

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA DINI DI TK SEJAHTERA JATISARI

UTILIZATION OF WORDWALL LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE SYMBOLIC
THINKING ABILITY OF EARLY CHILDHOOD STUDENTS AT TK SEJAHTERA
JATISARI

Cuciatun^{1*}, Rini Novianti Yusuf², Siti Nur Fakhriyah³

STIT Rakeyan Santang, Indonesia

*Email Correspondence: ucici448811@gmail.com

Abstract

The research was motivated by the low symbolic thinking ability of children at TK Sejahtera Jatisari, with an initial pre-cycle average score of only 59.3% (low category). This study aims to improve early childhood symbolic thinking skills, particularly in recognizing letters and numbers, through the implementation of the interactive learning media Wordwall. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 10 Group A children (4 girls and 6 boys) aged 4–5 years. Data were collected through observation, interviews, field notes, and documentation, and analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed a significant improvement in children's ability to recognize letters and numbers after using Wordwall. In cycle I, the average ability increased to 60% (medium category), and in cycle II, it further increased to 79% (good category), exceeding the success indicator of 75%. Learning activities utilizing Wordwall features such as Matching Pairs, Open The Box, Anagram, and Group Sort successfully created an engaging, interactive, and motivating learning environment, encouraging children to actively engage in recognizing letter and number symbols. In conclusion, Wordwall is proven effective as a learning medium to enhance symbolic thinking skills in early childhood.

Keywords: Wordwall Media, Symbolic Thinking, Learning Media.

Abstrak

Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya kemampuan berpikir simbolik anak di TK Sejahtera Jatisari, dengan capaian pra-siklus rata-rata hanya 59,3% (kategori kurang). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini khususnya dalam mengenal huruf dan angka melalui penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 10 anak kelompok A (4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki) berusia 4–5 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan mengenal huruf dan angka anak setelah intervensi menggunakan Wordwall. Pada siklus I, rata-rata kemampuan meningkat menjadi 60% (kategori sedang), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 79% (kategori baik), melampaui indikator keberhasilan 75%. Aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan fitur Wordwall seperti Matching Pairs, Open The Box, Anagram, dan Group Sort terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi anak untuk lebih aktif dalam mengenal simbol huruf dan angka. Dapat disimpulkan bahwa Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Kata kunci: Media Wordwall, Berpikir Simbolik, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, ketaivitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Oleh karena itu, anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi melalui pembelajaran yang bermakna sedini mungkin PAUD merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak.

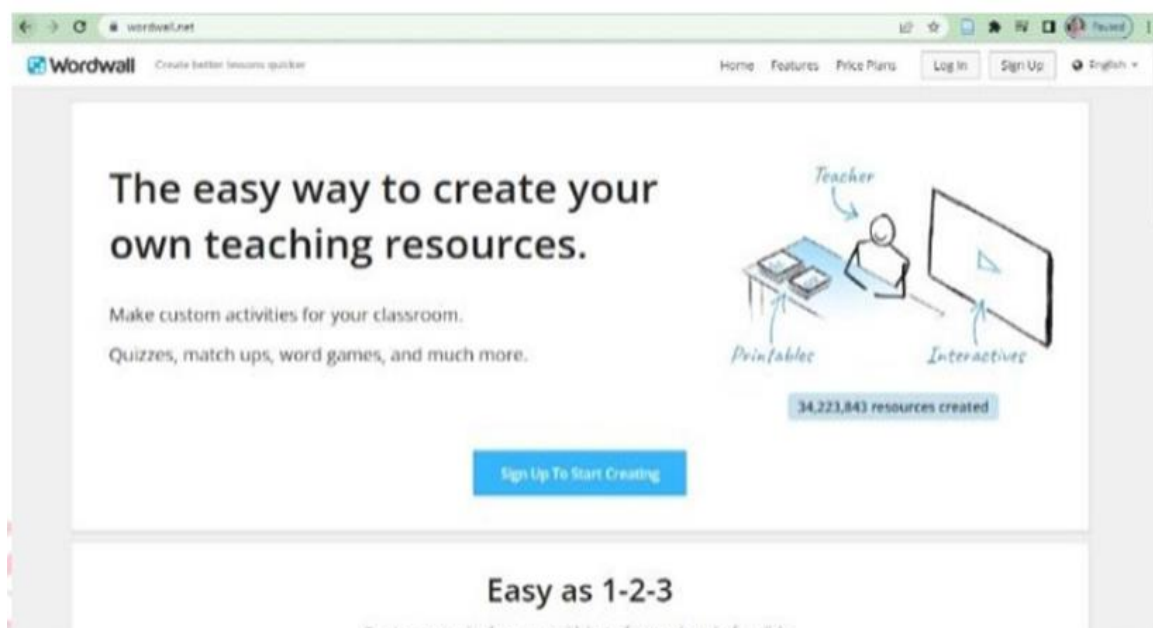
Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka menjelaskan, bahwa kata Pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, ras, cipta dan budi nurani) dan jasmani (panca indera serta keterampilan-keterampilan) (Rahman et al., 2022).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik melalui penggunaan metode dan media tertentu. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pembelajaran diarahkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang meliputi aspek nilai agama dan moral, Pancasila, fisik-motorik, kognitif, bahasa, serta sosial-emosional (Kemendikbudristek, 2024). Usia dini dikenal sebagai masa *golden age* karena merupakan fase rentan dan sangat menentukan perkembangan anak di masa depan (Thosin Waskita et al., 2023). Oleh sebab itu, stimulasi yang tepat menjadi kunci dalam menumbuhkan potensi anak.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek kognitif. Berdasarkan Permendikbudristek No. 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif anak terbagi dalam tiga kategori, yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik (Haryani & Qalbi, 2021). Kemampuan berpikir simbolik khususnya sangat penting karena memungkinkan anak memahami konsep bilangan, lambang huruf, dan menghubungkan simbol dengan objek nyata. Piaget menjelaskan bahwa berpikir simbolik adalah kemampuan anak untuk mempresentasikan objek atau peristiwa meskipun objek tersebut tidak hadir secara fisik. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia dini masih memerlukan perhatian.

