

## ABSTRAK

**Nadiya Pratiwi:** 180101080843. *Implementasi Game Wordwall dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu*, Dosen Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Nor Izzatil Hasanah, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan Drs. Emroni, M.Ag. Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Anatasari Banjarmasin, 2023.

**Kata Kunci:** *Game Wordwall*, Implementasi, Gambar, Kata, Anak

Kegiatan menghubungkan gambar dengan kata dapat mempermudah anak usia dini dalam mengenal benda dan belajar membaca. Kegiatan menghubungkan gambar dengan kata dapat dibuat menjadi suatu *game* menarik menggunakan *wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *Game Wordwall* di Kelompok A1 TK Negeri serta menjelaskan faktor pendukung dan penghambat implementasi anak dalam menghubungkan gambar dengan kata di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan menggunakan konsep Miles dan Huberman. Subjek penelitian ini yaitu 1 orang guru dan anak-anak kelompok A1 berjumlah 12 orang. Objek penelitian ini yaitu implementasi anak dalam menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* serta faktor pendukung dan penghambat implementasi *game wordwall* tersebut. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *game wordwall* dalam menghubungkan gambar dengan kata di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu ada beberapa tahapan meliputi; Perencanaan yaitu Guru kelompok A1 akan menyesuaikan terlebih dahulu dengan tema pembelajaran lalu kemudian memuat *game wordwall* dalam RPPM dan RPPH. Kemudian Pelaksanaannya guru akan mengirim tautan *game* tersebut di grup whatsapp lalu masing-masing anak yang telah memegang ponsel orangtua mereka akan memainkan *game* tersebut lalu mulai mencocokkan atau menghubungkan gambar dengan kata. Evaluasi yang digunakan menilai berdasarkan urutan skor yang ditampilkan dalam *game* tersebut selain itu guru juga mengapresiasi dengan memberi pujian ketika anak dapat menyelesaikannya. Adapun faktor pendukung implementasi *game wordwall* ini yaitu; Jaringan wifi, dukungan orangtua dan dukungan kepala sekolah. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu; Tamplat-tamplat yang digunakan untuk membuat *game* terbatas, Anak kurang memahami dan waktu yang terbatas.