

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL UNTUK  
MENINGKATKAN KOSA KATA ALAT KOMUNIKASI  
TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI TK B KARTINI 02  
JEMBER**



Oleh:  
**Fairurriza Putri Vidianti**  
NIM: 214101050008  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL UNTUK  
MENINGKATKAN KOSA KATA ALAT KOMUNIKASI  
TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI TK B KARTINI 02  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:

**Fairurriza Putri Vidiанти**

NIM: 214101050008

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL UNTUK  
MENINGKATKAN KOSA KATA ALAT KOMUNIKASI  
TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI TK B KARTINI 02**

**JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**Fairurriza Putri Vidianti**

**NIM: 214101050008**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

Disetujui Pembimbing



**Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I**  
**NIP. 198306222015031001**

**PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL UNTUK  
MENINGKATKAN KOSA KATA ALAT KOMUNIKASI  
TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI TK B KARTINI 02  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari: Kamis  
Tanggal: 20 November 2025

Tim Penguji


Ketua

Sekretaris

  
Dr. Ubaidillah, M.Pd.I  
NIP. 198512042015031002

  
Ali Mukti, M.Pd  
NIP. 199112302019031007

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I (  )

2. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I (  )

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI AGHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
  
Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ﴿٣﴾ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ﴿٤﴾

"Dia menciptakan manusia (3) Mengajarnya pandai berbicara (4). (QS. AR-Rohman, 3-4)\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

\* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alqur'an Al-Karim Dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim Publishing dan Distributing, 2014)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi nikmat dan hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya dan memperoleh gelar sarjana, meskipun skripsi ini jauh dari kata sempurna. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yakni Addinul Islam. Saya persembahkan naskah skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan juga do'a berbagai pihak, sebagai rasa terimakasih kepada:

1. Kedua Orang tua saya, Ibu Fitriatun Nasiha dan juga Ayah Sutikno yang telah menjadi motivator terbaik dalam hidup saya, yang tak pernah berhenti mendo'akan, menyayangi. Terimakasih juga pengorbanan dan kerja kerasnya sehingga saya bisa menempuh pendidikan perkuliahan ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan ridhonya saya bisa menyelesaikan skripsi saya. Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Penulisan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dan dapat diselesaikan dengan begitu lancar, maka dari itu penulis menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni. S.Ag, M.M., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi fasilitas yang membantu kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan kelancaran dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KHAS Jember, sekaligus dosen pembimbing penulis. Yang mana dengan penuh kesabarannya serta keikhlasan ditengah kesibukannya memberikan bimbingan serta arahan dalam proses skripsi yang tersusun dengan baik.

5. Segenap dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN KHAS Jember. Yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan ini.
  6. Ibu Yanti Nur Hayati., S.Kep. Ns. MMR., selaku dosen validator ahli materi yang sudah bersedia memberi bimbingan dan memberikan arahan dalam menyelesaikan media pengembangan ini.
  7. Ibu Riyas Rahmawati., M.Pd selaku dosen validator ahli media yang sudah memeberikan bimbingannya dan arahannya dalam menyelesaikan media pengembangan ini.
  8. Ibu Muzayana S.Pd selaku kepala sekola TK Kartini 02 yang sudah memberikan izin kepada saya untuk bisa melakukan penelitian ini dan memeberikan arahannya dalam penelitian ini.
  9. Ibu Elya Hafidatul Jannah S.Pd selaku guru kelas kelompok B TK Kartini 02 yang telah membantu kelancaran dalam serta menjadi narasumber dalam penelitian ini.
  10. Seluruh teman kelas AUD 2 yang sudah berjuang bersama serta sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis
- Demikian ucapan terimakasih penulis, semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan yang telah diberikan oleh saya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua Amin.

Jember, 7 Juni 2025  
Penulis

**Fairurrisa Putri Vidianti**  
NIM: 214101050008



## ABSTRAK

Fairurrisa Putri Vidiанти, 2025: Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kosa Kata Alat Komunikasi Tradisional Pada Anak Usia Dini TK B Kartini 02 Jember.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Wordwall, Kosa kata.

Pada taman kanak-kanak penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, menjadi salah satu penyebab dalam pembelajaran penggunaan media yang kurang bervariasi akan menyebabkan anak mudah bosan karena proses pembelajaran cenderung monoton. Temuan masalah tersebut ditemukan di TK Kartini 02 Jember. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media permainan wordwall untuk meningkatkan kosa kata sebagai salah satu alternatif menunjang proses pembelajaran yang dapat menambah semangat dan minat anak untuk mengikuti proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini: 1. Bagaimana mengembangkan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02? 3. Bagaimana efektifitas media wordwall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02?

Tujuan penelitian ini: 1. Untuk mengetahui proses pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02. 2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02. 3. Untuk mengetahui efektifitas media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02.

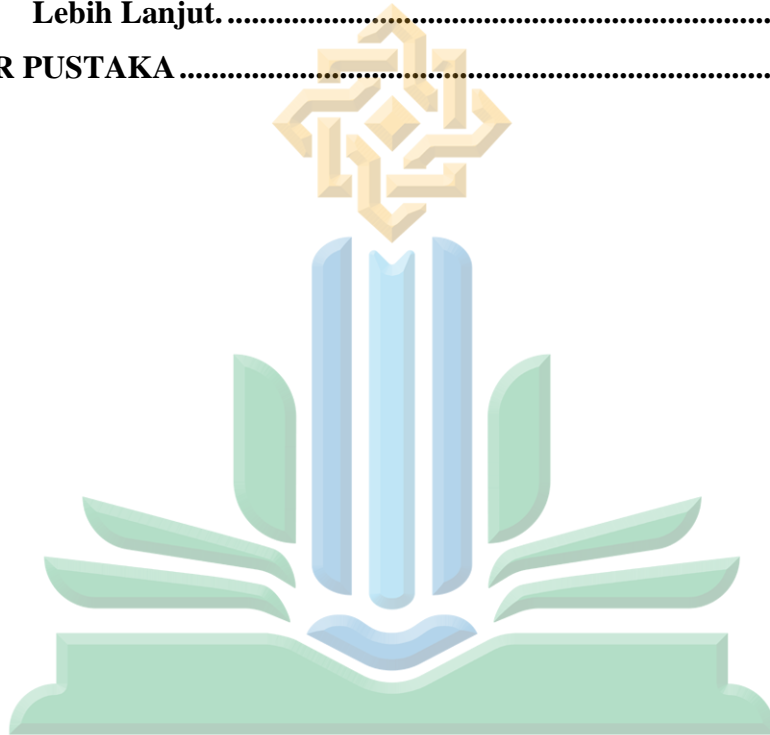
Pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Defelopment* (R&D) model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Terdapat tiga validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B TK Kartini 02 Jember.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. Proses pengembangan media wordwall dengan menggunakan tahapan ADDIE 2. Hasil dari ketiga validator tingkat kelayakann media wordwall memperoleh 92% dengan kategori sangat layak 3. Efektifitas media wordwall berdasarkan hasil pretest 85% dan hasil posttest sebesar 94% maka mengalami peningkatan 9% sehingga media wordwall efektif digunakan untuk pembelajaran.

## DAFTAR ISI

	Hal
COVER .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	10
F. Asumsi Ketebatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
G. Definisi Istilah .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
A. Penelitian Terdahulu .....	15
BAB III METODE PENELITIAN .....	38
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	39
C. Uji Coba Produk .....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	52
A. Penyajian Data Uji Coba .....	52

B. Analisis Data .....	70
C. Revisi Produk.....	72
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>73</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	73
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut. ....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Daftar Penelitian Terdahulu .....	20
2.2	STTPA Perkemabngan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun .....	30
3.1	Kriteria Penilaian Skala Likert.....	48
3.2	Kriteria Tingkat Kelayakan.....	49
3.3	Kriteria Tingkat Keefektifan.....	50
4.1	Langkah-langkah Penyusun Permainan Desain Media Wordwall.....	54
4.2	Hasil Validasi Ahli Media.....	58
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi .....	60
4.4	Perbedaan Gambar .....	61
4.5	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	62
4.6	Hasil Pretest dan Posttest .....	67
4.7	Kriteria Tingkat Kelayakan.....	72
4.8	Hasil Dari Validator .....	70
4.9	Kriteria Tingkat Keefektifitas.....	70
4.10	Data Efektifitas Media .....	71
4.11	Produk Sebelum dan Sesudah Direvisi .....	71

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
2.1	Tampilan Awal Wordwall.....	31
2.2	Tampilan Awal Wordwall Untuk Mendaftar .....	32
2.3	Tampilan Awal Wordwall.....	32
2.4	Tampilan Pilihan Permainan Wordwall .....	33
2.5	Tampilan Paket Harga.....	33
3.1	Tahapan Model ADDIE .....	39
4.1	Buku Panduan Media Wordwall .....	57
4.2	Pretest Peserta Didik .....	64
4.3	Penerapan Media Wordwall <i>Game Pertama</i> .....	65
4.4	Penerapan Media Wordwall Permainan Kedua .....	66
4.5	Posttest Peserta Didik.....	67

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan istilah anak usia dini dalam konteks PAUD mencerminkan perhatian besar dari pemerintah dan para pemerhati pendidikan terhadap pentingnya penanganan pendidikan anak secara profesional dan serius. Pendidikan pada anak usia dini menjadi fokus utama karena berkaitan erat dengan upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional di masa depan. Masa ini dianggap sangat penting, sebab pada tahap usia dini, perkembangan dan pengalaman anak memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan mereka di kemudian hari. Oleh karena itu, periode ini sering disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*) dalam perkembangan anak.

Masa anak usia dini merupakan tahap krusial dalam kehidupan manusia, karena pada periode ini terjadi perkembangan pesat pada otak, kecerdasan, kepribadian, daya ingat, serta berbagai aspek perkembangan lainnya. Jika proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini terhambat, hal tersebut dapat berdampak negatif dan menimbulkan gangguan pada tahap kehidupan berikutnya.<sup>1</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar. Tahap ini melibatkan pengasuhan anak sejak lahir hingga berusia enam tahun melalui berbagai bentuk stimulasi. Dalam lingkungan pendidikan anak usia dini, penting bagi para pendidik untuk menumbuhkan potensi setiap

---

<sup>1</sup> Ahmad Susanto, pendidikan anak usia dini konsep dan teori, PT Bumi Aksara 2021 jakarta hal 1-2

anak, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan kreatif di masa mendatang. Guru tidak hanya bertanggung jawab untuk memberikan pengetahuan, mereka juga harus memperlihatkan keistimewaan aspek yang ada dalam diri setiap siswa. Ketika sifat-sifat tersebut dapat menjadi kekuatan yang signifikan bagi anak. Anak-anak memiliki banyak potensi, yang semuanya memerlukan pengembangan, termasuk kreativitas mereka.<sup>2</sup>

Perkembangan anak usia dini sejalan dengan Firman Allah SWT, Surat An-Nahl Ayat 78 yang berbunyi:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini membekali anak untuk belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan teman sebaya, mendorong pembelajaran berkelanjutan yang berkisar dari mengembangkan pemahaman konsep dan menjelajahi lingkungan sekitar hingga menciptakan kembali ide dan menghasilkan sesuatu yang bermakna.

Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai pengguna media pembelajaran, mengambil peran sebagai fasilitator yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Efektivitas setiap media pembelajaran terkait erat dengan kemauan dan kemampuan pendidik dan

<sup>2</sup> Aidil Saputra, "pendidikan anak usia dini", *jurnal ilmiah prodi pendidikan agama islam*, Vol 10 No 2, desember 2018 hal 20.

<sup>3</sup> Lajnah Pentshihan Mushaf Al-Qur'an, *Al-Qur'an KEMENAG In Microsof Word* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019)

siswa untuk terlibat dengan pesan yang tertanam dalam media yang digunakan. Tantangan yang dihadapi oleh lembaga tersebut adalah kompetensi pendidik yang tidak memadai dan terbatas dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif. Anak sering kali menemukan media yang terlalu abstrak, yang menyebabkan kebingungan, kebosanan, dan kurangnya antusiasme. Hal ini terutama berlaku pada tahap awal masa kanak-kanak, saat keterampilan kosa kata mereka masih berkembang dan belum sepenuhnya terasah.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan menarik, terutama melalui permainan atau platform berbasis teknologi seperti ponsel pintar atau laptop, untuk mendukung siswa selama kegiatan kelas. Pendekatan ini harus mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, dinamika kelas, kemampuan anak secara keseluruhan, dan waktu yang tersedia, serta berbagai pertimbangan lainnya.<sup>4</sup>

Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dalam mengatasi permasalahan tersebut, dapat digunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu game WordWall. Media ini diharapkan mampu membuat siswa lebih menikmati proses belajar, merasa percaya diri, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Oleh karena itu, peneliti memilih game WordWall sebagai media dalam evaluasi pembelajaran. Kata-kata pada media tersebut dicetak dengan

---

<sup>4</sup> Fika rahmanati, sulfi purnamasari, soffi, wiwit Kurniawan, fiqoh afriani, "Bermain Bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall", *jurnal pengabdian kepada masyarakat*, vol 3, no 1, hal 71-73.



ukuran huruf besar agar mudah terlihat dari seluruh posisi duduk siswa. Kata-kata ini juga digunakan secara berulang oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata -kata ini dirujuk terus menerus seluruh satuan atau istilah oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan.

WordWall adalah salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, baik bagi peserta didik maupun pengajar. Aplikasi ini menekankan pada gaya belajar yang aktif, di mana siswa terlibat secara langsung melalui partisipasi dan interaksi dengan teman sebayanya dalam suasana yang kompetitif, baik saat mempelajari materi baru maupun mengulas materi yang telah dipelajari.<sup>5</sup>

WordWall merupakan aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas seperti menjawab kuis, berdiskusi, dan mengikuti survei. Siswa dapat langsung berpartisipasi tanpa perlu membuat akun baru, karena aplikasi ini dapat diakses melalui peramban web di alamat [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net), serta tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh melalui *Play Store* di *smartphone*.<sup>6</sup>

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang paling disukai anak-anak.

Tentu saja, ciri khas ini tidak bisa ditinggalkan untuk anak-anak. Dengan

---

<sup>5</sup> Ninawati, M. Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, vol 9, no 2, 2021

<sup>6</sup> Wayan widiana, komang sella, dewa gede, meningkatkan kosa kata anak melalui media wordwall, *jurnal pendidikan anak usia dini undiksa*, vol 9, no 2, 2021, hal 261-262.

bermain, mereka akan banyak belajar, karena bagi anak-anak, belajar adalah dengan aktivitas yang menyenangkan. Satu hal yang tidak kalah penting juga adalah pendidik perlu lebih kreatif dalam mengajak anak untuk memberi pembelajaran yang menyenangkan.<sup>7</sup>

Kemampuan berbicara pada anak usia dini merupakan keterampilan yang memungkinkan mereka berkomunikasi secara efektif serta mengungkapkan gagasan melalui bahasa lisan. Keterampilan ini meliputi penguasaan kosakata, kemampuan merangkai kalimat dengan baik, dan keberanian untuk berbicara di hadapan orang lain. Anak yang memiliki kemampuan berbicara yang baik umumnya lebih siap memasuki pendidikan formal, lebih mudah memahami arahan, serta aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan berbicara juga memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan keterampilan literasi lainnya, seperti membaca dan menulis.<sup>8</sup>

Peningkatan kosa kata pada anak dianggap sangat penting, baik dalam proses pembelajaran bahasa maupun dalam pengembangan kemampuan berbahasa yang telah dimiliki. Penguasaan kosa kata yang baik akan membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak secara keseluruhan. Terdapat hubungan timbal balik antara pengetahuan kosa kata dan penggunaan bahasa — pengetahuan kosa kata mendukung

---

<sup>7</sup> Ana Widyastuti, *Implementasi Project Based Learning Di PAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, Jakarta, PT Alex Media Komputindo, 2024, Hal 77

<sup>8</sup> Trisila Ningsi, Nita, Wening, “Penerapan Media Ritatoon Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Bermasyarakat*, Vol 5, No 6, Maret 2025, Hal 175

kemampuan berbahasa, sementara penggunaan bahasa secara aktif juga memperkaya perbendaharaan kata anak. Semakin banyak kosa kata yang dikuasai anak, semakin baik pula keterampilan berbahasanya. Oleh karena itu, diperlukan berbagai bahan ajar dan sumber belajar yang dapat membantu anak dalam memperluas kosa kata mereka.

