

PENERAPAN GAME WORDWALL UNTUK MENSTIMULASI BAHASA RESEPTIF ANAK USIA DINI DI TK A PKK BULU LOR

Indarsih¹⁾, Ida Yeni Rahmawati²⁾ Nurtina Irsad Rusdiani³⁾

Pendidikan Anak Usia Dini., Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

* Korespondensi Penulis. E-mail: indarsih.blembem89@gmail.com

Abstrak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah fondasi penting bagi anak-anak pada tahap awal kehidupan mereka, salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah bahasa reseptif. Game Wordwall merupakan cara untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan game wordwall untuk menstimulasi bahasa reseptif anak usia dini di TK PKK Bulu lor. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini meliputi guru dan anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK A PKK Bulu Lor sejumlah 11 anak yang terdiri dari 5 putri dan 6 putra. Observasi, wawancara, dan dokumentasi merupakan teknik untuk pengumpulan data. Sedangkan untuk Teknik analisis data menggunakan model miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Untuk keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game wordwall meliputi tahap perencanaan dan persiapan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi, yang ditandai dengan peningkatan kefokuskan, mengerti 2 perintah sederhana serta mengulang dan menirukan kosakata.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Bahasa Reseptif, Game Wordwall.

APPLICATION OF WORDWALL GAMES TO STIMULATE EARLY CHILDHOOD RECEPTIVE LANGUAGE IN KINDERGARTEN A PKK BULU LOR

Abstract

Early childhood education (PAUD) is an important foundation for children in the early stages of their lives, one of the important aspects that needs to be developed is Receptive language. Wordwall games are a method to stimulate receptive language skills of children aged 4-5 years. This study aims to identify the application of wordwall games to stimulate receptive language in early childhood in PKK Bulu lor Kindergarten. This study uses a qualitative descriptive method. The subjects of this study include teachers and children aged 4-5 years in group A at Kindergarten A PKK Bulu Lor with a total of 11 children consisting of 5 girls and 6 boys. Observation, interviews, and documentation are techniques for data collection. Meanwhile, the data analysis technique uses the miles and Huberman model, namely data collection, data reduction, data presentation and conclusions. For data validity, source triangulation is used. The results of the study show that the application of wordwall games includes the planning and preparation stages, implementation, supervision and evaluation, which is marked by increased focus, Understanding Two Commands Together and repeating and imitating vocabulary.

Keywords: Early Childhood, Receptive Language Wordwall Games.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah fondasi penting bagi anak-anak pada tahap awal kehidupan mereka, yang menjadi titik awal dari perjalanan pendidikan yang akan mereka lalui di masa depan (Yayuk, 2019). Hal ini disebabkan karena periode itu adalah saat yang sangat tepat untuk merangsang tumbuh

kembang anak. Pada usia dini, anak-anak mengalami tumbuh kembang yang paling cepat, yang menjadi landasan bagi perkembangan mereka di tahap berikutnya. (Megawati, 2019). seperti yang disebutkan (Enjelika et al., 2022), Havighurst mengemukakan bahwa perkembangan di satu tahap akan mempengaruhi perkembangan pada tahap berikutnya. (Hapsari et al., 2022).

Perkembangan bahasa reseptif pada anak usia 4-5 tahun dipaparkan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, bahwa bahasa reseptif adalah Pemerolehan bahasa yang diperoleh dari pengalaman anak yang mendengar terhadap lingkungan terdekatnya. Dengan proses penerimaan bahasa melalui indera pendengaran. Menurut Alam dan Lestari (2019), bahasa reseptif diperoleh dari pengalaman belajar anak yang menghubungkan lambang bahasa yang diperolehnya melalui pendengaran yang bertujuan untuk memahami mimik dan nada suara yang kemudian mengerti arti kata. Sebagaimana Standart Tingkat Perkembangan Anak (STPPA) bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.137 (Permendikbud, 2015) meliputi, Menyimak perkataan orang lain (bahasa), Mengerti dua perintah secara bersamaan, Memahami cerita yang dibacakan, Mengenal perbendaharaan kata sifat, Mendengar dan membedakan bunyi dalam bahasa Indonesia.

