



PG –PAUD UMC
JURNAL JENDELA BUNDA

ISSN : 2685-564X (Online)

<https://e-journal.umc.ac.id/index.php/jjp/index>

**PENGARUH GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK KELOMPOK A KB KEMUNING
KOTA CIREBON**

Siti Sukmawati Pratiwi, Dr.Cucu Sopiah, M.Si, Abdul Muiz Rouf, M.A
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Email : sitisukmawatipratiwi11@gmail.com

Abstrak

Usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak. Karena masa ini sering disebut juga dengan masa “*Golden Age*” dimana anak sangat peka untuk mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosional dan bahasanya. Bahasa adalah alat komunikasi setiap orang. Kemampuan berbahasa pada anak usia dini mencakup empat indikator yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Di era industri digitalisasi ini pengajar harus lebih menguasai sistem digital. Salah satunya dengan menggunakan alat atau media yang berbasis digital. Dari sebuah website game edukasi yang bisa di berikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak tentunya dengan pengawasan guru atau orang tua ialah “*Games Wordwall*”. Game ini merupakan salah satu situs website yang dapat digunakan pengajar untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, sehingga anak tidak akan merasa bosan. Selain itu, pada game ini juga pengajar dapat memodifikasi game ini dengan berbagai template yang sangat menarik dan beragam. Dalam konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif sebuah eksperimen *pre test – post test control grup design*. Pada design ini dilakukan *pre test* sebelum diberikan perlakuan dan dengan *post test* sesudah diberikan perlakuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A KB Kemuning dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall*. Apabila t hitung lebih besar nilainya dari t tabel dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya pengaruh *game wordwall* dapat meningkatkan pengetahuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini.

Kata Kunci : *Game Wordwall*, Huruf Vokal

Abstract

Early age is the most appropriate age to develop language skills in children. Because this period is often referred to as the "Golden Age" when children are very sensitive to getting good stimuli related to their physical, motor, intellectual, social, emotional and language aspects. Language is everyone's communication tool. Language skills in early childhood include four indicators, namely, listening skills, speaking skills, reading skills, and writing skills. In this era of the digitalization industry, teachers must master digital systems more. One of them is by using digital-based tools or media. From an educational game website that can be provided as a learning medium for children, of course, with the supervision of a teacher or parent, this is "Wordwall Games". This game is a website that can be used by teachers to create interactive learning media, so that children will not feel bored. Apart from that, in this game teachers can also modify this game with various templates that are very interesting and varied. In the concept that will be used in this study is a type of quantitative research an experimental pre test - post test control group design. In this design, a pre test was carried out before being given treatment and with a post test after being given treatment. This research was conducted to determine the increase in recognizing vowels in children in group A KB Kemuning by using the wordwall game learning media. If t count is greater than t table with a significance level of 5%, then the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, meaning that the effect of wordwall games can increase knowledge of vowel recognition in early childhood.

Keywords: *Wordwall Game, Vowels*

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa pada anak usia pra sekolah merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang dalam pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dari semua kegiatan anak, baik itu yang berkaitan dengan musik, sosial, matematika, sains dan kegiatan apapun yang semuanya memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Mengenal huruf merupakan suatu kemampuan yang penting dalam berbahasa, disamping kemampuan berbicara, dan

menulis. Kegiatan komunikasi seseorang lebih banyak secara lisan dibandingkan dengan komunikasi secara tertulis. Dalam kehidupan sehari-hari kita gunakan sebagian besar waktu untuk berbahasa dan mendengarkan. Berbahasa merupakan prakarsa nyata dalam penggunaan bahasa untuk mengungkapkan gagasan atau pesan secara lisan. Penelitian terhadap kemampuan berbahasa dapat dilakukan berdasarkan kebenaran pelafalan huruf, baik huruf vocal

maupun konsonan, pemilihan kosakata dan susunan struktur kalimat. Memenuhi kenyataan tersebut kemampuan berbahasa sebaiknya dikembangkan sejak usia dini. Masa usia dini merupakan usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa. Karena pada masa ini sering disebut masa “*Golden Age*” dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Pada masa ini, anak-anak mengalami masa peka atau masa sensitif dalam menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan termasuk kemampuan berbahasa. Bahasa dapat berbentuk lisan, gambar, tulisan, isyarat, dan bilangan. Mengenal huruf vokal merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan menterjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan

dengan kata-kata, kata-kata disusun agar orang lain dapat memahaminya. Anak yang menyukai gambar, huruf, buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar karena mereka tahu bahwa membaca memberikan informasi baru dan menyenangkan. Mengenal huruf vokal merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak khususnya anak di taman kanak-kanak. Begitu pentingnya mengenal huruf vokal dalam aktivitas belajar setiap anak, sehingga kemampuan mengenal huruf vokal ini perlu dikuasai anak secara maksimal. Mencermati hal ini maka mengenal huruf menjadi salah satu titik fokus utama dalam pembelajaran khususnya pada anak usia dini. Mengingat pentingnya kemampuan mengenal konsep huruf vokal bagi anak khususnya di Taman Kanak-Kanak, maka guru perlu memacu kemampuan ini dengan baik. Upaya guru yang dilakukan selama ini dalam mengenalkan huruf vokal pada anak biasanya dilakukan dengan terlebih dahulu mengenalkan bentuk dari setiap huruf vokal kepada anak

melalui pias-pias huruf yang dibagikan oleh guru, atau guru menuliskan bentuk huruf tersebut dipapan tulis, sehingga lamalama

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa adanya keefektifan *game wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok A. Peneliti menggunakan *one grup pretest dan posttest design* dengan menggunakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*).

Populasi adalah totalitas objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan benda yang mempunyai kesamaan sifat. Populasi merupakan kelompok besar yang menjadi objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A KB Kemuning berjumlah 18 anak terdiri dari 8 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara dan

anak menjadi bosan dan tidak konsentrasi menerima pelajaran.

dokumentasi. Sedangkan untuk alat pengukur data yakni berupa checklist.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat mudah di pahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2012).

Analisis yang dilakukan untuk mengukur pengaruh tersebut dan analisi tersebut adalah analisis deskriptif dan bertujuan untuk mengetahui apakah meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Konsep dasar uji N Gain score pada pengaruh: (1) N Gain score bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game wordwall* dalam

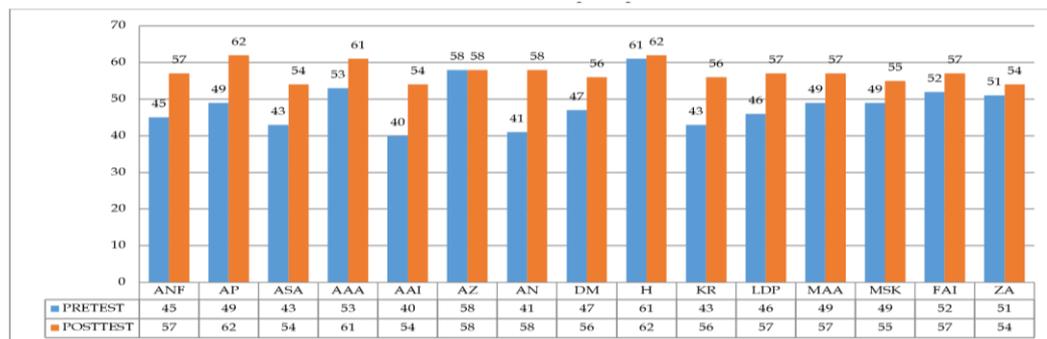
suatu metode penelitian *one grup pretest posttest design* maupun penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol; (2) Gain score merupakan selisih antara nilai posttest dan pretest; (3) Dalam penelitian *one grup pretest posttest design* (eksperimen design) uji N Gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pretest dengan posttest melalui uji t test; (4) Sementara dalam penelitian menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, uji N Gain score dapat digunakan ketika ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest kelompok

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{post test} - \text{skor pre}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}} \dots\dots\dots (1)$$

Sugiyono (2014) uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Analisis parametris dilakukan berdasarkan asumsi bahwa distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Chi Kuadrat X²*.