Namun, pada masa kini perkembangan kemampuan berbicara anak cukup memprihatinkan. Permasalahan sering muncul dalam hal stimulasi kosa kata dan penyusunan kalimat. Misalnya, meskipun guru telah merencanakan kegiatan pembelajaran untuk memperkenalkan kosa kata baru pada tahap awal kegiatan, efektivitasnya dalam menstimulasi perkembangan kosa kata anak belum dapat dipastikan. Selain itu, dukungan keluarga dalam memperkaya kosa kata anak juga masih terbatas. Faktor ekonomi dan tingkat pendidikan orang tua yang beragam turut memengaruhi kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak, termasuk perkembangan kemampuan bahasanya.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi pada tanggal 27 Mei 2025 di TK Kartini 02 proses pembelajaran dilakukan dengan sangat baik namun guru kurang memberikan media pembelajaran yang bervariasi. Pada kegiatan observasi peneliti mengamati pembelajaran, dalam mengenal kosa kata di TK B yang terdiri dari 13 anak ada beberapa anak belum sepenuhnya mengetahui tentang kosa kata dalam pembelajaran. Menurut peneliti hambatan dalam beberapa anak mengalami keterlambatan dalam

---

<sup>9</sup> Lilis Syamsiyah, "Efektivitas Media Fuzzy Felt Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 6, Issue 4, 2022, Hal 2701, DOI: [10.31004/obsesi.v6i4.1803](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1803)

mengembangkan keterampilan Bahasa seperti kesulitan dalam memahami kata-kata dan ada juga yang mengetahui kosa kata yang terbatas jadi membuat anak kesulitan dalam mengungkapkan ide, bertanya atau berinteraksi dengan temannya.<sup>10</sup> Hal ini diperkuat lagi dengan pernyataan guru kelas kelompok B bahwa adanya keterbatasan waktu sehingga guru sering menggunakan media yang sering digunakan yaitu buku dan ketersediaan media yang ada di kelas saja.<sup>11</sup>

Dari permasalahan diatas mengenalkan media wordwal untuk meningkatkan kosa kata pada anak yang juga bisa melatih anak membaca. Media wordwall diandalkan untuk meningkatkan pemahaman anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan melihat perkembangan kemampuan mereka. Akibatnya, membuat *game* edukatif secara langsung dalam Latihan pembelajaran itu sangat penting.

Berdasarkan hasil observasi di TK Kartini 02, maka peneliti tertarik untuk meningkatkan kosa kata dengan menggunakan media wordwall. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melibatkan pendidik dan peserta didik secara langsung dalam proses inovasi melalui pengembangan media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana permainan edukatif yang mampu mengoptimalkan perkembangan anak. Dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul

### **“Pengembangan Media WordWall Untuk Meningkatkan Kosa Kata**

<sup>10</sup> Observasi di TK Kartini 02, 27 Mei 2025

<sup>11</sup> Elya Hafidatul Jannah, diwawancarai oleh penulis, Jember 27 Mei 2025

## **Alat Komunikasi Tradisional Pada Anak Usia Dini TK B Kartini 02 Jember”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan penelitian dan latar belakang tersebut, maka dapat menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media WordWall guna meningkatkan penguasaan kosa kata tentang alat komunikasi tradisional pada anak usia dini di TK B Kartini 02?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02?
3. Bagaimana efektifitas media wordwall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dan pengembangan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini Kartini 02 sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02

3. Untuk mengetahui efektifitas media wordwall dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak usia dini TK B Kartini 02

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian meningkatkan kosa kata pada anak TK B Kartini 02.

Produk yang akan dihasilkan ialah media wordwall. Media ini dapat dirancang untuk mendorong aktivitas belajar kelompok sekaligus melibatkan anak dalam proses pembuatan dan penggunaannya. Melalui penggunaan WordWall, anak dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menulis secara aktif serta kritis. Jika anak mengalami kesulitan dalam menemukan kosa kata yang sesuai, WordWall dapat berfungsi sebagai sumber acuan atau referensi bagi mereka.<sup>12</sup> Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Aplikasi wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk pembelajaran interaktif baik secara daring maupun luring dan hanya dapat dilakukan secara online
2. Media wordwall menawarkan 18 template permainan yang bisa digunakan secara gratis, dan ada juga yang berbayar Ketika ingin menambah fitur yang lain. Template permianan yang digunakan ialah membuka kotak, pasangan yang cocok, dan roda acak.
3. Produk yang dibuat akan memuat permainan ataupun soal dengan gambar dan audio yang menarik, menyenangkan dan mudah difahami.

---

<sup>12</sup> Zhenith Surya P, Alingga, Latifa Nur, Nendra Gita, Atik Purwasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih". Social Pedagogy: Journal of Social Science Education Vol. 2 No. 2 Tahun 2021, Hal 139-140.

4. Penggunaan media wordwall dapat mendaftar dengan cara login menggunakan e-mail, setelah selesai memilih permainan apa yang akan digunakan, memasukkan soal yang akan diberikan untuk anak didik bisa menambahkan gambar dan suara cukup dengan sekali pembuatan maka permainan bisa digunakan, dengan membagikan link kepada anak didik, sehingga dapat mengakses dan memulai permainan pembelajaran.
5. Pengguna dapat mengatur waktu yang diinginkan, dapat melihat kinerja anak didik satu persatu dan juga dapat mencetak hasil ataupun nilai dari anak yang sudah dikerjakan.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Dengan menggunakan media yang menarik maka peserta didik akan senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adanya dengan menggunakan media wordwall permainan edukatif yang dirancang untuk memperkenalkan penguasaan kata dalam cara yang menyenangkan.

Adapun manfaat dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

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

Peneliti mengembangkan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata dengan berbasis permainan, serta diharapkan dapat membuat pembelajaran anak yang menyenangkan dengan cara yang terbaik khususnya kosa kata untuk anak usia dini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Dengan pendekatan berbasis permainan, peserta didik lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang membantu mengurangi rasa bosan, meningkatkan perhatian mereka dan mengasah kosa kata peserta didik.

### b. Bagi Pendidik

Sebagai meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dan juga media permainan wordwall memberikan pendidik alat yang sangat berguna untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

### c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian yang menggunakan media wordwall diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran kosa kata dengan permainan menggunakan teknologi didalam kurikulum sekolah

### d. Bagi Peneliti

Diharapkan memberikan pengetahuan dan pemahaman dalam pengembangan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia dini.

### e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media permainan wordwall ini.



## **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata pada anak TK B memiliki asumsi dan keterbatasan dari produk yang dikembangkan yaitu:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan media wordwall
  - a. Media wordwall meghadirkan permainan edukatif yang membuat anak menjadi antusias dalam pembelajaran.
  - b. Menjadikan media interaktif dan menyenangkan cocok dengan anak yang cenderung suka belajar sambil bermain.
  - c. Media wordwall mempunyai berbagai visual yang menarik menggunakan warna, gambar dan animasi yang menarik bagi anak-anak sehingga dapat membantu dalam mengingat kosa kata.
  - d. Dapat digunakan diberbagai perangkat (komputer, tablet, hp, proyektor. Selama tersedia koneksi internet.
  - e. Anak bisa mengulang permainan dirumah Bersama orang tua, sehingga terjadi penguatan kosa kata diluar jam sekolah.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan yaitu:

- a. Ketergantungan pada teknologi membutuhkan koneksi internet dan perangkat digital.
- b. Keterbatasan yang dilakukan hanya di TK B Kartini 02.

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah menjelaskan arti atau pengertian dari kata kunci yang digunakan dalam penelitian. Tujuannya menjelaskan makna secara jelas agar pembaca memahami arti dari istilah yang digunakan dalam penelitian.

### 1. Media Pembelajaran Wordwall

Media wordwall ini merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang digunakan untuk berbagai jenis permainan edukatif secara mudah dan menarik. Media permainan wordwall yang digunakan yaitu spint the wheel, matching pairs dan open the box. Media WordWall merupakan aplikasi pembelajaran yang menarik dan dapat diakses secara gratis, kapan saja, oleh siapa saja, dan melalui browser apa pun. WordWall berfungsi sebagai game edukatif yang memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis permainan tanpa memerlukan kemampuan pemrograman, serta dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Platform ini sangat cocok digunakan untuk merancang maupun meninjau kembali evaluasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Selain itu, penggunaan WordWall di kelas mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Melalui media ini, anak-anak akan diberikan latihan atau soal seputar materi alat komunikasi tradisional, sehingga proses belajar bagi anak usia dini di TK B menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

## 2. Meningkatkan Kosa Kata Alat Komunikasi Tradisional

Meningkatkan kosa kata tentang alat komunikasi tradisional merupakan media yang digunakan masyarakat zaman dahulu untuk menyampaikan pesan sebelum adanya alat komunikasi modern seperti saat ini. Anak akan diperkenalkan apa saja alat komunikasi tradisional seperti bedug, peluit, lonceng, telepon kaleng, daun lontar, dan kentongan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan judul yang diangkat telah dilakukan, dan hasil-hasil dari penelitian tersebut menjadi acuan serta perbandingan bagi penelitian yang akan dilaksanakan ini:

1. Penelitian oleh Allifia Sri Cahyani (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosa kata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu”.<sup>13</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, model penelitian yang digunakan ialah model pembelajaran konperatif tipe TGT (*teams game tournament*). Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 2 Kota Palu pada

siswa kelas VIII, dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang di kelas VIII B dan 34 orang di kelas VIII D. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata penguasaan kosakata antara peserta didik yang belajar menggunakan model berbasis game dan yang menggunakan model konvensional. Nilai rata-rata kelas dengan model game mencapai 79,7, sedangkan kelas dengan model konvensional memperoleh 77,7. Meskipun perbedaannya tidak terlalu besar, hasil ini

---

<sup>13</sup> Allifia Sri Cahyani, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosa kata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu”, Penelitian di MTsN 2 Kota Palu kelas VIII, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Datokarama, Palu, 2023)

menunjukkan adanya peningkatan melalui penggunaan model pembelajaran berbasis game.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Persamaan keduanya adalah sama-sama menggunakan media wordwall sebagai bahan ajar dan mencari atau meningkatkan kosa kata. Sedangkan perbedaan dari kedua peneliti adalah peneliti terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif lalu mengembangkan kosa kata Bahasa arab dan dilakukan di MTsN 2 kota Palu, sedangkan peneliti menggunakan penelitian (R&D), meningkatkan kosa kata pada anak usia dini TK B Darul Istiqomah Maesan Bodowoso.

2. Penelitian oleh Uswatun Hasanah, Gudnanto (2023) yang berjudul “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”.<sup>14</sup>

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, yang melibatkan kelompok B di TK Aljunaidiyah 1 sebagai subjek penelitian. Hasil pembelajaran menggunakan game edukatif berbasis aplikasi WordWall menunjukkan rata-rata kelas sebesar 86% dengan kategori “Berhasil Sesuai Harapan”. Selanjutnya, pada siklus berikutnya terjadi peningkatan dengan hasil rata-rata mencapai 98%, termasuk dalam kategori “Berhasil Sangat Baik”. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil penilaian perkembangan kognitif anak, yang awalnya pada pra-siklus sebesar 63%, kemudian meningkat menjadi 98%

---

<sup>14</sup> Uswatun Hasanah, Gudnanto, “Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini”, Kelompok B TK Al Junaidiyah 1 Papringan Kaliwungu Kudus, (Jurnal, Khazanah Pendidikan, Vol 17. No 2, 2023)

pada akhir siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam perkembangan kognitif anak melalui pemanfaatan game edukatif WordWall.

Dari hasil penelitian persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang digunakan. Persamaan keduanya adalah sama-sama menggunakan media wordwall dan juga subjek peneliti yaitu kelompok B di Taman Kanak-kanak. Sedangkan perbedaan dari keduanya yaitu meneliti perkembangan kognitif pada anak, tempat peneliti tidak sama yaitu di TK Al Junaidiyah 1.

3. Penelitian oleh Aini Nur, Achmad Bukhori, Joko Sulianto (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Game Edukatif Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6”.<sup>15</sup>

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Warungasem, Kabupaten Batang.

Diketahui bahwa kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun di sekolah tersebut belum berkembang secara optimal, dan kegiatan pembelajarannya masih terbatas pada metode tanya jawab, bercerita, serta pemberian tugas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game WordWall tergolong praktis digunakan bagi peserta didik kelompok B, berdasarkan hasil angket

---

<sup>15</sup> Aini Nur, Achmad Bukhori, Joko, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Game Edukatif Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6”, di TK Negeri Pembina Warungasem, Batang, (Jurnal, Pendidikan dan Konseling, Vol 5 No 2, 2023)

tanggapan dari guru dan siswa. Persentase tanggapan positif dari siswa pada uji coba produk mencapai 85%, sedangkan tanggapan dari guru mencapai 92%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa game WordWall layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari hasil penelitian persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang digunakan. Persamaan keduanya adalah metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, pengembangan menggunakan media wordwall yang dilakukan di TK dan juga subjek penelitiannya yaitu kelompok B. Perbedaan dari kedua penelitian yaitu pengembangan terdahulu meningkatkan literasi pada anak sedangkan peneliti mengembangkan Bahasa dan meningkatkan kosa kata pada anak usia dini.

4. Penelitian oleh Kormila Tria Ningsih (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Wordwall Masa Pelajaran 2023-2024 Kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember”.<sup>16</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dan juga menggunakan model penelitian ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di MI Fathus Salafi Ajung pada tahun ajaran 2023–2024, dengan total 222 siswa sebagai subjek penelitian, terdiri atas 112 siswa laki-laki dan 110 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi

---

<sup>16</sup> Kormila Tria Ningsih, “Pengembangan Media Wordwall Masa Pelajaran 2023-2024 Kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember”, Kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember, (Skripsi, Universitas Negeri KH Achmad Shiddiq Jember, 2024)

belajar siswa, di mana pada tahap pra-siklus nilai rata-ratanya adalah 45, meningkat menjadi 51,45 pada siklus I, dan mencapai 76,8 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa indikator yang ditetapkan telah tercapai. Selain motivasi belajar, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan di setiap tahap. Pada pra-siklus, nilai rata-rata sebesar 72,5 dengan ketuntasan klasikal 59,37%, meningkat menjadi 74,3 dengan ketuntasan 65,62% pada siklus I, dan mencapai 84,06 dengan ketuntasan 84,67% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis WordWall dalam mata pelajaran PAI efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang digunakan. Persamaan keduanya adalah metode penelitian R&D, menggunakan model penelitian ADDIE dan juga menggunakan media wordwall. Perbedaan dari penelitian ini melakukan penelitian di satuan Pendidikan MI Fathus Salafi Ajung pada tahun pembelajaran 2023-2024, sedangkan peneliti melakukan di Taman kanak-kanak dan juga meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

5. Penelitian oleh Linda Aulia, Dian Miranda dan Lukmanulhakim (2024) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Hyppercontent Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Linda Aulia, Dian Miranda dan Lukmanulhakim, “Pengembangan E-Modul Hyppercontent Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia 5-6 Tahun, di TK Islamiyah Pontianak, (Jurnal, Edukasi, Vol 2 No 3, 2024)



Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yaitu R&D, menggunakan model penelitian ADDIE populasi yang digunakan dalam peneliti ini ialah kelas B2 TK Islamiyah Pontianak yang berjumlah 10 anak. Hasil penelitian tersebut adalah hasil rata-rata 4,6 sehingga dilihat Berdasarkan hasil uji coba produk e-modul hypercontent berhitung permulaan untuk anak usia 5–6 tahun, diperoleh kriteria “Sangat Praktis”. Penilaian ini didukung oleh respon positif dari peserta didik yang merasa senang dengan inovasi bahan ajar berbasis digital tersebut.

Penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Persamaannya, keduanya sama-sama menggunakan model penelitian R&D, dilaksanakan di satuan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) dengan subjek anak kelompok B usia 5–6 tahun, serta menerapkan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya, penelitian sebelumnya tidak berfokus pada peningkatan kosa kata dan kemampuan berbahasa anak usia dini seperti yang menjadi fokus penelitian ini.

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember

**Tabel 2.1**  
**Daftar Penelitian Terdahulu**

No	Nama, Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Allifia Sri Cahyani (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosa kata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu	a. menggunakan media wordwall sebagai bahan ajar b. Meningkatkan kosa kata	Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan fokus pada pengembangan kosa kata Bahasa Arab

				dan dilaksanakan di MTsN 2 Kota Palu. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tujuan untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia dini di TK B Darul Istiqomah Maesan Bondowoso.
2.	Uswatun Hasanah, Gudnanto (2023)	Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	a. Menggunakan media wordwall b. subjek peneliti yaitu kelompok B di Taman Kanak-kanak	Meneliti perkembangan kognitif pada anak, tempat peneliti tidak sama yaitu di TK Al Junaidiyah
3.	Aini Nur, Achmad Bukhori, Joko Sulianto (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Game Edukatif Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6	a. Penelitian pengembangan Research and Development (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. b. Pengembangan menggunakan media wordwall yang dilakukan di TK c. subjek penelitiannya yaitu kelompok B	Pengembangan terdahulu meningkatkan literasi pada anak sedangkan peneliti mengembangkan Bahasa dan meningkatkan kosa kata pada anak usia dini.

4.	Kormila Tria Ningsih (2024)	Pengembangan Media Wordwall Masa Pelajaran 2023-2024 Kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember	a. Menggunakan media wordwall b. Menggunakan penelitian R&D dan juga model penelitian ADDIE	Melakukan penelitian di satuan Pendidikan MI Fathus Salafi Ajung pada tahun pembelajaran 2023-2024, sedangkan peneliti melakukan di Taman kanak-kanak dan juga meningkatkan motivasi belajar pada siswa.
5.	Linda Aulia, Dian Miranda dan Lukmanulhakim (2024)	Pengembangan E-Modul Hypercontent untuk Pembelajaran Berhitung Dasar pada Anak Usia 5–6 Tahun	a. Menggunakan model penelitian R&D, menggunakan metode penelitian ADDIE b. Penelitian dilakukan di satuan Taman Kanak-kanak (TK) c. TK B Usia 5-6 tahun d. Menggunakan media wordwall	Tidak meneliti tentang peningkatan kosa kata dan Bahasa pada anak usia dini.