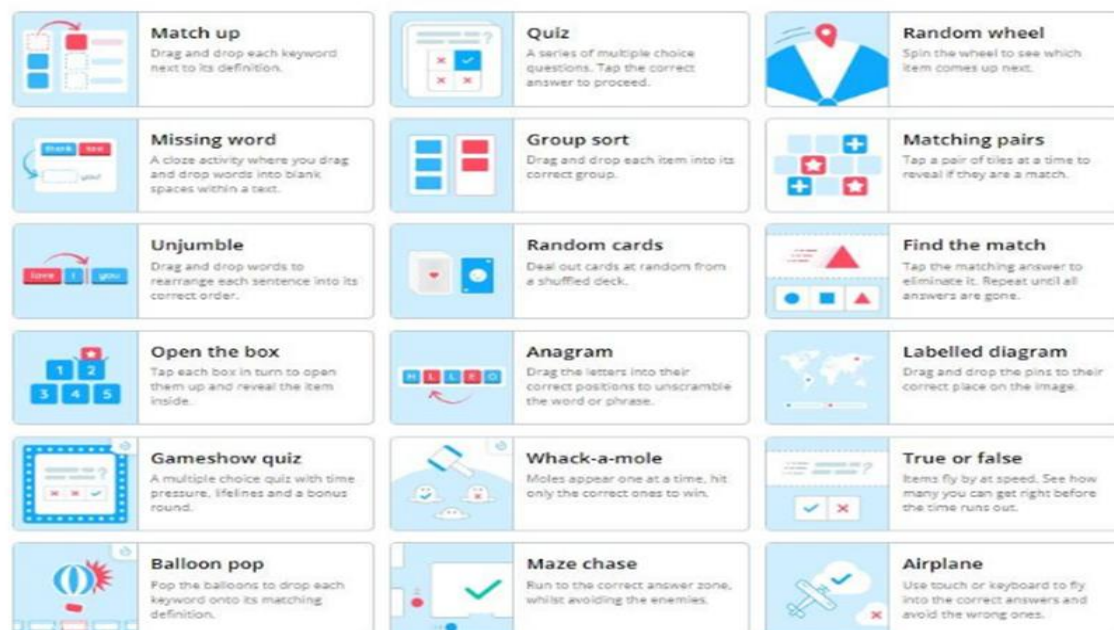
Hasil observasi awal di TK Sejahtera misalnya, menunjukkan bahwa dari 7 siswa kelompok A (usia 4–5 tahun), terdapat 5 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf (a–z) dan angka (1–10). Anak-anak cenderung pasif, bingung, bahkan tidak merespons ketika guru memberikan pertanyaan terkait konsep bilangan dan lambang huruf. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak secara lebih efektif dan menyenangkan. Menurut (Apiyani, 2022) bahwa peran guru dalam sekolah adalah sebagai seorang pendidik, guru sebagai seorang pengajar, guru sebagai pembimbing, guru sebagai pemimpin, guru sebagai pengolah pembelajaran, guru sebagai model dan teladan, guru sebagai masyarakat, dan guru sebagai administrator (Zantika et al, 2024).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Rahman, et al., 2022).



Gambar 1. Tampilan Awal Platform *Wordwall*

Berbagai media berbasis teknologi telah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Salah satunya adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran untuk berkreasi (Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati, 2023). *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbasis web yang berupa game sederhana dimana peserta didik diajak untuk mengikuti perintah yang ada dan memilih jawaban yang benar dengan cara mengklik objek yang ditentukan. dimana aplikasi ini terbilang cukup mudah untuk digunakan dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan pendidik (Wulandari et al., 2024).