Faktanya, pada proses perkembangan bahasa pada anak berusia 4-5 tahun, terutama dalam hal memahami bahasa, masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pesan atau informasi yang diberikan secara lisan. Meskipun mereka memahami sebagian pesan, mereka masih mengalami kesulitan dalam sepenuhnya memproses dan mengerti informasi tersebut (Hasiana, 2020) (Siregar & Hazizah, 2019) (Saputra & Kuntarto, 2020).

Menyadari pentingnya pengembangan kemampuan bahasa reseptif sejak usia dini adalah hal yang sangat krusial. Namun kenyataannya yang ditemukan dari hasil pengamatan di TK A PKK Bulu Lor Jambon Ponorogo Masih terdapat perbedaan di mana selama proses belajar berlangsung, anak-anak masih belum sepenuhnya mampu menyimak dengan aktif, dan beberapa di antara mereka masih belum mampu memusatkan perhatian pada guru dengan baik.

Memperhatikan situasi tersebut menjadikan sebagai alasan penting untuk merangsang perkembangan bahasa reseptif anak menggunakan *game wordwall*. *Game* atau permainan terdiri atas sejumlah peraturan yang menciptakan kompetisi antara dua hingga beberapa orang atau kelompok, di mana strategi dipilih untuk

mencapai kemenangan maksimal atau untuk mengurangi keberhasilan lawan. Peraturan-peraturan ini menentukan opsi tindakan bagi setiap pemain, dan mencatat kemajuan bermain serta hasil kemenangan atau kekalahan dalam berbagai konteks. (Febriyanto Pratama Putra, 2012). Menurut Samuel Henry, *game* adalah bentuk hiburan yang sering digunakan untuk menyegarkan pikiran dari kelelahan yang timbul akibat aktivitas dan rutinitas kita.

Word wall adalah media yang digunakan untuk belajar, ciri khusus dari *word wall* yaitu menyenangkan bagi peserta didik, karena pembelajaran didalamnya sangat menarik, seperti, menjodohkan atau memasangkan pasangan kata yang cocok dengan gambar, pencarian kata, acak kata dan lain sebagainya (Banun Havifah et al., 2022). *Game wordwall* ialah kumpulan kata-kata yang tersusun rapi dan dipaparkan dalam huruf besar atau pun kecil yang ditempelkan pada papan buletin, dinding kelas, atau papan tulis di ruang kelas. (Anindyajati & Choiri, 2017; H. N. Azizah, 2020; Joon Woei et al., 2021).

Keunggulan dari *game wordwall* ini yaitu Anak-anak akan lebih mudah memahami kata-kata yang ditampilkan di media tersebut. Media ini juga membuat siswa merasa nyaman dalam proses belajar karena memadu padankan dengan metode bermain. Bermain dengan bahan, objek, teman sebaya, dan bantuan orang dewasa yang mendukung memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak-anak secara maksimal. (Mutiah, 2015. Hal: 91). Harapannya, Permainan tersebut dapat menstimulus Bahasa reseptif melibatkan kemampuan seseorang untuk menangkap, memahami, dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan. *Wordwall* bersifat fleksibel dan kemampuan tumbuh bersama anak, *wordwall* dapat digunakan mulai dari anak prasekolah hingga menengah. *Wordwall* sebagai media yang interaktif dan kolaboratif, karena karyanya bisa dibuat oleh anak dan guru.

Keunggulan TK PKK Bulu Lor yaitu terletak di pedesaan yang asri, lingkungan pedesaan yang tenang dan dekat dengan pegunungan udara yang bersih dan pemandangan alam yang indah memberikan suasana belajar yang nyaman

dan damai. Pemerintah telah memberikan dukungan berupa seperangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang terdiri dari laptop, proyektor atau LCD, dan koneksi WiFi. Dengan adanya fasilitas ini, TK PKK Bulu Lor mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggunaan game wordwall membantu dalam pembelajaran bahasa reseptif secara interaktif dan menyenangkan. Para guru TK PKK Bulu Lor memiliki kualifikasi akademik yang memadai, juga berpengalaman dalam mengajar anak-anak usia dini. Guru-guru di TK ini terus mengikuti pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mendidik siswa, orang tua juga dilibatkan dalam berbagai kegiatan sekolah, sehingga tercipta sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung tumbuh kembang anak-anak menjadi pribadi cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk melakukan suatu penelitian mengenai penerapan game wordwall untuk menstimulasi bahasa reseptif anak di TK PKK Bulu Lor secara khusus dan TK lainnya secara umum. Penerapan guru sangat menentukan keberhasilan dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, penelitian ini akan mengidentifikasi dampak dari penerapan stimulasi tersebut terhadap perkembangan bahasa reseptif anak. Atas dasar tersebut peneliti berkeinginan lebih jauh dan menuangkan hasilnya dalam bentuk jurnal ilmiah anak usia dini. Fokus penelitian ini yaitu; "Penerapan *Game wordwall* Untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Di TK PKK Bulu Lor"

METODE

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data dari aktivitas dan hasil kerja anak di kelas (Sugiyono, 2015). Dalam deskriptif, data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari obyek yang diamati maupun ora yang diwawancarai merupakan sumber data utama.

Penelitian ini dilakukan di TK A PKK bulu lor pada bulan Mei 2024. Peneliti telah melakukan observasi secara berulang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik di TK A PKK Bulu Lor (4-5 tahun) yang berjumlah 11 anak yang terdiri dari 5 putri dan 6 putra dan obyek penelitian ini adalah menstimulasi bahasa reseptif anak usia dini. Sumber data utama dalam penelitian ini terdiri dari guru dan anak usia dini (4-5 tahun) di TK PKK Bulu Lor. Penelitian ini mengumpulkan data sekunder dari modul pembelajaran, penilaian, dan sumber lain yang relevan untuk membantu penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung interaksi anak selama permainan wordwall berlangsung terhadap kemampuan bahasa reseptif anak. Wawancara di lakukan dengan guru kelas sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data mengenai penerapan yang dilakukan. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi, dengan seluruh aktivitas yang relevan dicatat dalam catatan lapangan (Sugiyono, 2020). Sedangkan untuk teknik analisis data Penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles & Huberman. Model ini diterapkan secara interaktif dan berlanjut hingga selesai, memastikan pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh dan komprehensif (Sugiyono, 2015) dalam (Fitriani et al., 2023). Elemen kunci analisis data seperti yang dipaparkan Sugiyono (2017) dalam penelitian yang dilakukan Hariyani dkk. (2022), terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Keabsahan data diambil melalui penggunaan prosedur triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

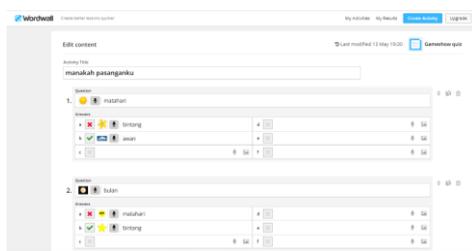
1. Penerapan pembelajaran melalui bermain Game Wordwall

Penerapan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses implementasi dari perencanaan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar lainnya. Proses ini tidak hanya mencakup pengajaran yang dilakukan oleh guru, tetapi juga melibatkan aktivitas aktif siswa dalam belajar. Keberhasilan penerapan pembelajaran dapat diukur melalui evaluasi yang mempertimbangkan karakteristik materi, siswa, dan proses pembelajaran itu sendiri

(Sulis Muzazanahn.d.). Sejalan dengan wawancara guru di TK PKK Bulu Lor menerapkan pembelajaran melalui bermain dengan merancang kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Mereka menggunakan berbagai jenis permainan dan aktivitas yang sesuai dengan usia anak-anak untuk mengajarkan konsep-konsep pembelajaran. Guru juga memfasilitasi permainan yang mengembangkan kemampuan bahasa, motorik dan kognitif anak-anak. Setiap aktivitas dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan anak secara aktif. Berdasarkan hasil observasi, tahapan yang digunakan guru dalam menstimulasi kemampuan bahasa meliputi :

a. Perencanaan dan Persiapan

Guru menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan Wordwall dan indikator keberhasilan yang jelas agar anak dapat mengenali dan menyebutkan nama-nama objek alam semesta dengan benar. Guru menyiapkan materi yang akan di masukkan di game wordwall memilih gambar yang relevan dengan tema dan menarik bagi anak-anak. Gambar yang jelas, berwarna, dan mudah dikenali oleh anak-anak, Teksnya ditulis dengan font yang mudah dibaca, sehingga anak-anak dapat mengenali dan membaca kata-kata dengan jelas.