**Sumber:** Di olah dari penelitian terdahulu

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media wordwall dalam pembelajaran kosa kata pada anak. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian, tempat penelitian, dan juga subjek penelitian. Dari penelitian ini berfokus pada pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Kata media yang berasal dari Bahasa latin yang berarti tengah dan secara umum memiliki makna perantara, penghubung atau penyambung. Semisal pengertian media oleh pakar seni yang merujuk dalam berbagai bahan, alat, teknik untuk menghasilkan sebuah karya seni; media online yang merujuk pada sarana berkomunikasi melalui website dan berbagai aplikasi yang mendukung diakses melalui internet, media bunyi memiliki makna pada benda atau zat yang digunakan sebagai tempat merambat. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi ketika mengajar sehingga meningkatkan kreativitas juga perhatian siswa.<sup>18</sup>

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana bantu, baik berupa alat fisik maupun nonfisik, yang digunakan untuk mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses memahami materi pelajaran. Penggunaan media ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga materi dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah, utuh, serta mampu meningkatkan minat mereka untuk terus belajar.<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Zaza Salsabila, Eka Putri, Rara, Wismanto, “Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar, *CENDEKI: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, Vol 4, No 2, Mei 2024, Hal 29.

<sup>19</sup> Septy Nur Fadhillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak: 2021) Hal 13-14

Media pada dasarnya adalah Media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Sebagai bagian dari komponen tersebut, media harus terintegrasi dan selaras dengan keseluruhan proses belajar mengajar. Dalam pemilihannya, media perlu digunakan secara tepat dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan media yang digunakan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat Pendidikan yang menunjang proses belajar mengajar dengan menyajikan informasi dan bahan pembelajaran secara visual, audio, atau kombinasi keduanya. Media pembelajaran dapat berupa media cetak (buku, brosur), media elektronik (presentasi, video, audio), atau media interaktif (*e-learning*, simulasi). Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran dan kemampuannya dalam memahaminya.<sup>20</sup>

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka.

---

<sup>20</sup> Syarifudin, Rifan Nur, Meity, "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern", *Cendikia Pendidikan*, Vol 4, No 1, 2024. Hal 92

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih diahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri peserta didik. dengan perkataan lain, terjadi komunikasi antara peserta didik dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara peserta didik dengan penyalur pesan (guru).<sup>21</sup>

Jadi kita bisa katakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (alat, metode, teknik) yang mengantarkan informasi (materi pelajaran) oleh guru kepada siswa ketika proses pembelajaran sehingga meningkatkan kreativitas juga perhatian siswa. Wawasan dan pengalaman seorang guru dapat mempengaruhi ragam media pembelajaran yang digunakan, terlebih dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin lama semakin cepat. Meskipun

---

<sup>21</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Jawa Barat: Tim CV Jejak: 2020) Hal 16-17

begitu, dalam penggunaan media pembelajaran guru perlu mempertimbangkan aspek karakteristik siswa yang di ajarnya.

b. Jenis media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi enam jenis berdasarkan formatnya menurut Smaldino yaitu:<sup>22</sup>

- 1) Text, Text adalah karakter alfanumerik yang ditampilkan dalam berbagai format dalam bentuk buku, poster, layar komputer dan bentuk lain.
- 2) Audio, Audia adalah semua hal yang bisa didengar: suara manusia, suara music, suara mekanik (motor dan mobil) secara langsung ataupun dalam bentuk visual.
- 3) Visual, visual umumnya untuk menstimulan belajar, sebagai contohnya diagram pada poster, gambar pada papan tulis, foto, grafik dalam buku, kartun dan sebagainya.
- 4) Video, video merupakan media yang menyajikan Gerakan didalamnya termasuk DVD, video tape, animasi komputer dan sebagainya.
- 5) People, people adalah manusia yang biasanya dalam pembahasan ini adalah seorang pengajar (guru), siswa, dan para ahli.

---

<sup>22</sup> Oka Irmade, *Media Dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*, (Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka: November 2022) Hal 3

## 2. Meningkatkan Kosa Kata Pada Anak Usia Dini

### a. Pengertian meningkatkan kosa kata pada anak

Dalam berbahasa kosa kata merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran. Pemahaman dan produksi bahasa akan terhambat karena kurangnya kosa kata. Anak dapat menguasai banyak kosa kata dengan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar kosa kata dan guru perlu membuat strategi dan metode pengajaran. Anak usia dini juga memperoleh banyak kosa kata melalui permainan. Anak sangat suka bermain karena dapat tertawa dan merasa senang. Selain itu bermain dapat semakin mendekatkan keakraban orangtua dan anak. Metode pembelajaran tidak hanya terpaku pada satu konteks saja (mandiri) melainkan mengkombinasikan beberapa konteks seperti mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca. Sehingga untuk mengoptimalkan keterampilan anak dalam menggunakan kosa kata dalam suatu kalimat diperlukan pembelajaran lebih lanjut mengenai kosa kata semenjak anak-anak menginjak usia pertengahan dan remaja awal. Pengajaran kosa kata tidak hanya berurusan dengan penyajian kata baru, itu membutuhkan kemampuan anak untuk memahami kata-kata dan menggunakan kata-kata dengan benar.<sup>23</sup>

<sup>23</sup> Hanifah, Widyasari Choiriyah, "Buku Ajar Happy Thinking: Alternatif untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7, Issue 3, 2023. Hal 2724



Perkembangan kosa kata anak. Kosa kata adalah semua kata yang terdapat dalam satu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, dan kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Perkembangan kosa kata anak terdapat dalam aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan sistem simbol yang diorganisasikan dan digunakan untuk mengekspresikan dan menerima maksud atau pesan. Bahasa juga dapat diartikan sebagai suatu kode yang dengannya gagasan atau ide tentang dunia atau lingkungan yang telah disepakati bersama saat berkomunikasi.<sup>24</sup>

Meningkatkan kosa kata pada anak usia dini merupakan aspek kritis dalam pemahaman mengenai masa pembentukan karakter dan kecerdasan anak. Untuk mengeksplorasi berbagai teori dan pendekatan yang Media pembelajaran wordwall serta meningkatkan kemampuan kosa kata pada tahap perkembangan anak usia dini sangat diperlukan.

Menurut Piaget, anak usia dini mengalami periode praoperasional, di mana anak mulai menggunakan simbol dan Bahasa. Strategi pengembangan bahasa perlu mempertimbangkan tingkat pemikiran dan representasi simbolik anak pada tahap ini. Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dalam pembelajaran Bahasa. Pengembangan kosa kata dan kemampuan berbahasa dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya. Teori pembelajaran berbasis permainan menunjukkan bahwa penggunaan permainan dan

---

<sup>24</sup> Anti Isnaningsih, Lestari, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Melalui Media Dadu Putar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyah Bustanul Atfal 1 Sadang", *Jurnal Ilmu Pendidikan Kramat Jati*", Vol 5, No 1, 2024. Hal 315

aktivitas yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar. Menerapkan konsep permainan dalam media wordwall dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik. Strategi media wordwall harus memperhitungkan situasi dan konteks penggunaan kata untuk memastikan pemahaman yang lebih baik.<sup>25</sup>

b. Fungsi mengenal kosa kata pada anak

Kemampuan penguasaan kosakata merupakan suatu kemampuan dalam penguasaan, pemahaman serta penggunaan kosakata baik itu secara lisan ataupun tulisan. Pemahaman kosakata yang baik ini akan berpengaruh pada kemampuan anak dalam berkomunikasi. Adapun fungsi mengenal kosa kata pada anak usia dini yaitu:

- 1) Menambah perbendaharaan kata
- 2) Adanya menambah kosa kata alat komunikasi tradisional anak belajar memahami berbagai bentuk komunikasi sebelum era digital
- 3) Mengembangkan kognitif dan daya ingat anak menghafalkan dan memahami berbagai nama serta fungsi alat komunikasi tradisional.

c. Indikator kemampuan meningkatkan kosa kata pada anak TK B

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 adalah merupakan standar minimal perkembangan yang harus dicapai seorang anak

<sup>25</sup> Rchma Hasibun, Fatimah, Wahyu, "Implementasi media menabung kata Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun", *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 8 Issue 1, 2024. Hal 182-183

sesuai dengan rentang usianya, termasuk yang usia 5-6 tahun. Menurut Prof. Dr. Lydia Freyani, Dewan Guru besar Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, kegiatan di PAUD dapat memberi rangsangan atau stimulasi pendidikan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak pra-sekolah. Seluruh aktivitasnya dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar.<sup>26</sup> Sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 2.2**  
**STTPA Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak**  
**Usia 5-6 tahun**

<b>Perkembangan Kognitif dan Bahasa</b>	<b>Indikator</b>
Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti <b>beberapa</b> perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol>
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> </ol>
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenai suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama.</li> <li>3. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> </ol>

Sumber: Permendikbud, No 137 Tahun 2014

<sup>26</sup> Lilis amperawati, "usulan STPPA Pendidikan Anak Usia Dini 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No 2, November 2022

Indikator yang di maksud dalam penelitian ini yaitu indicator anak dalam pembelajaran meningkatkan kosa kata, dari beberapa indikator dalam berfikir simbolik, indikator dalam meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional yang terdiri dari mengenal, menyebutkan dan memahami aturan permainan alat komunikasi tradisional menggunakan media permainan wordwall seperti bedug, kentongan, peluit, merpati pos, daun lontar, dan lonceng. Indikator tersebut dappat menjadi acuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pembelajaran meningkatkan kota kata menggunakan media permainan wordwall.

Untuk mengoptimalkan hasil pencapaian perkembangan anak, pemberian stimulasi atau rangsangan yang kami berikan dalam penelitian ini tetap memperhatikan prinsip-prinsip belajar bagi anak usia dini. Berdasarkan uraian diatas capaian semua aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun ini sebenarnya masih dapat ditambah untuk menumbuh kembangkan potensinya.

### 3. Media Wordwall

#### a. Pengertian media wordwall

Menurut Sari Yarza, WordWall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memiliki beragam fungsi. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media bantu belajar, sumber belajar, sekaligus alat evaluasi online yang menarik bagi peserta didik. Salah satu keunggulan WordWall dibandingkan aplikasi game edukatif

lainnya adalah kemampuannya menampilkan tingkat kesulitan setiap soal serta persentase hasil, sehingga guru dapat mengetahui soal mana yang tergolong paling mudah hingga paling sulit. Selain itu, platform ini menyediakan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang (*crossword*), kuis, kartu acak, dan banyak lagi. Permainan yang telah dibuat juga dapat dengan mudah dibagikan melalui berbagai platform, seperti WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya.<sup>27</sup>

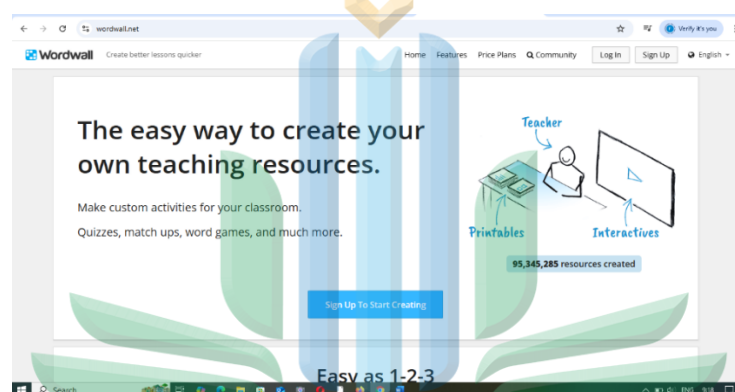
Menurut Putri, WordWall adalah aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, sekaligus alat evaluasi yang dapat digunakan untuk membuat game kuis interaktif. Aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam merancang maupun meninjau kembali penilaian pembelajaran. WordWall juga menjadi salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, baik bagi peserta didik maupun pengajar. Hal ini karena WordWall menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa melalui interaksi dan kerja sama kompetitif dengan teman sebayanya dalam memahami materi yang sedang maupun telah dipelajari.<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Samputri Salma, Nur Rifda, "Deskripsi Kemampuan Mengidentifikasi Peserta Didik Pada Penggunaan Penerapan Media Gme Berbasis Wordwall", *Jurnal Ilmiah Research Student*, Vol 1, No 1, September 2023, Hal 2-3

<sup>28</sup> Yusrin R, Mustapa, Puspa, Rapi Us, Djoko, "Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan (Anak Usia 5-6 Tahun TK Kihajar Dewantara VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo)", *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 No 4, November 2024, Hal 2-3

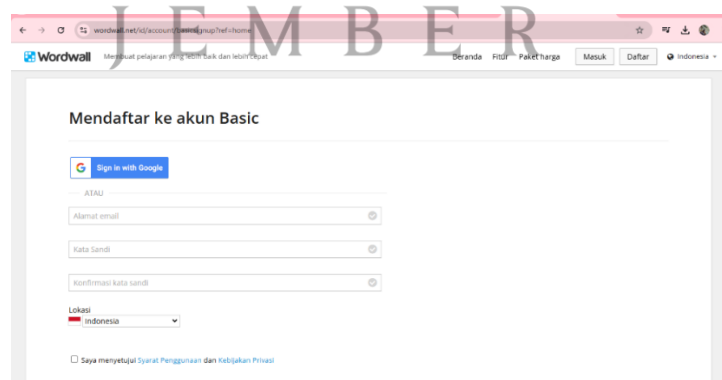
b. Cara penggunaan media wordwall

Media permainan wordwall adalah alat permainan interaktif yang bisa digunakan untuk membuat dan memainkan berbagai jenis permainan edukatif dan latihan soal secara digital. Pada saat menggunakan website media permainan wordwall tentunya harus memiliki akun atau mendaftar terlebih dahulu, tampilan awal akan muncul seperti pada gambar sebagai berikut:



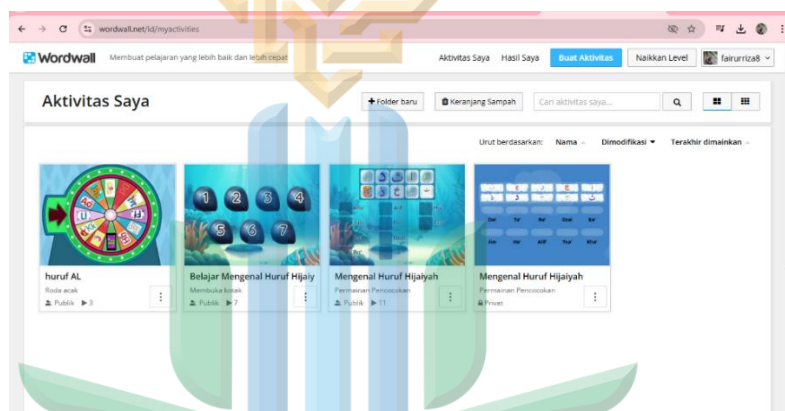
**Gambar 2.1 Tampilan awal wordwall**

Pada gambar ini adalah tampilan awal ketika pengguna akan menggunakan website wordwall, terlihat dari gambar di atas pojok kanan bertulis login. Untuk login di website wordwall ini jika di tekan akan muncul tampilan seperti ini



**Gambar 2.2 Tampilan awal wordwall untuk mendaftar**

Tampilan di atas menunjukkan langkah kedua untuk masuk ke dalam program WordWall. Pengguna dapat membuat akun dengan menggunakan akun Google atau alamat email, kemudian memasukkan kata sandi dan menekan tombol login. Setelah proses tersebut selesai, pengguna akan langsung memiliki akun WordWall yang siap digunakan.



**Gamabar 2.3 Tampilan awal wordwall**

Pada Langkah di atas, terlihat aktivitas saya yang sudah di buat untuk pembelajaran, di atas kanan bertulis buat aktivitas gunanya untuk memilih permainan apa yang akan digunakan untuk pembelajaran, maka akan muncul tampilan seperti ini.



**Gambar 2.4 Tampilan pilihan permainan wordwall**

Pada tampilan ini terlihat beberapa fitur permainan didalam website wordwall, pengguna dapat memilih yang akan digunakan untuk pembelajaran.

Untuk pengguna awal akan dapat 18 fitur yang dimana pengguna dapat menggunakan secara gratis, namun pengguna dapat menggunakan fitur gratis sebanyak 5 kali pemakaian seperti pada gambar di bawah ini.



	Basic	Standar	Pro
<b>Membuat aktivitas</b>			
Jumlah aktivitas yang dapat Anda buat	3	Unlimited	Unlimited
Templat standar	✓	✓	✓
Templat pro	✗	✗	✓
Hasilkan konten menggunakan AI	✗	✓	✓
<b>Kustomisasi</b>			
Menggunakan tema	✓	✓	✓
Mengganti templat	✓	✓	✓
Mengedit copy aktivitas	✗	✓	✓
<b>Komunitas</b>			
Gandakan aktivitas apa pun	✓	✓	✓

**Gambar 2.5 Tampilan paket harga**

Pada tampilan di atas terdapat paket harga, pengguna dapat menaikkan level sesuai kebutuhan, untuk standar dengan harga 46.000 perbulan sedangkan untuk tingkatan paling tinggi seharga 69.000 perbulan.

