

Penggunaan Media Pembelajaran Find The Match dalam Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Samudra Cimerak

Sinka Nurussalam¹, dan Imas Masitoh²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran
1;sinkanurussalam@sttnufarabi.ac.id

²Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran
2;imasmasitoh@sttnufarabi.ac.id

Abstract:

Excellent :
Journal Of Islamic Studies

Vol 2 No 2, November 2025

Hal : 390-398

Received: 17 Agustus 2025
Accepted: 17 Agustus 2025
Published: 30 November 2025

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

This study aims to analyze the use of find the match interactive learning media in wordwall to improve the ability to recognize colors in children aged 4–5 years at Samudra Cimerak Kindergarten. The focus of this research is based on the importance of color recognition as part of early childhood cognitive development as stated in the Child Development Achievement Level Standards (STPPA) of the 2013 Early Childhood Education Curriculum. This study uses a qualitative approach with a case study method. The research subjects consisted of 16 children of group A of Samudra Cimerak Kindergarten and classroom teachers. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, with researchers as the main instruments. Data analysis is carried out through data reduction, data presentation, and qualitative conclusion drawn. This study was limited to a relatively small number of subjects and scope in one school, so the results of the study could not be generalized widely. However, these findings provide implications for educators to utilize interactive digital media in Early Childhood Education learning. The results of the study show that the use of find the match media in wordwall is able to improve children's ability to recognize primary and secondary colors. Children show improvements in pointing, mentioning, and grouping colors skills through fun interactive activities. In addition, this media increases children's interest in learning because it involves visual, playful, and active participation

elements. This research offers a contribution to the use of interactive digital media based on educational games for early childhood learning, which has not been widely explored in the context of the introduction of basic concepts such as colors.

Keywords: Wordwall, Find The Match, Ability To Recognize Colors.

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif find the match dalam wordwall untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5

tahun di TK Samudra Cimerak. Fokus penelitian ini didasarkan pada pentingnya pengenalan warna sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini sebagaimana tercantum dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) Kurikulum PAUD 2013. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas 16 anak kelompok A TK Samudra Cimerak dan guru kelas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara kualitatif. Penelitian ini terbatas pada jumlah subjek yang relatif kecil dan ruang lingkup di satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Namun, temuan ini memberikan implikasi bagi pendidik untuk memanfaatkan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *find the match* dalam wordwall mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna primer dan sekunder. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan menunjuk, menyebutkan, dan mengelompokkan warna melalui aktivitas interaktif yang menyenangkan. Selain itu, media ini meningkatkan minat belajar anak karena melibatkan unsur visual, permainan, dan partisipasi aktif. Penelitian ini menawarkan kontribusi dalam pemanfaatan media digital interaktif berbasis permainan edukatif untuk pembelajaran PAUD, yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pengenalan konsep dasar seperti warna.

Kata Kunci: Wordwall, *Find The Match*, Kemampuan Mengenal Warna.

1. Pendahuluan

Pengenalan warna pada anak usia dini merupakan salah satu upaya penting dalam mengembangkan aspek kognitif. Warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga berperan dalam merangsang saraf otak, menumbuhkan kepekaan indra penglihatan, serta membangkitkan emosi dan energi tertentu yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak (Yasniar, 2022). Pada usia 4–5 tahun, sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam Kurikulum PAUD 2013, anak sudah mampu mengelompokkan dan mengurutkan benda berdasarkan warna, ukuran, maupun bentuk. Kemampuan ini menjadi dasar penting dalam perkembangan kognitif, sehingga stimulasi melalui media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan.

Menurut teori warna yang dikemukakan Brewster (1831), warna dapat dikelompokkan menjadi primer, sekunder, tersier, dan netral. Pada tahap usia dini, anak diharapkan dapat mengenali setidaknya warna primer dan sekunder. Namun, hasil observasi awal di TK Samudra menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum mampu membedakan warna dengan tepat, baik pada benda nyata maupun gambar. Kondisi ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. *Wordwall* sebagai salah satu platform game edukatif, menawarkan berbagai permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Salah satu fitur yang relevan dalam

mengenalkan warna adalah permainan *find the match*, yang memungkinkan anak mencocokkan warna dengan objek atau nama warna tertentu. Pendekatan berbasis permainan ini tidak hanya meningkatkan daya ingat, tetapi juga melatih kolaborasi, interaksi sosial, dan motivasi belajar anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital berbasis *wordwall*. Penelitian Nainggolan & Mashudi (2024) menemukan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman anak di PAUD Kartika Siliwangi 39, sementara Dewi (2018) membuktikan bahwa metode berbasis *discovery* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui aktivitas bermain. Meskipun demikian, pemanfaatan *wordwall* dalam konteks pengenalan warna pada anak usia dini masih relatif terbatas, sehingga penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji dampak spesifik media ini terhadap kemampuan mengenal warna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *find the match* dalam *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Samudra Cimerak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terkait inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta manfaat praktis bagi guru, peserta didik, dan lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan deskriptif, menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di TK Samudra yang berlokasi di Dusun Citotok Desa Ciparanti Kecamatan Cimerak Kabupaten Pangandaran. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas dan 16 anak kelompok A usia 4–5 tahun. Objek penelitian adalah penerapan media *wordwall* dengan permainan *find the match* dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal warna (Sugiyono, 2017).

