

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Tempat Penelitian

TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu merupakan sekolah Taman Kanak-kanak yang dikelola oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Tanah Bumbu. Adapun gambaran tempat penelitian dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Sejarah berdirinya TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu

TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu ini didirikan pada bulan Juli tahun 2009. Sebelumnya TK ini bernama TK-SD Satu Atap TK-SDN 8 Kampung baru, merupakan program dari pemerintah pusat yang menyelenggarakan masing-masing 5 TK-SD Satu Atap di setiap Kabupaten dan salah satunya TK-SD Satu Atap TK-SDN 8 Kampung baru ini. Kemudian seiring berjalannya waktu berubah menjadi bukan lagi TK-SD Satu Atap tetapi menjadi TK Negeri Desa Barokah karena program tersebut tidak ada lagi. Maka TK Negeri Desa Barokah resmi berdiri dari tahun 2012 sampai sekarang. Sehingga dari peralihan tersebut maka otomatis berubah dari sistem administrasi, izin operasional dan lain sebagainya menyesuaikan ketentuan yang berlaku dan TK ini terdaftar di Dapodik dengan Nama TK Negeri Desa Barokah.³⁷

³⁷ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai Sejarah dan Gambaran TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 12 Januari 2023.

b. Gambaran tentang Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu Berlokasi di Jalan Sampurna, RT. 08 RW. 04 Desa Barokah Kecamatan Simpang Empat, Kabupaten Tanah Bumbu, Provinsi Kalimantan Selatan. Saat ini Jumlah pendidik ada 10, Kepala sekolah 1 dan TU 1 jadi keseluruhan Tenaga Pendidik dan Kependidikan ada 12 orang. Adapun jumlah murid atau peserta didik tahun ajaran 2022-2023 berjumlah 121 yang sudah terdaftar di Dapodik, Untuk jumlah peserta didik kelompok A berjumlah sekitar 47 orang dan sisanya kelompok B.³⁸

TK Negeri Desa Barokah terdiri 8 Rombel (Rombongan Belajar) kelompok A ada 3 rombel sedangkan kelompok ada 5 Rombel yang mana masing-masing rombel terdiri dari 14 sampai 15 peserta didik. Terdapat 1 Ruangan Kantor, 5 Ruangan Kelas, 1 Dapur, 4 Ruangan Toilet, 2 Ruangan Toilet untuk peserta didik dan 2 Ruangan Toilet untuk guru.³⁹

c. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi:

“Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, cerdas, terampil, mandiri dan kreatif.”⁴⁰

Misi:

1. Mewujudkan rasa keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan Pembelajaran MULOK dan Implementasi Serambi Madinah

³⁸ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai Sejarah dan Gambaran TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 12 Januari 2023.

³⁹ Sejarah dan Gambaran TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu

⁴⁰ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai Visi, Misi dan Tujuan TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 12 Januari 2023..

2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek
3. Pengembangan bidang pengetahuan dan teknologi sederhana berdasarkan minat dan bakat peserta didik
4. Menumbuhkan sikap kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan dan pengembangan diri yang terencana berkesinambungan
5. Mengembangkan daya kreatifitas peserta didik melalui kegiatan eksplorasi.⁴¹

Tujuan:

1. Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan Implementasi Serambi Madinah
2. Semua kelas melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan berbasis proyek
3. Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran yang berpusat pada anak
4. Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses pembelajaran dengan mengedepankan sikap kemandirian
5. Memberikan stimulus yang tepat untuk kegiatan yang eksploratif.⁴²

d. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh TK Negeri Desa Barokah ini bersifat dinamis yang artinya tidak tetap dan berubah sesuai dengan aturan yang berlaku. Mulai tahun ajaran 2009 menggunakan kurikulum KBK (Kurikulum Berbasis

⁴¹ Visi, Misi dan Tujuan TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

⁴² Visi, Misi dan Tujuan TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

Kompetensi) KBK 2004 sampai tahun ajaran 2015. Lalu, dari tahun ajaran 2015 sampai tahun ajaran 2021 TK Negeri Desa Barokah menggunakan Kurikulum 2013. Kemudian, dari tahun ajaran 2021 sampai tahun ajaran 2022 TK Negeri Desa Barokah menggunakan Kurikulum Darurat karena dampak pandemi *covid-19* yang mana peserta didik harus belajar dari rumah atau daring. Pemerintah menghimbau untuk menggunakan Kurikulum Darurat karena lebih mudah dan sederhana karena tidak terlalu banyak KD (Kompetensi Dasar) yang harus dicapai. Setelahnya Tahun Ajaran 2022-2023 ini status kurikulum yang digunakan TK Negeri Desa Barokah adalah Mandiri Berubah yaitu Kurikulum Merdeka.⁴³

