah, H. I., dkk (2024) bahwa media wordwall sangat cocok digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi membandingkan dan mengurutkan panjang benda.

5. Analisis Data

Pada variabel analisis data dengan sub indikator mampu mengumpulkan informasi melalui kegiatan seriasi, menyajikan informasi data dalam bentuk tabel, bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data juga meningkat. Hasil observasi siklus II menunjukkan 10 orang anak telah berkembang sangat baik (BSB), sedangkan 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Anak telah mampu untuk memahami tentang konsep data dan cara menganalisisnya. Selama proses kegiatan numerasi dalam menggunakan media wordwall tampak saat anak dapat mengumpulkan data dalam melakukan kegiatan pada soal seriasi dan pengukuran dalam bentuk tabel grafik. Selain itu anak juga mampu menyajikan informasi dalam tabel sederhana dari kegiatan mengelompokkan gambar buah sesuai warna dan menjawab pertanyaan sesuai dengan data yang diperolehnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Worembay, S. F., Wally, P., Arfayan, I. M., & Ugadje, E. F. (2025), bahwa aplikasi wordwall merupakan alat pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung perkembangan matematika pada anak usia dini.

16 anak telah mampu meningkatkan kemampuan numerasinya hingga sampai pada kriteria BSB, sedangkan 1 anak lainnya berada pada kriteria BSH. Hal ini disebabkan penggunaan media yang menarik dan tepat digunakan untuk menstimulasi perkembangan

numerasi. Satu anak yang berada pada kriteria BSH merupakan anak yang mempunyai kemampuan sedikit lebih lambat dari usia perkembangannya, ketika pembelajaran sehari-hari anak tersebut cenderung pendiam dan terlihat kurang berantusias dalam kegiatan, namun dengan usaha yang didukung melalui dorongan internal maupun external dapat meningkatkan kemampuan numerasi meskipun belum dapat berkembang dengan sangat baik.

Faktor external yang turut mendukung peningkatan kemampuan numerasi anak adalah penggunaan media belajar yang menarik dan menyenangkan yaitu media interaktif wordwall. Dimana anak merasa sangat berantusias dan menjadi lebih percaya diri serta optimis dalam menyelesaikan kegiatan sehingga anak berusaha untuk memperhatikan arahan dan melaksanakan kegiatan dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Alfazriani, R. S., Puji Rahayu, & Erna Suwangsih (2024) bahwa pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan media yang menarik dapat menciptakan suasana belajar efektif sehingga melalui cara tersebut siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk memahami konsep-konsep numerasi dengan lebih baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dihadapi peneliti saat tindakan dilakukan adalah keterbatasan sumber daya, sebab penggunaan proyektor dengan kualitas yang standar mengharuskan keadaan kelas dalam kondisi kurang pencahayaan sebab sumber cahaya dari ventilasi udara harus ditutup guna memperjelas tampilan proyektor.

KESIMPULAN

1. Penerapan Media Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Kelompok B Melati di TK Ananda Kandis

Penerapan media interaktif wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak Kelompok B Melati di TK Ananda Kandis. Hal ini tercermin dari keterlibatan aktif anak selama proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis, dimulai dari penyiapan materi yang selaras dengan tema pembelajaran, pemilihan template permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, hingga penayangan wordwall sebagai media stimulasi dalam bentuk visual dan interaktif. Pemberian arahan yang jelas dalam memainkan wordwall membantu anak memahami aturan permainan, sementara penggunaan roda nama untuk menentukan nomor urut pemain mampu menciptakan suasana pembelajaran yang adil, menyenangkan, dan kondusif.

Selanjutnya, proses mempersiapkan anak untuk memilih jenis permainan dari template yang disediakan sesuai dengan variabel numerasi serta pelaksanaan permainan secara bergiliran mendorong anak untuk berpikir logis, mengenal konsep bilangan, serta meningkatkan kemampuan berhitung secara bertahap. Dengan demikian, media wordwall tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan interaktif, tetapi juga mampu mendukung perkembangan kemampuan numerasi anak secara optimal melalui pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini.

