



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 4676-4684

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall : Studi Kualitatif

Juli Anggreni Nainggolan<sup>1✉</sup>, Esys Anesty Mashudi<sup>2</sup>

PGPAUD, Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Email : [2102535@upi.edu](mailto:2102535@upi.edu)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar anak di PAUD melalui penggunaan media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam pengaruh media wordwall terhadap hasil belajar, interaksi sosial, dan motivasi belajar anak di PAUD. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada di lingkungan PAUD yang menggunakan media wordwall dalam proses pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara dengan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall memiliki dampak positif pada pengalaman belajar anak di PAUD. Media ini meningkatkan hasil belajar anak melalui interaksi yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan merangsang kreativitas anak. Interaksi sosial antar anak juga terjadi dengan lebih intens, sehingga memperkuat pembelajaran kolaboratif di lingkungan PAUD. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan media WordWall dalam konteks pendidikan dan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat pendidikan anak usia dini".

Kata Kunci: *Pengalaman belajar anak, PAUD, media WordWall*

## Abstract

This study aims to explore children's learning experiences in ECCE through the use of learning media. The research method used is a qualitative approach to understand in depth the influence of wordwall media on learning outcomes, social interaction, and children's learning motivation in ECCE. Participants in this study were children in early childhood who used wordwall media in the learning process. Data were collected through participant observation, interviews with teachers. The results showed that the use of wordwall learning media had a positive impact on children's learning experience in early childhood education. This media improves children's learning outcomes through more active interaction, increases learning motivation, and stimulates children's creativity. Social interaction between children also occurs more intensely, thus strengthening collaborative learning in the ECCE environment. This research provides a deeper understanding of WordWall's use of media in the context of ECCE and makes an important contribution to the development of more effective learning strategies at the early childhood education level".

*Keyword: Children's learning experience, ECCE, WordWall media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase penting dalam jalur pendidikan, yang berfungsi sebagai landasan fundamental dalam perkembangan anak. Selama tahun-tahun awal ini, anak-anak mengalami fase penting dalam pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman belajar yang akan membekas sepanjang hidup. Maka, penting bagi pendidik dan pembimbing di PAUD untuk mencari dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna dan produktif bagi anak-anak.

Perkembangan yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak, membantu mereka memahami konten pelajaran dengan lebih baik, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran WordWall telah muncul sebagai salah satu alat yang menjanjikan.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang pengalaman belajar anak-anak di PAUD/ TK KARTIKA SILIWANGI 39 melalui penggunaan media pembelajaran WordWall. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yang memungkinkan pemahaman yang mendalam tentang dampak media WordWall terhadap hasil belajar, interaksi sosial, dan motivasi belajar anak di PAUD. Dalam penelitian ini, anak-anak PAUD yang berpartisipasi adalah subjek utama dari eksplorasi ini. Mereka terlibat dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan media WordWall. Data dikumpulkan melalui observasi

partisipan dan wawancara dengan guru-guru yang terlibat dalam penggunaan media ini dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Abstrak penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran WordWall memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar anak-anak di PAUD/TK KARTIKA SILIWANGI 39. Dalam pengembangan ini, media WordWall membantu meningkatkan hasil belajar anak-anak melalui interaksi yang lebih aktif, menggugah motivasi belajar, dan merangsang kreativitas mereka. Selain itu, interaksi sosial antar anak juga terjadi secara lebih intens, memperkuat pembelajaran kolaboratif dalam lingkungan sekolah.

Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan media WordWall dalam konteks PAUD, dengan mempertimbangkan interaksi anak-anak, guru, dan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di tingkat pendidikan anak usia dini.

Dengan pendekatan kualitatif yang digunakan, kita akan lebih memahami bagaimana media WordWall mempengaruhi pengalaman belajar anak-anak di PAUD/TK KARTIKA SILIWANGI 39, dan bagaimana kita dapat memanfaatkan potensi penuh dari alat pembelajaran ini untuk mendukung perkembangan anak-anak dalam tahap awal mereka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD / TK KARTIKA SILIWANGI 39 Serang, Banten, dengan jumlah 45 peserta didik dan guru yang turut serta dalam kegiatan ini berjumlah sekitar 4 orang. Rancangan penelitian ini memungkinkan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman belajar anak di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran WordWall. Pendekatan kualitatif memungkinkan untuk mengeksplorasi konteks dan makna di balik pengalaman belajar ini.

