

MENINGKATKAN KOSAKATA DENGAN MEDIA WORDWALL PADA ANAK KELOMPOK KELAS B DI TK ADINDA SURABAYA

Catur Yawaliul Fatimah¹ dan Sugito Muzaqi²
Universitas Narotama^{1,2}
caturfatimah333@gmail.com¹

ABSTRAK

Bahasa merupakan salah satu program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak didik dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa, salah satu aspek yang dipelajari anak TK adalah pembelajaran penguasaan kata yang bertujuan meningkatkan jumlah kata yang dikuasai siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru, penguasaan huruf siswa kelompok kelas B di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya masih rendah. Permasalahan utama yang sangat memengaruhi rendahnya kemampuan penguasaan kata siswa adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Sehingga diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kata. Media yang dapat membantu pembelajaran di kelas lebih menyenangkan menggunakan *game digital* yaitu media aplikasi *Wordwall*. Penelitian dilakukan di kelompok kelas B TK Adinda dengan total jumlah siswa yang diobservasi 9 (sembilan) orang. Kriteria nilai yang dibuat yaitu kurang (1-4), cukup (5-8), baik (9-12) dan sangat baik (13-16). Observasi dibagi menjadi 3 tahap yaitu pra-siklus, siklus I dan siklus II. Pada Pra Siklus ini rata-rata dari 9 murid yaitu 7 dengan kriteria baik, rata-rata nilai yaitu 10 pada Siklus I dengan kriteria baik, dan terakhir pada Siklus II rata-rata lebih meningkat sebesar yaitu 11,89 dengan kriteria baik.

Kata Kunci: *kata, media pembelajaran, worldwall*

ABSTRACT

Language is one of the learning programs in Kindergarten aimed at developing fundamental skills that enable students to communicate orally with their environment. In language instruction, one aspect that preschool children learn is word mastery, which aims to increase the number of words students can comprehend. Based on interviews with teachers, the letter mastery of students in Class B at Adinda Kindergarten, Sidosermo, Wonocolo Subdistrict, Surabaya City, is still low. The primary issue significantly affecting students' word mastery is the use of inappropriate teaching methods by teachers and the limited utilization of instructional media. Therefore, appropriate teaching methods and media are required to enhance word mastery. One media that can facilitate more enjoyable classroom learning is the digital game application called Wordwall. The research was conducted in Class B at Adinda Kindergarten, with a total of 9 students observed. The assessment criteria were categorized as follows: poor (1-4), fair (5-8), good (9-12), and excellent (13-16). The observation was divided into three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II. In the pre-cycle stage, the average score of the 9 students was 7, categorized as good. In cycle I, the average score increased to 10, also categorized as good. Finally, in cycle II, the average score further improved to 11.89, remaining in the good category.

Keywords: *drawing creativity, plant media, class action*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang bertujuan agar anak didik dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa, salah satu aspek yang dipelajari anak TK adalah pembelajaran penguasaan kata yang bertujuan meningkatkan jumlah kata yang dikuasai siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru, penguasaan huruf siswa kelompok kelas B di TK Adinda Sidosermo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya masih rendah.

Hal tersebut disebabkan oleh beberapa hal diantaranya adalah (1) penyampaian materi yang masih monoton, (2) penggunaan media yang masih terbatas, (3) perhatian siswa yang kurang memerhatikan guru dalam menyampaikan materi dan (4) siswa merasa asing dan belum bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya. Dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang sangat memengaruhi rendahnya kemampuan penguasaan kata siswa adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, sehingga diperlukan metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan penguasaan kata pada siswa.

Kedudukan media pembelajaran adalah sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dan siswa, dan interaksi siswa dengan lingkungannya. Aplikasi *wordwall* merupakan alat atau media interaktif evaluasi pembelajaran berbentuk *games* yang digunakan untuk memotivasi peserta didik terhadap materi yang diberikan dan dapat mengembangkan daya berpikir serta daya saing siswa dalam memahami materi. Hal yang paling menarik dari aplikasi *wordwall* ini banyak fitur-fitur game dan dapat dimainkan secara Offline melalui alat cetak yang disediakan (Putra et al., 2021). Menurut Tsarrotin Nafiah bahwa *wordwall* merupakan website yang cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran (Nafiah, 2021).

