

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan berbahasa adalah salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki seorang anak. Hal ini dikarenakan kemampuan berbahasa dapat mempengaruhi kemampuan berpikir seseorang. Ketika seorang anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui lisan maupun tulisan, maka ia dapat mengutarakan pendapat atas dasar pengetahuan dan kemampuannya berbahasa. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa penting untuk diajarkan sejak masa usia dini yang merupakan masa keemasan anak.

Pendidikan anak pada usia dini memiliki opsi formal melalui lembaga seperti Taman Kanak-Kanak (TK). Hal ini diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28, yang menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini dalam jalur formal dapat berupa Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk serupa." Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009, pendidikan anak usia dini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu Kelompok A dan Kelompok B. Anak-anak yang berusia sekitar 4-6 tahun

termasuk dalam Kelompok A, sementara anak-anak dengan usia sekitar 5-6 tahun termasuk dalam Kelompok B.<sup>1</sup>

Pelajaran membaca pada dasarnya tidak diperkenankan untuk diajarkan pada tingkat TK. Dengan artian pembelajaran membaca dibatasi pada pengenalan huruf dan angka sebagai dasar. Pembelajaran menulis dan membaca yang ada di TK tidak difokuskan sebagaimana di Sekolah Dasar (SD), tetapi lebih kepada persiapan menulis yang menyangkut kegiatan motorik anak. Akan tetapi berdasarkan perkembangan terakhir, Guru TK perlu memiliki rencana dan sarana pembelajaran yang sesuai agar dapat mengatasi masalah anak-anak kelas satu SD yang masih belum mampu membaca setelah menyelesaikan pendidikan di TK.<sup>2</sup>

Berdasarkan masalah tersebut, maka kemampuan berbahasa penting untuk dilatih sejak dini. Pada tahap awal perkembangan anak, proses belajar membaca dimulai dengan penguasaan kemampuan membaca awal yang berangkat dari keterampilan berbicara dan kemampuan mendengarkan kemudian berkembang hingga anak mampu mengekspresikan apa yang mereka pelajari dalam bentuk tulisan. Dalam rangka pembelajaran membaca awal ini, penting bagi anak-anak untuk memahami pola-pola kombinasi huruf serta cara melafalkannya, karena pemahaman ini menjadi dasar utama dalam memperoleh keterampilan membaca. Dengan memahami pola tersebut, anak-anak dapat mengubah rangkaian huruf menjadi kata-kata yang dapat mereka baca.

---

<sup>1</sup> Marlina Wulandari, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Anak Kelompok B Di Tk Arjuna Dayu Gadingsari Sanden Bantul", dalam *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, h. 1. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/13425>

<sup>2</sup> Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca*, (Yogyakarta: Intan Media, 2011), h. 31.

Berdasarkan hasil observasi pertama di TK Negeri Barokah, selama masa pandemi sistem pembelajaran mengalami beberapa adaptasi, salah satunya adalah pembagian kelompok belajar luring dan daring. Peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yang dijadwalkan melakukan pembelajaran luring secara bergantian per harinya, sehingga setiap kelompok mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar secara luring maupun daring. Pembelajaran luring dilakukan menggunakan sistem klasikal, sedangkan pembelajaran daring menggunakan *game wordwall* sebagai salah satu media pembelajarannya.

Pasca adanya pandemi *covid-19*, pembelajaran tatap muka dijalankan kembali oleh TK Negeri Barokah, sehingga pembelajaran daring diganti dengan luring. Akan tetapi, para guru TK Negeri Desa Barokah terkhusus guru kelompok A1 tetap menggunakan media *game wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara luring. Media ini digunakan salah satunya dalam pembelajaran menghubungkan gambar dengan kata.

