

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mempengaruhi pertumbuhan dan kemajuan anak secara keseluruhan, atau yang menitikberatkan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Kurniawan, 2023) seperti yang dikutip oleh (Badriah, Rosidah, & Maryani, 2024). Perkembangan anak terjadi secara terus menerus artinya tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap semakin meningkat, dan diharapkan perkembangan anak pada tahap berikutnya akan lebih baik. Agar anak dapat mencapai tingkat perkembangan optimalnya, guru dan orang tua perlu dilibatkan dalam dukungan yang komprehensif, termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan berpikir pada anak prasekolah terjadi sangat dini, dan pada masa ini seluruh potensi kemampuan anak berkembang.

Pendidikan tingkat PAUD berfokus pada enam aspek perkembangan yaitu fisik motorik, intelektual/kognitif, keterampilan berbahasa, sosial emosional, nilai agama moral, dan keterampilan/kreatif untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek penting dari PAUD adalah perkembangan kognitif, khususnya peningkatan kemampuan numerasi yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, yang membantu mengatasi tantangan dalam proses perkembangan selanjutnya. Kegiatan yang meningkatkan kemampuan numerasi merupakan langkah penting dalam menjamin perkembangan kemampuan kognitif. Maesaroh (2019) menyatakan bahwa kemampuan numerasi mencakup pemahaman anak terhadap konsep angka, perhitungan dan hubungan numerik (Trianingsih, 2023).

Numerasi merupakan kemampuan untuk menggunakan angka-angka dan simbol matematika dasar untuk menyelesaikan masalah kehidupan atau kegiatan sehari-hari. Numerasi juga mencakup kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti grafik, tabel, dan bagan. Numerasi merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting

dimiliki setiap individu, terutama anak-anak yang masih bersekolah, apalagi bagi anak Raudhatul Athfal (RA), yaitu satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) yang diselenggarakan dalam jalur pendidikan formal. RA dikelola oleh Kementerian Agama yang berfokus pada pendidikan agama Islam bagi anak-anak yang berusia 4–6 tahun, dalam kajian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Terkait dengan peningkatan numerasi ini, karena numerasi dapat membantu dalam memahami dan menggunakan informasi kuantitatif dengan angka sebagai matematika dasar adalah angka 1-10 (Robins, 2019: 13).

Salah satu aspek penting dari PAUD adalah perkembangan kognitif, khususnya peningkatan kemampuan numerasi yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, yang membantu mengatasi tantangan dalam proses perkembangan selanjutnya. Kegiatan yang meningkatkan kemampuan numerasi merupakan langkah penting dalam menjamin perkembangan kemampuan kognitif. Kemampuan numerasi mencakup pemahaman anak terhadap konsep angka, perhitungan dan hubungan numerik. Beberapa alasan mengapa pentingnya memahami numerasi bagi anak usia dini, antara lain (1) persiapan pendidikan selanjutnya, (2) mengembangkan kecerdasan logika matematika, (3) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, (4) meningkatkan kemampuan belajar secara keseluruhan, dan (5) pemberdayaan anak dalam kehidupan sehari-hari (Trianingsih, 2023).

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang, memiliki 2 (dua) rombongan belajar yaitu kelompok A dan kelompok B. Berdasarkan penilaian semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yang lalu, kelompok A yang berjumlah 15 anak kurang memiliki kemampuan bidang kognitif terutama dalam membilang sebagai bagian dari hitung dasar. Materinya adalah mengurutkan angka 1-10 atau mengurutkan benda 1-10, namun bagi sebagian anak masih sangat kurang dalam pemahamannya. Anak yang mendapatkan bintang 2 dicapai oleh 8 anak (53,33%), bintang 3 dicapai oleh 4 anak (26,67%), dan anak yang memperoleh bintang 4 ada 3 anak (20,00%). Hasil yang diperoleh ini masih jauh dari harapan sekolah akan

kemampuan kognitifnya setelah peserta didik menyelesaikan rombongan belajar A, yaitu kemampuan kognitifnya mencapai 90% untuk bintang 4 (Data dokumen sekolah, 2024).

Kondisi di atas merupakan gambaran kesenjangan antara harapan (teori) dan kenyataan (praktik), hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya anak masih sering rancu antara membilang dari penjumlahan dan pengurangan, kurang sesuai metode dan media pembelajaran yang diterapkan guru dan lemahnya pendampingan orang tua di rumah, sehingga kemampuan anak dalam memahami numerasi bilangan 1-10 masih rendah. Dipandang dari sudut guru belum ada inovasi dalam pembelajaran konsep membilang pada bilangan 1-10, sehingga anak cepat merasa bosan, kurang maksimal dalam menggunakan alat peraga yang dapat membantu anak untuk tertarik, dan guru kurang dapat menjelaskan cara termudah dalam pemahaman konsep memahami bilangan 1-10.