Kurikulum Merdeka merupakan gambaran dari Kurikulum Darurat berubah menjadi Kurikulum Merdeka, sebetulnya tidak jauh berbeda dengan kurikulum sebelumnya namun pembelajarannya lebih fleksibel, kemudian pembelajarannya tersebut ialah pembelajaran diferensiasi yaitu pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, yang merupakan ciri-ciri dari pembelajaran Kurikulum Merdeka. Kemudian, Kurikulum Merdeka ini Capaian-nya (CP) berbeda, untuk masa TK adalah masa fondasi untuk capaian pembelajarannya, yang mana masa fondasi ini ada tiga capaian yang harus dikembangkan di TK. Pertama, Nilai Agama Moral dan Budi Pekerti. Kedua, Jati Diri. Ketiga, Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni. Dari tiga capaian tersebut diharuskan membuat alur tujuan pembelajaran (ATP), ATP ini sesuai dengan lembaga masing-masing, sesuai lingkungan dan kondisi serta daya dukung dari lembaga tersebut. Sebetulnya kurikulum merdeka

⁴³ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah Kurikulum TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 12 Januari 2023.

ini lebih mudah dan sederhana karena tergantung lembaga itu sendiri mengembangkannya, yang terpenting tidak melenceng dari prinsip-prinsip pembelajaran kurikulum merdeka tersebut.⁴⁴

e. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran di TK Negeri Desa Barokah ini dari Kurikulum KBK 2004 menggunakan Model Pembelajaran Kelompok. Kemudian, setelah menerapkan Kurikulum 2013 model pembelajarannya adalah Sentra. Adapun Ketika menggunakan Kurikulum Darurat, model pembelajaran yang digunakan model pembelajaran Kelompok ketika pembelajaran Luring . Sampai di Kurikulum yang sekarang yaitu kurikulum Merdeka dengan berbagai pertimbangan untuk penerapan agar maksimal maka digunakanlah Model Pembelajaran Kelompok. Tujuannya untuk mempermudah dan lebih terarah dalam pemberian pembelajaran, karena di kurikulum merdeka itu banyak pembelajarannya yang berbasis proyek. Dengan Model Pembelajaran Kelompok lebih mudah pengorganisasiannya, pengelompokkan peserta didiknya. Kalau sentra itu hanya terbatas di sentra itu saja tapi tidak bisa dikembangkan sesuai dengan rancangan pembelajaran dari guru-gurunya.⁴⁵

f. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran guru di TK Negeri Desa Barokah ini beragam menyesuaikan dari rancangan pembelajaran dulu. Para Guru hampir semua menerapkan Metode Pembelajarannya seperti diawali dengan Bercakap-cakap,

⁴⁴ Kurikulum TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.Pada tanggal 12 Januari 2023.

⁴⁵ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai Model Pembelajaran TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.Pada tanggal 12 Januari 2023.

bercerita, saat kegiatan inti menggunakan metode pemberian tugas, demonstrasi, eksperimen atau eksplorasi. Ada juga menggunakan metode Karya wisata ketika puncak tema agar untuk menambah pengetahuan anak dan tidak hanya belajar di dalam kelas perlu juga di luar kelas.⁴⁶

g. Media Pembelajaran

Media yang digunakan beragam yang secara umum mencakup media audio, media visual, media audio visual, media permainan, dll. Seperti menggunakan gambar, buku, atau langsung benda nyatanya. Adapun untuk *game wordwall* ini sendiri menggunakan media audio visual yang berbasis teknologi yakni dalam pengerjaannya menggunakan ponsel pintar sebagai media atau alat pembelajarannya.⁴⁷

2. Hasil Penelitian

Berikut ini akan disajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian seluruh data dari implementasi *game wordwall* dalam menghubungkan gambar dengan kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah tersebut akan dipaparkan dalam bentuk deskriptif.

a. Implementasi *Game Wordwall* dalam menghubungkan Gambar dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

1) *Game Wordwall*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara *game wordwall* merupakan *game* yang diakses melalui website dan dapat diakses melalui tautan

⁴⁶ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai Metode Pembelajaran TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 12 Januari 2023.