Peneliti terdorong untuk menggunakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kata bahasa Indonesia pada anak TK. Salah satu upaya yang dilakukan pengajar atau guru untuk meningkatkan kualitas menyimak siswa dengan memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Alat teknologi yang sering digunakan yaitu handphone, seperti yang disampaikan oleh kepala seksi statis kemiskinan, BPS, Nur Syahrizal dalam *bisnis.com* (2018) bahwa ponsel menjadi media yang banyak mengakses internet di Indonesia, yakni mencapai 91,67%, sementara itu laptop 22,91% dan komputer 16,96% (Hafi Hafsah et al., 2021).

LANDASAN TEORI

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru atau pendidik dalam merangsang, mengarahkan, membimbing dan mendorong serta mengorganisir dalam proses belajar peserta didik sehingga memiliki pengetahuan dan kebudayaan dengan mampu mengembangkan pengetahuan yang sesuai dengan tujuan kegiatan pendidikan (Hanafi, 2019). Metode belajar mengajar dapat diartikan sebagai cara-cara yang dilakukan untuk menyampaikan pengetahuan pada subjek (peserta didik) atau anak melalui kegiatan belajar

mengajar, baik di sekolah, pondok, kampus dan lain-lain (Amri, 2013). Dalam pembelajaran ada beberapa metode pembelajaran yaitu metode ceramah dan metode demonstrasi.

Masing-masing metode di atas memerlukan media pembelajaran yang tepat. Media itu sendiri dapat mewakili apa yang kurang mampu pengajar atau guru ucapkan melalui kata-kata dan kalimat tertentu (Ellsworth, 2005). Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan perasaan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima nya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Wafiqni & Putri, 2021). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan isi materi pelajaran, yang terdiri antara lain perekam suara, wordwall, kaset, kamera, wordwall recorder, film, slide (gambar bingkai) gambar, foto, televisi, grafik dan computer (Arsyad, 2010). Terdapat 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio visual semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, 8) media cetak (Sadirman, 2007).

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai yaitu menggunakan media *game wordwall*. Adam (Wagstaff, 1999) menyebutkan bahwa wordwall berfungsi sebagai catatan permanen dari pembelajaran bahasa yang dilakukan siswa. Pengajaran semantik yang berupa fonetik dapat mendukung perkembangan kemampuan siswa. *Wordwall* merupakan game edukasi yang bertujuan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Jenis-jenis permainan yang terdapat di wordwall yaitu permainan klasik *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki), *Find the Match* (Mencari padanan), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the box*, *Word Search* (Cari kata), *Balloon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*, *Random Wheel* (Roda acak) (Sari & Yarza, 2021).

Pembelajaran bahasa ini akan terdiri dari pembelajaran kosakata yang diberikan secara bertahap. Penguasaan kosakata adalah ukuran kemampuan seseorang akan kosakata yang meliputi: tahap pertama membedakan bunyi huruf yang satu dengan yang lain, dengan membedakan pelafalan hurufnya. Tahap kedua, mengenali petanda gramatika seperti urutan kata, imbuhan dan intonasi. Tahap ketiga, aplikasi yaitu menggunakan kata dalam percakapan dan pemilihan kata yang tepat (Izzan, 2011). Menurut Hastuti (1992:24) bahwa penguasaan kosakata penting agar peserta didik mampu memahami kata atau istilah dan mampu menggunakan di dalam tindak berbahasa, baik itu menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Silfana, 2018). Penguasaan kosakata mempunyai peran penting dalam kehidupan, khususnya dalam berkomunikasi.

METODE PENELITIAN

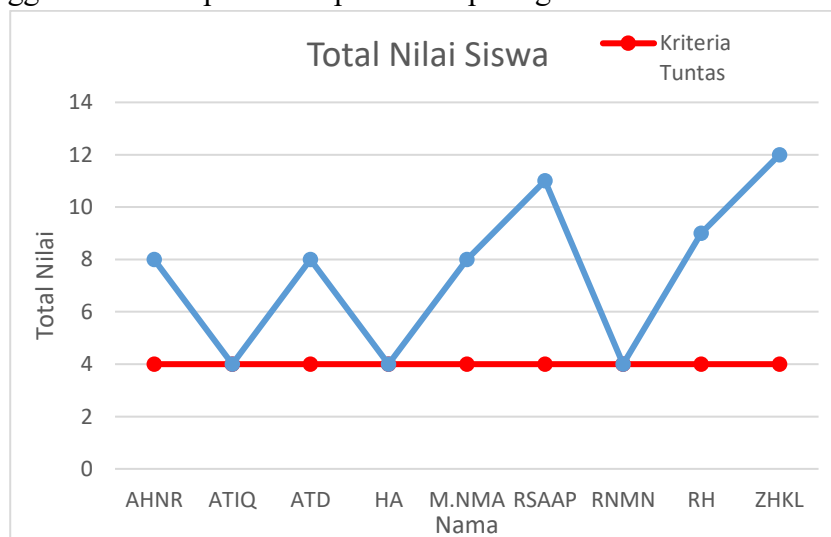
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dalam bahasa inggris disebut dengan *Classroom Action Research* (CAR) dilakukan sendiri dan bekerjasama dengan guru kelompok kelas A B di TK Adinda Surabaya. Waktu penelitian selama 2 bulan yaitu pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2022.

