

Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Numerasi Dasar Anak Usia Dini Melalui Program KKN

Siti Zamharirin Nur¹, Junita Dewi Komalasari², Siti Aisah³, Kaesar Habi Al Komaladi^{*4},
Ahmad Fathoni⁵, Zaotul Wardi⁶

^{1,2,3,4,6}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Hamzanwadi

⁵Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Hamzanwadi

*e-mail: zamharirin16@gmail.com¹, junitadewi214@gmail.com², sittiaisah290@gmail.com³,

kaesarhabialkomaladi@gmail.com⁴, ahmad.fathonis2ptk@gmail.com⁵, zaowardi@hamzanwadi.ac.id⁶

Received: 17.06.2026	Revised: 21.06.2026	Accepted: 30.06.2026	Available online: 05.07.2026
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: Basic numeracy is one of the fundamental competencies that should be developed during early childhood because it supports children's cognitive readiness for elementary education. This community service program aimed to improve the basic numeracy skills of children aged 5–6 years through the use of Wordwall interactive learning media. The activity was conducted at RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan involving fifteen children and two teachers. The implementation consisted of preparation, learning activities using Wordwall displayed on a Smart TV, and evaluation through pre- and post-observation as well as teacher interviews. The results indicated improvements in all observed indicators, including number recognition, number sequencing, counting objects, matching numbers with quantities, recognizing basic shapes, and children's participation during learning. Teachers also reported that Wordwall increased children's enthusiasm, confidence, and classroom participation. Therefore, Wordwall can be considered an effective digital learning medium to support early childhood numeracy development.

Keywords: Wordwall, early childhood, numeracy, community service, learning media

Abstrak: Kemampuan numerasi dasar merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai bekal anak dalam menghadapi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia 5–6 tahun melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif Wordwall. Kegiatan dilaksanakan di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan dengan melibatkan 15 anak dan dua guru pendamping. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pembelajaran menggunakan Wordwall melalui Smart TV, serta evaluasi melalui observasi sebelum dan sesudah kegiatan dan wawancara guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator numerasi, meliputi kemampuan mengenal angka, mengurutkan angka, menghitung jumlah benda, mencocokkan angka dengan jumlah benda, mengenal bentuk dasar, serta keaktifan anak selama pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan antusiasme, keberanian, dan partisipasi anak. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan alternatif media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia dini.

Kata kunci: Wordwall, numerasi dasar, anak usia dini, KKN, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap pembelajaran, melainkan menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Anak usia dini cenderung belajar melalui aktivitas bermain, eksplorasi visual, serta pengalaman langsung, sehingga penggunaan media digital interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan menyenangkan (Pamungkas et al., 2021; Triyani, 2023).

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan numerasi dasar. Numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal angka, tetapi juga mencakup kemampuan memahami konsep bilangan, menghitung jumlah benda, mengurutkan angka, mengenali pola, dan menghubungkan simbol angka dengan kuantitas benda. Kemampuan tersebut menjadi fondasi penting dalam perkembangan berpikir logis dan kesiapan anak untuk mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar (Firdaus & Susanti, 2024; Siboro & Listia, 2026).

Pentingnya numerasi dasar juga telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian pendidikan anak usia dini. Anak yang memperoleh stimulasi numerasi sejak dini cenderung memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik, lebih mudah memahami konsep matematika, dan memiliki kesiapan belajar yang lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak memperoleh stimulasi yang memadai. Oleh karena itu, proses pembelajaran numerasi hendaknya dikemas melalui aktivitas yang menarik agar anak tidak merasa sedang belajar konsep yang abstrak, melainkan menikmati pengalaman belajar melalui permainan yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Mustapa et al., 2024; Worembay et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran digital yang berkembang dan mudah digunakan adalah Wordwall. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti *quiz*, *match up*, *find the match*, *random wheel*, dan *group sort* yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Keunggulan Wordwall terletak pada kemampuannya mengubah materi pembelajaran menjadi aktivitas bermain yang interaktif sehingga anak lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Selain mudah dioperasikan oleh guru, Wordwall juga dapat ditampilkan menggunakan Smart TV atau proyektor sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara bersama-sama (Haliza, 2024; Triyani, 2023).