Gambar 1. Materi yang di masukkan di game wordwall dipilih sesuai tema alam semesta

Berdasarkan gambar di atas, materi yang di masukkan di game wordwall. Misalnya, gambar ☀ matahari diberi teks "matahari", dan gambar ☁ awan diberi teks "awan", gambar 🌈 pelangi diberi teks "pelangi". Setiap gambar dilengkapi dengan teks yang mencantumkan nama objek tersebut. Untuk mendukung pemahaman anak-anak, guru menambahkan suara yang

mengucapkan kata-kata yang terkait dengan gambar. Suara yang jelas dan diucapkan dengan pelafalan yang tepat. Misalnya, ketika gambar matahari muncul, suara akan mengucapkan "matahari" dengan jelas. Ini membantu anak-anak yang belum lancar membaca untuk tetap bisa mengenali objek melalui pendengaran. Setelah itu guru menginput materi ke game wordwall yang terdiri dari 7 pertanyaan yang disesuaikan dengan rentang perhatian anak-anak (Rohmatin, 2023).

Selanjutnya guru memastikan bahwa jaringan internet di sekolah stabil dan dapat diandalkan selama sesi bermain. Ini penting untuk menghindari gangguan teknis yang bisa mengganggu proses pembelajaran. Guru juga mengatur ruangan kelas agar siswa dapat bermain dengan rasa nyaman dan aman. Meja dan kursi diatur sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat melihat layar dengan jelas dan berinteraksi dengan perangkat dengan mudah (Asmadi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dalam tahap perencanaan dan persiapan tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan jelas, materi yang relevan dan menarik, dengan gambar dan teks yang mudah dikenali oleh anak-anak. Penggunaan suara untuk membantu pemahaman anak-anak, jaringan internet stabil dan perangkat diatur dengan baik, ruang kelas diatur untuk kenyamanan dan kemudahan akses, mengevaluasi jumlah pertanyaan agar sesuai dengan rentang perhatian anak-anak. Melakukan uji coba teknis sebelum sesi bermain. Melibatkan anak-anak dalam pengaturan ruang kelas untuk kenyamanan lebih. Perencanaan dan persiapan yang baik dan komprehensif, mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Nursyafa'Ah, n.d.).



Gambar 2. Guru sedang menjelaskan materi yang ada di game wordwall

Terlihat pada gambar guru memulai dengan menjelaskan apa itu alam semesta, ada matahari, bulan, bintang, pelangi, awan, planet, bumi dengan menggunakan gambar membuat penjelasan lebih menarik dan mudah dipahami sehingga anak fokus dalam mendengarkan penjelasan dari guru (Anzani, n.d.) Mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta mengajak siswa untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka terkait objek-objek tersebut. Dengan bertanya kepada anak “apa yang kamu lihat di langit pada waktu malam hari ?” kemudian anak –anak ada yang menjawab bintang, bulan, awan. Ini dapat membantu siswa merasa lebih terhubung dengan materi (Nursyafa’Ah, n.d.). Setelah pengenalan tema secara umum, guru menjelaskan tentang objek-objek yang akan dipelajari dalam permainan Wordwall.

Menjelaskan cara bermain atau instruksi, pada tahap ini guru menjelaskan secara rinci cara bermain game Wordwall.



Gambar 3. Guru menjelaskan cara bermain game wordwall

Berdasarkan gambar di atas, guru menunjukkan tampilan awal permainan di layar, dengan menggunakan proyektor atau LCD. Guru menjelaskan bahwa mereka akan memasang gambar-gambar objek yang dipasangkan dengan gambar kata dan suara yang sesuai. Mengajarkan aturan permainan membantu anak-anak memahami struktur sosial dan mempersiapkan mereka untuk berinteraksi dalam situasi yang terstruktur (Pratiwi Wiwik, 2017).