Dalam penggunaan fitur permainan pada WordWall, setiap jenis permainan memiliki tampilan dan instruksi yang berbeda. Pengguna dapat menyesuaikan serta mengedit tampilan sesuai kebutuhan. Setelah selesai membuat permainan, pengguna akan mendapatkan tautan (link) yang dapat dibagikan kepada siswa. Siswa cukup mengklik tautan tersebut untuk langsung memulai permainan.



Berikut langkah-langkah penggunaan website WordWall:

- 1) Membuat aktivitas permainan: buka kotak pembuatan aktivitas, lalu pilih template permainan yang ingin digunakan.
- 2) Memasukkan soal dan jawaban: isi sesuai dengan petunjuk pada template yang dipilih, kemudian klik create atau selesai.
- 3) Mengatur tampilan visual: gulir ke bawah untuk memilih gaya tampilan, latar belakang, jenis tulisan, dan papan peringkat.
- 4) Membagikan permainan: setelah selesai, klik menu bagikan di bagian kanan atas halaman permainan.
- 5) Menyesuaikan topik: pilih topik yang sesuai, lalu klik publish untuk menampilkan permainan yang siap digunakan.
- 6) Menyalin tautan: salin link yang telah dibuat dan bagikan kepada siswa.

Siswa dapat membuka tautan tersebut dan mulai menjawab pertanyaan secara interaktif. Jika terdapat jawaban yang salah, pertanyaan tersebut akan otomatis muncul kembali, sehingga siswa dapat memperbaikinya sambil belajar dari kesalahan.

Untuk melihat hasil jawaban anak, waktu selama mengerjakan dan peringkat anak, kita bisa membuka wordwall paling bawah yang bernama papan peringkat akan terlihat secara menyeluruh di papan peringkat tersebut. Selain itu hasil kerja anak bisa dicetak ataupun di *print out*.

c. Kelebihan dan kekurangan media wordwall

Penggunaan WordWall dapat membantu melatih kreativitas siswa, karena kegiatan belajar dilakukan sambil bermain bersama teman-teman, baik secara individu maupun berkelompok. Kreativitas peserta didik diasah melalui berbagai permainan yang telah dirancang sebelumnya oleh guru. Namun, WordWall juga memiliki keterbatasan, yakni hanya dapat diakses secara visual dan proses pembuatannya memerlukan waktu yang relatif lebih lama. Berdasarkan hal tersebut, berikut kelebihan dan kekurangan media WordWall:

1) Kelebihan Media Pembelajaran WordWall

a) Bersifat fleksibel dan mudah digunakan di berbagai jenjang pendidikan.

b) Tidak monoton serta menarik untuk dimainkan.

Mendorong kreativitas siswa.

c) Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

d) Berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran.

e) Kuis yang dibuat dapat dicetak dan dibagikan kepada siswa.

2) Kekurangan Media Pembelajaran WordWall:

a) Hanya dapat dilihat karena bersifat visual.

b) Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses pembuatannya

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam studi ini. Dalam ranah akademis, teknik R&D sering digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efikasi suatu produk. Tujuan mendasar dari metode ini adalah menghasilkan produk yang bermanfaat melalui proses mengenali potensi masalah, menciptakan, dan mengembangkan solusi yang paling optimal.

Metode penelitian dan pengembangan memiliki karakteristik khas, yaitu dimulai dengan analisis terhadap permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkanlah produk inovatif yang kemudian divalidasi oleh para ahli dan diujicobakan untuk memperoleh masukan dari subjek penelitian.

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media Wordwall. Pengembangan media ini didasari oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar, serta minimnya penguasaan kosakata pada anak usia dini. Wordwall dipilih karena bersifat fleksibel dan memudahkan dalam pengembangan kosakata anak, khususnya di TK B Kartini 02, dengan tema alat komunikasi tradisional.

Paradigma pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang pertama kali diperkenalkan kepada militer AS pada tahun 1975 oleh Pusat Teknologi Pembelajaran di Universitas Florida. ADDIE adalah singkatan dari

*Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini banyak digunakan dalam pengembangan produk atau model pembelajaran karena memiliki struktur yang sistematis dan terorganisir.

Kelebihan model ADDIE adalah setiap tahapannya divalidasi melalui proses evaluasi yang mendalam sebelum berlanjut ke tahap berikutnya, sehingga produk yang dihasilkan lebih valid dan berkualitas. Namun, kekurangannya terletak pada waktu pengerjaan yang relatif lama serta sifatnya yang formal dan kaku.<sup>29</sup>

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

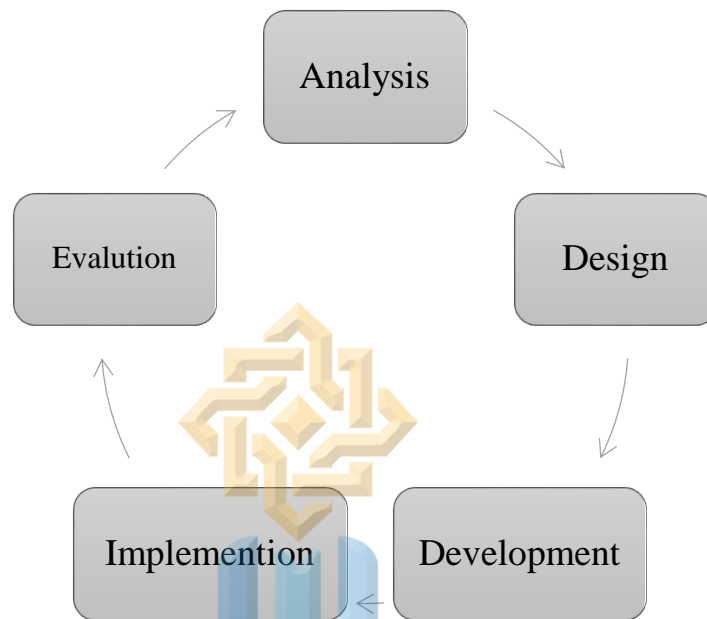
Lima langkah utama model pengembangan ADDIE analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi diadaptasi dalam proses penelitian dan pengembangan studi ini untuk media *Wordwall*.

Setiap tahap dalam model ADDIE memiliki langkah-langkah serta penjelasan tersendiri yang dijabarkan secara rinci pada gambar berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>29</sup> Yudi Hari, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Kota Pasuruan: Lembaga Akademik Dan Research Institute: April 2020). Hal 28-29



**Gambar 3.1**

**Tahapan Model ADDIE<sup>30</sup>**

### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Melalui observasi, percakapan tatap muka dengan murid, dan wawancara guru di TK Kartini 02 Jember, para peneliti mengumpulkan beragam data untuk tahap analisis. Para peneliti membuat materi Wordwall yang relevan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di lembaga setelah mengidentifikasinya berdasarkan kegiatan-kegiatan tersebut. Adapun beberapa bentuk analisis yang dilakukan oleh peneliti meliputi hal-hal berikut:

- a. Analisis kebutuhan, mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran di TK Kartini 02:

<sup>30</sup> Astri Asmayanti, Isah Cahyani, Nuny Sulistiany Idris, “Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman”, *Seminar Nasional Riksa Bahasa XIV*, p ISSN: 2654-853. Hal 262

### 1) Proses pembelajaran

Peneliti melakukan penelitian langsung di TK Kartini 02 dan menemukan bahwa proses pembelajaran dalam meningkatkan kosa kata masih terbatas pada penggunaan media gambar dan benda konkret. Dengan demikian, kegiatan belajar lebih banyak mengandalkan buku tulis dan buku paket. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa dalam upaya meningkatkan kosa kata anak TK B Kartini 02, belum pernah digunakan media permainan Wordwall sebagai alat bantu pembelajaran. Pembelajaran yang dibutuhkan analisis yang dibutuhkan dalam observasi langsung bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dalam peningkatan kosa kata pada anak TK B Kartini 02 agar mempermudah anak dalam mengenal kosa kata.

### 2) Mengidentifikasi penyebab terjadinya permasalahan dalam pembelajaran

Berdasarkan observasi langsung, anak didik TK B Kartini 02 lebih suka pembelajaran menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran, contohnya seperti media yang menggunakan teknologi dan tidak membuat bosan bagi anak. Oleh karena itu dibutuhkan media tambahan yang bervariasi sehingga dapat membuat anak agar tidak cepat bosan dan mudah untuk memahami kosa kata pada anak.

b. Analisis peserta didik

Anak usia dini cenderung menyukai belajar sambil bermain, sama halnya dengan peserta didik TK Kartini 02 yang memiliki karakter yang suka bermain dan aktif dalam melibatkan fisik mereka sehingga dibutuhkan pembelajaran yang menarik dan tidak membuat anak bosan. Peserta didik TK B Kartini 02 yang berjumlah 13 anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Berdasarkan analisis kebutuhan dan peserta didik maka kesimpulan dari keduanya yaitu dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga menstimulasi anak untuk bersemangat dalam pembelajaran khususnya dalam peningkatan kosa kata pada anak TK B Kartini 02 agar mempermudah juga dalam menggunakannya.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap desain ini, peneliti secara berhati-hati membuat media pembelajaran yang terdiri dari pembuatan desain media dan menyusun soal materi, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* menggunakan 3 template yaitu membuka kotak (*open the box*), roda acak (*Spint the wheel*) dan pasangan yang cocok (*Matching Pairs*). Pada pembuatan ini menyeluruh didasarkan pada materi yang telah ditetapkan yaitu meningkatkan kosa kata alat tradisional yang terdiri dari peluit, lonceng, bedug, kentongan, daun lontar dan merpati pos. proses penyusunan materi membutuhkan pertanyaan yang membuat anak mampu dalam menjawabnya.

Pembuatan desain media Wordwall merupakan aspek penting dalam tampilan yang membuat anak menarik dalam mengerjakannya, desain ini mencakup tata letak, grafis, dan elemen-elemen interaktif. Proses ini memerlukan elemen-elemen yang sesuai agar media pembelajaran dapat mencapai tujuan yang efektif.

Tidak hanya merancang media pembelajaran, peneliti juga membuat instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Instrument ini dirancang agar memberikan data yang relevan terkait peningkatan kosa kata alat komunikasi tradisional.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Wordwall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak di TK B Kartini 02. Adapun beberapa tahapan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu:

- a. Melakukan pengembangan dengan membuat media permainan yaitu media Wordwall yang mempermudah anak didik dan juga tenaga kependidikan
- b. Membuat angket validasi
- c. Konsultasi dilakukan dengan Ibu Yanti Nur Hayati, S.Kep., Ns., MMRS, validator ahli materi untuk penelitian ini, dan Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd., validator ahli media yang menjadi sumber pembelajaran. Para ahli media dan materi dalam penelitian ini adalah



instruktur dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember.

- d. Peneliti melakukan modifikasi sebagai tanggapan atas umpan balik tersebut untuk menghasilkan media Wordwall berkualitas tinggi yang memenuhi persyaratan.

#### 4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Peneliti melaksanakan proses penerapan media yang telah dikembangkan. Media Wordwall untuk meningkatkan kosa kata pada anak usia dini di TK B Kartini 02. Produk penelitian pengembangan yang telah dihasilkan produk media Wordwall telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada TK B Kartini 02.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan proses evaluasi terhadap produk atau model yang telah dikembangkan, di mana peneliti mengumpulkan umpan balik dari para pengguna produk tersebut. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran terhadap tingkat pencapaian tujuan dari pengembangan produk yang telah dirancang.

### C. Uji Coba Produk

Agar bisa menilai tingkat kelayakan dan efektivitas media Wordwall yang telah dikembangkan, sehingga dapat memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun tahapan uji coba yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

### 1. Desain uji coba produk

Desain uji coba produk ini melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Proses uji kelayakan dan keefektivitas media terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi. Hasil dari validasi yang didapat akan menjadi dasar revisi.

### 2. Subjek uji coba

Setelah proses uji coba produk selesai, subjek uji coba dalam penelitian ini direkrut. Guru, siswa, dan spesialis validator berpartisipasi dalam kegiatan uji coba pengembangan ini. Spesialis media dan spesialis materi menjadi validator. Ibu Yanti Nur Hayati, S.Kep., Ns., MMRS., yang ahli dalam materi pembelajaran, bertindak sebagai ahli materi, dan Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd., seorang dosen dengan keahlian dalam membuat media pembelajaran, bertindak sebagai ahli media. Selain itu, karena pengetahuannya tentang keterampilan anak-anak dan proses pengembangan kosakata, ahli pembelajaran, Ibu Elya Hafidatul Jannah, S.Pd., seorang guru kelompok B di TK Kartini 02, berkontribusi pada evaluasi efikasi media. Sementara itu, tiga belas siswa dari kelompok B berpartisipasi dalam mengevaluasi kelayakan media Wordwall yang dibuat.

### 3. Jenis Data

Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penyelidikan ini. Temuan penilaian spesialis validator dan kuesioner guru, yang berfungsi

untuk mengukur tingkat kesesuaian media *Wordwall* yang dibuat, memberikan data kuantitatif.

Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari masukan, komentar, dan saran para ahli validator yang berperan dalam memberikan evaluasi terhadap pengembangan media *Wordwall* tersebut.

#### 4. Instrumen pengumpulan data

Teknik Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan untuk menciptakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Alat-alat ini memfasilitasi pengumpulan data yang dibutuhkan untuk proses penelitian dan pengembangan di lapangan. Alat-alat berikut digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini:

##### a. Observasi

Dilakukan selama proses penelitian atau kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan kosa kata pada anak kelompok B di TK Kartini 02.

##### b. Wawancara

Wawancara adalah prosedur ketika dua orang bertemu dan bertukar pikiran dan informasi melalui serangkaian pertanyaan dan jawaban. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data bersifat subjektif, seperti opini, sikap, dan perilaku narasumber terhadap fenomena yang sedang diteliti. Dalam interaksi ini, pewawancara

secara langsung mengajukan pertanyaan terkait topik penelitian kepada narasumber.

Guru kelompok B di TK Kartini 02 diwawancarai untuk penelitian dan pertumbuhan ini. Peneliti menerapkan wawancara terstruktur, yaitu menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya sesuai dengan pedoman wawancara.

c. Tes

Alat uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretes dan postes. Sebelum menggunakan media Wordwall, siswa diberikan pretest yang melibatkan menonton film YouTube tentang perkembangan kosakata dan mempelajari metode komunikasi tradisional. Sementara itu, posttest dilaksanakan setelah media Wordwall digunakan. Tes tersebut berupa soal yang telah disusun dalam permainan “membuka kotak” pada media Wordwall, di mana setelah peserta didik menyelesaikan permainan, hasil jawaban mereka akan langsung terlihat dan peneliti juga melakukan tanya jawab beberapa soal pada anak TK B.

d. Angket (kuesioner)

Kuesioner atau angket adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan sejumlah pertanyaan terkait masalah penelitian. Metode ini menggunakan checklist sebagai skala pengukuran untuk menilai tanggapan responden. Kuesioner yang disediakan sebagai daftar periksa sebagai alat ukur penilaian, diisi oleh

ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran atau guru selama penelitian dan pengembangan media Wordwall.<sup>31</sup>

e. Dokumentasi

Untuk mengumpulkan informasi yang sejalan dengan penelitian dan pengembangan media Wordwall, dokumentasi merupakan teknik observasi langsung. Tujuan dokumentasi adalah mendapatkan gambaran nyata tentang apa yang terjadi di lapangan. Foto-foto kegiatan, wawancara dengan guru di Kelompok B, dan hasil validasi pakar digunakan untuk mendokumentasikan penelitian ini.

5. Teknik analisis data

Teknik untuk memproses dan menarik kesimpulan dari data dikenal sebagai teknik analisis data. Teknik ini juga membantu mengorganisasikan data agar lebih mudah dipahami. Metode analisis data berikut digunakan dalam penelitian ini:

a. Analisis data kualitatif

Informasi kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan umpan balik dari siswa, guru kelompok B, ahli media, dan ahli materi. Setelah dianalisis, data ini menjadi dasar untuk menyempurnakan dan meningkatkan media permainan Wordwall.

---

<sup>31</sup> Anggi Giri, Tia Latifa, Andri, Popy Nur, "Penggunaan Media Big Book Untuk Menambahkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol 5, No 1, 2021. Hal 449

b. Analisis data kuantitatif

Guru di Kelompok B, ahli media, dan ahli materi mengisi kuesioner yang menghasilkan data kuantitatif, yang kemudian ditransformasikan menjadi informasi analitis. Tujuan analisis ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas materi permainan Wordwall yang dibuat untuk penelitian ini.

1) Analisis kelayakan

Kepraktisan media Wordwall untuk pengujian produk dievaluasi melalui studi kelayakan. Guru di kelompok B berperan sebagai ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yang memberikan evaluasi kelayakan. Kuesioner yang digunakan dalam studi pengembangan ini menggunakan skala Likert, yang dibagi menjadi lima kategori berikut:<sup>32</sup>

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Penilaian Skala Likert**

No	Kelayakan	Skor
1.	Sangat layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup	3
4.	Tidak layak	2
5.	Sangat tidak layak	1

Angket yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

<sup>32</sup> Jamalullail, Yuyun Elizabet, Fitri Anjaswuri, "Pengembangan Evalluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Balok dan Kubus Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 11, No 2, Juni 2024. Hal 67

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh dari responden atau validator

$\sum xi$  = Jumlah skor maksimal

Hasil dari perhitungnan tersebut dilakukan untuk mengetahui kriteria kelayakan sebagai berikut:<sup>33</sup>

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Tingkat Kelayakan**

No	Presentase %	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Media permainan Wordwall yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan perolehan kriteria skor sebesar 65%.