⁴⁷ Hasil Wawancara Media Pembelajaran TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 12 Januari 2023.

<https://wordwall.net/> *game* ini dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikala pandemi covid-19, dimana guru memberikan tugas melalui *game* tersebut sehingga pembelajaran tetap berjalan terkhususnya pada kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. *Game wordwall* ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kala pembelajaran luring atau pembelajaran tatap muka. *Game wordwall* tersebut berisi macam-macam templat untuk membuat permainan-permainan atau *game* yang edukatif.



Gambar 4.1. Tampilan Beranda Website *Wordwall*



Gambar 4.2. Tampilan Beranda Website *Wordwall*



Gambar 4.3. Tampilan Beranda *Game Wordwall*

2) Langkah-langkah Penggunaan *Game Wordwall*

Adapun langkah-langkah penggunaan *game wordwall* menurut hasil observasi dan wawancara adalah:

- a) Pertama-tama guru mengirimkan tautan <https://wordwall.net/id/resource/48149381> melalui grup *whatsapp* yang berisikan orang tua anak dan guru kelompok A1 sehari sebelum pelaksanaan kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* tersebut. Guru juga memberitahukan kepada orang tua untuk membawa ponsel pintar masing-masing ke sekolah untuk dipinjamkan kepada anak-anak ketika memainkan *game* ini nanti di sekolah.
- b) Kemudian guru mengirimkan di grup *whatsapp* tersebut sebuah video yang berisi langkah-langkah untuk memainkan *game wordwall*

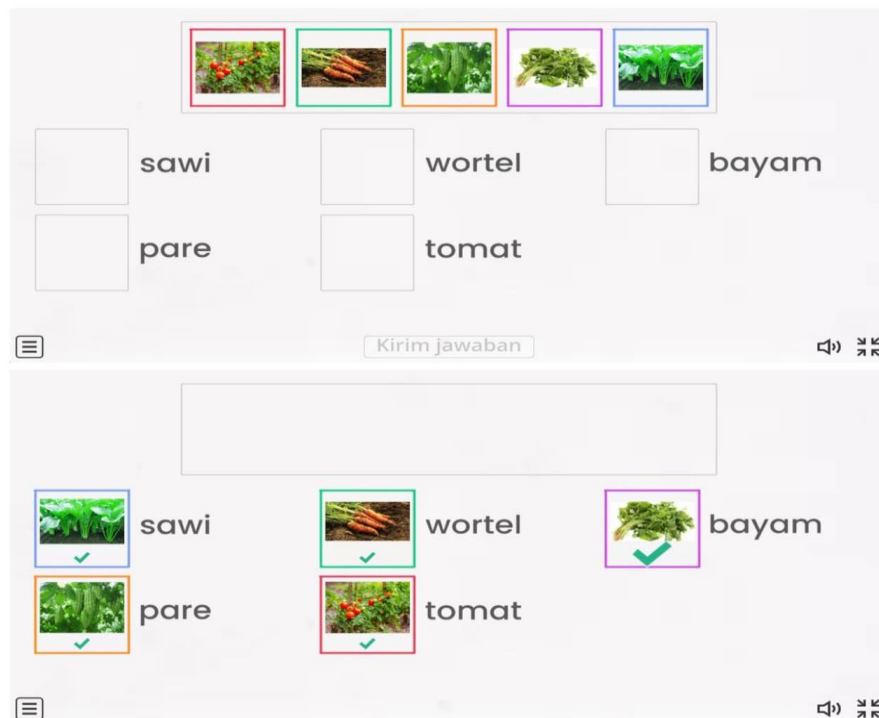
dengan melakukan perekaman layar untuk menjelaskan dari cara membuka tautannya sampai cara memainkannya.



Gambar 4.4. Guru Menjelaskan Cara Memainkan *Game Wordwall*

- c) Ketika di sekolah saat kegiatan berlangsung guru akan menjelaskan kembali secara langsung kepada anak. Adapun cara bermainnya sebagai berikut:
- (1) Membuka tautan yang dikirimkan
 - (2) Kemudian muncul tulisan untuk memulai *game* menghubungkan gambar dengan kata
 - (3) Mengklik mulai
 - (4) Selanjutnya muncul gambar dan kata

- (5) Peserta didik disuruh mencocokkan gambar dengan kata yang tersedia dengan cara menggeser gambar ke kata yang sesuai
- (6) Jika sudah cocok kemudian klik kirim jawaban.