Proses pembelajaran pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 pada kemampuan menyebut numerasi bilangan 1-10 yang telah berjalan, guru menggunakan alat peraga kartu bergambar, tetapi hasil yang dicapai kurang maksimal. Kartu bergambar hanya dapat membantu anak dalam ketertarikan pada jenis gambar dan jenis warna saja, maka penelitian yang berlangsung pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 ini digunakan alat peraga berupa *Wordwall*, alat peraga ini merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif (Data sekolah, 2024). Media pembelajaran yang dapat dibuat dengan *Wordwall* diantaranya adalah: kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan. Dari beberapa model yang digunakan dalam kajian ini adalah *wordwall* model kuis dengan menampilkan 10 kotak yang didalamnya berisi pertanyaan yang berkaitan dengan bilangan 1-10.

Diharapkan melalui permainan *Wordwall* dapat membantu dalam peningkatan pemahaman terhadap numerasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Sentul, dengan demikian judul penelitian ini adalah: "Peningkatan Numerasi Anak Usia 5-6

Tahun melalui Permainan *Wordwall* di RA Al Ikhlas Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan numerasi anak usia 5 - 6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang masih terlihat rendah.
2. Kemampuan guru dalam menggunakan media dikelas yang kurang bervariasi untuk peningkatan kemampuan numerasi anak.
3. Guru masih menggunakan media yang sama dengan buku bergambar.

C. Rumusan Masalah

Berdasar beberapa identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana permainan *Wordwall* dapat meningkatkan numerasi anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang?

D. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai, di antaranya adalah: untuk mendeskripsikan dan menganalisis permainan *Wordwall* dalam meningkatkan numerasi anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Desa Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang.

E. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoretis dan praktis, seperti dikemukakan berikut.

1. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian dapat memberikan sumbangan pada teori yang telah ada, terutama berkaitan dengan literatur yang membahas masalah penggunaan alat peraga dalam penerapan pada proses pembelajaran dan pemahaman kemampuan numerasi pada anak.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis ini meliputi bagi guru dan bagi anak, seperti dijelaskan berikut.

a. Bagi guru

Sebagai masukan bagi para guru dalam memilih dan menerapkan metode dan media serta alat peraga pembelajaran yang tepat, sehingga kreativitas dan inovasi guru semakin bertambah.

b. Bagi anak

Memberikan masukan kepada anak dalam peningkatan pembelajaran dengan numerasi, salah satunya melalui media *Wordwall*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini berikan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan sebagai pembanding dari pelaksanaan penelitian yang peneliti lakukan, selengkapnya dapat dikemukakan seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.1: Penelitian Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1.	Catyaningsih (2021): “Peningkatkan Pemahaman Numerasi melalui Bermain Balok pada Anak TK Abdi Negara Kota Solo”.	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman numerasi dapat ditingkatkan salah satunya melalui bermain balok. Pelaksanaan tindakan dilakukan dua siklus yang diperoleh hasil akhir sebesar 85% dari 20 anak. Hasil tersebut melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 65% untuk perolehan skor secara individu dan 75% untuk perolehan skor secara klasikal.
2.	Trinaningsih(2023): “Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak TK A Dalam Mengenal Lambang Bilangan 1–5 Menggunakan Media Pasir dan Papan Pintar di TK Negeri Pembina Bangsri”	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pasir dan papan pintar efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap lambang bilangan 1-5. Anak yang mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) sebanyak 39%, "Berkembang Sangat Baik" (BSB) mencapai 59%, "Belum Berkembang" (BB) ada 0% dan "Mulai Berkembang" (BMB) 2%. Hasil ini menegaskan bahwa media pasir dan papan pintar dapat memfasilitasi pembelajaran

			numerasi yang efektif.
3.	Siti Solicha, Tri Leksono Prihandoko, Atika Zahra Furi(2024): “Meningkatkan Kemampuan Numerasi melalui Permainan Edukatif Popi (Sempoa Pintar) Anak usia 4 - 5 tahun di TK Muslimat NU Masyithoh Pesawahan Adiwerna”	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif sempoa pintar dapat meningkatkan kemampuan numerasi mengenal lambing bilangan di kelompok A TK Muslimat NU Masyithoh Pesawahan. Hasil observasi yang dilakukan pada saat pra tindakan atau pra Siklus mencapai 27% (BSB), pada siklus I mencapai 60% dan siklus II mencapai 85% dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal tersebut telah mencapai indicator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 80%.
4.	Sulis Afrianti, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari(2018): “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo”	PTK	Hasil belajar peserta didik melalui permainan tradisional ludo, Sebelum dilakukan penelitian dengan persentase 31,9%, siklus I mengalami peningkatan dengan persentase 58,7%, dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi dengan persentase 77,1%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional Ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini 5-6 tahun dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengenal bilangan, dan mengelompokkan warna.