Peneliti menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih sampel yang relevan dan mewakili variasi dalam pengalaman belajar. Data akan dikumpulkan melalui observasi partisipan, yang memungkinkan untuk mengamati interaksi anak-anak dengan media WordWall dan reaksi mereka terhadap hal tersebut.

Wawancara dengan guru dan pengajar yang terlibat dalam penggunaan media WordWall akan dilakukan untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang penerapan media ini dalam konteks pendidikan. Untuk menggali perspektif anak-anak, peneliti mengembangkan panduan wawancara yang fokus pada pengalaman belajar mereka. Berikut adalah contoh pertanyaan saat dilakukan kegiatan wawancara.

Kriteria Penilaian	Wawancara
Bagaimana Anda menggambarkan pemahaman Anda tentang Wordwall dan sejauh mana Anda merasa nyaman menggunakannya dalam pengajaran?"	"Saya merasa pemahaman saya tentang Wordwall cukup baik. Saya telah menggunakan Wordwall selama beberapa minggu dan memahami fitur-fiturnya. Saya merasa nyaman menggunakannya dalam pengajaran dan merasa yakin dalam mengintegrasikannya ke dalam kurikulum."
Bagaimana Anda mengintegrasikan Wordwall ke dalam pembelajaran sehari-hari ketika proses belajar - mengajar?	"Saya mencoba menggunakan Wordwall secara teratur dalam berbagai mata pelajaran. Misalnya, saya sering menggunakannya untuk merancang permainan kata-kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, saya mengintegrasikan Wordwall dalam pelajaran matematika untuk membuat latihan dan kuis yang interaktif."
Bagaimana Anda melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas yang melibatkan Wordwall?"	"Siswa umumnya menunjukkan tingkat partisipasi yang baik dalam aktivitas Wordwall. Mereka senang bermain dan berinteraksi dengan permainan yang saya buat. Namun, saya juga menyadari ada beberapa siswa yang mungkin kurang berpartisipasi, dan kami terus berupaya untuk lebih mendukung mereka."
"Bagaimana Anda menilai sejauh mana penggunaan Wordwall telah membantu mencapai tujuan pembelajaran di kelas Anda?"	"Saya melihat bahwa Wordwall dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam mengingat konsep yang sulit. Siswa sering memberikan respons positif terhadap penggunaan Wordwall, dan hasil evaluasi kami menunjukkan bahwa mereka mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian dan tugas yang melibatkan Wordwall ."
"Bagaimana Anda menanggapi pertanyaan dan komentar dari staf sekolah atau orang tua tentang penggunaan Wordwall di kelas Anda?"	"Saya selalu bersedia untuk berbagi pengalaman saya dengan Wordwall dengan staf sekolah dan orang tua. Saya menjawab pertanyaan dan komentar mereka dengan baik dan berusaha memberikan penjelasan yang jelas. Saya percaya bahwa berbagi informasi dan pengalaman ini dapat meningkatkan pemahaman dan dukungan terhadap Wordwall di sekolah kami."

Tabel 1 Pertanyaan Kegiatan Wawancara

Dalam wawancara, guru di TK Kartika Siliwangi 39 menurut *Bunda Vita,dkk* sebagai guru kelas mengungkapkan pemahaman yang baik tentang Wordwall. Mereka merasa nyaman menggunakannya dalam pengajaran dan telah mencoba mengintegrasikannya dalam berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan matematika. Guru juga melihat bahwa siswa umumnya berpartisipasi dengan baik dalam aktivitas Wordwall, meskipun ada beberapa siswa yang mungkin perlu lebih didukung. Selain itu, guru percaya bahwa penggunaan Wordwall membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam mengingat konsep yang sulit. Guru juga merespons pertanyaan dan komentar dari staf sekolah dan orang tua dengan baik dan berusaha untuk memberikan penjelasan yang jelas, dengan harapan bahwa ini akan meningkatkan pemahaman dan dukungan terhadap penggunaan Wordwall di sekolah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall di TK Kartika Siliwangi 39 dilihat positif dan mendukung pembelajaran siswa.