Gambar 2. Fitur-Fitur Yang Tersedia Dalam Situs Wordwall

Menurut Callella dalam (Mujahidin & Kurniasih, 2019) menyatakan bahwa *WordWall* merupakan media visual yang membantu siswa mengingat hubungan antara satu kosakata dengan kosakata lain. Penggunaan *Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, sekaligus membantu perkembangan kognitif khususnya pada aspek berpikir simbolik melalui aktivitas mengenal huruf dan angka dengan cara yang menarik dan interaktif. *Wordwall* dapat kita gunakan secara gratis maupun berbayar, untuk layanan tanpa bayar setiap akun yang terdaftar dapat mengunduh maksimal tiga template yang dalam penggunaannya dapat dirubah isi maupun tampilannya kapan saja sesuai kebutuhan pemilik akun. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak usia 4–5 tahun melalui pemanfaatan media *Wordwall*.

Penelitian ini penting dilakukan karena stimulasi berpikir simbolik sejak dini akan memberikan dampak positif terhadap kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya serta mendukung kemampuan kognitif secara keseluruhan.

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar

Menurut Gagne dikutip (Nasril, 2025) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Adapun Travers dikutip (Supriani, 2024) menjelaskan bahwa belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Menurut Chaplin dalam (Kurniawan, 2025), belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Menurut Hintzman

dalam (Syofiyanti, 2024), belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang. Hal ini diakibatkan karena berinteraksi dengan lingkungan sebagai hasil dari pengalaman.

Media Pembelajaran

Menurut Sanaky dalam (Ningsih, 2025) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dalam (Arifudin, 2025) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) dikutip (Aslan, 2025), yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Suryani et al dikutip (Kartika, 2025) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Kemampuan Berpikir Simbolik

Menurut Piaget dalam (Sudrajat, 2024) berpendapat bahwa berpikir simbolik yaitu anak mulai bisa mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir melalui mengcoret sebuah gambar rumah, orang, mobil, awan, atau benda-benda lain. Mempresentasikan suatu objek yang tidak hadir juga dapat melalui anak bermain tanah untuk membuat makanan atau anak membayangkan diri mereka menjadi orang lain atau binatang melalui menggambar, menulis, bernyanyi, dan berbicara. Jamaris dalam (Mukarom, 2024) menyatakan bahwa kemampuan berpikir adalah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berpikir ini merangkai kemampuan dalam mensintesis,

menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan berbagai informasi yang menghasilkan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah atau memproduksi kreasi baru.

Sejalan dengan pendapat di atas, Khodijah dalam (Arifudin, 2022) berpendapat bahwa berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol- simbol yang disimpan dalam long-term memory. Menurut Mutiah dalam (Kartika, 2022) menyatakan bahwa: Subtahap fungsi simbolik ialah subtahap pertama pemikiran praoperasional. Pada subtahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah gejala jiwa yang dapat menetapkan hubungan-hubungan sesuatu yang menjadi ia tahu atau sesuatu kegiatan yang melibatkan otak kita bekerja. Simbol-simbol yang digunakan dalam berpikir pada umumnya adalah menggunakan kata-kata, bayangan atau gambaran dan bahasa. Namun, sebagian besar dalam berpikir orang kebanyakan lebih sering menggunakan bahasa atau verbal karena, karena bahasa merupakan alat penting dalam berpikir.

METODE

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Kartika, 2023) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart sebagai metode dalam penelitian ini. Model ini dikembangkan dari model PTK Lewin dengan menyatukan komponen tindakan dan observasi yang dilakukan secara bersamaan. Menurut Kemmis dan McTaggart dalam (Abduloh, 2020), prosedur penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahapan dalam satu siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pelaksanaan PTK dilakukan secara bersiklus, artinya hasil dari siklus pertama menjadi dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Jika pada siklus pertama ditemukan hambatan atau kekurangan, maka pada siklus kedua dilakukan revisi agar pembelajaran lebih optimal. Siklus dapat dilakukan berulang kali hingga diperoleh hasil yang diharapkan.

Prosedur penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart dikutip (Delvina, 2020) bahwa dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang skenario pembelajaran dengan memanfaatkan media Wordwall, menyiapkan instrumen observasi, serta menentukan indikator kemampuan berpikir simbolik anak. Selanjutnya, pada tahap tindakan dan observasi, pembelajaran