5.	Dian Astuti dan Rohmalina(2024): “ <i>Wordwall</i> : Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun”	PTK	Hasil penelitian menunjukkan pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas sebesar 79,5 dan persentase keberhasilan anak sebesar 80% yang mana hasil ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai permainan edukasi <i>wordwall</i> mampu meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun.
----	---	-----	---

Berdasarkan penelitian yang relevan pada tabel 2.1, perbedaan penelitian pendahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada variabel yang digunakan, yaitu: konsep membilang, bermain balok, pohon angka, metode latihan. Adapun perbedaannya terletak pada variabel mengenal angka 1-10 dan botol bekas minuman, maka penelitian yang peneliti lakukan adalah memfokuskan pada: “Peningkatan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan *Wordwall* di RA Al Ikhlas Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang”, khususnya pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

B. Kerangka Teoretis

1. Numerasi

a. Pengertian Numerasi

Pada proses pembelajaran di PAUD, istilah mengenal angka 1-10 disebut sebagai membilang. Menurut Robins (2019: 15); bilangan adalah kata sifat jika disebutkan atau dinyatakan menjadi kata kerja, sehingga menjadi “membilang”. Kemampuan membilang adalah kapasitas seseorang untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Menurut Usman (2019: 10); kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan, berusaha dengan diri sendiri. Membilang adalah menyebutkan penambahan atau pengurangan angka yang menyebut satu per satu untuk diketahui jumlah akhir, sehingga

diketahui hasil akhir dari kegiatan berhitung dasar untuk anak usia dini (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2020: 150). Pendapat lain, membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada, sedangkan khusus bagi anak usia dini; menghitung dasar merupakan pemahaman angka-angka dasar dalam matematika antara angka 1–10 (Depdiknas, 2015: 32).

Dikemukakan lebih lanjut bahwa membilang adalah suatu konsep matematika dasar yang digunakan untuk menjumlah dengan menyebutkan angka yang satu dengan angka yang lain, baik itu berupa angka, pecahan dan pengukuran simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut angka atau lambang bilangan dengan mengurai satu per satu, dan khusus bagi anak biasanya dibatasi pada angka 1-10 (Darmastuti dan Muthalib, 2021: 92).

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas maka dapat diambil suatu simpulan bahwa mengenal angka 1-10 sebagai membilang adalah penyebutan penambahan atau pengurangan dari kedua atau lebih dari angka atau lambang bilangan yang dilakukan sesuai dengan kesanggupan atau kapasitas individu dalam kemampuannya untuk menyelesaikan pekerjaan dalam menyebut satu per satu benda untuk mengetahui berapa banyaknya angka dari 1-10. Kegiatan ini, untuk anak TK atau PAUD termasuk KB/RA/BA dalam menghitung dasar pada materi matematika, dengan kajian secara mendalam adalah kemampuan anak dalam memahami angka antara 1-10. Jadi sebenarnya membilang angka 1–10 bagi KB adalah termasuk dalam matematika atau berhitung dasar.

b. Pembelajaran Menenal Numerasi

Dalam memberikan kegiatan pembelajaran, seorang guru harus pandai dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, alat atau media yang digunakan, waktu, tempat serta teman bermain bagi anak, tidak lupa juga harus memperhatikan tahap perkembangan anak didiknya. Menurut Damayanti (2022: 110), kegiatan pembelajaran matematika dasar yang dikenal dengan

numerasi di TK/PAUD adalah: 1) mencocokkan; 2) angka dan hitungan; 3) mengelompokkan dan meng-golongkan; 4) perbandingan; 5) bentuk; 6) ruang; 7) pembelajaran tentang pola; 8) pengukuran; dan 9) lambang bilangan atau membilang. Dalam kegiatan mengenal lambang bilangan anak dapat melihat banyaknya angka di sekitarnya, maka anak diberi pemahaman dalam mengenal lambang bilangan, urutan nomor bilangan dan kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan (angka 1 untuk satu objek atau benda).

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan menurut Buku Pedoman Pembelajaran D Kelompok Bermain adalah, membilang atau menyebut bilangan dari 1 – 10 (Sedarmayanti (2021: 85). Kegiatan mengenal angka dan membilang merupakan kegiatan persiapan untuk berhitung. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran harus tetap memperhatikan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Apalagi pada anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung, karena usia dini sangat peka terhadap simulasi yang diterima dari lingkungan.

c. Strategi dan Langkah Pengenalan Numerasi

Anak usia dini belum mampu memahami berhitung dasar. Anak-anak hanya menirukan orang-orang yang ada di sekitarnya. Misalnya anak-anak menghitung benda tidak sesuai dengan jumlah benda yang ada. Menurut Sedarmayanti (2021: 87); strategi dalam pembelajaran numerasi kemampuan berhitung dasar pada anak PAUD dapat dilakukan dengan cara: 1) menghitung jari; 2) menghitung benda-benda; 3) berhitung sambil berolah raga; 4) berhitung sambil bernyanyi; 5) menghitung di atas sepuluh; 6) menulis angka; 7) memasang angka; dan 8) membandingkan angka. Adapun salah satu langkah berhitung dasar yang dibahas dalam kajian ini adalah menghitung benda-benda, yaitu berhitung dasar dengan menggunakan pohon angka.