Pengambilan data akan terbagi menjadi 3 tahap yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Subyek penelitian ini 9 anak yang terdiri dari 4 laki-laki dan 5 perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH), Observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama 3x tahap yang disebut pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan metode penelitian kuantitatif. Setiap siklus akan terdiri dari 4 (empat) tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada proses perencanaan ini dilakukan guna menyiapkan segala kebutuhan proses penelitian terdiri dari (1) Menyusun silabus dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) Memilih metode pembelajaran yang akan digunakan, (3) Menyiapkan *wordwall* dan (4) Menyiapkan lembar observasi. Dilanjutkan oleh pelaksanaan yang terbagi menjadi tiga kegiatan antara lain kegiatan awal \pm 30 menit, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir. Setelahnya kegiatan pengamatan dengan mengisi lembar observasi sebagai data pendukung hasil pengamatan. Terakhir yaitu refleksi dengan pengumpulan hasil data dan diskusi dengan teman sejawat untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan dan kelemahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Pada proses belajar mengajar sebelum menggunakan media *wordwall* didapatkan hasil rata-rata nilai dari 9 murid yaitu 7,56. Terdapat 6 orang siswa yang dinyatakan tuntas dan 3 orang siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Standar kriteria keberhasilan yang ditetapkan pada tingkatan cukup. Standar keberhasilan cukup adalah siswa memiliki nilai total minimal lebih dari 8 dari 4 kosakata yang diberikan. Hasil nilai terendah pada total nilai 4 dan tertinggi 12. Nilai tiap siswa dapat dilihat pada grafik Gambar 1 di bawah ini.



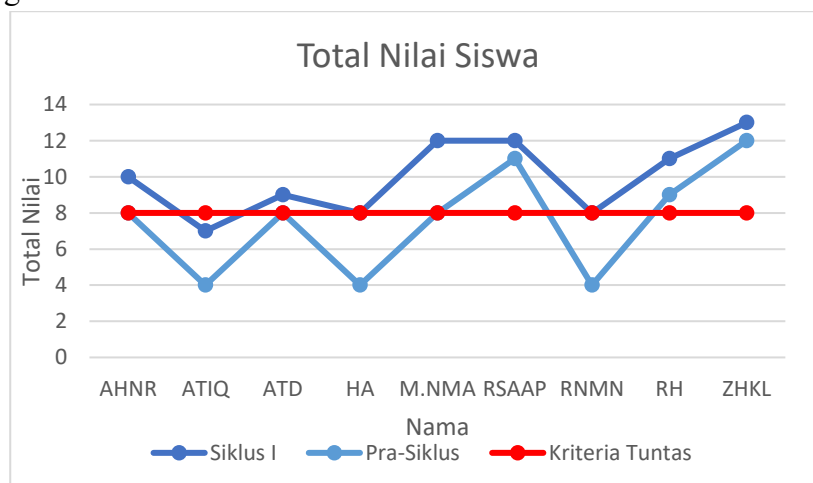
Gambar 1 Grafik Total Nilai Setiap Siswa pada Pra-Siklus

Hasil dari pra siklus menjadi bahan refleksi bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran pada tahap selanjutnya. Pada siklus I dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus I penggunaan media *worldwall* telah diterapkan untuk meningkatkan kosakata terhadap anak. Hasil penilaian pada siklus I dapat dilihat dilampiran menunjukkan peningkatan hasil rata-rata nilai

dari 9 murid yaitu 10. Nilai rata-rata 10 masuk pada kategori baik dan terjadi peningkatan nilai total sebesar 2,44. Terdapat 6 orang yang dinyatakan tuntas dengan kriteria memiliki nilai total minimal 9 yang termasuk pada kategori baik. 3 orang siswa yang dinyatakan tidak tuntas memiliki nilai total kurang dari 9. Nilai terendah 7 dan tertinggi 13. Peningkatan nilai dari masing-masing siswa dapat dilihat pada Gambar 2.