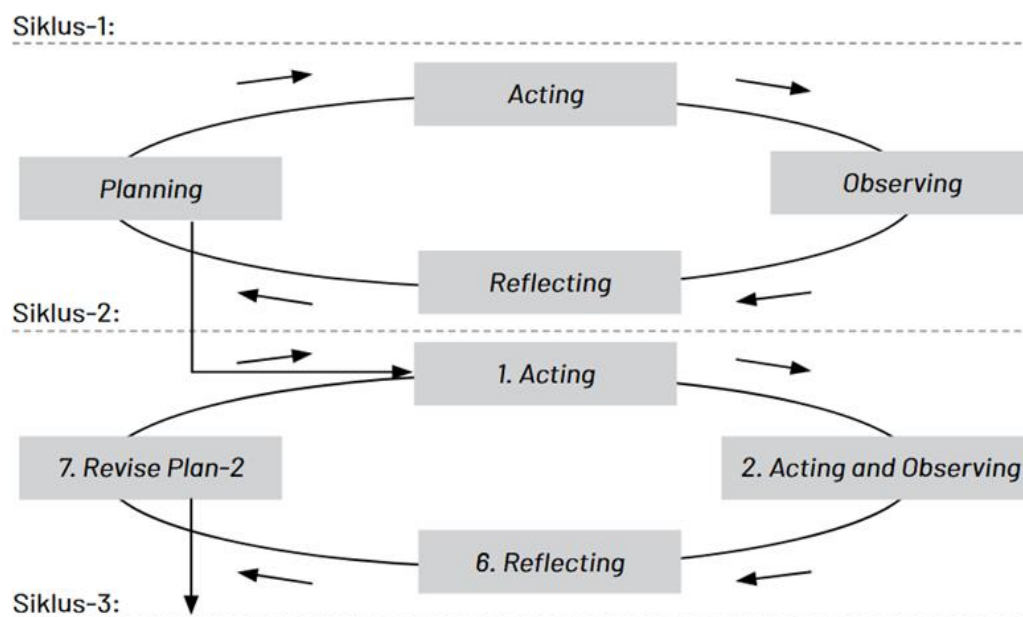
dilaksanakan sesuai rancangan sambil dilakukan pengamatan langsung terhadap keterlibatan anak dan perkembangan kemampuan berpikir simboliknya. Setelah itu, pada tahap refleksi, peneliti mengevaluasi hasil yang diperoleh, mencatat kendala yang muncul selama proses pembelajaran, dan menyusun langkah perbaikan agar pelaksanaan pada siklus berikutnya menjadi lebih efektif. Tahapan ini membentuk siklus berulang hingga hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak.

Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi tentang pemanfaatan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Romdoniyah, 2024).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Nita, 2025).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Aidah, 2024) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan pemanfaatan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Lebih lanjut Amir Hamzah mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali (Afifah, 2024). Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Supriani, 2023) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda.



Gambar 3. Siklus PTK

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Sejahtera Jatisari, yang beralamat di Kompleks Kantor Kecamatan Jatisari, Jalan Raya Jatisari, Desa Mekarsari, Kecamatan Jatisari, Kabupaten Karawang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak, khususnya dalam mengenal huruf dan angka, masih rendah. Media pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton sehingga anak kurang bersemangat dalam belajar. Hal tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan konsep huruf dan angka. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menerapkan media pembelajaran alternatif berbasis digital, yaitu *Wordwall*, yang dianggap lebih modern, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Sejahtera Jatisari yang berjumlah 10 anak dengan rentang usia 4–5 tahun.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa alat yang saling melengkapi untuk memperoleh data secara menyeluruh. Lembar observasi dipakai untuk mencatat perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak, khususnya dalam mengenal huruf dan angka. Selain itu, pedoman wawancara digunakan untuk menggali informasi lebih mendalam dari guru mengenai pelaksanaan pembelajaran serta respon anak selama kegiatan berlangsung. Instrumen berikutnya adalah dokumentasi, berupa foto atau rekaman kegiatan, yang berfungsi sebagai bukti visual serta pendukung dalam menganalisis hasil pembelajaran. Data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi langsung selama proses pembelajaran menggunakan media *Wordwall*, wawancara dengan guru mengenai kesulitan dan kemajuan anak, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (As-Shidqi, 2024). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Zulfa, 2025). Hal-

hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang pemanfaatan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Rusmana, 2020).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Supriani, 2025). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Sofyan, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Arifudin, 2020) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu pemanfaatan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Moleong dikutip (Arifudin, 2024) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Nuryana, 2024) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Kartika, 2020), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (As-Shidqi, 2025) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Farid, 2025) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan antara kondisi sebelum tindakan, setelah tindakan pada siklus I, dan setelah perbaikan pada siklus II. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui media Wordwall di TK Sejahtera Jatisari.

Pra Siklus, hasil observasi awal menunjukkan rata-rata kemampuan anak dalam mengenal huruf dan angka masih rendah, yaitu 59,3% (kategori Kurang). Dari 10 anak, hanya 1 anak berada pada kategori Baik, 2 anak kategori Sedang, dan 7 anak kategori Kurang. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang lebih menarik.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Anak	H1	H2	H3	H4	H5	A1	A2	A3	A4	A5	Total Skor	Skor (%)	Kategori
1	Kirana	8	8	8	8	8	8	8	7	7	8	78	78%	Baik
2	Syahreza	7	7	7	7	6	7	7	7	6	6	70	70%	Sedang
3	Davin	6	6	7	6	6	7	6	6	6	7	65	65%	Sedang
4	Zaskia	5	6	6	5	5	5	6	5	6	5	59	59%	Kurang
5	Zea	5	6	6	5	5	5	6	5	6	5	59	59%	Kurang
6	Himura	4	5	6	5	4	5	5	4	5	5	52	52%	Kurang
7	Ashila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	55%	Kurang
8	Nizam	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	53	53%	Kurang
9	Ghassan	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	50	50%	Kurang
10	Alvino	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	52	52%	Kurang

Sumber: (Data Peneliti)