Berhitung dasar digunakan oleh anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Berhitung dasar satu, dua, tiga dan seterusnya, yang pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum

memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya, hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya.

Anak tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Hal itu dapat diamati pada saat anak usia dua tahun menghitung benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya (Sujanto, 2021: 32). Sedangkan jenis atau macam pembelajaran membilang pada anak dapat diberikan melalui beberapa cara, diantaranya adalah: 1) membilang dengan jari; 2) membilang benda-benda; 3) membilang sambil berolah raga; 4) membilang sambil bernyanyi; dan 5) membilang di atas sepuluh.

2. Permainan

a. Pengertian Permainan

Nasution (2020: 52) menjelaskan bahwa permainan berasal dari kata dasar “main”, mendapatkan awalan pe dan akhiran an, permainan dan jika sudah di lapangan kadang disebut sebagai permainan atau bermain karena menunjukkan benda dan objeknya serta subjeknya. Permainan adalah suatu metode dengan permainan dengan alat benda sekitar anak yang akan mengembangkam imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Lebih lanjut Hamalik (2020: 48) juga mengartikan permainan atau bermain yang dilakukan anak dengan cara memainkan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak, dimana melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati, serta peng-hayatan anak dapat berkembang. Selain itu Harley (dalam Siregar dan Nara, 2020: 52) mendefinisikan bermain sebagai salah satu cara anak untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter yang berada di sekitarnya.

Dikemukakan lebih lanjut bahwa metode ini merupakan ekspresi paling awal dari bentuk drama, namun tidak boleh disamakan dengan drama atau ditafsirkan sebagai penampilan seperti halnya drama. Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain adalah bentuk metode mengajar dengan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah hubungan sosial.

Berdasarkan keterangan di atas dapat dikemukakan bahwa permainan adalah bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi, hal itu mempunyai atribut lain dari pada metode lain. Metode ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab di usia dini kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang. Dapat digambarkan bahwa metode bermain, sebagai salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dalam mengembangkan diri sendiri untuk mengekspresikan keadaan orang lain.

b. Asumsi Penerapan Permainan

Menurut Hamalik (2020: 59) terdapat 4 (empat) asumsi yang mendasari pembelajaran bermain yang jika dilakukan menjajdi permainan, dalam hal pengembangan perilaku dan nilai-nilai sosial, kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya, seperti dijelaskan berikut.

- 1) Secara implisit bermain mendukung sustau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

- 2) Bermain memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama. Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
- 3) Model bermain berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong anak untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
- 4) Model bermain berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para

peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikemukakan bahwa setidaknya terdapat 3 (tiga) hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain sebagai model pembelajaran, yakni: 1) kualitas dalam permainan; 2) analisis dalam diskusi atau pemecahan masalah dalam permainan; dan 3) pandangan anak terhadap alat permainan yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

c. Manfaat Permainan

Usman (2021: 53) mengemukakan bahwa setidaknya ada 10 manfaat dari permainan, seperti dijelaskan berikut.

1) Menghibur dan memikat

Permainan tidak diragukan lagi merupakan salah satu cara terbaik untuk menghibur dan memikat seseorang. Cara bermain yang benar adalah membuat permainan yang proaktif dan yang sibuk untuk menjadi bersenang-senang dan bersantai. Terlepas dari berbagai manfaat kognitif dan kesehatan mental yang ditawarkan, permainan merupakan cara yang bagus untuk menghabiskan waktu.

2) Meningkatkan kesehatan otak dan daya ingat

Permainan memberi solusi menyeluruh untuk berbagai peningkatan keterampilan otak, termasuk pemecahan masalah, memori, kognisi, dan kreativitas. Permainan meningkatkan fungsi otak dan membuatnya berfungsi dengan baik. Permainan sangat cocok untuk melepas lelah dan bersantai. Lebih jauh, seperti yang terbukti secara ilmiah, permainan membantu mengurangi risiko demensia.

3) Peningkatan numerasi

Salah satu manfaat paling signifikan dari permainan numerasi adalah dampaknya terhadap peningkatan pemahaman balagan atau angka. Permainan ini menawarkan kemungkinan untuk menemukan angka-angka yang tadinya belum dapat dipahami menjadi lebih paham. Orang-orang yang bermain dalam permainan ini dan kelompoknya dapat menyaksikan peningkatan signifikan dalam keterampilan pengucapan angka-angka.