2. Penggunaan Media Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Kelompok B Melati di TK Ananda Kandis

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak kelompok B Melati di TK Ananda Kandis. Hal ini dapat diketahui dari hasil data observasi yang diperoleh pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Pada kondisi awal sebelum tindakan dilakukan persentase rata-rata kemampuan numerasi kelompok B Melati adalah 53% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Setelah menggunakan media interaktif wordwall kemampuan numerasi anak mengalami peningkatan dimana pada siklus I hasil persentase rata-rata kelompok B Melati adalah 60% dengan

kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Proses peningkatan ini terjadi secara bertahap dimulai dari pertemuan 1 dan 2 pada siklus I hingga pertemuan 1 dan 2 pada siklus II. Nilai rata-rata tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yakni 75%, yang artinya penelitian ini berhenti pada siklus II pertemuan 2.

Saran

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan guna meningkatkan kemampuan numerasi pada anak kelompok B Melati di TK Ananda Kandis dengan tujuan membangun dasar fondasi belajar yang kokoh untuk kemampuan numerasi di jenjang berikutnya. Oleh karena itu terdapat saran yang diperoleh berdasarkan pertimbangan data serta hasil evaluasi dari penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan aspek-aspek yang meningkatkan kemampuan numerasi seperti merancang kegiatan dan media pendukung yang menarik sehingga variabel kemampuan numerasi pada anak usia dini dapat meningkat lebih optimal.

2. Bagi Anak

Anak diharapkan dapat mengikuti kegiatan belajar dengan semangat dan memperbanyak latihan soal secara teratur.

3. Bagi Guru TK Ananda Kandis

Hendaknya guru lebih kreatif dan inovatif lagi di dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan semangat dan antusias anak dalam kegiatan belajar sehingga berdampak baik pula pada kemampuan anak. Diharapkan juga guru dapat secara konsisten menggunakan media interaktif wordwall dalam proses pembelajaran serta menggunakan berbagai macam template yang tersedia untuk mendorong perkembangan peningkatan kemampuan numerasi anak.

4. Bagi Lembaga

Lembaga dapat memberikan dukungan emosional maupun instrumental kepada guru yang mau berinovasi dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Memberikan kegiatan pengembangan atau pelatihan keterampilan guru dalam materi kemampuan numerasi pada anak usia dini, sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi yang sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessiya, A., & Utoyo, S. Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berhitung Anak. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(1), 145-150.
- Alfazriani, R. S., Puji Rahayu, & Erna Suwangsih. (2024). The Effect of Cooperative Model Tipe Teams Games Tournament (TGT) Wordwall Media on the Numeracy Literacy Abilities of Elementary School Students. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 3(4), 229–237. <https://doi.org/10.58355/competitive.v3i4.108>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243-250.
- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anjani, L., Solfiah, Y., & Nurlita, N. (2023). Analisis Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 10018-10029.

- Arvy, B. R. (2024). Mengembangkan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 482-492.
- Firdaus, I., & Susanti, R. A. (2024). Meningkatkan literasi numerasi melalui media dakon pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal AUDHI*, 7(1), 44-57.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 72-82.
- Kustati, M., & Amelia, R. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Islam Al Muttaqin Sawahlunto. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 428-433.
- Kusumaningrum, T. D., Lestyarini, I., Nuvitalia, D., & Wikyuni, S. (2024). Pengaruh Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Plamongsari 02 Semarang. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2551-2556.
- Nainggolan, J. A., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). Penerapan Media Digital Wordwall dalam Mengembangkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1645-1660.
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1).
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Purnama, Sigit dkk. (2020). Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan anak Usia Dini. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rakimahwati, R., Hanifa, N., & Aryani, N. (2022). Android based educational game development to improve early childhood reading ability. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1123-1134.
- Rusani, I., Rakhmawati, A., & Tondatuon, H. A. (2025). Sekolah Dasar. Sebagai Media Pembelajaran Aljabar Dalam Matematika Bilingual Untuk Siswa. *KAMBIK: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 1-9.
- Subagia, N. K. T. F., Poerwati, C. E., Cahaya, I. M. E., Lestari, P. I., Suryaningsih, N. M. A., & Prima, E. (2023). PKM Pembuatan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Di TK Kumara Dharma Kerti II, ABIANSEMAL. In *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK) (Vol. 6)*.
- Thoyyibah, H. I., Nuvitalia, D., Wigati, T., & Huda, C. (2024). Analisis Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2911-2916.
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. (2021). *Buku saku pengembangan numerasi untuk anak usia 5-6 tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Worembay, S. F., Wally, P., Arfayan, I. M., & Ugadje, E. F. (2025). Implementasi Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Berhitung bagi Anak Usia Dini di PAUD Elim Nendali. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 26-36.
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692.