



## GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.17246



### Eksplorasi Media Interaktif *Wordwall* Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan

Danang Prastyo\*, Rofik Jalal Rosyanafi\*,  
Selfi Lailiyatul Iftitah\*\*, Ardhana Reswari\*\*,  
Denok Dwi Anggraini\*\*, & Wahyuni\*\*

\*Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

\*\*Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Madura

Alamat surel: [24011916004@mhs.unesa.ac.id](mailto:24011916004@mhs.unesa.ac.id), [rofikrosyanafi@unesa.ac.id](mailto:rofikrosyanafi@unesa.ac.id),  
[siftitah@iainmadura.ac.id](mailto:siftitah@iainmadura.ac.id), [ardhana.reswari@iainmadura.ac.id](mailto:ardhana.reswari@iainmadura.ac.id), [denok@iainmadura.ac.id](mailto:denok@iainmadura.ac.id),  
[wahyuniy0102@gmail.com](mailto:wahyuniy0102@gmail.com)

#### Abstrak

**Kata Kunci:**  
Media Interaktif  
*Wordwall*;  
Topik  
Lingkunganku;  
Kemampuan  
Bahasa;  
Anak Usia 4-5  
Tahun

The goal of early childhood education (PAUD) is to provide the best possible education and stimulation for children from birth to age six. Language development is one area that needs improvement. This study looks into how *Wordwall* games might help PKK Jalmak Kindergarten's young students' language development. Qualitative descriptive method was used in this study and involved 19 children from group A of TK PKK Jalmak, aged between 4 and 5 years old, consisting of 8 girls and 11 boys. Observation, interview, and documentation were the methods used to collect data. The results showed that the *Wordwall* game requires various steps, such as planning and preparation, implementation, and evaluation. All of these steps are characterized by improvements in letter recognition, repeating new vocabulary, the ability to understand two simple instructions, and the ability to identify words according to pictures.

#### Abstract

**Keywords:**  
*Wordwall* Interactive  
Media;  
My environment  
topic;  
Language  
Skills;  
4-5 Year  
Olds.

Tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk memberikan pendidikan dan stimulasi terbaik bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Perkembangan bahasa merupakan salah satu area yang perlu ditingkatkan. Studi ini mengkaji bagaimana permainan *Wordwall* dapat membantu perkembangan bahasa anak TK PKK Jalmak. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dan melibatkan 19 anak-anak dari kelompok A TK PKK Jalmak, yang berusia antara 4 dan 5 tahun, terdiri dari 8 putri dan 11 putra. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan yakni game *Wordwall* memerlukan berbagai langkah, seperti perencanaan dan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Seluruh tahapan ini ditandai dengan adanya peningkatan dalam mengenal huruf, mengulang kosa kata baru, kemampuan memahami dua instruksi sederhana, serta kemampuan mengidentifikasi kata sesuai gambar.

Terkirim : 1 November 2024; Revisi: 20 November 2024; Diterima: 19 Desember 2024

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongèt V  
Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi anak-anak di awal kehidupan mereka, sebagai langkah awal dari perjalanan pendidikan yang akan mereka tempuh di masa mendatang (Yayuk, 2019). Periode ini sangat ideal untuk merangsang tumbuh kembang anak, karena pada usia dini anak-anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang akan menjadi dasar bagi pertumbuhan mereka di tahap-tahap selanjutnya (Megawati, 2019).

Tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah untuk merangsang dan mendukung anak-anak sepanjang "Fase Keemasan" (Sujiono, 2018). Pada tahap mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya, pendidikan berusaha untuk mendukung perkembangan fisik dan mentalnya. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dapat dikembangkan saat ini meliputi perkembangan moral, agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan fisik-motorik. Salah satu bidang pertumbuhan yang memerlukan perhatian cermat adalah perkembangan bahasa (Masnipal, 2013).

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan sejak dini. Menurut Vygotsky (1978) mengemukakan bahwa interaksi anak dengan lingkungan melalui media yang mendukung stimulasi kognitif, seperti permainan interaktif, mampu meningkatkan kosakata, pemahaman, serta keterampilan komunikasi. Setiap orang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasannya melalui bahasa yang berfungsi sebagai alat komunikasi.