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pamungkas et al. (2021) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Hasil serupa juga ditemukan oleh Warti et al. (2024), yang menyatakan bahwa media Wordwall meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pada konteks anak usia dini, Mustapa et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5–6 tahun. Penelitian Worembay et al. (2025) juga menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan kemampuan mengenal angka, berhitung, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda pada anak usia dini.

Selain berdampak pada kemampuan numerasi, Wordwall juga memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya. Penggunaan media digital Wordwall terbukti meningkatkan motivasi belajar sekaligus kemampuan numerasi anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Bachtiar et al., 2025). Badriah et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis Wordwall mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian Widyarini et al. (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *joyful learning* menggunakan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara menyeluruh. Sementara itu, Verentia dan Palupi (2025) menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran menggunakan Wordwall memberikan kesempatan kepada anak untuk tampil dan berpartisipasi sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dan hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa media digital Wordwall efektif meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan (Nainggolan et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada konteks pembelajaran formal di sekolah dasar dan sekolah menengah. Penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan Wordwall untuk meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia dini masih relatif terbatas, terutama dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang melibatkan guru sebagai mitra pembelajaran. Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar peserta didik, sedangkan dampak penggunaan Wordwall terhadap partisipasi aktif anak dan penerimaan guru terhadap media pembelajaran digital masih belum banyak dibahas (Bachtiar et al., 2025; Nainggolan et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki kebaruan pada implementasi Wordwall sebagai media pembelajaran numerasi dasar dalam program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang mengombinasikan peningkatan kemampuan numerasi anak dengan penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan.

Hasil observasi awal yang dilakukan di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan sebelum pelaksanaan program, dari 15 anak masih menunjukkan bahwa kemampuan numerasi dasar anak masih perlu ditingkatkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk dasar, menghitung jumlah benda, dan keaktifan anak selama pembelajaran merupakan indikator dengan capaian terendah dibandingkan indikator lainnya. Selain itu, guru menyampaikan bahwa sebagian anak masih ragu untuk menjawab pertanyaan dan kurang percaya diri ketika diminta maju ke depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran numerasi masih memerlukan media yang mampu meningkatkan keterlibatan keaktifan anak sekaligus mempermudah mereka memahami konsep bilangan melalui aktivitas bermain.

Berdasarkan kondisi tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran numerasi dasar di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan numerasi anak, tetapi juga memperkenalkan media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berkelanjutan. Dengan demikian, luaran kegiatan diharapkan tidak hanya dirasakan oleh peserta didik, tetapi juga memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

2. METODE

Pada Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat pada tanggal 11 Juni 2026. Sasaran kegiatan adalah 15 anak usia 5–6 tahun yang tergabung dalam kelompok B serta dua orang guru pendamping. Kegiatan ini merupakan bagian dari program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertujuan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran numerasi dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis permainan.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim KKN melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan numerasi anak serta menentukan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut diketahui bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, mengurutkan bilangan, menghitung jumlah benda, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa beberapa anak masih kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan kegiatan pengabdian.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall melalui Smart TV.