## 2) Analisis Efektifitas

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adopsi media Wordwall menjadi dasar analisis efektivitas *platform*.

*Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengukur efikasinya, dan hasil

tes dihitung menggunakan rumus berikut:<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Rahmadani Putri, Nur Syamsi, Nur, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Materi Melaksanakan Pengurus Untuk Kelas 11 SMA Negeri 12 Luwu Utara", *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 6, No 4, Oktober 2024. Hal 1838

<sup>34</sup> Siregar toha, "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan", *Jurnal hasil penelitian dan Pengembangan*, Vol 3, No 2, 2025 Hal 87

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{\sum xT}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

Rerata Sakhir = Rata-rata skor peserta didik

$\Sigma ST$  = Total akumulasi skor dari semua peserta didik

SM = Nilai maksimum yang bisa dicapai

Setelah diketahui hasilnya, kemudian kategori efektifitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.<sup>35</sup>

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Tingkat Keefektifan**

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kategori</b>
90-100	Sangat efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup efektif
55-64	Kurang efektif
0-54	Tidak efektif

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<sup>35</sup> Saeful Nurdin, "Efektivitas Pembelajaran Pada Pelatihan Jarak Jauh Ilmu Pengetahuan Aalam Madrasah Tsanawiyah Angkatan2 Dengan Mengguanakn Model ADDIE", *Jurnal Kewidyaiswaraan*, Vol 7, No 1, 2022 hal 257



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media permainan WordWall, yang digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk membantu siswa TK B Kartini 02 meningkatkan kosakata mereka. Paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, digunakan dalam penelitian ini:

##### 1. Hasil Analisis

Pada tahap ini, untuk mengumpulkan informasi yang lebih rinci, peneliti mengamati Taman Kanak-kanak Kartini 02. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan bagian dari analisis.

##### a. Analisis kebutuhan

Untuk mengetahui media dan strategi pengajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran, peneliti mengamati kelompok

B dan berbincang dengan instruktur kelompok B, Ibu Elya Hafidatul Jannah, S.Pd. Temuan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa

meskipun teknik yang digunakan telah diterima secara luas, masih terdapat keterbatasan media yang tersedia untuk pengenalan dan peningkatan kosakata. Berdasarkan wawancara dengan guru, media yang paling sering digunakan adalah buku bergambar dan kartu bergambar yang disediakan. Anak-anak cepat kehilangan minat karena keterbatasan dan kurangnya variasi media.

b. Analisis peserta didik

Aktivitas yang diamati dalam analisis siswa merupakan karakteristik belajar anak-anak sebagaimana ditentukan oleh hasil wawancara Ibu Elya Hafidatul Jannah, yang menunjukkan bahwa karakteristik kelompok B beragam. Pada anak usia dini, anak-anak membutuhkan proses belajar yang dilakukan sambil bermain, sehingga diperlukan penggunaan materi pembelajaran yang menarik di taman kanak-kanak.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, TK Kartini 02 menggunakan banyak media untuk membantu anak-anak mempelajari kata-kata baru. Karena anak-anak mudah bosan, mereka membutuhkan beragam materi pembelajaran. Karena media permainan dinding kata belum pernah digunakan di TK Kartini 02, Ibu Elya Hafidatul Jannah menyambut baik penggunaan media tersebut dalam penelitian ini.

2. Hasil desain

Pembuatan desain media WordWall melibatkan sejumlah proses pada tahap kedua, yaitu desain produk. Langkah-langkah ini meliputi:

a. Menyusun materi pembelajaran

Konten permainan WordWall berfokus pada pengembangan kosakata terkait teknologi komunikasi konvensional. Peluit, kentongan, daun lontar, bedug, merpati pos, dan lonceng adalah beberapa alat komunikasi tradisional yang digunakan untuk meningkatkan kosakata siswa Kelompok B di TK Kartini 02.

b. Pemilihan media yang digunakan

Media pembelajaran yang dipilih adalah permainan edukatif yang dimodifikasi berdasarkan kebutuhan dan analisis masalah. Siswa dapat mengakses permainan WordWall, sebuah sumber belajar daring, hanya dengan mengeklik tautan yang disediakan oleh para peneliti dan pendidik. Para peneliti menggunakan tiga templat permainan yang sudah ada dengan berbagai desain dalam pengembangannya:

1) Membuka kotak (*open the box*)

Dalam permainan ini, pemain harus membuka kotak-kotak berisi berbagai pertanyaan. Siswa diharuskan menjawab pertanyaan di dalam setiap kotak sebelum membukanya. Tanda (X) akan muncul dan siswa akan menerima poin jika jawabannya benar; tanda (✓) akan muncul jika jawabannya salah. Setiap pertanyaan memiliki batas waktu 30 detik, dan permainan ini menyajikan total enam pertanyaan.

2) Roda acak (*Spin the wheel*)

Terdapat gambar-gambar alat komunikasi konvensional dalam permainan roda acak ini. Roda akan berputar sendiri. Anak harus menjawab dengan menyebutkan nama alat komunikasi tersebut jika roda berhenti di salah satu gambar. Gambar tidak akan terpengaruh dan tidak akan berubah jika jawabannya salah.

### 3) Pasangan yang cocok (Matching pairs)

Pemain mencocokkan dua kartu yang sesuai dengan foto mereka dalam permainan 12 angka ini. Tidak ada batasan waktu hingga setiap pertanyaan terjawab. Tanda (X) akan muncul jika jawaban salah; jika benar, tanda (X) akan muncul.

#### c. Penyusun desain media permainan wordwall

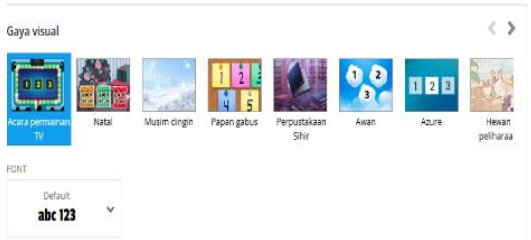
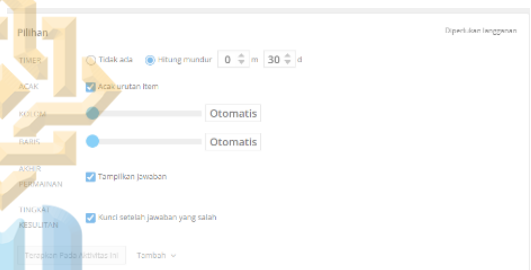
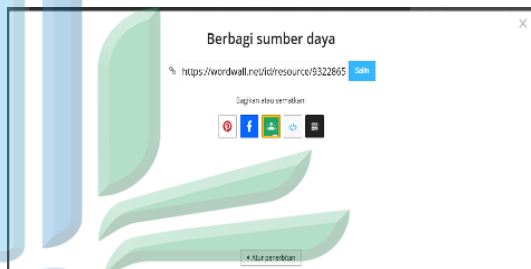
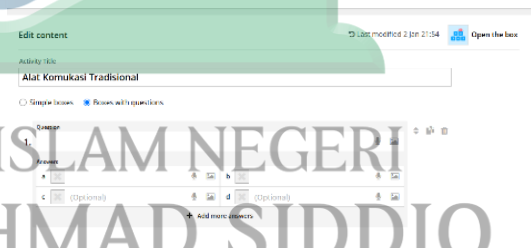
Pembuatan game edukasi berbasis WordWall untuk memperluas kosakata alat komunikasi konvensional merupakan langkah pertama dalam proses perancangan. Tabel berikut menampilkan desain asli game edukasi berbasis WordWall:

**Tabel 4.1**

**Langkah-langkah penyusun permainan desain media wordwall**

No	Langkah-langkah	Gambar
1.	Tampilan awal permainan 1 (membuka kotak) untuk memulai permainan wordwall	
2.	Tampilan pemilihan nomor soal terdiri dari 6 soal dan jawaban permainan 1 (membuka kotak)	

3.	Tampilan soal dimulai, permainan 1 (membuka kotak)																																													
4.	Tampilan jika jawaban benar maka akan keluar tanda (✓)																																													
5.	Tampilan jika jawaban salah maka akan keluar tanda (X)																																													
6.	Tampilan jika sudah selesai menjawab pertanyaan game 1 (membuka kotak)																																													
7.	Tampilan papan peringkat anak didik sesudah menjawab pertanyaan game 1 (membuka kotak)	 <table><tr><th>Peringkat</th><th>Nama</th><th>Skor</th><th>Waktu</th></tr><tr><td>ke1</td><td>a'yun</td><td>6</td><td>53.2</td></tr><tr><td>ke2</td><td>Sulthan</td><td>6</td><td>53.4</td></tr><tr><td>ke3</td><td>zoe</td><td>6</td><td>55.3</td></tr><tr><td>ke4</td><td>El Emran</td><td>6</td><td>55.8</td></tr><tr><td>ke5</td><td>Almeera</td><td>6</td><td>1:00</td></tr><tr><td>ke6</td><td>Diana</td><td>6</td><td>1:01</td></tr><tr><td>ke7</td><td>nalina</td><td>6</td><td>1:02</td></tr><tr><td>ke8</td><td>klana</td><td>6</td><td>1:07</td></tr><tr><td>ke9</td><td>kalia</td><td>6</td><td>1:10</td></tr><tr><td>ke10</td><td>Eci</td><td>6</td><td>1:14</td></tr></table>	Peringkat	Nama	Skor	Waktu	ke1	a'yun	6	53.2	ke2	Sulthan	6	53.4	ke3	zoe	6	55.3	ke4	El Emran	6	55.8	ke5	Almeera	6	1:00	ke6	Diana	6	1:01	ke7	nalina	6	1:02	ke8	klana	6	1:07	ke9	kalia	6	1:10	ke10	Eci	6	1:14
Peringkat	Nama	Skor	Waktu																																											
ke1	a'yun	6	53.2																																											
ke2	Sulthan	6	53.4																																											
ke3	zoe	6	55.3																																											
ke4	El Emran	6	55.8																																											
ke5	Almeera	6	1:00																																											
ke6	Diana	6	1:01																																											
ke7	nalina	6	1:02																																											
ke8	klana	6	1:07																																											
ke9	kalia	6	1:10																																											
ke10	Eci	6	1:14																																											

8.	Tampilan tema dan pilihan font yang ada pada permainan wordwall	
9.	Tampilan pilihan fitur dan pengaturan permainan (membuka kotak)	
10.	Tampilan penetapan tugas dan link tugas yang sudah dibikin, link bisa dibagikan	
11.	Tampilan pembuatan soal, bisa mengedit konten dalam permainan	

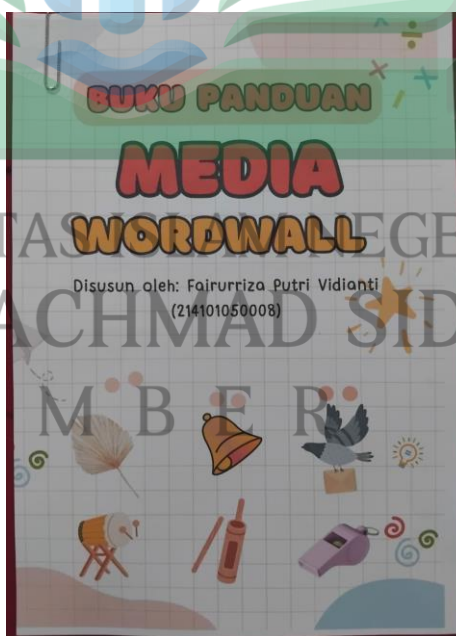
### 3. Hasil pengembangan

Pada tahap ini, sebuah produk dibuat dan divalidasi untuk menentukan kelayakan dan kualitasnya. Para ahli di bidang pembelajaran, media, dan materi memvalidasi konten WordWall yang telah dibuat. Berdasarkan faktor-faktor yang sesuai dengan bidang keahlian masing-masing validator, metode validasi ini bertujuan untuk menentukan tingkat

validitas dan kelayakan produk agar dapat dikembangkan lebih lanjut. Produk dan materi akan diperbarui untuk meningkatkan hasil pengembangan jika terdapat rekomendasi atau masukan untuk perbaikan. Buku petunjuk untuk media permainan WordWall.

a. Buku Panduan Penggunaan Media Wordwall

Buku pegangan media WordWall ini berfungsi sebagai manual dengan petunjuk dan informasi tentang cara menggunakan media WordWall. Di dalamnya memuat penjelasan mengenai pengertian, cara penggunaan, serta fitur-fitur yang terdapat dalam media WordWall. Langkah-langkah membuat media wordwall, dan juga terdapat link dan beercode media yang digunakan peneliti. Buku ini juga bertujuan untuk membantu guru dan siswa untuk memahami media wordwall ini.



**Gambar 4.1**  
**Buku Panduan Media Wordwall**



b. Validasi Media Permainan Wordwall

Informasi berikut diberikan oleh para profesional media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang memvalidasi media pembelajaran peneliti, khususnya media permainan WordWall, pada tahap pengembangan produk ini:

1) Validasi Ahli Media

Ahli media berfokus pada penilaian terhadap desain penyajian isi serta tata cara penggunaan media WordWall. Proses validasi oleh ahli media dilakukan oleh Ibu Riyas Rahmawati, S.Pd. pada tanggal 2 Juni 2025. Masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menyempurnakan produk game edukasi berbasis WordWall.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Kegunaan Media	Kesesuaian media wordwall untuk mendukung kegiatan belajar anak					✓
		Kejelasan media wordwall untuk menarik perhatian anak untuk belajar meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional					✓
		Penggunaan media wordwall sesuai dengan kemampuan anak					✓
		Bersifat fleksibel digunakan					✓
		Penggunaan media wordwall menarik serta merangsang berpikir kritis dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran				✓	
2.	Teknis	Kemenarikan media wordwall dalam kegunaan template yang bervariasi					✓



		Kemudahan untuk mengakses link media wordwall untuk pembelajaran yang digunakan					✓
		Kemudahan penggunaan media wordwall					✓
3.	Estetika	Kesesuaian media wordwall dengan penambahan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak					✓
		Kesesuaian pemilihan kata yang digunakan					✓
		Memiliki presentasi media wordwall yang sangat menarik.					✓
		Kesesuain pemilihan gambar ataupun suara yang digunakan dalam pembelajaran					✓
		Jumlah skor	59				

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{59} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase para ahli media yang mencapai 100%, media tersebut masuk dalam kategori sangat layak pakai.

## 2) Validasi Ahli Materi

Penggunaan media, penyajian, dan kualitas konten menjadi perhatian utama para ahli materi. Pada tanggal 3 Juni 2025, Ibu Yanti Nur Hayati, S.Kep., Ns., MMRS, melakukan validasi materi. Sepuluh pertanyaan digunakan sebagai alat validasi ahli materi, dan umpan balik serta rekomendasi yang diterima menjadi dasar untuk penyempurnaan media. Tabel berikut menampilkan temuan data validasi ahli materi:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran anak usia lima sampai enam tahun					✓
2.	Ketepatan pemilihan kata berdasarkan tingkat usia anak (usia 5–6)					✓
3.	Penempatan kosa kata sesuai dalam gambar ataupun audio di dalam media wordwall					✓
5.	Sajian media wordwall dapat memudahkan anak dalam menguasai kosa kata tentang alat komunikasi tradisional					✓
7.	Membantu anak dalam penambahan kosa kata baru				✓	
8.	Soal bervariasi sesuai dengan kemampuan peserta didik					✓
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi yang diajarkan				✓	
10.	Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami					✓
	<b>Jumlah skor</b>				<b>38</b>	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{45} \times 100\% = 84\%$$

Hasil presentase dari ahli materi mendapat 84%, maka media yang dikembangkan layak untuk dikembangkan. Namun ada beberapa catatan dari ahli materi yaitu:

- a) Kosa kata harus disesuaikan dengan RPPH dan modul pembelajaran, dari masukan yang sudah saya lihat pengembangan kosa kata yang telah disusun dan dilaksanakan sesuai dengan RPPH dan modul pembelajaran yaitu kosa kata alat komunikasi tradisional. Rincian modul ajar dan RPPH

bisa dilihat pada lampiran 5 RPPH dan modul pembelajaran alat komunikasi tradisional.

- b) Konsistensi gambar pemilihan kosa kata alat komunikasi tradisional. Perbedaan gambar dari permainan 1 dan 2 gambar lonceng berbeda. Perbedaan tersebut bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Perbedaan Gambar**

Perbedaan gambar	
	

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa gambar lonceng berbeda pada permainan satu dan dua, hal ini menjadi masukan yang harus diperbaiki. Pada perbedaan gambar ini juga termasuk dari produk yang direvisi.

- c) Untuk kata sesuaikan dengan ejaan Bahasa Indonesia yang benar, kata peluit atau pluit.

Yang sudah saya cek di kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa tulisan yang benar yaitu peluit sesuai dengan

tulisan yang benar pada media wordwall permainan yang ketiga

<https://kbbi.web.id/peluit>.<sup>36</sup>

### 3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi oleh ahli pembelajaran difokuskan pada materi pembelajaran serta desain media yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan oleh Ibu Elya Hafidatul Jannah, S.Pd pada tanggal 13 Juni 2025. Setelah mencapai hasil rata-rata yang berada dalam rentang yang sangat dapat diterima, validasi dilakukan.