Menurut Bromley dalam (Dhieni, 2018) menjelaskan bahwa bahasa merupakan sistem simbol yang terorganisasi yang terdiri dari simbol visual dan vokal dan digunakan untuk mengomunikasikan berbagai konsep dan informasi. Lebih jauh, ide, konsep, maksud, atau serangkaian makna dapat dikomunikasikan melalui Bahasa (Nofrion, 2018).

Adnan (2020) mendefinisikan perkembangan bahasa sebagai proses di mana anak-anak menjadi pembicara yang lebih profesional dan belajar mengenali, menggunakan, dan menguasai bahasa. Kemampuan anak-anak untuk berkomunikasi secara efektif merupakan tujuan dari pengembangan keterampilan berbahasa. Friantary dalam (Budianti, 2024) menegaskan bahwa anak-anak dengan kemampuan bahasa yang kuat akan lebih mudah berinteraksi dengan orang lain dan beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan bahasa anak usia dini sangat penting karena

memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman, orang tua, dan guru. Anak-anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan berbagi pengetahuannya.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui proses pembelajaran yang menganut prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar harus dilakukan dengan cara yang menarik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan belajar. Perkembangan bahasa pada anak usia dini didefinisikan sebagai suatu proses perubahan yang memaksimalkan kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis agar dapat berinteraksi sosial dengan baik dan harmonis.

Lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan serta menyampaikan pengetahuan yang ingin dibagikan guru kepada siswanya, media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam proses belajar mengajar (Furi, 2019). Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada media pembelajaran (Kusniawan, 2016), dan kehadiran media membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Hamdani, 2017). Media yang baik adalah media yang mampu meningkatkan minat belajar anak, menyenangkan, dan mampu menyampaikan pesan secara ramah kepada anak. Selain itu, media yang baik seharusnya juga dapat membangun komunikasi yang efektif antara pendidik dan anak, serta di antara anak-anak itu sendiri. Media ini harus memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang menghasilkan umpan balik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Novitasari, dkk., 2022). Selain itu, memasukkan media pendidikan ke dalam kurikulum membantu meningkatkan motivasi dan kegembiraan anak-anak untuk belajar.

Pada era digital, media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Media *Wordwall*, sebagai salah satu platform digital interaktif, memungkinkan anak untuk belajar bahasa secara lebih menarik dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan *Wordwall*, sebuah platform digital, untuk membuat permainan edukasi interaktif seperti mencocokkan foto, kuis, dan teka-teki. Sebagai alat penting untuk pembelajaran daring, *Wordwall* menyediakan pendekatan yang cepat dan mudah untuk berinteraksi dengan pengetahuan dan informasi (Kurniasih, 2023). Putri (2020) menegaskan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi browser yang menarik secara visual yang melayani tujuan utama untuk memberikan anak akses ke materi pendidikan yang menghibur, media pembelajaran, dan alat penilaian, dimana pengguna baru dapat melihat contoh aplikasi *Wordwall* dari kreasi guru.

Media seperti *Wordwall* menawarkan fleksibilitas bagi guru dalam menciptakan permainan dan kegiatan interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasinya (Prensky, 2001). Selain membuat materi pembelajaran menjadi menghibur, media ini juga mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Maghfiroh, 2018). Pembelajaran yang interaktif dan melibatkan penggunaan teknologi telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak, melatih keterampilan motorik halus, serta memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan (Indarsih, 2024).

Penggunaan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran interaktif dalam pendidikan anak usia dini memiliki banyak kemungkinan untuk menyesuaikan rencana pelajaran dengan berbagai preferensi belajar anak. Penerapan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar, terutama tentang tema-tema yang penting bagi kehidupan sehari-hari anak, seperti "Lingkunganku". Topik "Lingkunganku" sangat relevan untuk anak usia dini karena mengajak anak mengenal lingkungan sekitar. Pada *Wordwall* dapat dirancang untuk mengenalkan anak pada elemen-elemen lingkungan sekitar anak, seperti pohon, bunga, binatang, air, dan udara. Hal ini membantu anak-anak mengenali kosakata dasar yang berkaitan dengan lingkungannya, sekaligus memfasilitasi proses pembelajaran bahasa secara visual dan interaktif. Pada anak usia dini, sangat penting untuk memperkenalkan konsep dasar tentang lingkungan dan kelestarian alam. Dengan menggunakan *Wordwall*, anak-anak dapat dikenalkan pada beberapa nilai ekologis sederhana, seperti pengenalan unsur alam sekitar dan kepedulian terhadap lingkungan.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Media interaktif ini memungkinkan anak-anak untuk belajar kosakata dan struktur kalimat secara lebih menyenangkan dan menarik perhatian anak melalui fitur permainan yang mendalam (Sundari, S., & Kartika, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Rahayu, 2018) menemukan bahwa media digital yang interaktif seperti *Wordwall* dapat merangsang keterlibatan anak dan membantunya lebih mudah memahami serta mengingat kata-kata baru. Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Rahardjo & Hartati, 2021) yang menemukan data bahwa media interaktif mendukung perkembangan bahasa anak dengan cara memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan interaktif, sehingga anak tidak hanya melihat kata-kata, tetapi juga mempraktikkannya dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di TK PKK Jalmak Pamekasan, diperoleh data bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi ketika menggunakan *Wordwall*. Namun, hasil belajar bahasa anak masih bervariasi, dengan sebagian anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kosakata yang sesuai dengan lingkungannya, serta kesulitan dalam mengungkapkan ide atau pendapat. Selain itu, guru memerlukan panduan yang lebih rinci dalam mengoptimalkan penggunaan *Wordwall* sehingga pembelajaran bahasa dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan fokus. Salah satu guru di sekolah tersebut mengakui bahwa *Wordwall* membantu menarik perhatian anak, tetapi guru merasa kesulitan dalam menentukan langkah-langkah yang tepat untuk mengajarkan kosakata dan struktur kalimat secara berurutan.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *Wordwall* secara khusus untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini dengan topik “Lingkunganku” yang dikaitkan dengan tema ekologis dan disesuaikan dengan tahapan usia anak. Penggunaan *Wordwall* telah diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif, belum banyak penelitian yang secara khusus mengevaluasi dampak penggunaannya pada pengembangan kosakata dan keterampilan berbahasa anak di ranah pendidikan anak usia dini, terlebih dalam konteks pembelajaran berbasis lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman lebih mendalam tentang efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga menjadi referensi bagi guru dalam mengoptimalkan metode interaktif berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai penggunaan media *Wordwall* dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. Penelitian ini berlokasi di TK PKK Jalmak Pamekasan dengan subjek penelitian adalah anak usia 4-5 tahun dan responden pada penelitian ini adalah guru yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan *Wordwall*, yang berperan sebagai fasilitator dan pengamat perkembangan kemampuan bahasa anak. Teknik pengumpulan data meliputi, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan kemudian divalidasi dan dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dan analisis induktif. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2024. Penelitian ini berfokus pada eksplorasi media

interaktif *Wordwall* Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Proses pelaksanaan perencanaan pembelajaran yang mencakup komunikasi antara guru, anak, dan sumber belajar tambahan dapat dipahami sebagai pelaksanaan pembelajaran. Instruksi guru hanyalah salah satu aspek dari proses ini, partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran adalah aspek lainnya. Keberhasilan penerapan belajar mengajar dapat diukur dengan evaluasi yang mempertimbangkan karakteristik materi, anak, dan proses pembelajaran itu sendiri. Sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan guru di TK PKK Jalmak, bahwa menerapkan pembelajaran melalui metode bermain dengan merancang kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Berbagai ide pembelajaran diajarkan melalui berbagai permainan dan aktivitas yang sesuai dengan usia. Para guru juga memfasilitasi permainan yang mendukung pengembangan kemampuan bahasa, motorik, dan kognitif anak. Setiap aktivitas dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan melibatkan anak-anak secara aktif. Berdasarkan hasil pengamatan, tahapan yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui media *wordwall*.

### **Perencanaan Media Interaktif *Wordwall* Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak**

Pada tahap perencanaan, Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui Media *Wordwall* dan menentukan indikator keberhasilan yang ingin dicapai, sehingga anak dapat mengenali serta menyebutkan nama-nama objek alam semesta dengan tepat. Selain itu, Guru di TK PKK Jalmak merancang penggunaan media *Wordwall* dengan memperhatikan beberapa aspek , yang meliputi:

#### ***Pemilihan Kosakata Bertema Ekologis yang Relevan***

Guru memilih kosakata yang berhubungan dengan lingkungan sekitar anak, seperti pohon, tanah, air, daun, bunga, tanaman, binatang dan cuaca. Pemilihan kosakata bertema ekologis ini bertujuan untuk mengenalkan anak-anak pada konsep-konsep dasar lingkungan dan alam secara sederhana dan menarik. Penggunaan kosakata ini diharapkan dapat membangun pemahaman awal tentang pentingnya menjaga lingkungan, memperkuat kesadaran ekologis, dan menanamkan nilai-nilai cinta alam sejak dini.