Data penelitian diperoleh melalui sumber primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran serta wawancara mendalam dengan guru dan peserta didik. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah serta literatur terkait. Teknik observasi dilakukan dengan lembar pengamatan, sedangkan wawancara dilaksanakan secara terstruktur dan tidak

terstruktur untuk memperkuat data. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan, arsip sekolah, serta foto kegiatan (Wahimurni, 2017).

Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman, meliputi tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2013). Proses ini berlangsung sejak pengumpulan data hingga seluruh data dianggap jenuh. Untuk memastikan validitas temuan, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yakni dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru TK Samudra mempersiapkan penggunaan media *find the match* dalam *wordwall* melalui penyusunan modul ajar, pemilihan konten visual yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, serta pengecekan perangkat digital sebelum pelaksanaan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pengantar melalui lagu atau gambar berwarna, kemudian anak diarahkan untuk mencocokkan warna dengan objek pada permainan *wordwall* yang ditampilkan melalui *smartTV*. Anak-anak terlihat antusias, bersemangat, dan percaya diri saat mencocokkan warna dengan gambar buah-buahan. Aktivitas ini tidak hanya membantu anak mengenali warna primer dan sekunder, tetapi juga menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, serta interaksi sosial melalui kegiatan bergantian.

3.1. Penggunaan media *find the match* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu:

a. Perencanaan media pembelajaran *find the match* dalam *wordwall*

Guru menyiapkan modul ajar dengan tujuan khusus agar anak mampu menyebutkan dan mengelompokkan warna dasar. Konten *wordwall* disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, menggunakan gambar sederhana dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Persiapan teknis meliputi pengecekan perangkat digital (*smartTV*, koneksi internet, audio-visual), serta pengaturan tempat duduk agar seluruh anak dapat mengikuti kegiatan dengan nyaman.

b. Pelaksanaan media pembelajaran *find the match* dalam *wordwall*

Pembelajaran diawali dengan pengenalan warna menggunakan metode konvensional (lagu, gambar), dilanjutkan dengan permainan interaktif *find the match* di layar *smartTV*. Anak diminta mencocokkan warna dengan objek (misalnya “merah” dengan gambar stroberi). Hasil pengamatan menunjukkan anak lebih antusias, percaya diri, dan aktif berpartisipasi. Sebagian besar anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyebutkan dan mengelompokkan warna primer dan sekunder dengan benar.

c. Evaluasi media pembelajaran *find the match* dalam *wordwall*

Penilaian dilakukan melalui observasi harian, catatan anekdot, dan hasil karya anak. Dari 16 anak, sebelum penggunaan media hanya 7 anak mampu menyebutkan warna dengan tepat, sedangkan setelah penggunaan *wordwall* meningkat menjadi 13 anak. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan kognitif anak terkait pengenalan warna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *find the match* dalam *wordwall* efektif meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Peningkatan tersebut tampak pada kemampuan anak dalam menyebutkan, menunjuk, serta mengelompokkan warna dasar dan sekunder. Interaktivitas media berperan penting dalam menarik perhatian anak dan memperkuat pemahaman konsep warna. Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan pentingnya stimulasi konkret pada tahap pra-operasional (usia 2–7 tahun). Melalui permainan *find the match*, anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya, yakni belajar melalui simbol, gambar, dan aktivitas nyata.

Selain itu, hasil penelitian mendukung kajian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. *wordwall* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran visual dan auditif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar kolaboratif yang menyenangkan. Secara praktis, penggunaan *find the match* dalam *wordwall* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk pengenalan warna di pendidikan anak usia dini. Kendati terdapat kendala teknis, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar, khususnya dalam hal peningkatan kemampuan kognitif dan minat belajar anak (Nindy Puji Nabilah, Attin Warmi, 2023).

3.2. Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Samudra

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam mengenal warna setelah diterapkan media pembelajaran *find the match* dalam aplikasi *wordwall*. Sebelum intervensi, sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membedakan warna. Namun, setelah kegiatan pembelajaran interaktif, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyebutkan warna primer maupun sekunder, lebih percaya diri, serta terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Observasi yang dilakukan pada 16 anak kelompok A di TK Samudra Cimerak mengungkapkan bahwa 12 anak (75%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (12,5%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 2 anak (12,5%) masih pada kategori Mulai Berkembang (MB). Tidak ada anak yang masuk kategori Belum Berkembang (BB). Indikator yang diamati mencakup kemampuan menyebutkan warna, mengelompokkan warna primer dan sekunder, menunjukkan warna sesuai perintah, serta mencocokkan warna pada objek buah-buahan.