Permainan *wordwall* dimanfaatkan guru kelompok A1 sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengajarkan anak mengenai makna dari suatu kata melalui visualisasi gambar. Penggunaan media gambar sangat diperlukan agar anak tertarik dengan hal-hal baru sehingga mereka mudah untuk menerima berbagai informasi baru. Hal ini sesuai dengan ayat Al-qur'an, yaitu Surah Al-Baqarah (2) ayat 31, yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Surah Al-Baqarah Ayat 31 tersebut menjadi landasan penggunaan media pembelajaran visual, yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memberi tahu makna suatu benda dengan memperlihatkan benda tersebut. Mengindikasikan bahwa pemberian visual seperti gambar dapat mempermudah seseorang dalam mengenal atau memahami makna dari gambar. Oleh karena itu, kegiatan menghubungkan gambar dengan kata secara hipotesis dapat mempermudah anak usia dini dalam mengenal benda dan belajar membaca.

Kegiatan menghubungkan gambar dengan kata dapat dibuat menjadi suatu *game* menarik menggunakan *wordwall*. Permainan menghubungkan gambar dengan kata dapat dilakukan menggunakan aplikasi berbasis website seperti *wordwall*, karena anak dapat mengaksesnya secara online ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Di samping itu, pemilihan media pembelajaran dinilai sangat penting sehingga guru dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran dengan media yang tepat agar anak dapat memahami kata dengan baik. Penggunaan *game wordwall* dalam menghubungkan gambar dengan kata perlu dianalisis lebih lanjut untuk mengetahui implementasinya di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba mencari pemecahannya dengan melakukan penelitian yang berjudul **Implementasi *Game Wordwall* dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.**

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Implementasi**

Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pelaksanaan. Implementasi yang diartikan dalam studi penelitian ini adalah penerapan kegiatan anak menghubungkan gambar dengan kata menggunakan *game wordwall*, dalam hal ini berkenaan dengan sejauh apa dampak penerapannya di Taman Kanak-kanak Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

### **2. Anak**

Menurut KBBI, anak adalah seorang individu yang masih berusia muda. Anak dalam penelitian ini dibatasi menjadi anak usia dini yang berada pada tahap pendidikan formal, yaitu pada Taman Kanak-kanak Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu, khususnya pada Kelompok A1.

### **3. *Game Wordwall***

*Wordwall* merupakan web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *game* dalam bentuk kuis yang menyenangkan bagi anak. *Wordwall* yang dimaksud adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan guru untuk membuat *game* menghubungkan gambar dengan kata sebagai media pembelajaran anak terkhusus pada Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

### **4. Menghubungkan Gambar dengan Kata**

KBBI mengartikan kata “menghubungkan” dengan makna mengadakan hubungan, menjadikan hubungan, dan menyambungkan. Menghubungkan gambar

dengan kata adalah salah satu kegiatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui *wordwall*, yaitu dengan cara menghubungkan suatu gambar dengan kata yang merupakan arti dari gambar tersebut. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat memahami makna dari suatu kata dengan visualisasi berupa gambar dari kata tersebut.

Implementasi *Game Wordwall* dalam Menghubungkan Gambar Dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu adalah implmentasi kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall*, faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi menghubungkan gambar dengan kata di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka peneliti ingin memfokuskan penelitian ini pada implementasi pembelajaran anak dalam menghubungkan gambar dengan kata di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Tanah Bumbu. Dengan demikian, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu
2. Untuk menjelaskan faktor pendukung dan penghambat implementasi dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Dengan adanya tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk seluruh kalangan. Di antara manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terkait penggunaan *wordwall* sebagai media dalam meningkatkan keaksaraan anak melalui kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Untuk itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian yang serupa dan berkaitan di masa mendatang.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mengimplementasikan pengetahuan peneliti sehingga dapat

mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring.

- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk pembelajaran daring.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai kemampuan keaksaraan secara daring.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

1. Fathul Jannah, 2019. *Mengembangkan Kemampuan Berbahasa dalam Menghubungkan Gambar/Benda dengan Kata Menggunakan Metode Penugasan melalui Make A Match pada Anak Kelompok A TK Kartini 3 Banjarmasin*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.<sup>3</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas anak, dan hasil perkembangan anak tentang kemampuan berbahasa anak dalam menghubungkan gambar/benda dengan kata. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindakan kelas, dengan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kombinasi model *Make*

---

<sup>3</sup> Fathul Jannah, “Mengembangkan Kemampuan Berbahasa dalam Menghubungkan Gambar/Benda dengan Kata Menggunakan Metode Penugasan melalui Make A Match pada Anak Kelompok A TK Kartini 3 Banjarmasin”, dalam *Skripsi* Universitas Lambung Mangkurat, 2019. <https://repo-mhs.ulm.ac.id/handle/123456789/32144>



*a Match*, metode penugasan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dalam menghubungkan gambar/ benda dengan kata.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dalam pemilihan subjek penelitian, yaitu kelompok A. Selain itu, persamaan lainnya terletak pada penggunaan gambar dan kata sebagai objek penelitian. Perbedaannya penelitian ini dengan apa yang akan peneliti teliti adalah pada penggunaan media pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan media gambar dan kata, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan aplikasi *wordwall*.

2. Fanny Mestyana Putri, 2020. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah.<sup>4</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media *Wordwall* efektif dalam konteks pembelajaran online pada siswa kelas 1 di MIN 2 Tangerang Selatan berdasarkan hasil ulangan. Penelitian ini menerapkan metode gabungan yang menggabungkan pendekatan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik yang digunakan meliputi kuesioner, media *Wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

---

<sup>4</sup> Fanny Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan", dalam *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah, 2020. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>

penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan efektif, dengan tingkat kelulusan peserta didik mencapai 80,35%, mengindikasikan efektivitas media *wordwall*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah sama-sama menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran secara daring serta menggunakan kuesioner untuk pengambilan data. Perbedaan penelitian ini adalah pada materi yang diujikan, peneliti menganalisis kekasaraan anak sedangkan penelitian ini membahas efektivitas materi matematika.

3. Komang Sella Silvia, 2021. *Pengembangan Media Word Wall untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak di Kelompok B Taman Kanak Kanak Negeri Desa Tista Tahun Ajaran 2020/ 2021*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.<sup>5</sup>

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *word wall* untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Desa Tista. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket yang kemudian di analisis menggunakan analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Media *word wall* dinyatakan valid dari para ahli dengan rata-rata nilai 3,57 untuk validasi ahli media, 3,83 untuk validasi ahli materi, dan 3,95 untuk validasi uji

---

<sup>5</sup> Komang Sella Silvia, “Pengembangan Media Word Wall untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak di Kelompok B Taman Kanak Kanak Negeri Desa Tista Tahun Ajaran 2020/ 2021”, dalam *Skripsi* Universitas Pendidikan Ganesha, 2021. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/8232>

praktisi. Hal ini menyatakan bahwa media word wall berada pada kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *word wall* untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak di kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Desa Tista mendapatkan hasil validitas tinggi, sehingga media *word wall* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan peneliti teliti, yaitu sama-sama menggunakan deskriptif kualitatif sebagai analisis data serta menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada pembahasannya, yaitu membahas implementasi *game wordwall* dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang dijadikan objek penelitian.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Peneliti menyajikan gambaran secara umum untuk penelitian yang akan dilakukan. Berikut sistematika penelitian yang akan dilakukan:

1. BAB I Pendahuluan. BAB ini terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penulisan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.
2. BAB II Landasan Teori yang berisikan uraian-uraian yang berkaitan dengan judul penelitian, yaitu, penerapan keaksaraan, gambar dan kata, serta *wordwall*.

3. BAB III Metode Penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian.
4. BAB IV Hasil Penelitian mencakup gambaran penelitian secara keseluruhan serta hasil analisis data dari berbagai data yang sudah disajikan sebelumnya.
5. BAB V Penutup Bab ini berisi simpulan dan saran-saran untuk penelitian.