Gambar 4.5. Tampilan *Game Wordwall* Menghubungkan Gambar dengan Kata

3) Evaluasi

Setelah anak melakukan kegiatan pembelajaran menghubungkan gambar dengan kata tersebut, guru mengecek hasil yang didapatkan dari masing-masing anak. Kemudian, guru akan memanggil satu persatu anak dengan meminta mereka memainkannya lagi. Anak tidak serta merta langsung mengerti ketika memainkannya, dengan guru memanggil anak satu persatu, guru dapat melihat secara langsung anak memainkannya dan jika ada anak yang masih belum

mengerti cara memainkannya dan masih ada terdapat kesalahan ketika anak menghubungkan gambar dengan kata tersebut maka guru akan menjelaskan kembali kepada anak sampai mengerti. Ketika anak berhasil menyelesaikan permainan tersebut, guru akan memberi apresiasi terhadap anak dengan memberi pujian. Lalu, Guru menilai berdasarkan urutan skor yang ditampilkan dalam *game* tersebut dalam pencocokan antara gambar dengan kata yang dilakukan oleh anak di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah. Adapun terdapat banyak anak yang kesulitan ketika menghubungkan gambar tersebut, maka guru akan menyederhanakan lagi untuk pemilihan kata-katanya dan memilih gambar yang sering dilihat anak.

Proses pembelajaran di sekolah manapun pasti akan membutuhkan media pembelajaran untuk membantu anak dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru. Berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu:

“Iya pasti harus menggunakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran itu adalah untuk mempermudah penyampaian guru kepada anak atau peserta didik. Agar anak itu memahami betul-betul apa yang dimaksud oleh gurunya dan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dikerjakan melalui media tersebut. Dan juga dengan melalui media dapat membuat suatu pembelajaran lebih menarik agar anak antusias dan semangat bermain dan belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.”⁴⁸

Hal ini didukung oleh penuturan guru kelompok A1 yang mengajar di TK Negeri Desa Barokah, sebagai berikut:

⁴⁸ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

“Pengalaman saya selama menjadi pendidik atau guru tk ini, memang semua pembelajaran itu harus menggunakan media. Karena jika tidak menggunakan media, pembelajarannya akan kurang menarik perhatian anak-anak. Kalau medianya hanya dengan kertas, hanya dengan spidol atau alat tulis lainnya itu kurang menarik. Jadi saya menggunakan media lainnya dan media yang saya gunakan itu sesuai atau berhubungan dengan pembelajaran yang saya sampaikan ke anak-anak. Atau medianya itu beragam tidak hanya satu dua media saja misalnya dalam satu hari ini kegiatan permainannya atau pembelajarannya ada tiga saya harus menyiapkan tiga media pembelajaran yang berbeda juga.”⁴⁹

Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa saat mengajar, guru menggunakan media dalam menunjang proses pembelajaran karena jika tidak menggunakan media, pembelajarannya akan kurang menarik perhatian anak-anak. Selanjutnya, kepala sekolah menuturkan bahwa di TK Negeri Desa Barokah penggunaan media pembelajaran cukup beragam:

“Media yang digunakan beragam. media ini tergantung dari rancangan pembelajaran yang dibuat oleh para guru-gurunya. Misalnya pembelajaran eksperimen guru-gurunya sudah menyiapkan media-medianya. Yang jelas semua kegiatan pembelajaran menggunakan media, apakah itu media elektronik ponsel misalnya, media APE, media dari bahan-bahan bekas, dapat juga menggunakan media-media lunak seperti air dan pasir, media gambar, media buku, atau langsung benda nyatanya.”⁵⁰

Hal ini didukung oleh penuturan guru kelompok A1 yang mengajar di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu:

“Beragam media yang saya gunakan seperti media APE, media dari bahan-bahan bekas, dapat juga menggunakan media-media lunak seperti air dan pasir, media gambar, media buku, atau langsung benda nyatanya. Dan menggunakan media elektronik seperti ponsel. dan saat pandemi lalu juga kan saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring keberadaan ponsel sangat membantu pada saat itu untuk kelancaran

⁴⁹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023

⁵⁰ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

*keberlangsungan belajar mengajar di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.*⁵¹

Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tentunya cukup beragam seperti media APE ataupun dari barang bekas dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, kepala sekolah dan guru menerapkan media pembelajaran terhadap kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu, seperti *Game Wordwall* yang diketahui oleh kepala sekolah dan kemudian diterapkan saat kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepala sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu sebagai berikut:

*“Iya saya mengetahuinya, game wordwall itu sendiri dirancang ketika pembelajaran masa pandemi covid 19, jadi guru-guru disini terutama guru kelompok A1 punya ide kreatif bagaimana caranya memberikan pembelajaran dengan online yang menarik bagi anak dan anak menyukai itu. Kita tidak dapat pungkiri anak-anak itu sangat suka game, jadi guru kelompok A1 ini membuat game yang mana game tersebut berisi edukasi atau pembelajaran supaya anak tidak bosan dan anak tidak malas. Oleh sebab itu guru kelompok A1 merancang pembelajaran itu dengan menggunakan media game wordwall.”*⁵²

Kemudian, wawancara dilakukan kepada guru kelompok A1 yang mengajar di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu, mengatakan bahwa:

*“Game wordwall ini sebenarnya merupakan website lebih tepatnya website yang bernama wordwall yang mana website tersebut berisi macam-macam template untuk membuat permainan-permainan atau game yang edukatif.”*⁵³

⁵¹ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

⁵² Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

⁵³ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa pengetahuan kepala sekolah dan guru terhadap *game wordwall* sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran. *Game wordwall* ini, mudah digunakan oleh guru dan siswa, dimana guru menyuguhkan langkah-langkah yang mudah dengan membimbing peserta didik menggunakan *game* tersebut. Sehingga, *game wordwall* sejatinya bermanfaat jika diimplementasikan dalam proses pembelajaran terutama kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Seperti penuturan kepala sekolah di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu saat wawancara:

“Berawal dari masa pandemi itu guru-guru terutama guru kelompok A1 menggunakan dan mengimplementasikan game wordwall ini untuk media pembelajaran. Sekarang setelah masa pandemi berakhir kegiatan pembelajaran sudah tatap muka terkadang guru-guru terutama guru kelompok A1 masih menggunakan media game wordwall ini apalagi dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Karena anak tidak mungkin melihat gambar dengan secara visual saja atau gambar biasa-biasa saja jadi untuk tampilan lebih menariknya terkadang guru-gurunya menggunakan game wordwall ini untuk mengenal atau menghubungkan kata dengan gambar.”⁵⁴

Hal ini didukung oleh penuturan guru kelompok A1 yang mengajar di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu saat wawancara:

“Pertama saya menyesuaikan dulu dengan tema pembelajaran misalnya hari ini temanya tema tanaman itu saya mencari referensi kira-kira tanaman apa saja yang harus saya buat kata-katanya terus gambarnya apa saja yang saya siapkan. Setelah saya tau saya konsep misalnya tema hari ini lebih spesifik tema tanaman sayur jadi apa saja tanaman sayur itu misalnya ada bayam, ada kangkung, ada wortel, ada kol, yang dimana sayur-sayur yang saya sebutkan ini familiar oleh anak. Kemudian saya cari gambarnya kemudian saya cari kata-katanya yang sesuai. Nanti anak-anak ketika bermain tinggal menarik atau menghubungkan, misalnya ada gambar yang muncul ada tulisan apa yang pas nah disitu anak menghubungkannya. Karena saya mengajar di kelompok A jadi sedikit saja cukup satu kata saja misalnya wortel tidak

⁵⁴ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

perlu banyak kata. Lalu kita bimbing anak-anak seperti “ini adalah tulisan wortel” jadi anak-anak tinggal mencari gambarnya saja yang sesuai. Jadi hal tersebut membuat anak tertarik, kalau kita ulang-ulang nanti dia hafal sendiri atau ingat tidak perlu dibimbing lagi “Oh iya ini gambar wortel dan tulisannya begini” lalu anak itu antara gambar dan katanya sudah nempel karena diulang-ulang tadi. Seenggaknya anak tersebut tau “oh wortel ini huruf awalnya adalah w” dan ada huruf lainnya o-r-t-e-l tidak perlu harus bisa mengejanya dulu tapi anak mengenal huruf-huruf tersebut.”⁵⁵

Selain itu juga, guru kelompok A1 yang mengajar mengajar di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu menuturkan bahwa penggunaan *game wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak, seperti berikut:

“Sangat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Karena sudah saya katakan sebelumnya, Pertama untuk mendapatkan hasil yang baik itu paling tidak anak tersebut mau dan kemudian menarik perhatian anak. Dan untuk bermain game wordwall ini sangat menarik jadi anak-anak antusias. seperti melihat gambar bayam, dia anak ini tau tulisan bayam nama bayam berarti kita hanya menyiapkan kata “bayam” di awali dari huruf apa dulu yaitu huruf “B” dan anak tersebut mencari huruf “B” tersebut. Lama kelamaan kalau kita ulang-ulang anak tersebut akan tau “bayam” itu huruf nya apa saja pada kata “Bayam” terdapat huruf apa saja begitu. Jadi sangat membantu sekali memang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak menggunakan game wordwall dalam menghubungkan gambar dengan kata ini.”⁵⁶

Disimpulkan berdasarkan hasil wawancara di atas yang telah dipaparkan, maka *game wordwall* sangat bermanfaat untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran menghubungkan gambar dengan kata, sebab dapat memudahkan anak dalam mengenal huruf sekaligus teknologi. Sehingga dalam hal ini *game* tersebut mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

⁵⁵ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

⁵⁶ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

- b. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Anak dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran tentu saja memiliki banyak manfaat baik untuk guru dan anak. Tak terlepas dari hal ini, *game wordwall* ternyata memiliki banyak manfaat dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata. Seperti yang dituturkan oleh kepala sekolah di TK Negeri Desa Barokah, di bawah ini:

“Manfaatnya banyak, pertama anak mengenal penggunaan teknologi, bahwa di ponsel itu anak tidak hanya memainkan game yang disuguhkan oleh aplikasi-aplikasi game yang dapat di unduh di playstore saja, tetapi di game di ponsel itu juga anak-anak bisa belajar, bisa bermain game yang mengedukasi contohnya menghubungkan gambar dengan kata ini. Dan dengan menggunakan game wordwall ini anak lebih antusias lebih menarik karena pembelajarannya tersebut disuguhkan dalam bentuk game. Dengan menggunakan game wordwall ini terutama dalam kegiatan menghubungkan gambar dengan kata ini manfaatnya untuk menggugah minat anak untuk mengenal kata dan gambar itu besar sekali.”⁵⁷

Terlepas dari manfaat yang disuguhkan oleh *game wordwall* ini, dalam pengimplementasiannya tentu saja mengalami berbagai macam permasalahan yang termasuk faktor pendukung dan juga faktor penghambatnya.

Berikut ialah faktor pendukung dari *game wordwall* menurut penuturan guru kelompok A1 yang mengajar di di TK Negeri Desa Barokah di bawah ini:

“Pertama faktor pendukung dari pengimplementasian game wordwall ini adalah wifi yang tersedia di sekolah untuk mengakses gamenya lewat website, yang kedua dukungan dari orangtua, dimana orang tua memberikan atau meminjamkan hp mereka kepada anak untuk dimainkan”⁵⁸

⁵⁷ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

⁵⁸ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

Dukungan orang tua sangatlah penting dalam menunjang kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game wordwall* ini karena sebagaimana telah dituturkan oleh guru kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah dengan adanya dukungan dari orang tua yang meminjamkan *smartphone*-nya kepada anak. Selain itu pula dukungan dari Kepala Sekolah tak kalah penting karena mendukung berlangsungnya kegiatan ini, seperti yang dipaparkan oleh Kepala Sekolah di TK Negeri Desa Barokah ini sebagai berikut:

“Game wordwall itu sendiri dirancang ketika pembelajaran masa pandemi Covid-19, jadi guru-guru disini terutama guru kelompok A1 punya ide kreatif bagaimana caranya memberikan pembelajaran dengan online yang menarik bagi anak dan anak menyukai itu. Kita tidak dapat pungkiri anak-anak itu sangat suka game, jadi guru kelompok A1 ini membuat game yang mana game tersebut berisi edukasi atau pembelajaran supaya anak tidak bosan dan anak tidak malas. Oleh sebab itu guru kelompok A1 merancang pembelajaran itu dengan menggunakan media game wordwall”⁵⁹

Dari hasil wawancara maka dapat diketahui ada tiga faktor pendukung dalam pengimplementasian *game wordwall* menghubungkan gambar dengan kata ini yaitu: Pertama, Jaringan wifi yang tersedia di sekolah untuk mengakses website *game wordwall*; Kedua, Dukungan dari Orangtua yang meminjamkan *smartphone*-nya kepada anak agar anak dapat mengakses dan memainkan *game wordwall* ini; Ketiga, Dukungan dari Kepala Sekolah yang memberikan respon positif berlangsungnya kegiatan menghubungkan gambar dengan kata ini melalui *game wordwall*.