Tahap pertama adalah persiapan. Pada tahap ini tim KKN melakukan observasi awal terhadap kemampuan numerasi anak menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator perkembangan numerasi anak usia dini. Selain itu, tim juga menyiapkan perangkat pembelajaran berupa permainan edukatif menggunakan platform Wordwall yang disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran. Materi yang dikembangkan meliputi pengenalan angka 1–10, mengurutkan angka, menghitung jumlah benda, mencocokkan angka dengan jumlah benda, serta pengenalan bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Seluruh permainan ditampilkan menggunakan Smart TV agar dapat diikuti secara bersama-sama oleh seluruh peserta.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan. Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan pengenalan media Wordwall kepada anak. Selanjutnya peserta didik mengikuti berbagai permainan interaktif secara bergantian dengan bimbingan mahasiswa KKN dan guru pendamping. Anak diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menghitung jumlah benda, mencocokkan gambar dengan angka yang sesuai, serta mengurutkan angka melalui permainan yang ditampilkan pada Smart TV. Selama proses pembelajaran, mahasiswa dan guru memberikan penguatan, motivasi, serta pendampingan kepada anak agar seluruh peserta memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif.

Tahap ketiga adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi akhir menggunakan instrumen yang sama dengan observasi awal untuk mengetahui perubahan kemampuan numerasi anak setelah mengikuti kegiatan. Selain observasi, tim juga melakukan wawancara semi-terstruktur kepada dua orang guru, yaitu Via Azhari dan Laili Azzamti Zohriah, untuk memperoleh informasi mengenai respon guru terhadap penggunaan media Wordwall, perubahan perilaku belajar anak selama kegiatan, serta peluang pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran di masa mendatang.

Wawancara semi-terstruktur dilakukan menggunakan pedoman wawancara yang memuat empat aspek utama, yaitu : (1) tanggapan guru terhadap penggunaan media Wordwall, (2) perubahan perilaku belajar anak selama kegiatan, (3) manfaat Wordwall sebagai media pembelajaran, (4) peluang penerapan Wordwall dalam pembelajaran selanjutnya. Seluruh hasil wawancara dicatat selama kegiatan berlangsung, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai respon guru terhadap program pengabdian.

Instrumen observasi terdiri atas enam indikator kemampuan yang dinilai, yaitu: (1) mengenal angka 1–10, (2) mengurutkan angka 1–10, (3) menghitung jumlah benda 1–10, (4) mencocokkan angka dengan jumlah benda, (5) mengenal bentuk dasar (lingkaran, segitiga, dan persegi), serta (6) keaktifan anak selama mengikuti pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4. Penggunaan kategori tersebut disesuaikan dengan sistem penilaian perkembangan yang umum digunakan pada pendidikan anak usia dini.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata skor sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pada setiap indikator kemampuan numerasi. Sementara itu, data hasil wawancara guru dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memberikan gambaran mengenai respon guru terhadap pelaksanaan kegiatan. Kombinasi kedua teknik analisis tersebut digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai ketercapaian tujuan pengabdian, baik dari aspek peningkatan kemampuan numerasi anak maupun penerimaan media Wordwall oleh guru sebagai mitra kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan dengan melibatkan 15 anak usia 5–6 tahun dan dua orang guru pendamping. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung dengan baik sesuai tahapan yang telah direncanakan, mulai dari observasi awal, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Wordwall, hingga evaluasi melalui observasi akhir dan wawancara guru. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan Smart TV sehingga seluruh peserta didik dapat mengikuti permainan edukatif secara bersama-sama.



Gambar 2. Anak berpartisipasi aktif menyelesaikan permainan Wordwall.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa indikator dengan nilai terendah adalah keaktifan anak (2,07), mengenal bentuk dasar (2,13), dan menghitung jumlah benda (2,20). Kondisi tersebut menjadi dasar penyusunan aktivitas Wordwall yang menekankan permainan visual, pencocokan objek, serta kesempatan bagi anak untuk berpartisipasi secara langsung selama pembelajaran.

Pada awal kegiatan, anak-anak tampak penasaran terhadap media yang digunakan karena sebagian besar belum pernah mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Setelah diberikan contoh penggunaan permainan, peserta didik mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi. Anak aktif menjawab pertanyaan, menghitung jumlah benda, serta secara bergantian maju ke depan untuk menyelesaikan permainan yang ditampilkan pada layar Smart TV. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan, dilakukan observasi sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran menggunakan enam indikator kemampuan numerasi dasar. Hasil observasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rata-Rata Kemampuan Numerasi Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Indikator	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Mengenal angka 1–10	3,20	4,00	0,80
Mengurutkan angka 1–10	2,60	3,73	1,13
Menghitung jumlah benda 1–10	2,20	3,80	1,60
Mencocokkan angka dengan jumlah benda	2,40	3,47	1,07
Mengenal bentuk dasar	2,13	3,73	1,60
Keaktifan anak	2,07	3,67	1,60

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah pelaksanaan kegiatan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu membantu anak memahami materi numerasi melalui aktivitas belajar yang bersifat visual, interaktif, dan berbentuk permainan. Anak tidak hanya mengamati materi yang ditampilkan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas memilih jawaban, menghitung objek, dan mencocokkan angka dengan jumlah benda.

Peningkatan pada seluruh indikator menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Wordwall tidak hanya membantu anak memahami materi numerasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini disebabkan karena Wordwall mengintegrasikan unsur visual,

audio, dan aktivitas bermain dalam satu media sehingga mampu mempertahankan perhatian anak lebih lama dibandingkan pembelajaran menggunakan media konvensional. Pada usia 5–6 tahun, anak cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disajikan melalui aktivitas yang konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Selama kegiatan berlangsung, anak tidak hanya melihat materi yang ditampilkan pada layar Smart TV, tetapi juga terlibat secara langsung dalam memilih jawaban, menghitung objek, serta mencocokkan angka dengan jumlah benda. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Temuan ini mendukung hasil penelitian Bachtiar et al. (2025) dan Worembay et al. (2025) yang menyatakan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran numerasi karena memberikan umpan balik secara langsung dan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

Kemampuan mengenal angka 1–10 meningkat dari skor rata-rata 3,20 menjadi 4,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mampu mengenali lambang bilangan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Aktivitas permainan yang menyajikan angka dalam bentuk visual berwarna serta disertai umpan balik secara langsung membantu anak mengenali simbol bilangan dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mustapa et al. (2024) yang menyatakan bahwa Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5–6 tahun. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Zulaiha dan Romdoni (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan kemampuan matematika dasar anak melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Kemampuan mengurutkan angka mengalami peningkatan dari 2,60 menjadi 3,73. Selama kegiatan berlangsung, anak diminta menyusun urutan angka melalui permainan *Quiz* dan *Match Up* pada Wordwall. Aktivitas tersebut membantu anak memahami hubungan antarbilangan secara bertahap karena disajikan dalam bentuk permainan yang menantang namun tetap sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Menurut Worembay et al. (2025), aktivitas interaktif pada Wordwall membantu anak mengenali pola urutan bilangan melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan media cetak.

Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan menghitung jumlah benda dengan kenaikan skor sebesar 1,60. Pada permainan yang disajikan, anak diminta menghitung jumlah objek kemudian memilih angka yang sesuai. Proses ini mendorong anak menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan secara langsung. Kondisi tersebut memperkuat hasil penelitian Firdaus dan Susanti (2024) yang menjelaskan bahwa stimulasi numerasi melalui media permainan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Temuan ini juga mendukung penelitian Worembay et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan kemampuan berhitung melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Dan peningkatan kemampuan menghitung pada kegiatan ini mendukung hasil penelitian Sulasmi (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Kemampuan mencocokkan angka dengan jumlah benda meningkat dari 2,40 menjadi 3,47. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami hubungan antara lambang bilangan dan representasi kuantitas benda. Kemampuan ini merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan numerasi awal karena menjadi dasar bagi pemahaman konsep operasi hitung sederhana. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian Mustapa et al. (2024) yang menemukan bahwa Wordwall mampu membantu anak memahami konsep bilangan melalui aktivitas pencocokan yang bersifat visual.