4) Menghilangkan stres

Permainan menarik dan menyenangkan, yang mengurangi stres. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan numerasi, baik dimainkan di komputer, tablet, atau telepon pintar, dapat memberikan manfaat dalam hal relaksasi dan menghilangkan stres. Permainan menghasilkan sekresi Dopamin, yang membuat seseorang merasa senang. Beberapa permainan bahkan menghadirkan tantangan dan memberi penghargaan kepada anak karena berhasil mengatasinya, yang mengarah pada perasaan menghilangkan stres dan kecemasan.

5) Peningkatan fokus dan konsentrasi

Selain merangsang kemampuan kognitif, permainan juga dapat membantu otak lebih fokus. Ini karena permainan berbasis waktu mengharuskan anak untuk tetap fokus pada permainan yang sedang dimainkan dalam batas waktu, yang meningkatkan rentang perhatian anak. Penelitian mengungkapkan bahwa orang yang menghabiskan waktu bermain sering menunjukkan peningkatan perhatian selektif visual dan perubahan aktivitas otak yang besar. Permainan sangat baik untuk memungkinkan anak melibatkan ingatan jangka pendek, karena pikiran harus berkonsentrasi.

6) Peningkatan keterampilan berpikir strategis dan pemecahan masalah

Permainan dapat membantu melatih otak agar lebih tangkas dan meningkatkan pemikiran strategis. Bermain permainan numerasi dapat

memperkuat keterampilan memecahkan masalah, karena membutuhkan kekuatan dan kecakapan mental, dan ini mengharuskan anak untuk memusatkan pikiran pada tindakan yang mengharuskan unggul sebagai pemecah masalah.

7) Meningkatkan harga diri dan kebahagiaan

Dalam kesibukan sehari-hari, di mana banyak dari anak yang sangat fokus pada aktivitas, bermain permainan memberikan manfaat emosional mendasar yang perlu dipertimbangkan. Ketika kita cenderung melamun di tengah aktivitas, permainan memainkan peran penting dalam mengembalikan kebahagiaan karena memberikan banyak manfaat yang berhubungan dengan kegembiraan. Seperti yang disebutkan sebelumnya, memecahkan permainan juga menghasilkan dopamin, dan ada dukungan ilmiah di balik hubungan antara permainan dan kebahagiaan. Bermain permainan mendorong tubuh untuk menciptakan perasaan sejahtera dan bahagia. Tantangan yang ditimbulkan oleh permainan berjalan seiring dengan pelepasan kombinasi hormon dan zat kimia peningkat kebahagiaan seperti endorfin, oksitosin, serotonin, dan dopamin. Semua hormon ini memiliki efek penenangkan pada tubuh, membuat anak lebih merasa damai.

8) Peningkatan kecepatan pemrosesan

Bermain permainan kata, seperti permainan multipemain Rackword, telah terbukti menunjukkan koordinasi tangan-mata yang terlihat dan lebih baik, keterampilan rotasi mental yang lebih baik, dan memori visuospasial yang lebih baik. Semua ini mengarah pada peningkatan kecepatan pemrosesan pemain. Inilah sebabnya mengapa permainan komputer disebut-sebut sebagai cara untuk menjaga otak Anda tetap bugar dan aktif. Bermain permainan kata secara langsung memengaruhi wilayah otak yang bertanggung jawab atas memori, organisasi informasi, dan keterampilan motorik halus. Banyak ilmuwan juga telah mengamati peran penting

permainan kata dalam memproses dan mengonsolidasikan informasi, termasuk memori jangka pendek dan jangka panjang.

9. Pengembangan daya saing dan kerjasama

Selain menambah keterampilan pengembangan kepribadian anak, permainan juga dapat memberikan keajaiban bagi keterampilan korporat di dunia nyata. Permainan ini mengembangkan semangat berkompetisi di antara para pemain. Namun, permainan multipemain juga membantu mengembangkan keterampilan kerja sama dan keterampilan mendukung, karena para pemain dapat bekerjasama untuk membentuk aliansi dan membuat tim. Permainan seperti itu sering kali menghasilkan yang lebih baik jika para pemain bekerjasama, mendorong para pemain untuk bersosialisasi. Para ilmuwan bahkan telah mengamati bahwa para pemula dalam permainan video sering kali menetapkan norma komunikasi dan membangun hubungan kerja, bahkan lebih cepat dengan rekan satu tim baru untuk mempelajari nuansa dan seluk-beluk permainan.

10) Membantu bersosialisasi

Permainan memang merupakan cara yang fantastis dan menyegarkan untuk membuat anak tetap terhubung secara virtual dengan orang-orang yang dicintai. Permainan multipemain selain teman satu kelompok, kadang juga tergabung dengan pemain asing diluar kelompok sepermainan, bahkan orang asing, maka akan membantu anak menciptakan ikatan dengan orang-orang yang berkumpul bersama atau bermain bersama dalam satu tim. Anak dapat bersosialisasi dengan keluarga dan teman-teman saat bermain bersama mereka. Manfaatnya adalah, orang-orang dari segala usia dapat bermain bersama. Bermain dalam kelompok juga memungkinkan anak untuk mendapatkan teman baru dan mengobrol dengan mereka.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, manfaat permainan yang dibahas di atas, banyak orang suka bermain dalam permainan bentuk apapun. Permainan yang membutuhkan beberapa pemain, dapat membantu anak dapat

mengembangkan sisi ceria dan humoris dan kegiatan-kegiatan positif lain sehingga membuat anak akan merasa senang dan nyaman.