⁵⁹ Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

Selain faktor pendukung, pengimplementasian *game* ini juga terdapat berbagai faktor penghambat seperti yang dipaparkan guru kelompok A1 di TK Negeri Desa Barokah sebagai berikut:

“Tamplat-tamplat yang digunakan untuk membuat gamenya terbatas karena satu kali akses menggunakan email dibatasi dengan 5 tamplat saja dan untuk mengakses tamplate yang tak terbatas harus membayar, selain itu ada beberapa anak yang kurang memahami untuk pengerjaan kegiatan menghubungkan gambar dengan kata, menjadikan saya harus lebih ekstra untuk membimbing anak, sehingga ini menyebabkan keterbatasan waktu pembelajaran.”⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka dapat diketahui faktor penghambat dalam pengimplementasian *game wordwall* untuk kegiatan menghubungkan gambar dengan kata ini ada tiga yakni sebagai berikut; Pertama, Tamplat-tamplat yang digunakan untuk membuat *gamenya* terbatas karena satu kali akses menggunakan email dibatasi dengan 5 tamplat saja dan untuk mengakses tamplat yang tak terbatas harus membayar; Kedua, Masih ada anak yang kurang memahami untuk pengerjaan kegiatan menghubungkan gambar dengan kata yang menjadikan guru harus lebih ekstra lagi membimbing anak; Ketiga, Karena guru harus menjelaskan atau membimbing kembali anak yang masih belum memahami cara menghubungkan gambar dengan kata ini mengakibatkan perlu waktu tambahan sedangkan waktu pembelajaran terbatas.

B. PEMBAHASAN

1. Implementasi *Game Wordwall* dalam menghubungkan Gambar dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu

⁶⁰ Hasil Wawancara dengan Guru Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu. Pada tanggal 19 Januari 2023.

Setiap proses pembelajaran di sekolah tentunya menggunakan media pembelajaran yang direncanakan secara rinci dan runtut, sehingga memiliki hasil yang sempurna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran itu adalah untuk mempermudah penyampaian guru kepada anak atau peserta didik. Agar anak itu memahami betul-betul apa yang dimaksud oleh gurunya dan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dikerjakan melalui media tersebut. Karena jika tidak menggunakan media, pembelajarannya akan kurang menarik perhatian anak-anak.

Para guru di TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu ini mengimplementasikan *game wordwall* dalam proses pembelajaran karena *game* ini berisi macam-macam templat untuk membuat permainan-permainan atau *game* yang edukatif. *Game wordwall* adalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna kepada peserta didik serta mudah untuk digunakan. Tema dalam *game* juga dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Selain itu, mode penugasan diterapkan melalui *website wordwall* sehingga peserta didik dapat mengakses melalui perangkat ponsel pintar melalui rumah masing-masing.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rozi, Ranti dan Zulfa mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *game wordwall* bermanfaat dengan merubah suasana belajar dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran, lebih memahami isi materi pelajaran, dan meningkatkan hasil belajarnya.⁶¹ Selain itu, Rizki dalam

⁶¹ Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, Zulfa Zulfa, "Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung" *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 6 No. 2, 2021. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph/article/viewFile/28828/16859>

penelitiannya menyebutkan bahwa *game* edukasi *Wordwall* dapat memotivasi serta memberi semangat siswa untuk belajar secara online.⁶²

Game tersebut diimplementasikan didasarkan dari hasil analisis guru terhadap silabus. Dimana guru akan menyesuaikan terlebih dahulu dengan tema pembelajaran kemudian dituangkan dalam bentuk RPPM dan RPPH, misalnya hari ini temanya tanaman maka guru akan melihat referensi tanaman apa saja yang wajib dibuatkan kata-kata dan gambar apa saja yang disiapkan. Setelah itu, dalam proses pembelajaran, ketika anak-anak sedang bermain tinggal menarik atau menghubungkan antara kata dan gambar, misalnya ada gambar yang muncul ada tulisan apa yang cocok, disitu anak menghubungkannya.