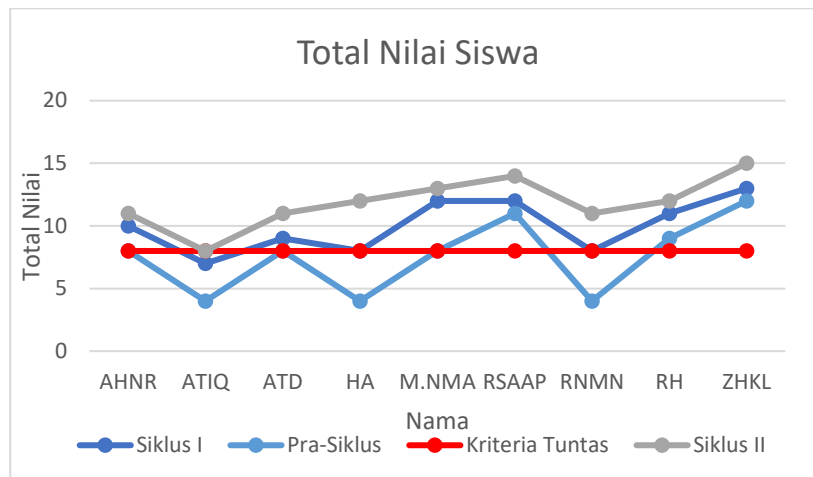
Dapat dilihat dari grafik di atas jika kemampuan setiap siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan belajar menggunakan media worldwall. Peningkatan penilaian ini sesuai dengan hipotesis melalui media *wordwall* dapat meningkatkan kosakata anak kelompok kelas B di TK Adinda Surabaya melalui media *wordwall* dapat meningkatkan kosakata anak kelompok kelas B di TK Adinda Surabaya. Gambar 4.2 juga telah sesuai dengan Wagstaf (1999) bahwa *wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa. Setelah peningkatan nilai dapat dilihat di siklus I peneliti ingin mengoptimalkan kemampuan siswa pada siklus II.

Siklus II adalah proses pembelajaran yang sama dilakukan pada siklus I hanya saja dilakukan kembali sebagai upaya optimalisasi dari kemampuan siswa. Dari hasil siklus 1 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 1,89. Nilai rata-rata pada siklus II yaitu 11,89 dengan nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 15. Pada siklus II siswa yang masuk pada kriteria tuntas 8 orang dan tidak tuntas 1 orang. Peningkatan kemampuan sifat dapat dilihat dari gambar 4.3 grafik di bawah ini.



Gambar 2 Grafik Total Nilai Setiap Siswa pada Pra-Siklus dan Siklus I

Siklus II adalah penyempurnaan dari 2 tahap yang sudah dilakukan sebelumnya. Siklus II adalah proses pembelajaran yang sama dilakukan pada siklus I hanya saja dilakukan kembali sebagai upaya optimalisasi dari kemampuan siswa. Dari hasil siklus 1 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 1,89. Nilai rata-rata pada siklus II yaitu 11,89 dengan nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 15. Pada siklus II siswa yang masuk pada kriteria tuntas 8 orang dan tidak tuntas 1 orang. Peningkatan kemampuan sifat dapat dilihat dari Gambar 3 grafik di bawah ini.



Gambar 3 Grafik Total Nilai Setiap Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dapat disimpulkan pada penelitian ini siswa mengalami peningkatan dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan ini dialami oleh setiap siswa sehingga media worldwall dapat diterapkan sebagai media yang relevan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk memahami kosakata baru. Media worldwall telah memenuhi ciri utama dari media pembelajaran yaitu suara, visual dan gerak (Sadirman, 2007).

Setelah dilakukan proses observasi dan refleksi peneliti membuat validasi dari hasil observasi dengan meminta angket pada pengajar. Survey dilakukan dengan memberikan form angket kepada wali kelas siswa yang dijadikan sampel observasi. Hasil dari pengisian angket wali kelas menjawab 7 (tujuh) pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. List pertanyaan didapat dilihat pada lampiran. Pertanyaan yang diajukan seputar efektivitas media worldwall sebagai media pembelajaran dan perkembangan siswa setelah menerapkan metode ini.