Selain numerasi, peningkatan juga terjadi pada kemampuan mengenal bentuk dasar. Nilai rata-rata meningkat dari 2,13 menjadi 3,73. Meskipun fokus kegiatan adalah numerasi, permainan Wordwall juga memasukkan aktivitas mengenal bentuk geometri sederhana seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam sehingga anak tidak hanya belajar angka tetapi juga mengenali karakteristik bentuk-bentuk dasar.

Temuan ini mendukung penelitian Juita dan Marlina (2026) yang menunjukkan bahwa Wordwall efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan geometri pada anak usia dini.

Selain peningkatan kemampuan numerasi, kegiatan ini juga memberikan dampak terhadap keaktifan anak selama proses pembelajaran. Skor rata-rata keaktifan meningkat dari 2,07 menjadi 3,67, yang merupakan salah satu peningkatan tertinggi pada seluruh indikator. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Nainggolan et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui aktivitas belajar yang interaktif. Selama pembelajaran berlangsung, anak tampak lebih berani menjawab pertanyaan, mengangkat tangan untuk mencoba permainan, serta bersedia maju ke depan tanpa harus diminta berulang kali. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak lebih percaya diri untuk berpartisipasi.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Via Azhari dan Laili Azzamti Zohriah. Guru menyampaikan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi ketika mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Menurut guru, beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menjawab pertanyaan dan tampil di depan kelas setelah mengikuti kegiatan. Guru juga menyampaikan bahwa sebelum kegiatan KKN mereka belum pernah menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran. Setelah melihat respon positif peserta didik, guru berharap memperoleh pendampingan lebih lanjut agar mampu membuat dan menggunakan Wordwall secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Verentia dan Palupi (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Pamungkas et al. (2021), Triyani (2023), Warti et al. (2024), dan Haliza (2024) juga menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun penelitian-penelitian tersebut dilakukan pada konteks yang berbeda, hasilnya memperlihatkan kecenderungan yang sama, yaitu bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.



Gambar 3. Wawancara bersama guru-guru di kelas B

Respon positif yang diberikan guru menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak pada peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman baru kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebelum kegiatan berlangsung, guru belum pernah menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran sehingga proses belajar masih didominasi oleh metode konvensional. Setelah melihat antusiasme anak selama kegiatan, guru menyadari bahwa media digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu program pengabdian tidak hanya diukur dari perubahan kemampuan peserta didik, tetapi juga dari meningkatnya kesiapan guru dalam mengadopsi inovasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan KKN berperan sebagai sarana transfer pengetahuan dan teknologi kepada mitra sehingga manfaat kegiatan dapat terus berlanjut setelah program selesai. Dengan demikian, luaran kegiatan tidak hanya berupa peningkatan kemampuan

peserta didik, tetapi juga peningkatan wawasan guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa program KKN berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran numerasi dasar melalui inovasi media pembelajaran yang mudah diterapkan dan berpotensi digunakan secara berkelanjutan di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan.

Meskipun kegiatan pengabdian menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Kegiatan hanya dilaksanakan dalam satu kali sesi sehingga belum dapat menggambarkan dampak penggunaan Wordwall terhadap perkembangan numerasi dalam jangka panjang. Selain itu, jumlah peserta yang hanya terdiri atas 15 anak pada satu lembaga pendidikan menyebabkan hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan pada kondisi yang lebih luas. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi yang lebih panjang serta melibatkan lebih banyak lembaga pendidikan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran anak usia dini.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan media Wordwall di RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan berhasil meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan pada seluruh indikator yang diamati, meliputi kemampuan mengenal angka, mengurutkan angka, menghitung jumlah benda, mencocokkan angka dengan jumlah benda, mengenal bentuk dasar, serta keaktifan anak selama proses pembelajaran. Peningkatan tertinggi terlihat pada kemampuan menghitung jumlah benda, mengenal bentuk dasar, dan keaktifan anak, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Selain memberikan dampak terhadap peserta didik, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru sebagai mitra pengabdian. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memberikan respon positif terhadap penggunaan Wordwall dan menyatakan ketertarikannya untuk menerapkan media tersebut dalam pembelajaran di masa mendatang. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia dini, tetapi juga menjadi alternatif inovasi pembelajaran digital yang berpotensi diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Kegiatan serupa disarankan untuk dikembangkan dengan materi yang lebih beragam, seperti operasi hitung sederhana, pengenalan pola, dan literasi numerasi berbasis permainan digital. Selain itu, diperlukan pendampingan lanjutan kepada guru agar mampu merancang dan mengembangkan media Wordwall secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala RA Saadatuddarain NW Rarang Selatan beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan pengabdian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada anak-anak kelompok B yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, serta kepada Universitas Hamzanwadi melalui Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah memfasilitasi terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Badriah, S., Rosidah, L., & Maryani, K. (2024). Pengaruh *game* edukasi berbasis Wordwall terhadap perkembangan kognitif anak. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 6(1), 119–133. <https://doi.org/10.37411/jecej.v6i1.2814>
- Bachtiar, M. Y., Hasmawati, Parwoto, Sugiarti, T., Maharani, A. N., Sultan, J., & Kassymova, G. K. (2025). *The effect of digital Wordwall-based learning media to improve early childhood*

- numeracy skills. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(3), 529–537. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i3.97527>
- Firdaus, I., & Susanti, R. A. (2024). Meningkatkan literasi numerasi melalui media dakon pada anak usia 5–6 tahun. *Jurnal AUDHI*, 7(1), 44–57. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v7i1.3025>
- Juita, R. F., & Marlina, S. (2026). Peningkatan kemampuan pengenalan geometri melalui *game* Wordwall di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Batu Tanjung. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 2(6), 483–487. <https://doi.org/10.31004/7f3nj431>
- Mustapa, Y. R., Ardini, P. P., & Djuko, R. U. (2024). Pengaruh media pembelajaran online *Wordwall* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 5–6 tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(4), 121–135. <https://doi.org/10.59059/tarim.v5i4.1671>
- Nainggolan, J. A., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). Penerapan media digital *Wordwall* dalam mengembangkan kemampuan numerasi anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1645–1660. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1463>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i1.4316>
- Siboro, E. M. B., & Listia, W. N. (2026). Pengaruh alat permainan edukatif papan matematika terhadap kemampuan numerasi anak usia 5–6 tahun. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 6(2), 138–150. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v6i1.2987>
- Sulasmi. (2026). Peningkatan kemampuan berhitung melalui *Wordwall* pada anak usia 4–5 tahun di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al-Ikhlas 1 Bengkulu. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(2), 214–224.
- Triyani, R. (2023). Penggunaan *game* interaktif berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran matematika pada siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- Verentia, E. P., & Palupi, W. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif visual *Wordwall* terhadap kepercayaan diri anak 5–6 tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(2), 173–182. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.100057>
- Warti, K., Riyoko, E., & Irawan, D. B. (2024). Pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 137 Palembang. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 321–336.
- Widyarini, D. A., Rofikah, C. B., Setyaningsih, I., & Sudarmiani. (2026). Peningkatan kemampuan kognitif melalui *joyful learning* menggunakan *game Wordwall* pada peserta didik Kelompok B TK Kartika IV-21 Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 116–129. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40043>
- Worembay, S. F., Wally, P., Arfayan, I. M., & Ugadje, E. F. (2025). Implementasi penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran berhitung bagi anak usia dini di PAUD Elim Nendali. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i1.327>
- Zulaiha, I., & Romdoni. (2026). Pemanfaatan media *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia 5–6 tahun di TK Al-Fattah Kecamatan Jayanti. *Al-Athfal*, 7(2), 281–292. <https://doi.org/10.46773/fpzsjt72>