Selama permainan, Guru mengajak anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga anak memahami cara bermain game wordwall.



Gambar 4. Anak sedang bermain memasang gambar yang sesuai

Berdasarkan gambar di atas selama permainan berlangsung, anak-anak mampu memasang gambar objek alam semesta dengan teks dan suara yang sesuai dalam game wordwall. Dengan memberi motivasi, guru membantu meningkatkan antusiasme anak dalam kefokusannya atau menyimaknya. Selama permainan, anak-anak juga mampu memasang gambar dengan tepat, menggunakan tangan mereka, hal ini merupakan anak bisa melaksanakan perintah sederhana. Ketika guru menunjukkan atau mempraktikkan cara memasang gambar dengan benar, anak-anak akan mengamati dan menirukan cara tersebut serta mampu mengulang kosakata sesuai dengan prinsip Lev Vygotsky tentang kefokusannya dalam perkembangan bahasa (Pratiwi, D. I. (2020).

b. Pengawasan dan Evaluasi

Guru mengatur waktu bermain game Wordwall memastikan mereka memahami cara bermain dan mengikuti instruksi dengan benar dan memastikan bahwa semua anak terlibat dalam permainan dan tidak ada yang merasa tertinggal.



Gambar 5. Guru memantau bahwa semua anak sudah terlibat dalam game wordwall.

Terlihat pada gambar guru memantau atau mengamati dan memastikan bahwa semua siswa sudah bermain dan tidak ada yang tertinggal selama permainan. Guru juga mengamati anak-anak dalam menunjukkan sikap saling menghargai saat menunggu giliran. Peran guru dalam memantau permainan dari awal hingga akhir sangat penting untuk memastikan bahwa setiap anak mematuhi aturan, berpartisipasi dengan aktif, dan mengatasi tantangan dengan baik. Pengamatan aktif dan pemberian bimbingan langsung mendukung perkembangan Bahasa anak dengan memberikan dukungan yang diperlukan. Dalam observasi, peneliti mengamati bahwa memberikan pujian dan dorongan kepada anak-anak sangat penting

untuk menghargai usaha mereka (Silvia & Wirabrata, 2021). Setelah permainan selesai, Evaluasi dan umpan balik permainan game wordwall dilakukan untuk menilai sejauh mana anak memahami materi alam semesta melalui pengamatan selama permainan game wordwall, dan melihat seberapa tepat anak-anak memasang gambar sesuai dengan objek yang tepat (Nurbayani & Sundari, 2022).

2. Kemampuan bahasa reseptif dalam permainan game wordwall

a. Kefokusan anak.

Saat guru menjelaskan aturan main dalam penerapan game Wordwall telah berkembang sangat baik, terlihat saat anak-anak mendengarkan dengan saksama, memperhatikan penjelasan guru, dan tidak mudah teralihkan perhatiannya (Khosibah & Dimiyati, 2021).

b. Mengerti Dua Perintah Sederhana.

Anak-anak dapat melaksanakan dua perintah secara bersamaan dalam penerapan game Wordwall dengan begitu baik. Contohnya, saat guru memberikan instruksi anak disuruh memasang gambar yg sesuai dengan pasangannya. Guru bertanya "gambar matahari pasangannya dengan apa? Kemudian anak mengklik gambar 'awan' yang cocok dengan gambar matahari," anak-anak dapat mengikuti perintah tersebut dengan tepat, ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat memahami dan mengikuti instruksi dengan baik (Septiani & Rustandi, 2023).

c. Mengulang dan menirukan kosa kata.

Saat bermain game wordwall, anak dapat mengulang dan menirukan kosa kata dalam bermain yang di ajarkan. Benda langit yang terlihat pada malam hari guru mengucapkan kata "bulan," kemudian anak memasang dengan gambar bintang dan dengan lantang dapat menirukan kata "bintang" dan mengulang kosa kata tersebut dengan benar (Khosibah & Dimiyati, 2021).