Guru menyiapkan aktivitas interaktif yang menekankan pengenalan dan pengulangan kosakata ini agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia 4-5 tahun. Selain itu, guru merencanakan materi yang meliputi pengenalan elemen dasar dalam lingkungan serta pentingnya menjaga kebersihan dan merawat lingkungan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis Piaget dalam (Suparno, 2001) yang mengemukakan bahwa anak-anak pada usia dini berada dalam tahap praoperasional, dimana anak cenderung memahami konsep melalui benda-benda nyata dan aktivitas yang melibatkan pengulangan.

Perencanaan dalam penggunaan media *Wordwall* sebagai alat pengulangan kosakata lingkungan, guru membantu anak memahami dan menginternalisasi kata-kata baru terkait ekologi, sekaligus memperkuat pengenalan terhadap elemen-elemen dasar alam. Senada dengan hal tersebut, Papalia, et al., (2010) juga mengemukakan bahwa perencanaan yang melibatkan kosakata konkrit sangat penting dalam pembelajaran bahasa untuk anak usia dini, karena anak belajar melalui visualisasi dan asosiasi langsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariani & Ramdani (2019) media pembelajaran digital seperti *Wordwall* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar anak-anak karena bersifat interaktif dan dapat menyesuaikan dengan tema pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, Santoso & Wahyuningsih (2021) menyebutkan bahwa dalam pengajaran kosakata lingkungan, penggunaan media yang tepat memungkinkan anak-anak untuk lebih mudah memahami makna kata sekaligus membentuk kesadaran awal tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Fitriana (2020) juga menekankan bahwa media yang mengintegrasikan elemen visual dan auditori dapat memperkuat daya ingat anak-anak, terutama dalam mengenal kosakata baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Dengan demikian, Penggunaan media *Wordwall* tidak hanya mempermudah pengulangan kosakata bertema lingkungan, tetapi juga mendukung strategi pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk anak usia dini. Melalui *Wordwall*, anak-anak dapat berlatih dan mengulang kosakata yang sesuai dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga membantu mereka memahami dan mengenal berbagai elemen dalam ekosistem dengan lebih baik.

### ***Penyesuaian Tingkat Kesulitan Berdasarkan Usia Anak***

Penyesuaian tingkat kesulitan dalam pembelajaran melalui media *Wordwall* di TK sangat penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan

perkembangan usia dan kemampuan anak. Guru memperhatikan tingkat kesulitan permainan *Wordwall* yang sesuai dengan kemampuan anak usia 4-5 tahun. Kosakata yang dipilih disusun dari kata-kata sederhana hingga kata yang memerlukan pemahaman yang sedikit lebih kompleks, agar anak dapat membangun keterampilan bahasa anak secara bertahap. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menjelaskan bahwa anak-anak memerlukan bantuan atau *scaffold* dari orang dewasa untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Pendampingan guru selama penggunaan *Wordwall*, serta pengenalan materi pengantar, berfungsi sebagai *scaffold* untuk mendukung pemahaman anak dan membantunya mengembangkan keterampilan bahasa.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wijaya & Sari, (2019) menunjukkan bahwa media interaktif yang dapat disesuaikan, seperti *Wordwall*, mendukung peningkatan keterampilan bahasa anak, dengan cara yang menyenangkan dan tidak membebani. Penggunaan media yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak dapat memperkuat pembelajaran berbasis permainan yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.

### ***Penyusunan Materi Pengantar Sebelum Penggunaan Wordwall***

Guru menyusun materi pengantar yang sesuai dengan topik pembelajaran dengan kosa kata bertema lingkungan. Guru menyusun pengantar singkat yang menjelaskan makna setiap kata secara lisan sebelum anak-anak memulai permainan *Wordwall*. Pengantar ini bertujuan untuk membekali anak dengan sedikit pemahaman konteks sehingga permainan menjadi lebih efektif dalam memperkenalkan kosakata baru. Guru menjelaskan secara singkat menggunakan gambar atau benda nyata yang ada di sekitar. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat mengasosiasikan kata-kata yang akan mereka pelajari dengan objek nyata atau situasi yang mereka alami sehari-hari. Selain itu, Sebelum menggunakan *Wordwall*, guru memperkenalkan konsep-konsep tersebut melalui kegiatan sederhana seperti berjalan di sekitar taman atau lingkungan sekolah untuk menunjukkan tanaman dan hewan, mendiskusikan cara-cara sederhana untuk menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempatnya. Kegiatan ini memberikan konteks nyata yang akan memperkuat pemahaman anak terhadap kosakata yang akan mereka pelajari dalam permainan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget, 1973) yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam pembelajaran anak, relevan untuk digunakan sebagai landasan dalam penyusunan materi pengantar. Anak-anak belajar dengan cara aktif melalui interaksi dengan lingkungan mereka, dan

melalui penyusunan materi pengantar yang melibatkan kegiatan konkret, anak dapat menghubungkan kosakata yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Sugiyono, (2021) yang menunjukkan bahwa media interaktif yang dipandu dengan penjelasan atau pengantar singkat dari guru dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep-konsep baru. Adanya pendampingan guru, media *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai alat bantu belajar bahasa, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk memperkenalkan anak pada topik ekologis sederhana.

### ***Alokasi Waktu Pembelajaran***

Guru menetapkan alokasi waktu yang cukup untuk tiap sesi pembelajaran *Wordwall*, sekitar 15-20 menit per sesi, untuk menjaga agar anak tetap fokus dan antusias. Dengan durasi ini, guru berharap anak-anak tidak merasa jenuh, sekaligus memberikan ruang bagi pengulangan kata dan permainan berulang agar pemahaman kosakata semakin kuat. Dengan alokasi waktu ini, pembelajaran melalui *Wordwall* dapat dilakukan secara menyenangkan tanpa membuat anak merasa jenuh. Selain itu, pembelajaran yang terstruktur ini memungkinkan anak untuk menyerap kosakata dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini sejalan dengan teori Bruner (1966) mengemukakan bahwa belajar berbasis penemuan (*discovery learning*) menyarankan agar pembelajaran untuk anak usia dini memanfaatkan kegiatan yang menstimulasi rasa ingin tahu dan interaksi langsung. Pada konteks ini, manajemen waktu penting dalam penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendukung eksplorasi dan pemahaman anak terhadap lingkungan.

Temuan ini juga didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh (Rini, 2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang terstruktur dan disesuaikan dengan waktu yang tepat akan meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini. Alokasi waktu yang terlalu panjang dapat mengurangi minat anak terhadap pembelajaran, sementara waktu yang cukup singkat namun berulang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

## **Pelaksanaan Media Interaktif *Wordwall* Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak**

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan, yakni guru menggunakan *Wordwall* dalam beberapa sesi belajar. Langkah pertama dalam pembelajaran ini adalah memperkenalkan topik lingkungan kepada anak-anak. Guru membuka sesi dengan bercerita tentang hal-hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti rumah, taman bermain, sekolah, dan berbagai elemen alam seperti pohon, air, dan hewan. Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk menggugah minat anak, selanjutnya sebelum anak-anak menggunakan media *Wordwall*, guru menjelaskan mengenai cara penggunaan aplikasi ini. Guru mendemonstrasikan bagaimana cara mengklik atau menyentuh layar untuk memilih jawaban, serta menjelaskan berbagai fitur permainan yang akan mereka gunakan

Setelah guru memberikan penjelasan, anak-anak mulai beraktivitas menggunakan *Wordwall* dengan cara yang interaktif, anak-anak diajak untuk mencocokkan gambar dengan kosakata, mengikuti permainan kuis sederhana, dan menyusun kalimat sederhana tentang lingkungan. Kemudian setelah sesi bermain, guru melakukan diskusi singkat bersama anak-anak untuk menguatkan apa yang telah dipelajari. Dalam sesi ini, anak diajak untuk berbicara dan mengekspresikan diri.

Aktivitas ini melibatkan interaksi yang kaya antara anak-anak, guru, dan media *Wordwall*. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak antusias menggunakan media ini dan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan mencocokkan gambar dengan kosakata terkait lingkungan. Beberapa anak dapat dengan cepat menyebutkan kata-kata yang berkaitan dengan lingkungan dan mulai memahami peran setiap elemen alam. Namun, terdapat perbedaan dalam kemampuan anak untuk menyusun kalimat atau mendeskripsikan lingkungan, sehingga guru melakukan pendampingan untuk membimbing anak merangkai kata-kata tersebut dalam kalimat sederhana. Hal ini diperkuat oleh teori Vygotsky (1978) yang menjelaskan bahwa belajar dalam lingkungan yang mendukung, seperti pendampingan dari guru (*scaffolding*), dapat membantu anak mengembangkan keterampilan bahasa dengan lebih efektif. *Wordwall*, sebagai media interaktif, berfungsi sebagai alat untuk merangsang keterlibatan langsung anak dalam pembelajaran, sedangkan guru menyediakan *scaffold* untuk membantu anak menyusun kosakata menjadi kalimat. Senada dengan hal tersebut, Dewi & Sugiyono (2021) juga menjelaskan bahwa media interaktif digital meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar, terutama ketika digunakan dengan bimbingan yang tepat.

## **Evaluasi Media Interaktif *Wordwall* Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak**

### ***Perkembangan Bahasa***

Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian untuk melihat perkembangan bahasa dan pemahaman ekologis anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak dapat mengerti perintah. Saat guru memberikan instruksi anak disuruh mencocokkan gambar yang sesuai, anak-anak dapat mengikuti perintah tersebut dengan benar, ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat memahami dan mengikuti instruksi dengan baik. Selain itu, sebagian besar anak dapat menyebutkan kosakata lingkungan dengan benar dan memahami arti dasar dari kata-kata seperti pohon, air, daun, dan bunga. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat deskriptif yang lebih kompleks, seperti menjelaskan fungsi atau manfaat elemen alam tersebut.

### ***Pemahaman Dasar Tentang Lingkungan dan Peranannya***

Evaluasi menunjukkan bahwa anak-anak mulai memahami konsep-konsep sederhana mengenai lingkungan, seperti pentingnya menyiram tanaman dan menjaga kebersihan. Dalam diskusi setelah sesi *Wordwall*, anak-anak dapat menyebutkan alasan mengapa anak perlu merawat lingkungan, misalnya “agar pohon tetap hijau” atau “agar tidak ada sampah di taman.”

Selain itu, beberapa anak mulai menghubungkan perilaku peduli lingkungan dengan manfaat yang dapat dirasakan oleh banyak orang, seperti udara yang lebih segar karena adanya pohon, atau taman yang lebih indah tanpa sampah. Dalam sesi ini, anak-anak tampak semakin antusias untuk berbagi pandangan mereka, dan beberapa bahkan saling memberi saran tentang cara menjaga kebersihan dan merawat tanaman. Proses ini tidak hanya memperlihatkan pemahaman anak-anak akan pentingnya lingkungan, tetapi juga mendorong untuk berpikir kritis dan berbagi pemahaman. Guru melihat perkembangan positif ini sebagai awal yang baik untuk mengintegrasikan kebiasaan peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, sehingga nilai-nilai tersebut tertanam sejak dini.

### ***Antusiasme dan Sikap Ramah Lingkungan***

Setelah menggunakan *Wordwall*, anak-anak menunjukkan antusiasme untuk berbicara tentang lingkungan di sekitar anak. Selain itu, beberapa anak mulai mengadopsi

kebiasaan sederhana yang mendukung kesadaran ekologis, seperti mengatakan "Pohon perlu air" atau "Buang sampah di tempatnya," yang menandakan pemahaman awal tentang sikap ekologis. Guru melihat adanya peningkatan minat anak-anak dalam menjaga kebersihan dan merawat tanaman, meskipun masih perlu didukung dengan bimbingan dan pengulangan.

Temuan-temuan tersebut, sejalan dengan teori dari Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), bahwa anak-anak belajar dengan optimal ketika dibimbing oleh individu yang lebih berpengalaman dalam zona perkembangannya. Pada konteks ini, media *Wordwall* menjadi alat yang membantu anak-anak memperluas kosakata dan memahami konsep lingkungan di bawah arahan guru. Dengan memanfaatkan ZPD, guru dapat memberikan panduan yang tepat untuk mendorong anak memahami dan menggunakan kosakata dalam konteks nyata.

Hal tersebut juga diperkuat oleh Bronfenbrenner (1979) melalui teorinya tentang *Ekologi Perkembangan Anak* yang menekankan pentingnya lingkungan dalam membentuk perkembangan anak. Dengan mengenalkan konsep ramah lingkungan, *Wordwall* membantu anak membangun hubungan dengan lingkungan di sekitar anak dan menginternalisasi nilai-nilai positif terkait lingkungan. Senada dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2019) juga mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis ekologi pada anak usia dini efektif dalam menumbuhkan sikap positif terhadap lingkungan. Evaluasi ini juga mendukung pentingnya *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa yang mengaitkan anak dengan lingkungan sekitarnya.

Lestari & Nuryani (2022) juga mendukung pentingnya pendekatan berbasis lingkungan untuk meningkatkan kesadaran ekologis anak usia dini, dimana kegiatan yang melibatkan visualisasi lingkungan dapat membuat anak lebih sadar akan peran lingkungan dalam kehidupan anak. Lebih lanjut, Ahmad (2023) menjelaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme anak dalam belajar, terutama jika konten dan aktivitasnya dirancang dengan mempertimbangkan konteks lokal anak. *Wordwall*, yang dirancang untuk menggambarkan lingkungan sekitar anak, menjadi contoh media yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan bahasa sekaligus menanamkan pemahaman dasar tentang lingkungan.

## **SIMPULAN**

Penggunaan media *Wordwall* dengan topik *Lingkunganku* efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK PKK Jalmak Pamekasan.

Melalui pendekatan interaktif yang disesuaikan dengan lingkungan anak, *Wordwall* meningkatkan penguasaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat sederhana, dan keterampilan bercerita, sambil menumbuhkan kesadaran ekologis anak. Anak-anak tidak hanya lebih antusias dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga mulai menginternalisasi nilai-nilai lingkungan. Dengan panduan yang terstruktur, media *Wordwall* terbukti mendukung perkembangan bahasa secara lebih komprehensif dan relevan dengan tahapan berpikir anak,

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, G. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Ahmad, H. (2023). Dampak Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 12(1), 45-60.
- Ariani, M., & Ramdani, D. (2019). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 25–36.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge. Harvard University Press.
- Budianti, S. d. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 826.
- Dewi, A., & Sugiyono, S. (2021). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Kemampuan Memahami Konsep Alam pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 134–145.
- Dhieni, N. (2018). *Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. Universitas Terbuka.
- Fitriana, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Visual terhadap Daya Ingat Kosakata pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Anak*, 8(1), 45–52.
- Furi, A. Z. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Part pada Anak Kelompok B. *Jurnal of Guidance and Counseling*, 7–19.
- Hamdani, K. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 28–35.
- Hidayat, I. (2019). Pembelajaran Berbasis Ekologi untuk Anak Usia Dini: Implikasi pada Sikap Ramah Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 7(3), 56–64.
- Indarsih, I. Y. (2024). Penerapan Game Wordwall untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini di TK A PKK Bulu Lor. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 159–161.
- Kurniasih, E. S. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Diferensiasi terhadap Kemampuan Literasi Baca, Tulis dan Numerasi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 398–498.
- Kusniawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- Lestari, S., & Nuryani, I. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Lingkungan terhadap Kesadaran Ekologis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 100–110.
- Magfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal*

*Profesi Keguruan.*

- Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD (Pijaskan Mahasiswa, Guru & Pengelola TK/RA/TPA)*. PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- 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*.
- Nofrion. (2018). *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Novitasari, dkk. (2022). Media Daur Ulang (Recycle System) dalam Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Awal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 1323–1330.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2010). *Human Development*. McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Viking Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Putri, D. F., & Rahayu, M. (2018). Pembelajaran Bahasa Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(4), 187–195.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 18.
- Rahardjo, M., & Hartati, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–134.
- Rini, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 22–30.
- Santoso, Y., & Wahyuningsih, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Bertema Lingkungan di PAUD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 9(3), 130–141.
- Sujiono, Y. N. (2018). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sundari, S., & Kartika, W. (2020). Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa pada Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 89–98.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Kanisius.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, S., & Sari, D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 7(2), 54-65.
- 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*.