Hal ini sesuai dengan karakteristik *game wordwall* yaitu:

- a. Tingkat kesulitan dalam *game wordwall* dapat diatur sesuai level. Semakin tinggi level yang dipilih, maka tingkat kesulitan testnya semakin tinggi. Dengan demikian, tingkat kesulitan dalam *game wordwall* dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
- b. Menawarkan permainan yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi tertarik dengan latihan-latihan yang diberikan guru untuk menuntun mereka untuk berkembang dengan cara yang menyenangkan.
- c. Memberikan pengalaman peserta didik dalam segi teknik. Peserta didik dapat memainkan permainan meskipun gagal, tetapi mereka dapat mengulangi serta mencobanya untuk menyegarkan sistem dalam bermain.

⁶² Rizki Dwi Lestari, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Wordwall* di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, Vol. 02, No. 02, 2021. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/11309/4503>

- d. Dapat dimainkan secara individu atau sendirian karena cenderung mudah untuk digunakan.⁶³

Pengimplementasian *game wordwall* tersebut tentunya membawa dampak positif untuk anak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti ditemukan bahwa *game* tersebut sangat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Sebab dengan disediakannya gambar dan kata anak dapat menghafal dan mengetahui huruf dan mereka juga akan mengeja kata-kata yang disesuaikan dengan gambar, sehingga mendapatkan hasil yang baik dan juga tentunya anak tersebut memiliki keinginan untuk belajar dan menarik perhatian anak, yang menyebabkan anak-anak antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kelebihan dari *game wordwall*, yaitu:

- a. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- b. Model penugaskan ada pada software *wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- c. Bersifat kreatif.

Kekurangan dari *game wordwall*, yaitu:

- a. Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- b. Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- c. Hanya dapat dilihat karena media visual.⁶⁴

⁶³ Siti Faizatun Nissa dan Novida Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Mina.....", h. 2857. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Anak dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu

Pengimplementasian *game wordwall* dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu menyuguhkan berbagai manfaat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa anak dapat mengenal penggunaan teknologi, yaitu *smartphone* tidak hanya untuk memainkan *game* saja namun dengan adanya *game wordwall* ini anak bisa bermain *game* sambil belajar contohnya menghubungkan gambar dengan kata ini.

Materi pembelajaran yang di bungkus dalam suatu *game online* berbasis edukasi ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa. *Game* edukasi yang dimaksud adalah *game online wordwall* merupakan sebuah bentuk aplikasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran, sumber dalam pembelajaran bahkan sebagai alat untuk penilaian yang berbasis daring dan menarik untuk siswa. Adapun manfaat media gambar dan kata dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya
- b. Adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar anak
- c. Membangkitkan motivasi dan minat belajar anak
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan efektif
- e. Menyajikan pesan atau informasi belajar bagi seluruh anak

⁶⁴ Arif, A. M., Unik., H. S, Aisyah, L. H., Meti, A., & Windy, A, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti", *Jurnal Universitas Pahlawan*, Vol. 1 No. 2, 2021, h. 557. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/Innovative/article/view/3109/2041>

- f. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak⁶⁵

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi yang dilakukan ditemukan bahwa dalam pengimpelentasian *game wordwall* terdapat faktor penghambat dan pendukung, yaitu:

- a. Faktor pendukung
 - 1) Jaringan wifi yang tersedia di sekolah.
 - 2) Dukungan orang tua.
 - 3) Dukungan kepala sekolah.
- b. Faktor penghambat
 - 1) Tamplat-tamplat yang digunakan untuk membuat *gamenya* terbatas karena satu kali akses menggunakan email dibatasi dengan 5 tamplate saja
 - 2) Anak yang kurang memahami untuk pengerjaan menghubungkan antara gambar dengan kata ini
 - 3) Keterbatasan waktu pembelajaran.

Berbeda dengan Faktor penghambat dari penelitian lain. Faktor Penghambat dalam penggunaan *game wordwall* ini ialah jaringan internet yang kurang stabil, masih ada peserta didik yang belum lancar mengoperasikan laptop, dan peserta didik kurang fokus ketika ada notifikasi yang tampil di laman media pembelajaran.⁶⁶

⁶⁵ Prima Mutia sari, and Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol. 4 No. 2, 2021, h. 195. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>

⁶⁶ Khairunnisa, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang", *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, Vol. 2, 2023, h. 360. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/14318>