Hasil observasi di akhir pembelajaran yaitu recalling, Anak-anak mampu mengingat kembali informasi tentang alam semesta dengan sangat baik. Misalnya, ketika guru bertanya

"anak-anak hari ini kita belajar tentang apa? kemudian anak dapat menjawab, alam semesta," selanjutnya bu guru bertanya lagi "Benda-benda langit itu apa saja ? ada yang menjawab matahari, bulan, bintang, pelangi, awan," guru bertanya lagi "siapa yang menciptakannya? anak menjawab Allah "mereka menjawab dengan benar berdasarkan informasi yang telah mereka pelajari. Mereka bisa menyebutkan bahwa matahari adanya di siang hari dan bahwa bulan bersinar di malam hari. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak-anak memahami dengan baik dan mampu menjawab pertanyaan tentang tema tersebut dan dapat mengingat kembali informasi yang relevan dengan baik (Rahmawati & Yulianti, 2020.)

Hasil temuan yang di peroleh selama observasi pada proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan game wordwall yaitu anak sudah mulai fokus dalam mendengarkan, sehingga anak-anak dapat memahami peraturan permainan dan mampu melakukan penerapan game wordwall sesuai aturannya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan diberikannya media dan alat yang menarik dan mengkreasikan kegiatan penerapan game wordwall, membuat anak dapat lebih fokus memperhatikan guru saat menjelaskan aturan permainan, dan anak lebih cepat memahami rules atau instruksi yang harus dilakukan. Anak sudah dapat mengikuti aturan sehingga suasana menjadi lebih kondusif ketika penerapan game wordwall berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pemberian *reward* berupa point di akhir permainan dan menyederhanakan instruksi serta menggunakan konsep pertama dan kemudian, membuat anak mau mengikuti instruksi yang disampaikan oleh guru dan mampu mengulang atau menirukan kembali instruksi dengan lebih baik serta anak-anak tetap mendapatkan kesenangan dalam permainan tersebut. Anak lebih berani dalam mengungkapkan atau mengulang instruksi yang telah diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pemberian *reward* dan dukungan dari teman-temannya membuat anak-anak lebih berani untuk berbicara dan afirmasi yang diberikan guru membuat anak tidak lagi khawatir salah (Silvia & Wirabrata, 2021).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di TK A PKK Bulu Lor yaitu ibu Endartiningsih S.Pd tentang penerapan *game wordwall* untuk menstimulasi bahasa reseptif anak usia dini di kelompok A, kemampuan bahasa reseptif anak dapat dikembangkan

dengan cara mengajak anak untuk berbicara dan berdialog, misalnya menceritakan pengalaman sederhana seperti kegiatan yang dilakukan sebelum berangkat ke sekolah hingga sampai di sekolah. Guru juga bisa menggunakan permainan untuk menstimulasi pengembangan kemampuan bahasa reseptif pada anak. Metode ini diterapkan Karena melalui metode bermain, anak-anak akan merasa gembira. Mereka juga akan mematuhi aturan-aturan permainan dan mengikuti instruksi sebelum memulai bermain (Asmila, dkk., 2022).

Salah satu metode permainan yang diterapkan adalah *game wordwall*. Awal mula permainan ini diterapkan untuk kegiatan belajar karena keresahan guru dalam mengembangkan bahasa reseptif (menyimak dan mengulang kalimat) dirasakan masih kurang berkembang dalam menyerap kosa kata belum optimal dan karena pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode bercerita dan tepuk saja sehingga siswa kurang berminat dan mudah merasa bosan atau jenuh dalam belajar. Penggunaan metode atau media yang menarik dapat membantu anak-anak tetap fokus saat mendengarkan penjelasan dari guru. Media pembelajaran mencakup berbagai bahan, alat, serta cara yang dipakai dalam proses belajar mengajar untuk memperlancar komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif dan efisien (Rahmawati, 2016).

Game wordwall dipilih karena permainan ini dapat digunakan untuk pembelajaran sebagai cara menarik perhatian anak, menambah semangat anak dalam belajar menyimak dan mengulang kata maupun kalimat dengan menyenangkan. *Game interaktif* dalam pembelajaran berfungsi sebagai pemicu atau menstimulasi belajar anak agar tertarik dengan pembelajaran dan daya tangkap anak terhadap materi nantinya akan lebih cepat dengan di iringi dengan interaksi antara anak dan guru (Hermanto et al., 2015)

Persiapan pembelajaran bahasa reseptif menggunakan metode *game wordwall* dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disesuaikan dengan tema. Proses kegiatan belajar mencakup tiga tahap, yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Guru memiliki dampak yang berperan penting untuk membantu anak mencapai potensi maksimal dalam pengembangan pribadi dan profesional mereka, yang sangat berdampak pada keberhasilan upaya pendidikan anak. (Nur Putri et al., 2022) Pada kegiatan awal guru

memotivasi anak. Kemudian, Guru memulai dengan kegiatan pengenalan terhadap ciptaan Allah SWT, yaitu alam semesta. Setelah itu, guru mengajak siswa untuk melakukan senam sederhana di dalam ruangan..

Pada kegiatan utama atau inti guru menjelaskan aturan main setiap kegiatan melalui media interaktif audio visual menggunakan laptop dan LCD atau proyektor. Laptop yang digunakan harus sudah terkoneksi dengan internet. Anak melihat dan kemudian bermain memasang gambar melalui *game wordwall* yang disajikan. Anak diharapkan dapat melaksanakan instruksi dari guru dan bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Sikap anak yang aktif dan responsif terhadap setiap pertanyaan dan instruksi menghasilkan perhatian dan fokus yang baik terhadap lingkungan sekitar, sehingga mempermudah pemahaman dan respons anak terhadap situasi tersebut. (Siskayanti., 2022).

Guru melakukan evaluasi pembelajaran sepanjang waktu saat anak-anak berada di kelas, dari saat mereka memulai pembelajaran hingga pulang sekolah. Setelah memberikan penguatan, pada fase ini diharapkan guru dapat melakukan diskusi singkat dengan siswa tentang materi bahasa, termasuk aspek kesantunan dan toleransi dalam penggunaan bahasa yang sedang dipelajari. (Rahmawati, 2021). Guru mengajak siswa untuk meninjau kembali kegiatan apa yang telah dilakukan hari ini. Guru melakukan tanya jawab terbuka terkait pembelajaran dan kegiatan *game wordwall*. Guru juga menanyakan perasaan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Guru kemudian meminta anak bernyanyi, bertepuk tangan, ice breaking, dan berdo'a sebelum pulang.

Dari paparan hasil observasi dan wawancara pembelajaran menggunakan *game wordwall* untuk menstimulasi bahasa reseptif anak usia dini di TK PKK Bulu Lor dapat disimpulkan anak dapat melaksanakan arahan sederhana yang guru berikan. Siswa juga dapat mematuhi aturan dalam proses pembelajaran. Selain itu, anak juga dapat memusatkan perhatian dalam pembelajaran dan anak dapat mengikuti petunjuk untuk memasang gambar dan Contoh tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Misalnya ☀ = Matahari, 🌈 = Pelangi, 🌍 = Bumi, 🌫 =

Awan, ☆ = Bintang (Septiani & Rustandi, 2023).

Dengan menggunakan permainan atau *game wordwall*, peneliti melihat bahwa anak-anak dari kelompok A TK PKK Bulu Lor, Jambon, Ponorogo sangat antusias dan penuh semangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Mereka sangat senang dan tertarik memperhatikan permainan yang ditampilkan di papan tulis dengan media laptop yang di sediakan oleh guru. Anak juga tidak mudah bosan. Anak berinteraksi langsung memainkan *game*-nya sehingga pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan jelas, menarik, konkret, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalitas) (Anzani, n.d.).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari data yang di dapatkan, dapat disimpulkan bahwa menstimulasi bahasa reseptif melalui bermain *game wordwall* digunakan untuk menciptakan kegiatan yang interaktif dan menyenangkan sesuai dengan usia anak. Pada tahap perencanaan dan persiapan, guru menentukan tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan, materi yang di masukkan di *game wordwall* dipilih sesuai dengan tema yang menarik bagi anak, guru memastikan infrastruktur teknis (seperti jaringan internet yang memadai serta ruang kelas yang nyaman). Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan materi, memberikan instruksi, dorongan dan mengamati anak memasang gambar objek alam semesta dengan gambar, teks yang sesuai. Pada tahap pengawasan dan evaluasi, guru mengawasi atau memantau dan memastikan semua anak terlibat dan tidak ada siswa yang tertinggal selama permainan berlangsung. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana anak memahami materi melalui pengamatan selama permainan. Kemampuan bahasa reseptif anak sudah baik, dibuktikan dengan kefokusannya anak mendengarkan penjelasan guru dan mengikuti instruksi dengan baik. Melaksanakan dua perintah sederhana, anak mampu memasang gambar yang sesuai. Mengulang dan menirukan kosa kata, anak mampu mengulang dan menirukan kosa kata yang di ajarkan dalam *game wordwall*.

Temuan dalam penelitian ini sebagai bahan acuan pendidik dalam membuat rencana

pembelajaran yang terstruktur, mencakup tujuan permainan, langkah-langkah pelaksanaan, dan evaluasi. Pastikan rencana tersebut sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan perkembangan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun. Pelatihan dan Pengembangan Kompetensi: Adakan pelatihan untuk guru mengenai permainan *game wordwall* dan cara mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Tingkatkan kompetensi guru dalam mengobservasi dan menilai perkembangan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmila, Sitti R., Abubakar, Afifah, N. H. (2022). Pembelajaran dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Menyimak di Kelompok B TK Negeri Pembina Maligano Kabupaten Muna. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 5 (1)
- Enjelika, O., Marlina, L., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Kegiatan Karyawisata Terhadap Pengenalan Sains AUD Pada Anak Kelompok B1 Di TK Aisyiyah 19 Palembang. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 434–440.
- Hapsari, N. K. A. M. Y., Zahra, A. C. A., Anggini, C. T., & Eva, N. (2022). The Role of Forgiveness and Social Support on Psychological Well Being Among Women in Dating Violence. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2), 130–143.
- Hasiana, I. (2020). Studi kasus anak dengan gangguan bahasa reseptif dan ekspresif. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, 1(1), 59–67.
- anzani, L. (N.D.). Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962.

- <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V6i3.1048>
- Fitriani, D. N., Maryani, K., & Atikah, C. (2023). Upaya Guru Dalam Mengoptimalkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Izzah Kota Serang. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (Audhi)*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.36722/Jaudhi.V6i1.2020>
- Hermanto, B., Iman, N., Susanto, H., Maghfiroh, A., Mahardhani, Januar, A., Fadhli, M., Asmaroini, Puji, A., & Merona, Putri, S. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Khosibah, S. A., & Dimiyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V5i2.1015>
- Nur Putri, N. A., Rahmawati, I. Y., & Kristiana, D. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cerdas Berbahasa Indonesia Fonik (Cbi Fonik) Dalam Menstimulus Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 772. <https://doi.org/10.33394/Jp.V9i4.5480>
- Nursyafa'ah, O. C. (N.D.). Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Kependidikan Universitas Jambi.
- Rahmawati, I. Y., & Yulianti, D. B. (N.D.). Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Ditinjau Dari Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Wabah Covid-19.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Megawati, E. (2019). Penerapan Metode Bercerita Dalam Mengembangkan Aspek Bahasa Anak Kelompok B di RA Al-Barokah Kecamatan Patrang Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Nurbayani, S., & Sundari, R. S. (2022). Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 349-358.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76.
- Permendikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Pratiwi, D. I. (2020). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45-56. DOI: 10.12345/jpaud.2020.0401.005.

- Rahmawati Yeni. (2016). CD Interaksi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Di Ponorogo. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmu Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Awal)*.
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Prasekolah. *Repository Unja*.
- Septiani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall Dalam Pjg Bipa Di Kedutaan Besar Republik Indonesia Di Bern, Swiss. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 12(1)*
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Siskayanti, K., Arvyaty, Muamal, G. (2022). Analisis Kemampuan Menyimak Anak Melalui Video Dongeng di TK Anawula Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO 5 (1)*
- Yayuk, M. (2019). *Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bercerita pada anak kelompok A di raudhatul athfal nurul mubin suger kidul jelbuk jember tahun pelajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.