Wali kelas TK Adinda kelas B yaitu Siti Rofiqoh, S.Pd. menjelaskan jika guru sebelumnya menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis untuk mengajarkan kosa kata kepada siswa. Metode ini tidak lagi efektif seiring dengan perkembangan teknologi. Media papan tulis hanya dapat menggambarkan kosakata secara visual dan memerlukan waktu untuk memvisualkan dengan baik. Selanjutnya kendala untuk siswa adalah perlu waktu untuk memahami gambar visual yang tidak ada keterangan suara dan gerak. Sehingga para siswa perlu dibantu oleh gerak atau visual yang diperagakan oleh guru.

Setelah penerapan media worldwall para siswa lebih mudah memahami dan mencerna kosakata karena media yang disampaikan memenuhi ciri utama media yaitu visual, suara dan gerak. Hasil pemahaman para siswa juga meningkat dapat dibuktikan secara kuantitatif dengan grafik yang telah dibahas di atas. Peningkatan perkembangan nilai rata-rata total siswa dari pra-siklus hingga siklus II sebesar 57%. Pada pra-siklus rata-rata nilai total siswa sebesar 7,56 dan pada siklus II rata-rata nilai total siswa sebesar 11,89.

Saran untuk metode kelompok dapat dikembangkan menjadi metode belajar mandiri dengan media worldwall dilengkapi oleh penjelasan tentang cara bermain dan penjelasan secara singkat tentang gambaran kosakata yang disampaikan. Sehingga, para siswa dapat belajar secara mandiri dirumah dan siswa dapat menjawab dengan fitur voice note. Pengembangan metode belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang diterapkan saat ini

yaitu kurikulum merdeka belajar yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Dengan modifikasi metode pembelajaran dan penambahan fitur pada media worldwall diharapkan respon para siswa dalam belajar berbagai kosakata baru dapat meningkat. Semua hasil pengisian angket ini murni disampaikan oleh wali kelas sebagai bahan evaluasi dan validasi data yang telah didapatkan.

KESIMPULAN

Penelitian dilakukan di kelompok kelas B TK Adinda dengan total jumlah siswa yang diobservasi 9 (sembilan) orang. Siswa dibentuk dalam bentuk kelompok besar belajar dengan satu guru yang menyampaikan materi. Observasi dibagi menjadi 3 tahap yaitu pra-siklus, siklus I dan siklus II. Pada ketiga tahap tersebut diberikan 4 (empat) soal kosakata berbeda dan dilakukan penilaian perkembangan kemampuan pemahaman setiap anak. Pra-siklus terdiri dari 6 siswa atau sebesar 66,67% termasuk pada kriteria tuntas dan 3 siswa atau sebesar 33,33% termasuk pada kriteria tidak tuntas. Kriteria standar tuntas memiliki nilai total minimal lebih dari 4 atau setara dengan cukup. Siklus I terdiri dari 6 siswa atau sebesar 66,67% termasuk pada kriteria tuntas dan 3 siswa atau sebesar 33,33% termasuk pada kriteria tidak tuntas. Kriteria standar tuntas memiliki nilai total minimal lebih dari 8 atau setara dengan baik. Siklus II terdiri dari 8 siswa atau sebesar 88,89% termasuk pada kriteria tuntas dan 1 siswa atau sebesar 11,11% termasuk pada kriteria tidak tuntas. Kriteria standar tuntas memiliki nilai total minimal lebih dari 8 atau setara dengan baik. Media worldwall efektif pada pengembangan proses belajar kosakata siswa sesuai dengan hipotesis. Peningkatan nilai total rata-rata siswa dari pra-siklus ke siklus II sebesar 57%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. PT. Prestasi Pustakakarya.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ellsworth, E. (2005). *Places of Learning Media Architecture Pedagogy*. Routledge.
- Hafi Hafsah, Zulafwan, & Willyansah. (2021). Pemanfaatan Internet Pada Smartphone Dalam Mendukung Kegiatan Bisnis Online Di Lingkungan Arisan Rt. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 1(2), 8–16. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v1i2.7004>
- Hanafi, H. (2019). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Deepublish.
- Izzan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Humaniora.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Sadirman, A. S. (2007). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Silfana, E. (2018). Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Tebak Kata. *Fip Umj*, 127.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83. <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i1.20375>
- Wagstaff, J. M. (1999). *Teaching Reading and Writing With Word Walls*. Scholastic Inc.