Siklus I, setelah penerapan Wordwall dengan tema tanaman dan buah-buahan, rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 60% (kategori Sedang). Anak mulai mampu mengenal huruf awal, merangkai kata sederhana, dan mengurutkan bilangan. Meski demikian, masih terdapat 2 anak yang berada pada kategori Kurang. Kendala yang ditemukan antara lain: keberanian anak dalam menjawab masih rendah, variasi template terbatas, serta keterlibatan orang tua yang belum optimal.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Anak	P1: Mengenal Huruf Awal Buah	P2: Mengenal Lambang Bilangan	P3: Merangkai Nama Buah	P4: Mengurutkan Lambang Bilangan	Skor Rata-rata (%)	Kategori
1	Kirana	85	80	82	85	83	Baik
2	Syahreza	75	74	76	75	75	Baik
3	Davin	70	72	71	70	70.75	Sedang
4	Zaskia	68	70	69	72	69.75	Sedang
5	Zea	66	68	70	70	68.5	Sedang

No	Nama Anak	P1: Mengenai Huruf Awal Buah	P2: Mengenai Lambang Bilangan	P3: Merangkai Nama Buah	P4: Mengurutkan Lambang Bilangan	Skor Rata- rata (%)	Kategori
6	Himura	65	67	66	68	66.5	Sedang
7	Ashila	63	65	67	66	65.25	Sedang
8	Nizam	61	64	66	65	64	Sedang
9	Ghassan	50	55	52	54	52.75	Kurang
10	Alvino	52	54	53	55	53.5	Kurang

Sumber: (Data Peneliti)

Siklus II, pada siklus II dilakukan perbaikan strategi, seperti menambah variasi template Wordwall (anagram, unjumble, open the box, group sort) dengan tema binatang. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata capaian 79% (kategori Baik). Dari 10 anak, 3 anak berada pada kategori “baik sekali”, 3 anak “Baik”, dan 4 anak “sedang”. Tidak ada anak yang masuk kategori “kurang”. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian tercapai karena rata-rata pencapaian anak melampaui target 75%.

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus II

No	Nama Anak	P1: Mengenai Huruf Awal Buah	P2: Mengenai Lambang Bilangan	P3: Merangkai Nama Buah	P4: Mengurutkan Lambang Bilangan	Skor Rata- rata (%)	Kategori
1	Kirana	90	85	88	89	88	Baik Sekali
2	Syahreza	92	88	90	90	90	Baik Sekali
3	Davin	70	72	68	70	70	Sedang
4	Zaskia	71	69	70	70	70	Sedang
5	Zea	78	77	79	78	78	Baik
6	Himura	72	74	73	73	73	Sedang
7	Ashila	70	70	71	69	70	Sedang
8	Nizam	93	92	94	93	93	Baik Sekali
9	Ghassan	80	79	81	80	80	Baik
10	Alvino	75	74	76	75	75	Baik

Sumber : (Data Peneliti)

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf dan angka. Hal ini sesuai dengan teori Piaget, bahwa pada usia 2–7 tahun anak berada pada tahap pra-operasional, di mana kemampuan berpikir simbolik berkembang melalui aktivitas representasi simbol, seperti mengenal angka, huruf, dan kata sederhana (Ayu Nuri Azizati & Nurhayati Adhani, 2024).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana pembelajaran akan optimal jika anak diberikan bantuan (*scaffolding*) yang sesuai (Aprilia Rahmawati & Putri Purwaningrum, 2022). Melalui *Wordwall*, anak memperoleh stimulasi berupa permainan edukatif yang interaktif sehingga lebih mudah memahami konsep huruf dan bilangan. Selain itu, penelitian ini mendukung pandangan Herbert Spencer bahwa bermain merupakan sarana penting dalam pembelajaran anak (Priyanto, 2014). Aktivitas bermain dengan *Wordwall* terbukti meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keberanian anak dalam belajar. Secara empiris, hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya (Yulianti & Sitorus, 2024), (Rifah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif dan metode bermain berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan pemahaman guru dalam menggunakan media digital, keterbatasan perangkat dan internet, serta dukungan orang tua yang belum merata. Hal ini perlu menjadi perhatian untuk keberlanjutan program. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Ke depan, sekolah disarankan untuk terus mengembangkan variasi media interaktif dalam pembelajaran agar anak tetap termotivasi dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.



Gambar 4. Penggunaan Media *Wordwall*

Penggunaan media *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf dan angka. Peningkatan dari pra-siklus sebesar 59,3% menjadi 79% pada siklus II menunjukkan efektivitas media ini dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hasil ini sejalan dengan

penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Dan et al., 2024) yang menemukan bahwa *Wordwall* efektif mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini, serta penelitian (Hasanah & Gudnanto, 2023) yang menunjukkan bahwa game edukasi *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan Piaget dan Vygotsky tentang pentingnya eksplorasi, scaffolding, dan permainan simbolik dalam pembelajaran anak usia dini. Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapannya yang berfokus pada aspek berpikir simbolik, yang sering kali kurang diperhatikan dibandingkan aspek kognitif umum. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian tentang efektivitas media digital dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Namun, keterbatasan penelitian ini adalah ruang lingkup yang sempit, karena hanya meneliti satu aspek perkembangan (berpikir simbolik) dan dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diperlukan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya pada aspek sosial-emosional atau motorik halus, serta dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk menilai keberlanjutan hasilnya.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media digital, khususnya *Wordwall*, efektif mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Studi Isrofah dkk. (2022) menegaskan urgensi pembelajaran berbasis digital dan dampak positifnya; penelitian ini mengonfirmasi temuan tersebut pada konteks yang lebih spesifik yakni kemampuan berpikir simbolik. Danang Prastyo (2024) menunjukkan efektivitas *Wordwall* untuk mengembangkan bahasa pada topik “Lingkungkanku”; temuan saat ini menambah dimensi bahwa *Wordwall* bukan hanya mendorong bahasa, tetapi juga representasi simbol (misalnya pengenalan lambang, asosiasi gambar-simbol, pola, atau aturan). Penelitian Hasanah & Gudnanto (2023) serta Fadlatul Fitria (2023) membuktikan peningkatan kognitif melalui *Wordwall*, penelitian ini mempersempit fokus pada indikator berpikir simbolik sebagai komponen kognitif yang sering terlewat, sehingga memberi kedalaman pada bukti yang sudah ada. Kajian Surya dkk. (2024) tentang template “Open the Box” dan studi Badriah dkk. (2024) yang berbasis eksperimen sama-sama menegaskan nilai interaktivitas dan tantangan bertingkat; penelitian ini menguatkan poin tersebut dengan menunjukkan bahwa variasi template dan skenario tugas (mis. pencocokan simbol, urutan, dan aturan sederhana) dapat memfasilitasi transisi dari pengenalan ke manipulasi simbol.

Dari sisi rancangan pembelajaran, penelitian ini menonjol karena memusatkan implementasi di TK Sejahtera Jatisari, dengan konteks daerah (Mekarsari, Jatisari, Karawang) yang merepresentasikan kebutuhan nyata sekolah dalam mengintegrasikan media digital. Fokus tajam pada indikator berpikir simbolik (bukan sekadar “kognitif” secara umum) memberi kontribusi teoritik dan praktis: secara teoritik, ia memetakan bagaimana fitur *Wordwall* (umpan balik instan, repetisi adaptif, dan gamifikasi) mengaktifasi proses representasi, pengenalan pola, dan penggunaan lambang; secara praktis, ia menyajikan pola implementasi yang dapat direplikasi guru lain misalnya pemilihan template yang mengharuskan anak menghubungkan objek dengan lambang, menebak urutan simbol, atau menerapkan aturan sederhana dalam permainan. Selain itu, penelitian ini menggarisbawahi

ekosistem pendukung pelatihan guru, penyediaan perangkat, dan pendampingan orang tua yang jarang dieksplisitkan dalam studi sebelumnya, namun terbukti berperan dalam keberlanjutan praktik di kelas.

Dibanding penelitian yang fokus pada bahasa (Prastyo, 2024) atau minat belajar dan kreativitas guru, penelitian ini mengisi celah pada aspek berpikir simbolik sebagai jembatan menuju literasi dan numerasi dini. Keunikan konteks juga tampak pada rekomendasi diversifikasi media: *Wordwall* diposisikan sebagai pintu masuk untuk memperluas ke media digital lain ini relevan dengan kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) (Oktaviana & Yudha, 2022), technological yaitu pengetahuan tentang penggunaan teknologi, aplikasi, dan alat digital, pedagogical yaitu pengetahuan tentang cara mengajar, strategi, dan metode pembelajaran, content knowledge yaitu pengetahuan tentang materi pelajaran, di mana kompetensi guru mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten menentukan kualitas pengalaman belajar. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya spektrum bukti bahwa integrasi teknologi yang dirancang dengan tujuan kognitif yang jelas dapat menaikkan kualitas pembelajaran, bukan sekadar “menambah layar”.

Merujuk pada data yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf dan angka. Temuan ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana kemampuan berpikir simbolik mulai berkembang melalui penggunaan simbol seperti gambar, kata, dan angka dalam memahami dunia sekitarnya. Melalui media *Wordwall* yang menyajikan permainan interaktif, anak-anak dapat lebih mudah menghubungkan konsep abstrak dengan representasi visual yang konkret, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Penelitian ini juga mendukung temuan (Hasanah & Gudnanto, 2023) yang menyimpulkan bahwa *Wordwall* sebagai game edukasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta penelitian (Muhammad & Arfinanti, 2023) yang menemukan bahwa *Wordwall* efektif menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa *Wordwall* tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan bahasa, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan berpikir simbolik dalam mengenal huruf dan angka.