3. Media

a. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium (perantara) yang merupakan sarana komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin medium (antara/perantara). Definisi ini merujuk pada berbagai hal yang menghubungkan informasi antara sumber dan penerima (Smaldino et al., 2019: 6). Menurut Smaldino et al., (2019: 6); setidaknya terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, rekayasa, dan orang. Lebih lanjut menurut Smaldino et al., (2019: 8); tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.

Definisi lain tentang media dipaparkan oleh Carla dan Ely dalam Arsyad (2019: 3). Menurut mereka secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Association of Education and Communication Technology (AECT) 1977* menegaskan beberapa batasan terkait media pembelajaran, yaitu segala bentuk dan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Fleming; media adalah sistem penyampaian pengantar, merupakan penyebab atau alat yang mendamaikan dua pihak (komunikasi dan komunikator). Merujuk pada istilah mediator, media pembelajaran mengedepankan salah satu fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak dalam proses pembelajaran dalam hal ini adalah siswa dan isi pelajaran (Arsyad, 2015: 3).

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar, sehingga bisa dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim (komunikator atau sumber) kepada penerima (komunikasi atau *audience/receiver*). Menurut Syarifuddin dan Utari (2019: 27); media pembelajaran adalah alat bantu proses

belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Mengutip jurnal dari UIN Alauddin, menurut Reiser dan Dempsey (2021); media pembelajaran adalah peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Peralatan fisik yang digunakan misalnya seperti peralatan visual, audio, komputer atau peralatan lainnya.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran. Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan komunikasi, maka, media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan. Tujuannya adalah agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa.

b. Manfaat dan Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentu akan memberikan manfaat bagi proses belajar siswa. Menurut Rivai (2019: 65), beberapa manfaat media adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya bisa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika mengajar pada setiap jam pelajaran

- 4) Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain sebagainya.

Menurut Syarifuddin dan Utari (2019: 29); terdapat 3 (tiga) macam media yang biasa dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Berikut penjelasan dan contohnya.

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari media yang bisa diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan. Beberapa contoh media visual adalah gambar/foto, sketsa, diagram, peta konsep, grafik, kartun, poster, peta atau globe dan papan buletin

2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Menurut Mukhtar Latif dkk (2019), pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun nonverbal. Beberapa media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita mekanik hingga laboratorium bahasa.

3) Media audiovisual

Media Audiovisual adalah kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audiovisual adalah program televisi, video pendidikan, instruksional, program slide suara dan sebagainya.

Itulah pengertian dari media pembelajaran, manfaat dan macam-macamnya. Media pembelajaran merupakan semua sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik yang berakibat pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif selama proses belajar mengajar.

c. Ciri Media Pembelajaran

Secara luas, media dapat dicirikan dalam dua klasifikasi (Zainiyati, 2017: 63), yaitu klasifikasi dari definisi media dan klasifikasi dari kegunaan media.

1) Klasifikasi ciri media dari segi definisi.

Klasifikasi ini disarikan oleh Arsyad (2015: 16) dari beberapa definisi para ahli tentang media pembelajaran. Berikut adalah cirinya:

- a) Media dapat berupa fisik dan nonfisik.
- b) Media dapat berupa visual, audio, atau audio visual.
- c) Media adalah alat bantu pada proses belajar di dalam atau di luar kelas.
- d) Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar.
- e) Media dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil, atau perorangan.

2) Klasifikasi ciri media dari segi kegunaan.

Lebih lanjut, menurut Arsyad (2015: 17) terdapat beberapa ciri media berdasarkan kegunaannya. Ciri tersebut adalah sebagai berikut.

a) Ciri fiksatif (*fixtstative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

b) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam memanipulasi kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Waktu dapat dimanipulasi, dipercepat, atau diperlambat.

c) Ciri distributif (*distributive property*)

Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

4. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti: kuis, menjodohkan, anagram, dan pencarian kata. *Wordwall* dapat digunakan untuk pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun tatap muka (Sedarmayanti, 2021: 89). Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.

b. Fungsi dan Manfaat *Wordwall*

Selain berfungsi sebagai media utama pada saat pembelajaran, *game wordwall* juga dapat berfungsi sebagai media bantu belajar peserta didik secara mandiri di luar jam belajar. Manfaat lain dari *Wordwall* adalah bahwa mereka menyediakan referensi untuk peserta didik dalam belajar (Pradani, 2022: 34). Selanjutnya dijelaskan *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan lain-lain.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan adalah aplikasi *Word Wall*. Menurut (Sari & Yarza, 2021: 18) *Word Wall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik mn bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Wordwall* menawarkan beragam pilihan permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam

bentuk PDF, sehingga memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan.

Aplikasi ini dapat ditemui di *browser*, sehingga mudah bagi seorang pendidik untuk mengakses dan menggunakannya. Dalam laman *Wordwall* tersedia contoh-contoh yang bervariasi, dan hasil dari setiap kreasi dapat dimanfaatkan oleh pengguna *Word Wall* yang baru untuk mencoba menggunakan. Hal tersebut menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru *Word Wall* dalam memanfaatkan media ini dengan kreatif untuk mendukung pembelajaran. Hal penting lain adalah *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang melibatkan interaksi seorang guru dengan ana.

c. Fasilitas dalam *Wordwall*

Berbagai cara dapat dilakukan oleh guru untuk mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya dengan memberikan permainan interaktif dalam bentuk kuis digital melalui *Wordwall*. Bahkan di Jakarta telah dilakukan kegiatan Belajar Bersama dalam Jaringan (BerBaRing) mulai tahun 2021 telah dibahas tema *Wordwall Teaching Resources* sebagai pemantik pembelajaran dan pelibatan siswa. Tujuan kegiatan ini yaitu menjelaskan tentang *digital teaching resources* dan cara menggunakannya untuk pembelajaran. *Digital teaching resources* adalah bahan digital yang dirancang untuk membantu memfasilitasi pembelajaran dan perolehan pengetahuan. Selanjutnya dijelaskan *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain-lain (Sari & Yarza, 2021: 55). Adapun menurut Pradani (2022: 36), fasilitas yang terdapat dalam *Wordwall* antara lain:

- 1) Satu akun gratis untuk 5 permainan
- 2) Tersedia 18 tipe game gratis
- 3) Ganti tipe game dengan sekali klik
- 4) Dapat dimainkan melalui gawai/laptop

5) Hasil bisa diunduh PDF dan dicetak

Adapun cara mendaftar *Wordwall* juga sangat mudah, menurut Pradani (2022: 38) adalah:

- 1) Kunjungi website wordwall.net lalu SIGN UP
- 2) Pilih CREATE ACTIVITY lalu pilih tipe game yang tersedia
- 3) Isikan konten sesuai kebutuhan, lalu klik DONE

Dengan demikian akan tampak gambar pada layer berikut.



Gambar 2.1: Tampilan Awal *Wordwall*.

Setelah penjelasan materi dilanjutkan dengan praktik membuat berbagai permainan digital yang menarik. Peserta didik yang mengalami kesulitan dapat bertanya secara langsung dan untuk melengkapi kegiatan para peserta didik diberikan tugas agar lebih memahami materi. Semoga dengan semakin bertambahnya pengetahuan para pendidik melalui *Wordwall* yang semakin bervariasi pula metode pembelajaran yang dapat disampaikan, sehingga kejenuhan peserta didik dapat diminimalisir dan tujuan peningkatan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Sedangkan langkah-langkah penggunaan media *Wordwall*, menurut Pradani (2022: 38) adalah:

- 1) Pilih Create Activity lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan.
- 2) Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
- 3) Ketikkan konten Anda sesuai dengan tipe permainannya. ...
- 4) Klik Done jika telah selesai.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran interaktif cenderung lebih disukai siswa karena lebih seru dan menyenangkan. Buat media pembelajaranmu interaktif dengan *Wordwall*. Pendidik dituntut untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran, agar para peserta didik tidak cepat jenuh menerima pembelajaran. Lebih-lebih di era digital seperti ini, pendidik harus kreatif dalam menyuguhkan pembelajarannya. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif adalah *Wordwall*.

d. Cara dan Langkah dalam Bermain *Wordwall*

Permainan memberi solusi secara menyeluruh untuk berbagai peningkatan keterampilan otak, termasuk pemecahan masalah, memori, kognisi, dan kreativitas (Usman, 2021: 33). Permainan juga dapat meningkatkan fungsi otak dan membuatnya berfungsi dengan baik. Oleh sebab itu permainan sangat cocok untuk melepas lelah dan bersantai. Selain itu, tujuan permainan juga sebagai sarana bagi anak untuk bereksperimen atau melakukan berbagai percobaan sederhana, sehingga mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru.

Mengacu hal tersebut, maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa tujuan permainan *wordwall* adalah untuk membantu anak belajar, mengevaluasi hasil belajar, dan meningkatkan minat belajar. *Wordwall* sebagai aplikasi berbasis web menyediakan berbagai game edukasi. Game-game tersebut dapat berupa kuis, teka-teki silang, permainan kartu memori, dan lainnya. Menurut Umar (2021); cara bermain *wordwall* adalah sebagai berikut.