No.Sampel	Kriteria Pengambilan Sampel	Alasan Memilih Sampel
1	Guru dengan pengalaman belajar Wordwall > 5 tahun	Guru berpengalaman dapat memberikan wawasan mendalam tentang penggunaan Wordwall.
2	Guru yang baru menggunakan Wordwall (< 1 tahun)	Untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh guru baru dalam mengadopsi Wordwall.
3	Siswa berprestasi tinggi dalam penggunaan Wordwall	Untuk merasakan dampak positif Wordwall pada prestasi siswa.
4	Siswa dengan tingkat partisipasi rendah dalam Wordwall	Untuk memahami kendala atau faktor yang mempengaruhi partisipasi siswa.
5	Guru yang mengintegrasikan Wordwall dalam berbagai mata pelajaran	Untuk menyebarkan penggunaan Wordwall dalam berbagai konteks pembelajaran.

Tabel 2 Teknik Purposive Sampling

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar yang berkesinambungan pada hakikatnya saling berhubungan dengan unsur-unsur penyusunnya. Konstituen proses pembelajaran meliputi siswa, guru, tujuan pembelajaran, sumber daya, teknik, media, dan evaluasi, seperti yang diungkapkan Dimiyati (2017). Pencapaian prestasi akademik bergantung pada banyak keadaan, meliputi siswa itu

sendiri, sumber daya pengajaran, pendidik, orang tua, dan pendekatan pedagogi yang digunakan oleh guru. Guru harus memiliki pemahaman komprehensif tentang materi pelajaran yang mereka ajarkan dan menunjukkan kemahiran dalam teknik pedagogi untuk memenuhi tanggung jawab profesional mereka. (Hasnidar & Elihami, 2020) .

Untuk membantu pendidik dalam masalah tersebut diperlukan peran media karena media dapat memberikan rangsangan yang sama, menghasilkan pengalaman yang sama dan dapat memberikan persepsi yang sama terhadap sebuah masalah dalam pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran bagi siswa sering kali dikaitkan dengan proses pembelajaran dalam memahami materi. faktor pembelajaran yang kurang efektif, atau bahkan lebih buruk lagi, Jika siswa kurang termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan kelas, konsekuensinya adalah terbatasnya pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh instruktur. Guru yang kurang pandai dalam mengajar seharusnya dapat memahami kebutuhan siswanya, baik dari segi karakteristik individu maupun dari tahap perkembangannya secara keseluruhan.

Berkenaan dengan hal tersebut , peran guru sebagai pembimbing intelektual sangat penting dalam memilih dan melaksanakan metode pengajaran yang efektif dan efisien bagi siswa yang tidak terbatas pada model pengajaran konvensional melainkan pengajaran yang dipengaruhi oleh tren IPTEK . Peran guru sebagai pembimbing intelektual sangat penting dalam memilih dan melaksanakan metode pengajaran yang efektif dan efisien bagi siswa yang tidak terbatas pada model pengajaran konvensional melainkan pengajaran yang dipengaruhi oleh tren IPTEK

Bentuk media khusus ini dicirikan oleh antarmuka yang ramah pengguna, sehingga sangat mudah diakses untuk berinteraksi. Pemanfaatannya terbukti berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Salah satu alat pengajaran potensial yang dianggap bermanfaat dalam bidang pendidikan adalah Wordwall . Selain mudah diakses , media ini juga mudah digunakan , media ini juga memiliki banyak pilihan untuk membuat konten dan materi pelajaran . Oleh karena itu, guru mungkin menggunakan strategi pengajaran alternatif sebagai pendekatan berbeda dalam menyajikan materi pelajaran yang berbeda .

Berikut dapat dipaparkan beberapa penelitian yang menunjukkan bagaimana peran media wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Asmadi (11: 2022), Media WordWall merupakan alat yang berharga untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap terminologi ilmiah dalam materi sains, karena memungkinkan mereka memahami makna istilah-istilah tanpa perlu terus-menerus mengacu pada kamus atau ketergantungan pada penjelasan guru. Hal ini selaras dengan konten yang disajikan dalam program WordWall, yang menyatakan bahwa

WordWall berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk terlibat dalam praktik aktif daripada hanya mengandalkan pembacaan pasif materi pengajaran yang diberikan oleh guru mereka..

Dan menurut Rizqi, dkk ( 2022) Menyatakan bahwa media Wordwall berpotensi berfungsi sebagai alat penilaian online yang menarik bagi siswa. Program ini menawarkan berbagai macam templat yang dapat disesuaikan untuk tujuan pendidikan.

Dan menurut Adinda Desty Dian Utami , dkk( 2022) Menurut individu tersebut, penggunaan aplikasi game Wordwall di lingkungan pendidikan dapat menjadi salah satu alat untuk menumbuhkan karakter disiplin di kalangan siswa. Aplikasi ini diyakini dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan karakter siswa.