Penelitian yang telah dilakukan memberikan kontribusi penting dalam dunia pendidikan anak usia dini karena berhasil menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, khususnya dalam mengenal huruf dan angka. Penelitian yang telah dilakukan ini melengkapi kajian sebelumnya yang lebih banyak menekankan pada aspek bahasa dan kognitif secara umum, dengan menyoroti secara khusus peran *Wordwall* dalam pengembangan berpikir simbolik. Kontribusi lainnya adalah memberikan wawasan baru bagi guru mengenai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan era digital, sehingga anak lebih aktif, kreatif, dan termotivasi. Penelitian ini juga memperkaya literatur tentang pemanfaatan media berbasis teknologi di PAUD, yang selama ini masih

terbatas penggunaannya di lapangan. Dengan adanya hasil penelitian ini, guru dan lembaga pendidikan dapat menjadikan *Wordwall* sebagai salah satu pilihan media dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, penelitian ini turut mendorong lahirnya inovasi lain dalam penggunaan teknologi digital untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan agar tidak terjadi generalisasi berlebihan. Keterbatasan pertama adalah jumlah subjek penelitian yang relatif sedikit, yaitu hanya sepuluh anak pada satu kelompok kelas, sehingga hasilnya belum tentu mewakili kondisi anak usia dini secara lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir simbolik, sehingga aspek perkembangan lain seperti sosial emosional dan motorik tidak teramati secara mendalam. Faktor waktu juga menjadi keterbatasan karena penelitian hanya dilakukan dalam dua siklus dalam rentang waktu singkat, sehingga efek jangka panjang dari penggunaan *Wordwall* belum bisa diketahui. Keterbatasan lain terletak pada kondisi teknis, misalnya akses internet dan ketersediaan perangkat, yang berpotensi memengaruhi kelancaran pembelajaran. Penelitian ini juga sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital, sehingga hasilnya bisa berbeda jika diterapkan oleh guru dengan kemampuan teknologi yang minim.

Dengan demikian, temuan penelitian ini tetap harus dilanjutkan dengan studi yang lebih luas, jangka panjang, dan melibatkan lebih banyak variabel perkembangan anak. Generalisasi temuan terbatas karena konteks tunggal (satu sekolah) dan kemungkinan ukuran sampel yang relatif kecil. Durasi intervensi dan frekuensi penggunaan *Wordwall* (yang sering kali singkat dalam praktik sekolah) berpotensi memunculkan “*novelty effect*” (efek kebaruan), sehingga peningkatan mungkin menurun jika motivasi awal memudar. Tanpa kelompok pembanding atau desain eksperimen yang ketat, sulit mengeksekusi inferensi kausal atau hubungan sebab akibat yang kuat peningkatan bisa dipengaruhi faktor lain seperti kualitas pengajaran, dukungan orang tua, atau kesiapan perangkat. Indikator berpikir simbolik yang digunakan kemungkinan belum mencakup seluruh ranah (misalnya representasi simbol sosial, pemaknaan ikon nonverbal, atau transfer simbol ke konteks nyata). Ada pula bias keterampilan guru-guru yang lebih melek digital cenderung menghasilkan hasil yang lebih positif serta isu akses dan kestabilan infrastruktur (internet, perangkat) yang memengaruhi konsistensi pelaksanaan.

PENUTUP

Kesimpulan

Merujuk pada data yang telah dikumpulkan melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TK Sejahtera Jatisari. Pada kondisi awal pra-siklus, kemampuan anak masih rendah dengan rata-rata capaian 59,3% yang berada pada kategori kurang, ditandai dengan rendahnya keaktifan, keberanian, dan pemahaman anak dalam mengenal huruf maupun angka. Setelah diterapkan tindakan melalui dua siklus

pembelajaran menggunakan Wordwall, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 60% dengan kategori sedang, meskipun masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih lanjut. Pada siklus II, hasil belajar anak semakin meningkat dengan rata-rata capaian 79% yang termasuk kategori baik, sekaligus melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan fitur-fitur Wordwall seperti Matching Pairs, Open the Box, Anagram, dan Group Sort yang mampu menciptakan suasana belajar lebih variatif, interaktif, serta menyenangkan sehingga anak merasa belajar sambil bermain. Selain berdampak pada hasil belajar, penggunaan Wordwall juga berkontribusi positif terhadap motivasi, keaktifan, rasa percaya diri, serta antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran. Guru pun mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi karena Wordwall mampu menggantikan pola pembelajaran monoton menjadi lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang layak digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, khususnya dalam mengenal huruf dan angka, serta dapat dijadikan referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di era modern.

Saran

Menggunakan media Wordwall secara rutin dengan berbagai template dan tema pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak sebaiknya dilakukan secara rutin oleh guru. Hal ini bisa membantu menstimulasi kemampuan berpikir simbolik mereka. Sekolah juga perlu mendukung dengan menyediakan fasilitas digital, termasuk perangkat dan pelatihan, supaya guru makin terampil memakai media interaktif. Orang tua dianjurkan mendampingi anak ketika menggunakan media digital di rumah, sekaligus memberi stimulasi tambahan agar kemampuan berpikir simbolik anak berkembang lebih baik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melibatkan lebih banyak peserta dan memperluas indikator berpikir simbolik supaya hasilnya lebih lengkap dan bisa dibandingkan dalam berbagai konteks.