- 1) *Word Square*: anak mencari istilah yang relevan dengan topik yang telah dipelajari, yaitu numerasi.
- 2) *Word Search*: anak mencari angka-angka yang sesuai dengan perintah dalam kotak-kotak.
- 3) *Words With Friends*: anak memainkan angka-angka di papan permainan.
- 4) *Words of Wonders*: anak menyusuri deretan angka yang tersembunyi.

Adapun langkah-langkah bermain *wordwall*, menurut Umar (2021) adalah sebagai berikut.

- 1) Buka *wordwall.net* dan login.
2. Klik *Create Activity*.
3. Pilih *Wordsearch*.
4. Ketikkan judul permainan.
5. Masukkan kata-kata yang ingin digunakan.
6. Sesuaikan pengaturan.
7. Klik *Done*.

Adapun langkah – langkah cara bermain *wordwall* yang dilakukan saat penelitian yaitu :

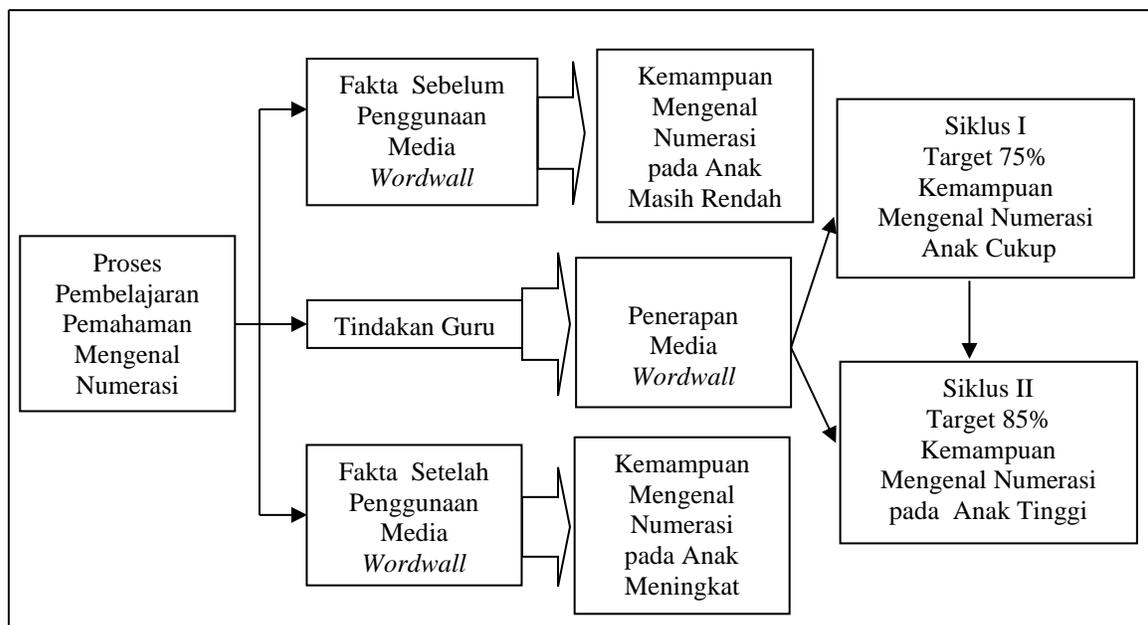
1. Akses situs <https://wordwall.net/id> atau unduh [aplikasi](#) *Wordwall* melalui toko aplikasi di perangkat yang digunakan.
2. Buat akun atau masuk jika sudah memiliki akun.
3. Pilih bahasa sesuai keinginan, misalnya, Indonesia atau Inggris.
4. Cari mode permainan paling favorit.
5. Mulai permainan.
6. Disini permainan yang dipilih roda acak yaitu roda yang berisi angka 1 – 10, yang nanti anak akan belajar memegang kursor dengan bimbingan guru dan anak akan menekan tombol putar dan akan menebak angka 1 -10. Selain itu permainan yang dipilih adalah membuka kotak angka yang nantinya anak akan membuka kotak angka 1 – 10 untuk memilih salah satu kotak yang didalamnya berisi pertanyaan yang berkaitan dengan membilang angka 1 - 10.
7. Isi kata-kata atau jawaban yang benar.

C. Kerangka Pikir

Alat peraga yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran numerasi menghitung atau membilang sangat banyak, tergantung pada materi yang

disampaikan. Tetapi untuk pembelajaran numerasi kiranya *Wordwall* dapat membantu lebih tepat. *Wordwall* sebagai sebuah aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini tersaji seperti pada gambar bagan berikut.



Gambar 2.2: Bagan Alur Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis tindakan merupakan tindakan atau kegiatan yang diduga dapat memecahkan masalah yang diatasi melalui sebuah pelaksanaan penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Melalui permainan *Wordwall* dapat meningkatkan numerasi pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Ikhlas Sentul Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang”.