Tabel berikut menampilkan hasil validasi:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Media wordwall menarik untuk anak dalam bermain dan belajar kosa kata					✓
		Kejelasan media wordwall untuk menarik perhatian anak untuk belajar					✓
		Penggunaan media wordwall sesuai dengan kemampuan anak					✓
		Kombinasi warna media wordwall sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun					✓
		Wordwall dapat dimanfaatkan untuk jangka waktu yang sangat lama.					✓
		Kemudahan dalam menggunakan media wordwall					✓
		Media disertai pengantar berupa video sebelum memainkan permainan media wordwall					✓
		Media berbasis permainan edukasi					

<sup>36</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Daring. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Diakses Pada 29 Oktober 2025. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

		wordwall merupakan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran					✓
2.	Manfaat Media	Media wordwall mempermudah proses pembelajaran dalam mengenal kosa kata					✓
		Materi pembelajaran kosa kata disajikan dengan cara yang mudah dipahami.					✓
		Anak muda lebih mudah mengingat apa yang telah diajarkan atau dikatakan.					✓
		Membuat anak lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran					✓
3.	Materi	Kesesuaian materi dengan penambahan kosa kata pada anak				✓	
		Kesesuaian materi dengan usia anak 5-6 tahun					✓
		Penyajian materi mudah untuk dipahami					✓
		Sajian materi dapat memudahkan menambah kosa kata alat komunikasi tradisional					✓
4.	Peserta didik	Anak menjadi aktif dalam belajar mengenal kosa kata alat komunikasi tradisional					✓
		Media wordwall dapat menarik perhatian anak					✓
		<b>Jumlah Nilai</b>				<b>89</b>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{89}{95} \times 100\% = 93\%$$

Materi yang dikembangkan diklasifikasikan sangat layak pakai, terbukti dari 93% hasil penilaian dari para ahli pembelajaran. Guru-guru di kelompok B juga diwawancarai untuk mendukung penilaian ini.

#### 4. Hasil Implementasi

Produk permainan media WordWall diuji melalui kegiatan implementasi. Khusus untuk kelompok B, penelitian dilakukan di TK Kartini 02 Jember, dengan menggunakan pembelajaran tatap muka selama beberapa sesi. Anak-anak menonton video YouTube tentang metode komunikasi tradisional dan menjawab serangkaian pertanyaan dari peneliti sebagai bagian dari pretes yang diadakan sebelum kegiatan dimulai. Pada pertemuan terakhir, postes dilakukan melalui penyelesaian permainan media WordWall yang melibatkan membuka kotak dan mencocokkan pasangan.

Pada kegiatan *pretest* ini peserta didik akan melihat tontonan youtube tentang alat komunikasi tradisional, peneliti akan menilai dari peserta didik menjawab beberapa pertanyaan yang benar. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu peserta didik akan menonton youtube tentang alat komunikasi tersebut lalu peneliti akan tunjuk satu persatu peserta didik untuk menjawab soal yang terdiri dari menebak gambar alat komunikasi tradisional, terbuat dari apa, bagaimana cara penggunaannya, dan kegunaan alat komunikasi tradisional.



**Gambar 4.2**  
**Pretest peserta didik**

Aktivitas pra-ujian siswa digambarkan pada gambar di atas. Dalam penerapan media WordWall, pembelajaran diawali dengan penjelasan mengenai topik yang akan dipelajari, kemudian disampaikan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan media permainan WordWall kepada anak dan menjelaskan cara penggunaannya. Media WordWall digunakan pada kegiatan inti pembelajaran. Pada hari pertama, setelah pretest, peserta didik akan mencoba praktik permainan WordWall pertama, yaitu roda acak.



**Gambar 4.3**  
**Penerapan media wordwall game pertama**

Kegiatan pada gambar diatas menunjukkan bahwa peserta didik melakukan praktek media wordwall yang pertama yaitu (roda acak) yang dimana peserta didik akan memutar permainan tersebut dengan menekan tulisan *start* lalu media permainan tersebut akan berputar dan berhenti dengan sendirinya. Peneliti akan menanyakan kepada peserta didik seperti soal pretest yang sudah dijelaskan.



Untuk dihari kedua peserta didik akan melakukan penerapan mengerjakan soal media wordwall (pasangan yang cocok).



**Gambar 4.4**  
**Penerapan media wordwall permainan kedua**

Kegiatan pada gambar diatas menunjukkan bahwa peserta didik menggunakan media wordwall permainan kedua, peserta didik akan maju satu persatu untuk meelakukan praktek mengerjakan soal permainan wordwall (pasangan yang cocok). Peserta didik akan memilih beberapa nomer sampai gambar tersebut cocok denngan gambar yang lainnya.

*Posttest* adalah tugas terakhir yang diselesaikan siswa di mana mereka mengerjakan soal pada media WordWall, yaitu permainan membuka kotak. Untuk kegiatan *pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui keefektifitas bahwa media wordwaal untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional diketahui melalui perubahan hasil belajar peserta didik.





**Gambar 4.5**  
**Posttest peserta didik**

Data yang menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* setiap siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Pretest dan Posttest**

No	Nama Anak	Pretest	Posttest
1.	Sulthan Abidzar Kahfi	13	15
2.	Zoe Zidan Kasiyanto	15	16
3.	El Emran Shagara Arifin	13	14
4.	Nurul Qurrotal A'yun	16	16
5.	Diana Ahda Sabila	14	15
6.	Naina Mikhayla Khoirunnisa	14	16
7.	Lentera Qiana Azkadina	14	16
8.	Almeera Shaquena Sheza	13	16
9.	Kania Maulani Asy Syafa	16	16
10.	Erina Chessy Almhayra	14	15
11.	Syahna Aulia Rosyadi	15	16
12.	Wajendra Bhumi Segara	13	15
13.	Haykal Manggala Syahputra	13	16
	<b>Jumlah Skor</b>	<b>183</b>	<b>202</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>85</b>	<b>94</b>

Siswa menunjukkan skor efektivitas berikut untuk media wordwall berdasarkan hasil pretest dan posttest:

a. Rata-rata *pretest*

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{\sum ST}{SM} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{183}{216} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = 85$$

b. Rata-rata *Posttest*

$$\text{Rerata Sakhir} = \frac{202}{216} \times 100\%$$

$$\text{Rerata Sakhir} = 94$$

Efektivitas produk yang dihasilkan dan diuji dievaluasi menggunakan data *pretest* dan *posttest* yang dikumpulkan dari siswa, berdasarkan tabel. Berdasarkan hasil tersebut, skor rata-rata pretes adalah 85, sedangkan skor rata-rata postes adalah 94. Efisiensi media yang dihasilkan akan dipastikan dengan menganalisis lebih lanjut kedua data tersebut.

5. Hasil evaluasi

Paradigma ADDIE diterapkan pada tahap evaluasi di tahap akhir penelitian. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengukur seberapa baik para peneliti telah mengembangkan materi yang mereka hasilkan. Media yang dikembangkan dapat disimpulkan praktis dan efisien untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari pretes dan postes, serta validasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan Media WordWall

Berdasarkan hasil validasi pakar, dilakukan analisis kelayakan media WordWall. Pakar media, pakar materi, dan pakar pembelajaran turut berpartisipasi sebagai validator. Ibu Yanti Nur Hayati, S.Kep., Ns., MMRS, bertindak sebagai validator ahli materi, dan Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd., bertindak sebagai validator ahli media. Dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember bertindak sebagai validator. Sementara itu, guru kelompok B, Ibu Elya Hafidatul Jannah, S.Pd., bertindak sebagai validator ahli pembelajaran. Tabel berikut menampilkan persyaratan tingkat kelayakan media:

**Tabel 4.7**  
**Kriteria Tingkat Kelayakan<sup>37</sup>**

No	Presentase %	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Tidak revisi
2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak revisi
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup layak	Sebagian revisi
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang layak	Revisi
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat tidak layak	Revisi

Hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan pada tabel berikut ini:

<sup>37</sup> Muhammad kholil, Lailatul Usriyah, "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman", *Bidang Nusantara*, Yogyakarta 2021

**Tabel 4.8**  
**Hasil Validasi dari Validator**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	84%	Layak
3.	Ahli Pembelajaran	93%	Sangat Layak
<b>Nilai Rata-rata Presentase</b>		<b>92%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dengan skor 92% berdasarkan persentase temuan dari ketiga validator, media WordWall tergolong sangat baik. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa, dengan beberapa modifikasi dan rekomendasi dari para ahli materi pelajaran, media WordWall dapat digunakan untuk membantu perbendaharaan kata anak-anak tentang alat komunikasi tradisional.

## 2. Analisis keefektifitas media wordwall

Hasil pretes dan postes yang diberikan, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media yang dihasilkan, menjadi dasar analisis efektivitas media WordWall. Tiga belas anak di Kelompok B berpartisipasi dalam pretes dan postes ini, yang dilaksanakan di TK Kartini 02. Standar berikut digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media:

**Tabel 4.9**  
**Kriteria tingkat keefektifitas<sup>38</sup>**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	Sangat efektif
80-89	Efektif
65-79	Cukup efektif
55-64	Kurang efektif
0-54	Tidak efektif

<sup>38</sup> Hasan Mkasum, "Efektifitas Media Pembelajaran", Hal 5

Adapun data yang sudah disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Data Efektifitas Media**

No	Kegiatan	Hasil rata-rata	Kriteria
1.	Pretest	85%	Efektif
2.	Posttest	94%	Sangat Efektif
Meningkat			9%

### C. Revisi Produk

Pada tahap ini, para peneliti melakukan perubahan pada produk media permainan edukatif berbasis WordWall sebagai respons terhadap rekomendasi dan masukan dari para ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli media yang berperan sebagai validator. Para ahli validator merupakan satu-satunya pihak yang berkontribusi pada media WordWall selama proses ini. Para ahli materi merekomendasikan penggunaan gambar alat komunikasi tradisional agar terminologi lebih konsisten. Hasil penyempurnaan yang dilakukan para peneliti adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Produk sebelum dan sesudah direvisi**

Produk sebelum direvisi	Produk setelah direvisi
	
	Pada bagian ini peneliti merevisi gambar alat komunikasi tradisional lonceng karna setiap game wordwall permainan kesatu, dan kedua gambar lonceng berbeda-beda

## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian Produk yang Telah Direvisi**

Sebuah permainan edukatif berbasis WordWall yang berfokus pada pengembangan kosakata terkait metode komunikasi konvensional untuk anak-anak di TK B Kartini 02, Jember, merupakan produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Media WordWall ini dirancang dengan mempertimbangkan sejumlah faktor pembelajaran, seperti kelayakan dan efektivitasnya. Kehadiran media ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dan menambah keseruan dalam proses pembelajaran yang sebelumnya membosankan.

Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan dalam pembuatan media WordWall. Model ADDIE, yang terdiri dari fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, dipatuhi selama proses pengembangan. Media yang dihasilkan pertama kali dinilai oleh validator untuk memastikan kelayakannya sebelum pengujian. Pada tahap ini, para ahli memberikan masukan dan saran yang kemudian digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan media. Setelah media dinyatakan layak, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba produk. Berikut adalah hasil kajian terhadap produk yang telah direvisi, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan WordWall untuk meningkatkan kosakata alat komunikasi tradisional dilakukan menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kehadiran media WordWall ini membuat peserta didik yang sebelumnya mudah bosan menjadi lebih antusias dan senang dalam belajar. Selain itu, guru yang awalnya hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton kini lebih mudah dalam menyampaikan materi dan memberikan soal.
2. Untuk menentukan kelayakan media, para ahli media, materi, dan pembelajaran telah memvalidasi media WordWall berdasarkan temuan pengembangan dan studi sebelumnya. Berdasarkan hasil validasi, para ahli media memperoleh skor 59 dengan peluang keberhasilan 100% (kategori sangat layak), para ahli materi memperoleh skor 38 dengan peluang keberhasilan 84% (kategori layak), dan para ahli pembelajaran memperoleh skor 89 dengan peluang keberhasilan 93% (kategori sangat layak). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis WordWall ini sah dan layak digunakan sebagai alat bantu mengajar bagi siswa.
3. Efektivitas media WordWall diukur melalui hasil belajar peserta didik, yang dilihat dari nilai pretest dan posttest. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 85%, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 94%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 9% setelah penggunaan media WordWall.

Dapat disimpulkan *bahwa* media WordWall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada kelompok B TK Kartini 02 efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.**

Pengembangan media ini terdapat saran yang mencakup saran pemanfaatan, *diseminasi*, dan juga pengembangan produk, sehingga media dapat diterapkan dengan efektif. Saran tersebut yaitu:

### **1. Saran Pemanfaatan**

- a. Guru diharapkan memanfaatkan media WordWall ini secara optimal, sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kosa kata di Taman Kanak-kanak.
- b. Pada pemanfaatan media WordWall ini peserta didik perlu mengakses link terlebih dahulu dengan dukungan internet yang stabil.
- c. Sebelum menggunakan media WordWall, peserta didik cenderung lebih memperhatikan petunjuk permainan agar dapat mengerjakannya dengan lebih mudah.

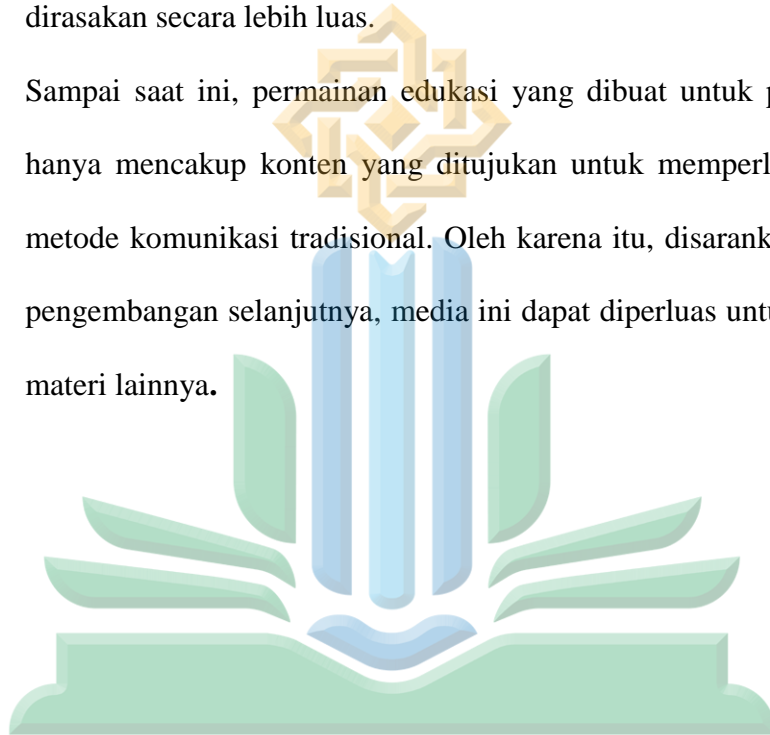
### **2. Saran Diseminasi Produk**

*Game* edukasi berbasis media WordWall diharapkan dapat digunakan oleh seluruh Taman Kanak-kanak, terutama TK Kartini 02 Jember, sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata, sambil terus memodifikasi dan sesuai kebutuhan siswa.



### 3. Saran Pengembangan

- a. Diterapkan secara luas, produk *WordWall* hanya digunakan pada kelompok B TK Kartini 02 Jember. Diharapkan media ini dapat dikembangkan dan digunakan di TK lain sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.
- b. Sampai saat ini, permainan edukasi yang dibuat untuk penelitian ini hanya mencakup konten yang ditujukan untuk memperluas kosakata metode komunikasi tradisional. Oleh karena itu, disarankan agar pada pengembangan selanjutnya, media ini dapat diperluas untuk mencakup materi lainnya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: Jawa Barat: Tim CV Jejak: 2020) Hal 16-17
- Ahmad Susanto, pendidikan anak usia dini konsep dan teori, PT Bumi Aksara 2021 jakarta hal 1-2
- Aidil Saputra, “pendidikan anak usia dini”, *jurnal ilmiah prodi pendidikan agama islam*, Vol 10 No 2, desember 2018 hal 20.
- Aini Nur, Achmad Bukhori, Joko, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Game Edukatif Wordwall Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6”, di TK Negeri Pembina Warungasem, Batang, (Jurnal, Pendidikan dan Konseling, Vol 5 No 2, 2023)
- Allifia Sri Cahyani, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Kelas VIII MTsN 2 Kota Palu”, Penelitian di MTsN 2 Kota Palu kelas VIII, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Datokarama, Palu, 2023)
- Ana Widyastuti, *Implementasi Project Based Learning Di PAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, Jakarta, PT Alex Media Komputindo, 2024, Hal 77
- Anggi Giri, Tia Latifa, Andri, Popy Nur, “Penggunaan Media Big Book Untuk Menambahkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol 5, No 1, 2021. Hal 449
- Anti Isnaningsih, Lestari, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Dadu Putar Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiah Bustanul Atfal 1 Sadang”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Kramat Jati*, Vol 5, No 1, 2024. Hal 315
- Astri Asmayanti, Isah Cahyani, Nuny Sulistiany Idris, “Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman”, *Seminar Nasional Riksa Bahasa XIV*, p ISSN: 2654-853. Hal 262
- Bella Chairun, Ratih, Nurinda Herta, Tri Yuda, “Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall Dalam Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Seminar Nasional Paedagoria*, Vol 3, Agustus 2023, Hal 520-521
- Fika rahmanati, sulfi purnamasari, soffi, wiwit Kurniawan, fiqoh afriani, “Bermain Bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall”, *jurnal pengabdian kepada masyarakat*, vol 3, no 1, hal 71-73.