DAFTAR PUSTAKA

- Apiyani, A. (2022). Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru Madrasah Dalam Meningkatkan Keprofesian. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 499–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.443>
- Abduloh, A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951–6973.
- Afifah, H. (2024). Implementasi Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penerimaan Aplikasi Sistem Manajemen Pendidikan Di Lingkungan Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1353–1367.

- Aidah, A. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 966–977.
- Aprilia Rahmawati, F., & Putri Purwaningrum, J. (2022). Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1–4.
- Arifudin, O. (2020). Inovasi Kemasan Dan Perluasan Pemasaran Dodol Nanas Di Subang Jawa Barat. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 408–417.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Aslan, A. (2025). Analisis Dampak Kurikulum Cinta Dalam Pendidikan Islam Sebagai Pendidikan Transformatif Yang Mengubah Perspektif Dan Sikap Peserta Didik: Kajian Pustaka Teoritis Dan Praktis. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 3(1), 83–94.
- As-Shidqi, M. H. (2024). Integrasi Pendidikan Manajemen Dengan Prinsip-Prinsip Tasawuf. *Al-Mawardi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 83–95.
- As-Shidqi, M. H. (2025). Menggali Potensi Transformasi Islam Dan Perencanaan Pendidikan. *JUMADIL: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 1–15.
- Ayu Nuri Azizati, I., & Nurhayati Adhani, D. (2024). Flashcard Augmented Reality: Sebuah Media Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini. *Nak-Kanak Journal of Child Research*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.21107/njcr.v1i1.48>
- Dan, B., Indonesia, S., Prastyo, D., & Rosyanafi, R. J. (2024). Eksplorasi Media Interaktif Wordwall Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan. *Jurnal Pendidikan*, 300–313. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17246>
- Delvina, A. (2020). Governance and legal perspectives: Problems in the management of Zakat funds are used as collateral. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 12(6), 209–217. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201023>
- Farid, M. (2025). Mekanisme Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi Manajemen Dalam Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 86–103.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Tk Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>

- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2022). Implementasi Manajemen Mutu Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 3(2), 144–157.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kemendikbudristek. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Muhammad, A. F., & Arfinanti, N. (2023). Systematic Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Matematika. *Journal in Mathematics Education*, 3(3), 95–103.
- Mujahidin, E., & Kurniasih, I. (2019). Penanggulangan sampah dengan pendekatan sosial di Kelurahan Kedung Halang Bogor. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(2), 52–61. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i2.2634>
- Mukarom, M. (2024). Pengaruh Kegiatan Magrib Mengaji Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Jurnal Tahsinia*, 5(4), 583–598.
- Nasril, N. (2025). Evolution And Contribution Of Artificial Intelligencess In Indonesian Education. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 3(3), 19–26.
- Ningsih, I. W. (2025). Relevansi Moderasi Beragama Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Indonesia: Strategi Membangun Karakter Toleran Dan Inklusif. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(11), 3605–3624.
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Nuryana, M. L. (2024). Implementasi Dan Transformasi Sistem Informasi Manajemen Di Era Digital. *Jurnal Tahsinia*, 5(9), 1325–1337.

- Oktaviana, E., & Yudha, C. B. (2022). Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(2), 57. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58305>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny*. 2 (1).
- Rahman , et al., 2022. (2022). Pengertian Pendidikan ilmu Pendidikan. *Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Romdoniyah, F. F. (2024). Implementasi Kebijakan Education Mangement Information System (EMIS) Di Seksi PD. Pontren Pada Kemenag Kota Bandung. *Jurnal Tahsinia*, 5(6), 953–965.
- Rusmana, F. D. (2020). Pengaruh Penempatan Karyawan Terhadap Efektivitas Kerja Pada PT Agro Bumi. *Value : Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 15(2), 14–21.
- Sofyan, Y. (2020). Pengaruh Penjualan Personal Dan Lokasi Terhadap Volume Penjualan. *Managament Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(2), 232–241.
- Sudrajat, J. (2024). Enhancing the Quality of Learning through an E-Learning-Based Academic Management Information System at Madrasah Aliyah Negeri. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 621–632.
- Supriani, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Ecobrick Sebagai Upaya Pengelolaan Sampah Plastik Di SDN 8 Metro Pusat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(3), 340–349.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Syofiyanti, D. (2024). Implementation of the" Know Yourself Early" Material Sex Education for Children in Schools. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, 2(9).
- Thosin Waskita, D., Ratnawati, I., & Rakeyan Santang, S. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Ape Diorama Laut. *Jurnal Bakti Tahsinia (JBT)*, 1(1), 1–8.
- Wulandari, D., Sunarto, A., & Bahri, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Man Seluma Kab. Seluma Provinsi Bengkulu. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 256. <https://doi.org/10.29300/btu.v9i2.5516>
- Yulianti, N. F., & Sitorus, A. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar. *Journal of Education Research*, 5(4), 5006–5016. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1652>
- Zulfa, A. A. (2025). Peran Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pengelolaan Akademik Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Tahsinia*, 6(1), 115–134.

Zantika, et al. (2024). Penataan Lingkungan Bermain dalam Merdeka Belajar pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Basicedu*, 8, 1124.