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \dots\dots\dots (2)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil analisis untuk menentukan perbandingan pengukuran sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan eksperimen dengan nilai posttest

kelompok kontrol melalui uji independen t test. Ditemukan nilai pengaruh (Ne) masing-masing variabel dengan rumus:

Hasil analisis untuk menentukan perbandingan pengukuran sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan pada anak kelompok A ditunjukkan seperti pada Gambar 1.

Gambar 1 menjelaskan hasil dari perbandingan pengukuran sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan pada anak kelompok A. Jumlah skor keseluruhan sebelum diberi perlakuan memperoleh skor 727 dengan rata-rata skor 48,46 dan setelah diberikan perlakuan jumlah keseluruhan skor meningkat menjadi 858 dengan rata-rata 57,2. Hasil yang didapatkan bahwa nilai anak mengalami perubahan yang lebih tinggi, berbeda dengan sebelum diberikan yang lebih rendah.

Uji efektivitas yang berpengaruh bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game wordwall terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak kelompok A. Uji efektivitas menggunakan uji t dengan bantuan program *SPSS for windows 25.0 version*. Pada data ini menunjukkan bahwa nilai sig. 2 tailed diperoleh sebesar 0,000 dengan jumlah sampel (df) yaitu 15 anak pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan nilai t hitung diperoleh nilai signifikansi (sig.) tailed $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak,

maka dapat disimpulkan bahwa ada efektif dari penggunaan *game wordwall* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal anak kelompok A di kb Kemuning Kota Cirebon.

Uji normalitas dalam penelitian ini adalah menggunakan *kolmogorow-smirnow* dengan bantuan *SPSS for windows 25.0 version* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Signifikansi (P)	Kaidah normalitas	Keterangan
Pretest	0,200	$P > 0,05$	Normal
Posttest	0,172	$P > 0,05$	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kemampuan berbicara anak kelompok B mempunyai nilai signifikansi lebih dari ($>$) 0,05 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai bentuk perantara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pengertian luas, media pembelajaran merupakan alat, metode, teknik, yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan memudahkan anak untuk mengenal symbol huruf dan lainnya..

Penggunaan *game wordwall* ini sangat menarik perhatian anak dan sangat mudah digunakan dalam pembelajaran, karena ketika diperlihatkan anak memainkan game dibawah pengasuhan guru, anak-anak sangat antusias ketika memulai pelajaran. Selain itu pada gambar tampilan *game wordwall* juga melatih kreatif dan imajinasi dari anak sehingga anak dapat melatih penggunaan ingatan kata-kata yang tergambar dari otak mereka yang sesuai dengan keinginannya.

KESIMPULAN

Ada perbedaan Keefektifan penggunaan *game wordwall* untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal kelompok A di KB Kemuning Kota Cirebon. Berdasarkan dari tingkat kemampuan berbicara anak kelompok A sebelum diberi perlakuan dengan hasil akhir rata-rata anak, dimana rata-rata anak pada hasil pretest (sebelum perlakuan) adalah 48,46 dari 15 anak, sedangkan ratarata anak pada hasil posttest adalah 57,2 dari 15 anak. Hasil uji efektifitas yaitu nilai t hitung diperoleh nilai signifikansi (sig.) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya ada keefektifan penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal anak dikelompok A. Jadi, keefektifan penggunaan *game wordwall* untuk meningkatkan kemampuan mengenal

huruf vokal pada anak kelompok A di KB Kemuning Kota Cirebon ini sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Manurung, A. (2021). Optimalisasi Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia EmaS*, 5, 6.
<https://doi.org/10.24114/jbrue.v5i2.23020>
- Siregar, R. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di Tk Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Literasiologi*, 2, 16.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v2i1.22>
- _Sit, M., & Nasution, R. (2021). Model Alternatif Parenting Islami pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 1111–1125.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1149>
- Kurniawan, M., Wijayanti, O., & Hawanti, S. (2020). Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Riset*

Pendidikan Dasar
(*JRPD*), 1.

<https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>

Makleat, N. (2021). Hambatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Selama Masa Belajar Dari Rumah (BDR). *Journal of Millennial Community*, 3, 25.

<https://doi.org/10.24114/jmic.v3i1.24527>