- Hanifah Syaputri, Dora Deviana, Seny Andryani, Triska Veviana, Putri Adelia, PutrLentina, Elvi Syahrin, “Pengembangan Materi Ajar Pada Mata Kuliah Comprehension Écrite Élementaire Dengan Media Wordwall”, *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, Vol 6 No 1, 2024. Hal 4
- Hasan Mkasum, “Efektifitas Media Pembelajaran”, Hal 5
- Jamalullail, Yuyun Elizabet, Fitri Anjaswuri, “Pengembangan Evalluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Pada Materi Balok dan Kubus Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 11, No 2, Juni 2024. Hal 67
- Kormila Tria Ningsih, “Pengembangan Media Wordwall Masa Pelajaran 2023-2024 Kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember”, Kelas 1 MI Fathus Salafi Ajung Jember, (Skripsi, Universitas Negeri KH Achmad Shiddiq Jember, 2024)
- Lajnah Pentshihan Mushaf Al-Qur’an, Al-Qur’an KEMENAG *In Microsof Word* (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019)
- Lilis amperawati, “usulan STPPA Pendidikan Anak Usia Dini 5-6 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No 2, November 2022
- Lilis Syamsiyah, “Efektivitas Media Fuzzy Felt Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendiikan Anak Usia Dini*, Vol 6, Issue 4, 2022, Hal 2701, DOI: [10.31004/obsesi.v6i4.1803](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1803)
- Linda Aulia, Dian Miranda dan Lukmanulhakim, “Pengembangan E-Modul Hyppercontent Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia 5-6 Tahun, di TK Islamiyah Pontianak, (Jurnal, Edukasi, Vol 2 No 3, 2024)
- Muhammad kholil, Lailatul Usriyah, “Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman”, *Bidang Nusantara*, Yogyakarta 2021
- Ninawati, M. Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, vol 9, no 2, 2021
- Oka Irmade, *Media Dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*, (Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka: November 2022) Hal 3
- Rahmadani Putri, Nur Syamsi, Nur, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Wordwall Materi Melaksanakan Pengurus Untuk Kelas 11 SMA Negeri 12 Luwu Utara”, *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol 6, No 4, Oktober 2024. Hal 1838

- Rchma Hasibun, Fatimah, Wahyu, "Implementasi media menabung kata Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 5-6 Tahun", *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 8 Issue 1, 2024. Hal 182-183
- Rianto Agus, (2024), "Metode penelitian sosial", Yokyakarta, Penerbit K-Media
- Saeful Nurdin, "Efektivitas Pembelajaran Pada Pelatihan Jarak Jauh Ilmu Pengetahuan Aalam Madrasah Tsanawiyah Angkatan2 Dengan Mengguanakn Model ADDIE", *Jurnal Kewidyaiswaraan*, Vol 7, No 1, 2022 hal 257
- Samputri Salma, Nur Rifda, "Deskripsi Kemampuan Mengidentifikasi Peserta Didik Pada Penggunaan Penerapan Media Gme Berbasis Wordwall", *Jurnal Ilmiah Research Student*, Vol 1, No 1, September 2023, Hal 2-3
- Septy Nur Fadhillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak: 2021) Hal 13-14
- Siregar toha, "Implementasi Pengembangan Model ADDIE Pada Dunia Pendidikan", *Jurnal hasil penelitian dan Pengembangan*, Vol 3, No 2, 2025 Hal 87
- Syarifudin, Rifan Nur, Meity, "Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern", *Cendikia Pendidikan*, Vol 4, No 1, 2024. Hal 92
- Trisila Ningsi, Nita, Wening, "Penerapan Media Ritatoon Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbiicara Anak Uisa 5-6 Tahun", *Jurnal Bermasyarakat*, Vol 5, No 6, Maret 2025, Hal 175
- Uswatun Hasanah, Gudnanto, "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini", Kelompok B TK Al Junaidiyah 1 Papringan Kaliwungu Kudus, (Jurnal, Khazanah Pendidikan, Vol 17. No 2, 2023)
- Waruwu, Warimu, "Metode Pnelitian Dan Pengembangan R&D: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 9, No 2, Mei 2024. Hal 1227
- Wayan widiana, komang sella, dewa gede, meningkatkan kosa kata anak melalui media wordwall, *jurnal pendidikan anak usia dini undiksa*, vol 9, no 2, 2021, hal 261-262.
- Yudi Hari, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, (Kota Pasuruan: Lembaga Akademik Dan Research Institute: April 2020). Hal 28-29
- Yusrin R, Mustapa, Puspa, Rapi Us, Djoko, "Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

(Anak Usia 5-6 Tahun TK Kihajar Dewantara VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo)”, *Ta’rim: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 No 4, November 2024, Hal 2-3

Zaza Salsabila, Eka Putri, Rara, Wismanto, “Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar, *CENDEKI: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, Vol 4, No 2, Mei 2024, Hal 29.

Zhenith Surya P, Alingga, Latifa Nur, Nendra Gita, Atik Purwasih, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih”. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* Vol. 2 No. 2 Tahun 2021, Hal 139-140.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fairuriza Putri Vidianti  
 Nim : 214101050008  
 Pogram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : Universitas Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak ada unsur penjiplak karya penelitian ataupun karya ilmiah yang pernah dibuat oleh orang lain, kecuali yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terdapat unsur-unsur penjiplakan, maka saya bersedia untuk diproses secara undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan.

Jember, 23 Oktober 2025

Saya yang menyatakan



Fairuriza Putri Vidianti  
 214101050008



## Lampiran 2 Matriks Penelitian

### MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kosa Kata alat komunikasi tradisional Pada Anak Usia Dini TK B Kartini 02	1. Pengembangan Media Wordwall 2. Meningkatkan Kosa Kata	1. Media Wordwall 2. Meningkatkan Kosa Kata 3. Buku Panduan Penggunaan Media	1. Media Wordwall <ol style="list-style-type: none"> <li>Deskripsi</li> <li>Spesifikasi Produk</li> <li>Cara Penggunaan</li> <li>Kelebihan dan Kekurangan</li> </ol> 2. Meningkatkan Kosa Kata <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Kosa Kata Pada Anak</li> <li>Tahapan Meningkatkan Kosa Kata</li> </ol> 3. Buku Panduan <ol style="list-style-type: none"> <li>Tata Cara Penggunaan Media Wordwall</li> </ol>	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah</li> <li>Validator Ahli</li> <li>Guru Kelompok B</li> <li>Anak Kelompok B TK Kartini 02</li> </ol>	Jenis Penelitian Ini Menggunakan Penelitian R&D Model ADDIE  Lokasi Penelitian di TK Kartini 02 Jember  Teknik Pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara, Angket, Tes, Dokumentasi.  Teknik Analisis data yaitu Kelayakan Media Wordwall dan Efektifitas	1. Bagaimana mengembangkan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini TK B Kartini 02? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media wordwall dalam meningkatkan kosa kata anak usia dini TK B Kartini 02? 3. Bagaimana efektifitas media wordwall untuk meningkatkan kosa kata anak usia dini TK B Kartini 02?

### Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136 Website: <a href="http://itik.uinkhas-jember.ac.id">http://itik.uinkhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com">tarbiyah.iainjember@gmail.com</a>
<hr/>	
Nomor : B-12745/In.20/3.a/PP.009/06/2025	
Sifat : Biasa	
Perihal : <b>Permohonan Ijin Penelitian</b>	
Yth. Kepala TK Kartini 02 Jl. Jaya Negara, No 1 Kecamatan Kalliwates, Kabupaten Jember	
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :	
NIM	: 214101050008
Nama	: FAIRURRIZA PUTRI VIDIANTI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini TK B Kartini 02 selama 20 ( dua puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Muzayyana.,S.Pd	
Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.	
Jember, 10 Juni 2025	
Dekan, Dekan Bidang Akademik,	
  <b>KHOTIBUL UMAM</b>	
<b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI</b> <b>KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ</b> <b>J E M B E R</b>	



## Laporan 4 Hasil Wawancara

### HASIL WAWANCARA GURU KELOMPOK B

Tanggal : 27 Mei 2025

Tempat : TK Kartini 02

Narasumber : Ibu Elya Hafidatul Jannah S.Pd


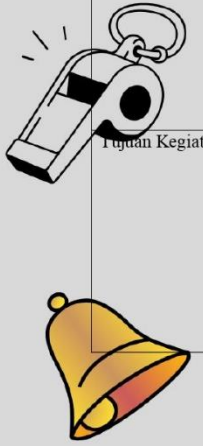
No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di TK Kartini 02?	Kalua untuk tahun ini TK kami sepatat menunggunakan kurikulum merdeka
2.	Ada berapa murid atau siswa di kelompok B?	Dikelas saya terdapat 13 anak
3.	Model, metode apa yang sering dilakukan Ketika pembelajaran?	Model dan metode ini bervariasi ya ganta ganti model tapi yang sering digunakan itu proyek, karna melatih anak ya untuk melatih bekerja sama dengan teman, tapi ya paling sering itu proyek
4.	Media pembelajaran apa yang sering digunakan?	Biasanya itu untuk media yang sudah tersedia di sini ya mbak, seperti media yang bergambar, terus jugak mengerjakan di buku gitu mbak
5.	Bagaimana proses pembelajaran untuk meningkatkan kosa kata pada anak?	Untuk meningkatkan kosa kata biasanya menggunakan media yang bergambar yang sesuai dengan pembelajaran, nanti kami bercakap-cakap, tanya jawab dan juga memancinglah memberikan


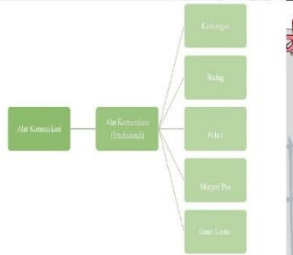
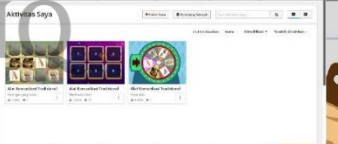
		pemantik untuk anak-anak biar kosa katanya tambah keluar lagi gitu.
6.	Bagaimana kondisi siswa Ketika pembelajaran mengenal kosa kata baru?	Untuk kondisi anak itu biasanya kan bercakap-cakap, terus tanya jawab itu anak suka masih bercanda, ngomong sendiri ada yang terlihat bosan mbak karna kan memang seperti itu ya anak-anak.
7.	Apakah ibu mengenal media permainan wordwall?	Kalau untuk memainkannya saya belum tetapi tapi kalau melihatnya, mengenalnya sering saya lihat di medsos
8.	Bagaimana pendapat ibu jika pembelajaran sambil bermain?	Kalau pendapat saya anak itukan masih suka bermain ya apalagi untuk pembelajaran anak pastinya senang untuk mengikuti pembelajaran
9.	Apakah media permainan wordwall bisa diterapkan pada pembelajaran disekolah?	Saya rasa bisa, bisa banget
10.	Apakah dengan menggunakan media wordwall bisa memudahkan anak dalam meningkatkan kosa kata?	Tentu saja, karna dari situ kita bisa memasukkan kosa kata yang memang kita butuhkan sesuai dengan topik



Modul Ajar Alat Komunikasi Tradisional	
<b>A. Informasi Umum</b>	
Nama	Fairurrisa Putri Vidiанти
Sekolah	TK KARTINI 02
Alokasi Waktu	3 Pertemuan
Waktu	07.30 – 11.00
Model Pembelajaran/ Fase	Tatap Muka/ Fase Pondasi
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia</li> <li>2. Berkebinekaan Global</li> <li>3. Gotong Royong</li> <li>4. Mandiri</li> <li>5. Kreatif</li> <li>6. Bernalar kritis</li> </ol>
Capaian Pembelajaran Elemen Nilai Agama dan Moral	<p>Murid percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta dirinya, makhluk lain dan alam, serta mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaannya. Murid menghargai diri sendiri dan memiliki rasa syukur terhadap Tuhan yang maha esa sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan, dan keselamatan dirinya. Murid menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya sehingga mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. Murid menghargai alam dan seluruh makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.</p>
Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri	<p>Murid mengenali identitas dirinya yang terbentuk oleh karakteristik fisik dan gender, minat, kebutuhan, agama, dan sosial budaya. Murid mengenali kebiasaan-kebiasaan di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, dan masyarakat. Murid mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial secara sehat. Murid mengenali perannya sebagai bagian dari keluarga, satuan pendidikan, masyarakat dan warga negara Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan</p>



	<p>Capaian Pembelajaran Elemen Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa dan Seni.</p> <p>Murid mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan, menunjukkan minat, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca. Murid memiliki kepekaan bilangan; mengidentifikasi pola; memiliki kesadaran tentang bentuk, posisi, dan ruang; menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek; mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku; dan memiliki kesadaran mengenai waktu. Murid mampu mengamati, menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam dan kondisi social. Murid menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. Murid mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya, serta mengapresiasi karya seni.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Cp 1.1 Dapat melafalkan surat-surat pendek Cp 2.1 Mengenali emosi diri Cp 2.3 Mengekspresikan emosi diri Cp 3.2 Membangun percakapan Cp 3.3 Memahami berbagai informasi</p>
 <p>Tujuan Kegiatan</p>	<p>Cp 1.1 Anak dapat melafalkan surat Al-lahab Cp 2.1 Anak dapat bersabar menunggu giliran Cp 2.3 Anak dapat memahami aturan saat mengerjakan soal media wordwall Cp 3.2 Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana Cp 3.3 Anak dapat menunjuk dan menyebutkan alat komunikasi tradisional</p>

 <p>Kata Kunci</p> <p>Deskripsi Umum</p> <p>Alat dan bahan</p> <p>Sarana dan prasarana</p>	<p>Alat komunikasi Tradisional, Media permainan wordwall</p> <p>Pada topik alat komunikasi dengan sub topik alat komunikasi tradisional, anak diajak untuk mengenal apa saja macam-macam alat komunikasi tradisional. Adapun kegiatan yang dilakukan seperti melafalkan surat Al-lahab, anak juga dikenalkan media permainan wordwall untuk mengenal alat komunikasi tradisional yang terdiri dari bedug, kentongan, peluit, merpati pos, dan daun lontar, menjawab pertanyaan-pertanyaan.</p> <p>Proyektor, Laptop, media wordwall</p> <p>Ruang kelas</p>
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Sumber belajar</p> <p>Peta konsep</p> <p>Bahan Ajar</p>	<p>Topik macam-macam alat komunikasi tradisional</p> <p><a href="https://youtu.be/9McOZLDzail?si=FzZrAd_HuHCr3z">https://youtu.be/9McOZLDzail?si=FzZrAd_HuHCr3z</a> <a href="https://youtu.be/wcuMouR391M?si=KYYELqpsaSn2SBS">https://youtu.be/wcuMouR391M?si=KYYELqpsaSn2SBS</a></p>  



**HARI PERTAMA 12 JUNI 2025**  
07.30 – 11.00

**ALAT KOMUNIKASI  
TRADISIONAL/ BEDUG,  
KENTONGAN, PELUIT, DAUN  
LONTAR DAN MERPATI POS,  
LONCENG**

**PERTANYAAN PEMANTIK**

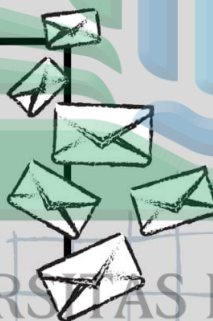
1. SEBUTKAN TERBUAT DARI APA ALAT KOMUNIKASI TERSEBUT?
2. APA SAJA ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL
3. TERBUAT DARI APA ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL TERSEBUT?
4. APA SAJA KEGUNAAN ALAT KOMUNIKASI TERSEBUT?

**ALAT DAN BAHAN**

1. ALAT MENCOCOK
2. ALAT TULIS
3. MEDIA **WORDWALL**  
**PERMAINAN PERTAMA**  
**(RODA ACAK)**

**KEGIATAN PEMBUKA**

1. PENYAMPUTAN ANAK
2. BERBARIS
3. DOA PEMBUKA DAN SALAM
4. MELAFALKAN SURAT AL-LAHAB
5. BERCAKAP-CAKAP TENTANG ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL
6. MENYAMPAIKAN APA SAJA KEGIATAN HARI INI



**KEGIATAN INTI**

1. MENCOCOK GAMBAR PELUIT
2. MEMBERI TULISAN PELUIT
3. BERMAIN MEDIA **WORDWALL** (RODA ACAK)
4. TANYA JAWAB

**KEGIATAN PENUTUP**

1. RECALLING KEGIATAN
2. REFLEKSI: MENGAPRESIASI PEMBELAJARAN HARI INI
3. MENGINFORMASIKAN KEGIATAN HARI ESOK
4. DOA PENUTUP DAN SALAM



**HARI KEDUA 13 JUNI 2025**  
07.30 – 11.00

**ALAT KOMUNIKASI  
TRADISIONAL/ BEDUG,  
KENTONGAN, PELUIT, DAUN  
LONTAR DAN MERPATI POS**

**PERTANYAAN PEMANTIK**

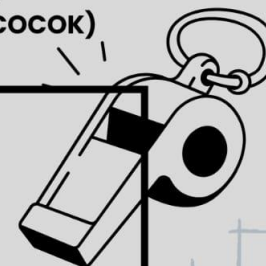
1. SEBUTKAN TERBUAT DARI APA ALAT KOMUNIKASI TERSEBUT?
2. APA SAJA ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL
3. TERBUAT DARI APA ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL TERSEBUT?
4. APA SAJA KEGUNAAN ALAT KOMUNIKASI TERSEBUT?