Menurut Dwi Hartatiningsih,(2022), penggunaan media wordwall berpotensi meningkatkan kreativitas siswa dan memudahkan perolehan kemampuan pemahaman secara cepat. Hal ini disebabkan oleh kemudahan mempelajari kosakata melalui bantuan media wordwall. Penegasan ini diperkuat oleh formulir evaluasi siswa, yang memberikan bukti bahwa kemahiran siswa dalam kosakata bahasa Inggris telah mengalami peningkatan yang signifikan, mencapai tingkat 79,17%. Berdasarkan analisis data hasil belajar dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam kosakata yang berkaitan dengan hubungan keluarga dan kata ganti (subjektif, objektif, dan posesif) pada siswa kelas VIIA MTs. GUPPI Kresnomulyo, terbukti dengan adanya peningkatan yang diamati dari siklus I ke siklus II. Hal ini tidak lepas dari pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti lain, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall memiliki fungsi yang bermanfaat dalam kegiatan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, penilaian, dan pengembangan karakter siswa. Beberapa kesimpulan dapat disimpulkan dari informasi di atas. : Meningkatkan Pemahaman Kosakata : (1) Media Wordwall memfasilitasi pemahaman siswa tentang terminologi ilmiah dalam materi sains, sehingga tidak perlu lagi menggunakan kamus atau penjelasan guru. Hal ini membantu memaksimalkan ketajaman siswa, (2) Interaktivitas dalam Pembelajaran : Wordwall tidak hanya memungkinkan siswa untuk membaca buku rujukan atau mendengarkan guru, tetapi juga memberikan kesempatan untuk praktik interaktif. Ini memungkinkan siswa terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. (3) Penilaian yang Menarik : Media Wordwall dapat digunakan sebagai alat penilaian online yang menarik bagi siswa. Berbagai template yang disediakan memungkinkan penggunaan Wordwall dalam berbagai konteks pembelajaran, yang dapat membuat penilaian lebih menarik. (4) Pengaruh terhadap Pembentukan Karakter Siswa : Wordwall juga dapat digunakan dalam pembentukan karakter siswa, seperti karakter disiplin. Aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan karakter siswa. Dan yang terakhir adalah Meningkatkan

Kreativitas dan Daya Tangkap : Penggunaan Wordwall membuat siswa lebih kreatif dan mampu menyerap informasi dengan cepat. Dalam hal tertentu, penguasaan matematika bahasa Inggris siswa meningkat signifikan, mencapai 79,17%.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa Wordwall adalah alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik, keterlibatan siswa, dan pembentukan karakter. Wordwall juga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran WordWall memiliki dampak positif yang signifikan pada pengalaman belajar anak-anak di PAUD/TK Kartika Siliwangi 39. Secara keseluruhan, Wordwall adalah alat pembelajaran yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar anak-anak di PAUD/TK Kartika Siliwangi 39. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar secara aktif, berinteraksi, dan mengembangkan karakter. Dengan hasil positif ini, penggunaan Wordwall dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi alternatif yang baik untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Desty Dian Utami, d. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter . *Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter* , 3.
- Asmadi. (2022). PEMANFAATAN GAMEEDUKASI WORDWALLUNTUK MENINGKATKAN PROSES BELAJAR ONLINE. *PEMANFAATAN GAMEEDUKASI WORDWALLUNTUK MENINGKATKAN PROSES BELAJAR ONLINE*, 8.
- Budiarti<sup>2</sup>, R. P., Pratiwi<sup>3</sup>, E. Y., Hartatik<sup>1</sup>, S., & Pance. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Wordwall dan Quizizz untuk Pembelajaran IPA: . *Pelatihan Pemanfaatan Wordwall dan Quizizz untuk Pembelajaran IPA:* , 2.
- Dimiyati, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Atletik Anak dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa. *Pengembangan Model Permainan Atletik Anak dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa*, 2(2), 19–26.
- HARTATININGSIH, D. (2022). MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWAKELAS VIIMTs. GUPPI KRESNOMULYO . *MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS*

*DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWAKELAS VIIMTs. GUPPI KRESNOMULYO, (3) (4).*

Hasnidar, H. &. (2020). "Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Sekolah Dasar," Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *"Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Sekolah Dasar," Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 42–47.*