Data ini memperlihatkan bahwa aspek yang paling banyak membutuhkan penguatan adalah kemampuan mengelompokkan warna, di mana beberapa anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menegaskan pentingnya pengulangan dan latihan dalam aktivitas pengelompokan warna. Secara umum, media *find the match* terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran visual dan konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Temuan ini mendukung teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya stimulasi pada tahap pr-operasional (usia 2–7 tahun), di mana anak membangun pemahaman melalui aktivitas konkret dan simbolik. Media *wordwall* menyediakan pengalaman belajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nainggolan & Mashudi (2024), yang menyatakan bahwa *wordwall* efektif meningkatkan pemahaman sekaligus memotivasi anak dalam belajar. Demikian pula, Dewi menemukan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna secara signifikan pada anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media transfer informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat interaksi sosial, menumbuhkan rasa percaya diri, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Namun, terdapat kendala teknis

yang masih ditemui, terutama terkait kestabilan jaringan internet dan adaptasi guru terhadap penggunaan teknologi digital.

Secara pedagogis, penerapan media *find the match* dalam *wordwall* dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pengenalan warna di lembaga pendidikan anak usia dini. Implementasi ini selaras dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang menekankan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan membedakan warna. Dengan demikian, *wordwall* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan belajar interaktif dan menyenangkan.

3.3. Dampak media find the match dalam wordwall terhadap kemampuan mengenal warna pada anak

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, penggunaan media *wordwall* berdampak positif terhadap minat dan motivasi belajar anak. Observasi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Anak-anak tampak antusias, aktif, serta lebih percaya diri dalam menyebutkan warna. Guru dan kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa penggunaan *wordwall* mendorong keterlibatan anak, bahkan pada siswa yang biasanya pasif.

Dampak lain yang teramat adalah meningkatnya keterampilan sosial seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan bergiliran. Anak juga menunjukkan kecenderungan belajar mandiri dengan mengulang permainan secara sukarela. Dari perspektif motivasi belajar, kondisi ini sejalan dengan pendapat Maritsa (2019) yang menegaskan bahwa teknologi pembelajaran interaktif mampu mendorong partisipasi aktif dan motivasi intrinsik siswa.

Penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, terutama terkait stabilitas jaringan internet dan keterbatasan perangkat digital. Hambatan ini mengindikasikan perlunya strategi pendukung seperti penyediaan sarana teknologi yang memadai dan manajemen kelas yang lebih adaptif ketika pembelajaran berbasis permainan berlangsung.

Secara keseluruhan, penggunaan *wordwall* dengan fitur *find the match* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna sekaligus menumbuhkan motivasi belajar anak usia dini. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi media digital dalam pendidikan anak usia dini sebagai strategi inovatif yang sejalan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Selain memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan, media ini juga melatih konsentrasi, kolaborasi, serta kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan variasi konten *wordwall* agar pembelajaran tetap segar, serta menyeimbangkan penggunaan media digital dengan aktivitas fisik dan eksplorasi lingkungan nyata.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *find the match* dalam *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun di TK Samudra Cimerak. Melalui penerapan media digital interaktif ini, anak-anak mampu menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan menyebutkan, menunjuk, serta mengelompokkan warna primer dan sekunder. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis Wordwall menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan jumlah anak yang mampu mengenal warna dengan benar. Data ini memperkuat temuan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep dasar seperti warna. Selain aspek kognitif, penelitian ini juga menemukan dampak positif pada aspek afektif dan sosial. Anak-anak menjadi lebih percaya diri, antusias, serta menunjukkan peningkatan keterampilan sosial seperti bergiliran, bekerja sama, dan berkomunikasi selama kegiatan berlangsung. Hal ini memperlihatkan bahwa *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai media yang mendorong interaksi sosial dan menumbuhkan motivasi intrinsik anak dalam belajar.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, di antaranya jumlah subjek yang relatif kecil serta kendala teknis berupa kestabilan jaringan internet dan ketersediaan perangkat digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Namun, temuan yang diperoleh memberikan kontribusi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi di pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, penerapan media *find the match* dalam *wordwall* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang selaras dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), sekaligus sebagai upaya integrasi

teknologi dalam proses pembelajaran interaktif yang menyenangkan, efektif, dan relevan dengan perkembangan anak usia dini.

5. Referensi

- Dewi, S.N. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan*. Hlm.72.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al- Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Nainggolan.A.J & Mahsudi.E.A. (2024). Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall : Studi Kualitatif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. 4 (1). hlm. 8.
- Nindy Puji Nabilah, Attin Warmi. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*. Vol. 4 No.2.
- Pedoman penilaian pembelajaran PAUD, (jakarta : Direktorat Pembinaan PadaAnak Usia Dini, 2015), hal. 30.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Kurikulum PAUD 2013
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yasniar, (2022). “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Eksperimen Warna Di Kelas A Tk Mekar Sari Lombok Timur*”, (Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. hlm.1.