**ALAT DAN BAHAN**

1. ALAT TULIS
2. KRAYON
3. MEDIA **WORDWALL**  
**PERMAINAN KE 2**  
**(PASANGAN YANG COCOK)**

**KEGIATAN PEMBUKA**

1. PENYAMPUTAN ANAK
2. BERBARIS
3. DOA PEMBUKA DAN SALAM
4. MELAFALKAN SURAT AL-LAHAB
5. BERCAKAP-CAKAP TENTANG ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL
6. MENYAMPAIKAN APA SAJA KEGIATAN HARI INI



**KEGIATAN INTI**

1. MENEBAHI TULISAN
2. MEWARNAI GAMBAR ALAT KOMUNIKASI TRADISIONAL (BEDUG, PELUIT, DAUN LONTAR, MERPATI POS DAN KENTONGAN)
3. BERMAIN MEDIA **WORDWALL** (PASANGAN YANG COCOK)
4. TANYA JAWAB

**KEGIATAN PENUTUP**

1. RECALLING KEGIATAN
2. REFLEKSI: MENGAPRESIASI PEMBELAJARAN HARI INI
3. MENGINFORMASIKAN KEGIATAN HARI ESOK
4. DOA PENUTUP DAN SALAM

**Lampiran 6 Rubrik Penilaian**

**RUBRIK PENILAIAN**

NO	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Anak menyebutkan alat komunikasi	Jika anak belum mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional	Jika anak mulai mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional	Jika anak mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional	Jika anak sudah mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional
2.	Anak menyebutkan terbuat dari apa alat komunikasi tradisional	Jika anak belum mampu menyebutkan terbuat dari apa alat komunikasi tradisional	Jika anak mulai mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional	Jika anak mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional	Jika anak sudah mampu menyebutkan alat komunikasi tradisional
3.	Anak menunjuk alat komunikasi tradisional	Jika anak mampu menunjuk alat komunikasi tradisional	Jika anak mulai mampu menunjuk alat komunikasi tradisional	Jika anak mampu menunjuk alat komunikasi tradisional	Jika anak sudah mampu menunjuk alat komunikasi tradisional
4.	Anak menyebutkan kegunaan alat komunikasi tradisional	Jika anak mampu menyebutkan kegunaan alat komunikasi tradisional	Jika anak mulai mampu menyebutkan kegunaan alat komunikasi tradisional	Jika anak mampu menyebutkan kegunaan alat komunikasi tradisional	Jika anak sudah mampu menyebutkan kegunaan alat komunikasi tradisional



## Lampiran 7 Lembar Penilaian *Pretest*

### Lembar Pretest Kelompok B

Pengembangan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada kelompok B TK Kartini 02 Jember.

No	Nama anak	Aspek yang dinilai																Skor yang dicapai
		Menyebutkan alat komunikasi tradisional				Terbuat dari apa alat komunikasi				Anak menunjukkan alat komunikasi tradisional				Apa kegunaan alat komunikasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	A'yun				✓				✓				✓				✓	16
2	Sulthan				✓				✓				✓				✓	13
3	Zoe				✓				✓				✓				✓	15
4	El Emran				✓				✓				✓				✓	13
5	Almeera				✓				✓				✓				✓	13
6	Diana				✓				✓				✓				✓	14
7	Naina				✓				✓				✓				✓	14
8	Kiana				✓				✓				✓				✓	14
9	Kania				✓				✓				✓				✓	16
10	Eci				✓				✓				✓				✓	14
11.	Haykal				✓				✓				✓				✓	13
12.	Syahna				✓				✓				✓				✓	15
13.	Bhumi				✓				✓				✓				✓	13
Jumlah Skor										183								

Keterangan:

Skor 1= Belum berkembang (BB)

Skor 2= Mulai Berkembang (MB)

Skor 3= Berkembang sesuai harapan (BSH)

Skor 4= Berkembang sangat baik (BSB)

Mengetahui

Guru Kelompok B



Elya Hafidatul Jannah S.Pd

Peneliti ,



Fairuriza Putri Vidiarti

## Lembar 8 Lembar Penilaian *Posttest*

### Lembar Posttest Kelompok B

Pengembangan media wordwall untuk meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional pada kelompok B TK Kartini 02 Jember.

No	Nama anak	Aspek yang dinilai																Skor yang dicapai
		Menyebutkan alat komunikasi tradisional				Terbuat dari apa alat komunikasi				Anak menunjukkan alat komunikasi tradisional				Apa kegunaan alat komunikasi				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	A'yun				✓				✓				✓				✓	16
2	Sulthan				✓				✓				✓				✓	15
3	Zoe				✓				✓				✓				✓	16
4	El Emran				✓				✓				✓			✓		14
5	Almeera				✓				✓				✓				✓	16
6	Diana				✓				✓				✓			✓		15
7	Naina				✓				✓				✓				✓	16
8	Kiana				✓				✓				✓				✓	16
9	Kania				✓				✓				✓				✓	16
10	Eci				✓				✓				✓				✓	15
11.	Haykal				✓				✓				✓				✓	16
12.	Syahna				✓				✓				✓				✓	16
13.	Bhumi				✓				✓				✓				✓	15
Jumlah Skor										202								

Keterangan:

Skor 1= Belum berkembang (BB)

Skor 2= Mulai Berkembang (MB)

Skor 3= Berkembang sesuai harapan (BSH)

Skor 4= Berkembang sangat baik (BSB)

Mengetahui

Guru Kelompok B



Elya Hafidatul Jannah S.Pd

Peneliti



Fairurriza Putri Vidiarti



## Lampiran 9 Validasi Ahli Media

Intrumen Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan					
			1	2	3	4	5	
1.	Kegunaan Media	Kesesuaian media wordwall untuk mendukung kegiatan belajar anak						✓
		Kejelasan media wordwall untuk menarik perhatian anak untuk belajar meningkatkan kosa kata alat komunikasi tradisional						✓
		Penggunaan media wordwall sesuai dengan kemampuan anak						✓
		Bersifat fleksibel digunakan						✓
		Penggunaan media wordwall menarik serta merangsang berpikir kritis dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran					✓	
2.	Teknis	Kemenarikan media wordwall dalam kegunaan template yang bervariasi						✓
		Kemudahan untuk mengakses link media wordwall untuk pembelajaran yang digunakan						✓
		Kemudahan penggunaan media wordwall						✓
3.	Estetika	Kesesuaian media wordwall dengan penambahan kosa kata alat komunikasi tradisional pada anak						✓
		Kesesuaian pemilihan kata yang digunakan						✓
		Memiliki daya Tarik yang menarik melalui tampilan media wordwall						✓
		Kesesuaian pemilihan gambar ataupun suara yang digunakan dalam pembelajaran						✓
		Jumlah Nilai					59	
		Rata-rata nilai					100%	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Saran dan masukan

Sudah bagus dan sesuai usia.

### Kesimpulan

Berilah tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Sangat layak, sangat layak digunakan
- ☐ 2. Layak, boleh digunakan
- ☐ 3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi
- ☐ 4. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 2 Juni 2025

Ahli Media



Riyas Rahmawati..M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10 Validasi Ahli Materi

### Instrumen Penilaian Oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran anak usia 5-6 tahun					✓
2.	Ketepatan pemilihan kosa kata sesuai dengan tingkat usia anak usia 5-6 tahun					✓
3.	Penempatan kosa kata sesuai dalam gambar ataupun audio di dalam media wordwall					✓
✗	Penyajian materi dapat meningkatkan kosa kata anak sesuai yang telah diajarkan					
5.	Sajian media wordwall dapat memudahkan anak dalam menguasai kosa kata tentang alat komunikasi tradisional					✓
✗	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat anak tentang meningkatkan kosa kata					
7.	Membantu anak dalam penambahan kosa kata baru				✓	
8.	Soal bervariasi sesuai dengan kemampuan peserta didik					✓
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi yang diajarkan			✓		
10.	Bahasa yang digunakan dalam permainan mudah dipahami					✓
Jumlah Nilai				38		
Rata-rata Nilai				89%		

### Saran dan masukan

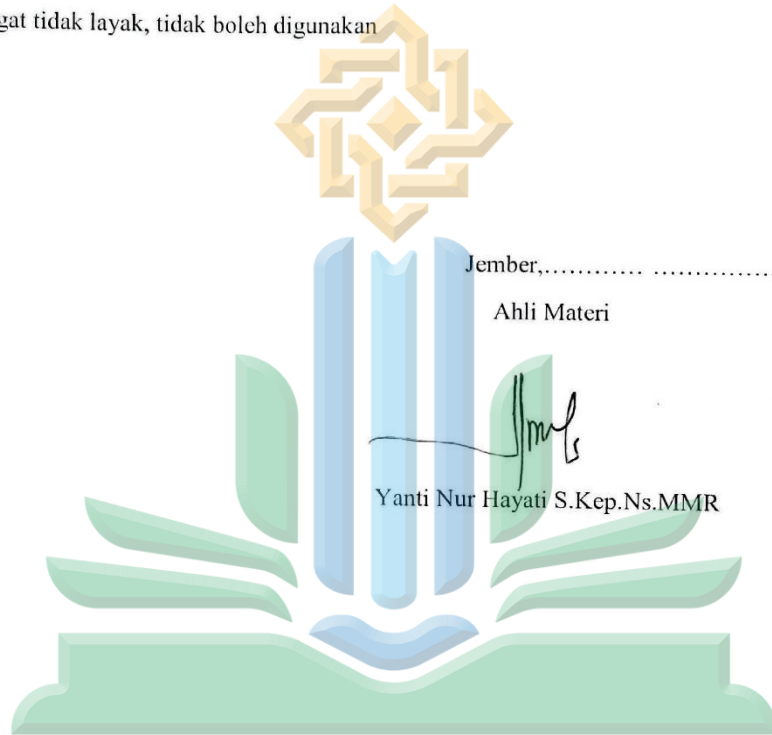
1. Sesuaikan dg KPPH atau modul pembelajaran.
2. konsistensi gambar, kecuali ada pertanyaan yg berkaitan dg "pilihan banyak".
3. "kata" sesuaikan dg ejaan bahasa Indonesia yg benar, misalnya: peluit / pluit.
4. ~~Musik~~

Kesimpulan

Berilah tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Sangat layak, sangat layak digunakan
2. Layak, boleh digunakan
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi

Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

### Intrumes Penilaian Oleh Guru Kelompok B

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Media wordwall menarik untuk anak dalam bermain dan belajar kosa kata					✓
		Kejelasan media wordwall untuk menarik perhatian anak untuk belajar					✓
		Penggunaan media wordwall sesuai dengan kemampuan anak					✓
		Kombinasi warna media wordwall sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun					✓
		Media wordwall dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					✓
		Kemudahan dalam menggunakan media wordwall					✓
		Media disertai pengantar berupa video sebelum memainkan permainan media wordwall					✓
		Media berbasis permainan edukasi wordwall merupakan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran					✓
2.	Manfaat Media	Media wordwall mempermudah proses pembelajaran dalam mengenal kosa kata					✓
		Penyajian materi menngenal kosa kata mudah dipahami					✓
		Anak lebih mudah dalam mengingat apa yang sudah disampaikan ataupun yang sudah dipelajari					✓
		Membuat anak lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran					✓
3.	Materi	Kesesuaian materi dengan penambahan kosa kata pada anak					✓
		Kesesuaian materi dengan usia anak 5-6 tahun					✓
		Penyajian materi mudah untuk dipahami					✓

	Sajian materi dapat memudahkan menambah kosa kata alat komunikasi tradisional					
4. Peserta didik	Anak menjadi aktif dalam belajar mengenal kosa kata alat komunikasi tradisional					✓
	Media wordwall dapat menarik perhatian anak					✓
	<b>Jumlah Nilai</b>				89	
	<b>Rata-rata nilai</b>				93 %	

#### Saran dan masukan

#### Kesimpulan

Berilah tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Sangat layak, sangat layak digunakan
- ☐ 2. Layak, boleh digunakan
- ☐ 3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi
- ☐ 4. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 13 Juni 2025

Guru kelas kelompok B

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Elya Hafidatul Jannah, S.Pd



## Lampiran 12 Surat Permohonan Validator Ahli Media

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos. 68136 Website <a href="http://fuk.uinkhas-jember.ac.id">www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com">tarbiyah.iainjember@gmail.com</a>
---	---

---

Nomor : B-3768/In.20/3.a/PP.009/06/2025  
Sifat : Biasa  
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Riyas Rahmawati.,M.Pd  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Riyas Rahmawati.,M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 214101050008
Nama	: FAIRURRIZA PUTRI VIDIANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kosa Kta Anak Usia Dini TK B Kartini 02

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 2 Juni 2025  
an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
**KHOTIBUL UMAM**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 13 Surat Permohonan Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136  
Website [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-3769/In.20/3.a/PP.009/06/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Yanti Nur Hayati.,S.Kep.Ns.MMR

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Yanti Nur Hayati.,S.Kep.Ns.MMR untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 214101050008
Nama	: FAIRURRIZA PUTRI VIDIANI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini TK B Kartini 02

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 3 Juni 2025

Do. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai Penelitian



### YAYASAN KARTINI TK KARTINI 02

NPSN : 20556165

Jln. Jayanegara No.1 RT.08 RW.33 Kelurahan Jember Kidul Kecamatan Kalibates Kabupaten Jember  
Telp. 0331-483673 Kode Pos 68131 email : kartini02jbr@gmail.com

#### SURAT KETERANGAN

14/TK Kartini 02/ 20556165/ VI/ 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muzayana S.Pd  
Jabatan : Kepala sekolah TK Kartini 02

Menerangkan bahwa:

Nama : Fairurriza Putri Vidianti  
NIM : 214101050008  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas : Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian mengenai **"Pengembangan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kosakata Alat Komunikasi Tradisional Pada Anak TK B Kartini 02 Jember"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebagaimana mestinya

Jember, 18 Juni 2025

Kepala Sekolah

Muzayana S.Pd

## Lampiran 15 Jurnal Kegiatan Penelitian

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

#### TK KARTINI 02 JEMBER

No	Tanggal	Keterangan kegiatan	Tanda tangan
1.	26 Mei 2025	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekola Ibu Muzayana S.Pd	
2.	27 Mei 2025	Wawancara bersama guru kelas kelompok B Ibu Elya Hafidatul Jannah S.Pd	
3.	27 Mei 2025	Observasi pembelajaran dengan guru kelompok B	
4.	11 Juni 2025	Melakukan kegiatan pretest di kelompok B	
5.	12-13 juni 2025	Implementasi kegiatan pembelajaran media wordwall di kelompok B	
6.	14 Juni 2025	Melakukan kegiatan posttest di kelompok B	
7.	14 Juni 2025	Validasi media wordwall dengan ahli pembelajaran yaitu Ibu Elya Hafidatul Jannah selaku guru kelompok B	
8.	16 Juni 2025	Melengkapi data dan dokumentasi	
9.	18 Juni 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 18 Juni 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD RUDDIQ  
J E M B E R

Mengetahui  
Kepala TK Kartini 02



Muzayana S.Pd

## Lampiran 16 Produk Game Wordwall

### Permainan 1



<https://wordwall.net/id/resource/100290270>

### Permainan 2



<https://wordwall.net/id/resource/100298446>

### Permainan 3



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

<https://wordwall.net/id/resource/100296361>

## Lampiran 17 Dokumentasi



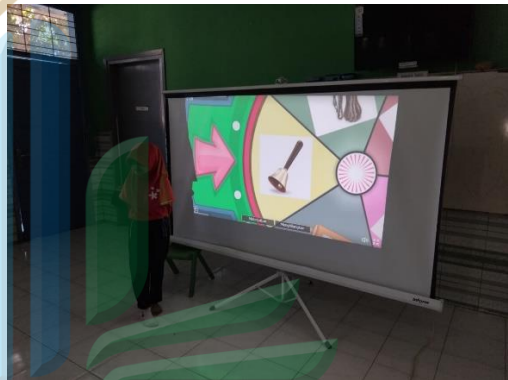
Wawancara dengan Guru Kelompok B



Implementasi media wordwall



Tanya jawab menunjuk anak satu persatu



Anak menjawab pertanyaan



Anak berbaris untuk implementasi media



Menonton video pembelajaran

## BIODATA PENULIS



Nama : Fairurriza Putri Vidianti  
Tempat, Tanggal lahir : Jember, 8 April 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Fakultas/Jurusan : FTIK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tahun Masuk : 2021  
Email : [fairurriza8@gmail.com](mailto:fairurriza8@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : TK Islamiyah 02

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
MI Mima KH Siddiq Jember  
PP Darul Istiqomah Bondowoso  
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember