

# Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words Pada Anak Usia Dini

Di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo

Sahda Estinengtyas<sup>1</sup>, Fakhruddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Semarang

[sahdatyas632@students.unnes.ac.id](mailto:sahdatyas632@students.unnes.ac.id)<sup>1</sup>, [fakhruddin@mail.unnes.ac.id](mailto:fakhruddin@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: Sekaran, Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229

Korespondensi Email : [sahdatyas632@students.unnes.ac.id](mailto:sahdatyas632@students.unnes.ac.id)

## Abstract

*The limited competence of an educator has a major influence in determining the quantity and quality of teaching which will ultimately play a role in improving the quality of education. This study aims to describe the process of using wordwall learning media with scrabble words games, the achievement of early childhood outcomes and educators, supporting and inhibiting factors, and how to overcome obstacles. The research method used is descriptive qualitative research. The data collection techniques include interviews, observation, and documentation. Data validity techniques used source triangulation and technique triangulation. Data analysis used the Miles and Huberman analysis model, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the process of vocabulary recognition through wordwall learning media with scrabble words games in the implementation process was in accordance with the existing components, starting from pre-cycle, cycle 1, which contained planning, action, observation, and reflection. While the achievement of the results of students and educators is classified into normative or relative criteria and absolute criteria. Supporting factors after the use of wordwall learning media with scrabble words games are pictures and vocabulary that make children interested in wanting to learn it. While the inhibiting factor is that the letters in the scrabble media are capitalized which makes it a little difficult for children to find them. Overcoming these obstacles, educators balance capital letters during learning and provide easy vocabulary for students.*

**Keywords:** Wordwall learning media, scrabble words game, early childhood

## Abstrak

Keterbatasan kompetensi seorang pendidik berpengaruh besar dalam menetapkan kuantitas dan kualitas pengajaran yang akhirnya akan berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*, capaian hasil anak usia dini dan pendidik, faktor pendukung maupun penghambat, dan cara mengatasi hambatnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan datanya meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan model analisis Miles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan proses pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* dalam proses pelaksanaannya sudah sesuai dengan komponen-komponen yang ada, mulai dari pra siklus, siklus 1, yang berisi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan capaian hasil anak didik dan pendidiknya diklasifikasikan menjadi kriteria normatif atau relative dan kriteria absolut. Faktor pendukung setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* terdapat gambar dan kosakata yang membuat anak-anak menjadi tertarik untuk ingin mempelajarinya. Sedangkan faktor penghambatnya huruf dalam media *scrabble* berbetuk capital yang menjadikan anak sedikit kesusahan untuk menemukannya. Mengatasi hambatan tersebut pendidik menyeimbangkan huruf capital disaat pembelajaran dan memberikan kosakata mudah untuk anak didik.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran wordwall, game scrabble words, anak usia dini

## PENDAHULUAN

Pada era global sekarang perkembangan anak usia dini bisa dikatakan sangat pesat, yang mana meliputi perkembangan dari segi kognitifnya, sosialnya, emosionalnya (Faizah &

Received April 10, 2024; Accepted Mei 17, 2024; Published Juni 30, 2024

\* Sahda Estinengtyas, [sahdatyas632@students.unnes.ac.id](mailto:sahdatyas632@students.unnes.ac.id)

Masitoh, 2023). Wisnubroto (2023) dalam Portal Informasi Indonesia menjelaskan bahwa untuk sekarang ini jumlah seorang anak yang bersekolah di lembaga PAUD sekitar 6.726.156 anak, hal tersebut sepadan dengan 12,71 persen dari jumlah anak-anak yang bersekolah di seluruh jenjang pendidikan Indonesia. Kemudian bisa dilihat dari jumlah kumpulan belajar pada jenjang PAUD per Januari 2023 memperoleh 455.588 rombel. Dibandingkan dengan jumlah dari tenaga pendidik PAUD di seluruh Indonesia sejumlah 483.216 pendidik.

Maka pendidikan anak usia dini merupakan sebuah tingkatan pendidikan sebelum pada tingkatan pendidikan yang dasar, hal ini merupakan salah satu proses pembinaan yang difokuskan untuk anak sejak lahir sampai dengan anak tersebut berusia enam tahun. Dalam individu anak usia dini terdapat keunikan yang sangat khas misalnya saja rasa ingin tau yang dalam pada saat proses belajar, kegiatan tersebut sering berkaitan dengan hal-hal yang anak belum ketahui sebelumnya, dan yang paling nyata seorang anak tidak pernah diam akan sesuatu, sebagaimana berbeda dengan orang tua (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Realitanya, pendidikan yang bermutu berpengaruh besar pada peran dari seorang pendidik. Sehingga jika diamati dari banyaknya kasus di lapangan sangat kurang dan terbatasnya kompetensi yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran, hal tersebut akan sangat berpengaruh pada minat belajar seorang anak. Dengan proses pembelajaran yang kurang menyenangkan seperti itu, dapat berakibat langsung pada anak didiknya, misalnya yaitu menjadikan anak tersebut menjadi malas, bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Maka dari itu, dengan kurangnya minat dan motivasi yang ada dalam individu anak akan sangat berdampak pada prestasi belajar seorang anak, dengan hal tersebut penting adanya sebuah pembaruan yang harus dijalankan oleh seorang pendidik dalam proses pembentukan media pembelajaran. Menentukan media pembelajaran untuk anak usia dini, penting dilakukan untuk mengkaji dan memahami fase dari perkembangan anak. Karena dalam setiap fase perkembangan seorang anak pasti akan berbeda-beda, maka dalam menerima pembelajaran sampai dengan media yang digunakan akan berbeda pula. Kegunaan dari adanya media pembelajaran harapannya bisa menggerakkan anak agar mereka belajar secara seorang diri, imajinatif, kemudian efektif dan efisien dalam segala situasi maupun kondisi.

Pendidikan pada anak usia dini di Tunas Bangsa berlokasi di desa Winong, Patihan, Sidoharjo, Sragen. Kelompok Bermain Tunas Bangsa memberikan pendidikan kepada anak agar anak belajar melalui interaksi sosial, baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebayanya agar anak belajar terus menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep, hingga mampu

membuat sesuatu yang berharga. Hal ini seorang pendidik berperan sebagai pemanfaat media pembelajaran, bertindak sebagai fasilitator yang berupaya untuk membentuk pembelajaran yang efektif.

Melalui pemanfaatan dari setiap media pembelajaran akan sangat berkaitan pada kemauan dan kemampuan pendidik dan anak didiknya dalam berinteraksi melalui pesan yang tercantum pada media pembelajaran yang digunakan. Adapun yang menjadi permasalahan dalam lembaga tersebut yaitu kurang dan terbatasnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Seringkali ditemui bahwa anak didik mendapatkan materi yang bersifat terlalu abstrak sampai membuat anak bingung kemudian menjadi bosan, dan kurang bersemangat. Apalagi jika pada tingkatan anak usia dini masa perkembangannya dalam memahami kecakapan kosakata masih belum sempurna.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk pendidik dan penerima manfaat dilibatkan langsung dalam proses pembaharuan melalui pembentukan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran, dapat dimanfaatkan sebagai sebuah alat permainan yang mampu memaksimalkan perkembangan seorang anak. Dengan hal tersebut, dilakukannya penelitian mengenai pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* pada anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo.

Silvia et al., (2021) menjelaskan bahwa media *wordwall* merupakan salah satu gabungan kosakata yang terstruktur secara analitis yang memperlihatkan dengan huruf besar kemudian ditempelkan dalam dinding kelas, papan bulletin, maupun papan tulis yang berada dikelas. Setelah itu, kata-katanya dicetak dengan huruf yang berdimensi besar agar semua anak-anak dapat melihat walaupun dengan jarak jauh. Dengan hal ini, keunggulan dari media tersebut untuk anak yaitu mereka akan lebih gampang dalam mengetahui kosa kata yang telah disediakan dalam media dan juga menjadikan anak usia dini merasa nyaman saat proses belajar, karena guru atau pendidik menggabungkannya dengan teknik bermain.

Hasil penelitian yang di dapatkan setelah mendapatkan verifikasi di lapangan bahwasannya media pembelajaran *wordwall* memperoleh penghargaan yang luar biasa baik dalam berbagai macam perspektif. Untuk perspektifnya sendiri, pertama perspektif material yang mana persentase yang didapat senilai 86,67 persen, kedua dalam perspektif desain persentase yang didapat senilai 90 persen, dan ketiga jika dalam perspektif media persentase yang didapat senilai 85 persen (Nuraeni et al., 2023).

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran *wordwall* ini berkaitan dengan anak usia dini, maka penting dilakukannya sebuah pembelajaran dengan pendidik menggunakan metode bermain dan permainan. Banyaknya berbagai macam permainan yang

mampu meningkatkan kecakapan anak dalam berbahasa, kemudian ada salah satu permainan yang dapat menunjang media pembelajaran *wordwall* yaitu melalui permainan *scrabble words*. Suriyawati & Hasibuan (2019) menerangkan bahwasannya permainan *scrabble* dapat difungsikan sebagai salah satu jenis permainan yang memanfaatkan papan, kebanyakan dari beberapa lembaga sekolah menggunakan media ini sebagai penunjang kurikulum akademik anak.

Kepopuleran permainan *scrabble* ini sudah mencapai ke tingkat yang sangat luas hingga telah mendunia, media ini sudah dikenal sebagai alat belajar yang menarik untuk menumbuhkan kecakapan pada anak dalam mengenal kata sampai dengan membaca. Dengan menerapkan permainan *scrabble* maka pendidik bisa di transformasikan hingga disesuaikan dengan kecakapan yang dimiliki khususnya pada anak usia dini. Dari hal tersebut, media ini dapat dibentuk agar dijadikan sebagai salah satu preferensi dalam mengenalkan kata untuk anak usia dini, karena media ini bisa dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti melaksanakan penelitian yang mengkaji tentang pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* pada anak usia dini di Kelompok Bermain Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo. Penelitian ini menganalisis mengenai proses penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*, kemudian capaian hasil dari anak usia dini dan pendidik setelah adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*, selanjutnya ada faktor pendukung maupun penghambat, dan cara mengatasi hambatan setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, kemudian penggunaannya dilakukan untuk meneliti suatu keadaan objek tertentu secara alamiah yang mana peneliti tersebut sebagai instrument kunci dalam teknik pengumpulan data, selanjutnya dilaksanakannya proses dengan cara gabungan atau trigulasi, analisis datanya bersifat induktif/kualitatif, sehingga hasil akhir penelitian kualitatif tersebut akan mengarah pada generalisasi (Sugiyono, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pembaharuan pada pendidik melalui pembentukan media pembelajaran kemudian meningkatkan pemahaman anak usia dini melalui pengenalan sampai pada penguasaan kosakata. Penelitian melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*

dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Tunas Bangsa Winong RT 36 Patihan Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Sragen Provinsi Jawa Tengah. Adapun waktu penelitiannya mulai bulan Januari s.d Februari 2024.

Teknik pengumpulan datanya meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan beberapa informan diantaranya yaitu kepala sekolah Kelompok Bermain Tunas Bangsa, pendidik/guru kelas Umar Bin Khotob 2B, dan dua orang anak didik selaku penerima manfaat. Observasi dilakukan oleh peneliti secara partisipan yang mana untuk mengungkapkan mengenai pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dalam game *scrabble words*. Selain itu, studi dokumen atau dokumentasi sebagai sebuah pelengkap dalam penerapan metode observasi dan wawancara melalui penelitian kualitatif. Data-data yang diperlukan yaitu dalam bentuk arsip tertulis dan arsip tidak tertulis berupa foto, video, gambar maupun yang lainnya.

Analisis data menggunakan model analisis Miles and Huberman yaitu mulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah mendapatkan data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, peneliti melakukan reduksi data dengan menetapkan hal-hal yang pokok, memusatkan pada hal-hal yang penting hingga akhirnya memudahkan peneliti dalam melaksanakan pengumpulan data. Sedangkan teknik keabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu proses pengecekan data pada sumber yang sama akan tetapi teknik yang digunakan berbeda. Maka setelah proses triangulasi didapatkan keabsahan data, kemudian dilanjutkan untuk mendeskripsikan dalam hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Proses Pengenalan Kosakata Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words**

Hadley & Mendez (2021) menjelaskan bahwa kecakapan anak usia dini dalam mencerna terkait yang dibacanya akan berdasar pada pemahaman bahasa lisannya. Sebelum anak mampu menyampaikannya hingga bisa terbentuk menjadi sebuah kata maupun kalimat, anak usia dini akan dihadapkan dengan kesuksesan dimasa depan melalui membaca sampai dengan mendengar, menyampaikan kosakata yang terbaru, tata kalimat yang baik, dan struktur kata yang digunakan beraneka ragam. Karena dalam hal ini seorang pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar untuk anak didiknya. Seperti yang dipaparkan (Trisnawati et al., 2021) bahwa saat anak usia dini belajar di lembaga PAUD/KB seorang pendidik bukan hanya sekedar menyampaikan berdasar pada teori saja, melainkan dibutuhkanannya peran serta pendidik yang sesuai dengan karakteristik dari pendidik PAUD itu sendiri. Hal ini jika pendidik tersebut tidak

mampu berperan sebagaimana layaknya pendidik PAUD maka akan berpengaruh pada semangat belajar dari anak usia dini. Dengan demikian, seorang pendidik harus menguasai terkait dengan pentingnya penggunaan media.

Nikmah et al., (2023) menjelaskan bahwa adanya media pembelajaran yang variatif akan membuat perhatian anak didik untuk memahami materi pembelajaran lebih tinggi hingga mampu mendukung perkembangan imajinasi dan daya cipta yang dimiliki anak usia dini. Kemudian agar media pembelajarannya lebih bervariasi, maka disini peneliti memberikan permainan yang bisa membuat anak didik tidak merasa jenuh walaupun aktivitas tersebut bermain tetapi anak usia dini di KB Tunas Bangsa kelas Umar Bin Khotob 2B bisa sambil belajar dengan mengingat kembali materi yang disampaikan sebelumnya, karena permainan ini berkaitan dengan media pembelajaran *wordwall*. Untuk permainannya yaitu game *scrabble words*. Game *scrabble words* mampu menjadikan keterampilan berpikir anak usia dini menjadi berkembang, karena dalam game ini anak-anak mencari kosakata, kemudian menciptakan peluang untuk anak tersebut berpikir secara kreatif maupun kritis tanpa ada rasa takut terkait dengan penilaian buruk yang diberikan oleh pendidik.

Adapun proses pengenalan kosakata melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin mulai dari pra siklus, siklus 1 yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut hasil yang di dapatkan peneliti selama penelitian:

a. Pra Siklus

Pra siklus merupakan sebuah tindakan yang dilakukan sebelum dimulainya penelitian tindakan kelas. Perencanaan pra siklus ini dilakukan sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II (jika hasil yang didapatkan belum berhasil maupun belum maksimal maka dilanjutkannya siklus II).

Pada tahapan ini, peneliti melakukan kunjungan untuk meminta izin akan melaksanakan penelitian di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo Sragen. Setelah selesai perbincangan antara kepala sekolah, pendidik dan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwasannya masalah yang dihadapi oleh lembaga KB Tunas Bangsa ini khususnya pada kelas Umar Bin Khotob 2B yaitu terbatasnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga dari permasalahan tersebut, peneliti menyampaikan kepada pendidik untuk memberikan pembaharuan terbaru melalui media pembelajaran *wordwall* terhadap game *scrabble words*. Sesuai dengan yang dikemukakan (Wahyuni et al., 2023) bahwa dengan media pembelajaran yang menarik mampu menjadikan pembelajaran tersebut menjadi fleksibel, mudah dipahami,

menjadikan anak usia dini mendalami materi hingga memecahkan masalah dan menjadikan anak untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan berkembang secara kognitif. Dengan dilakukannya pembaharuan pada media pembelajaran, hal ini akan tetap disesuaikan dengan sub tema dan RPPH yang sudah ada.

b. Siklus 1

1) Perencanaan (*planning*)

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan komponen yang sangat penting dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil temuan peneliti di kelas Umar Bin Khotob 2B mengenai proses dari pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words yaitu dimulai pendidik terlebih dahulu menyiapkan media dan materi yang sesuai dengan RPPH untuk diberikan kepada anak didiknya, kemudian pendidik menyiapkan metode dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil pemahaman yang didapatkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kemudian dilanjutkan pendidik menentukan tujuan pembelajaran, agar anak didiknya menerima materi yang disampaikan tidak merasa jenuh maupun bosan. Dengan hal ini pentingnya kepekaan dari pendidik mengenai cara mengembangkan materi pembelajarannya dengan melalui pendekatan pada anak. Penjelasan tersebut selaras dengan pernyataan (Bali et al., 2016) bahwa pada dasarnya anak usia dini sangat perlu bimbingan agar nantinya mereka paham tentang berbagai macam hal mengenai dunia dan seisinya dan mampu memanfaatkan keterampilan yang dimilikinya untuk hidup di masyarakat.

Maka dari itu, pendidik kelas Umar Bin Khotob 2B selalu menyiapkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan RPPH yang dibuat dan hal ini dilakukan sebelum dimulainya kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu hasil yang didapatkan melalui perencanaan terkait proses pengenalan kosakata terhadap media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words selaras dengan pernyataan (Wilt et al., 2022) bahwa pentingnya untuk mendalami lebih dalam terkait bagaimana percakapan dialogis saat di kelas, karena akan berpengaruh pada pembelajaran hingga perkembangan dari anak usia dini.

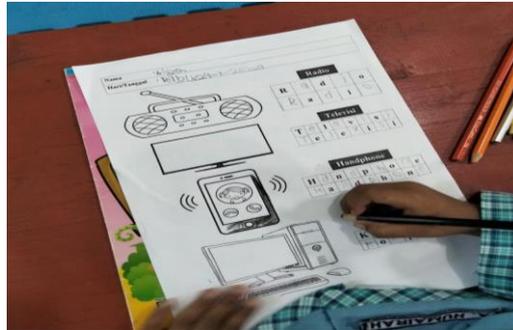
2) Tindakan (*acting*)

Dalam kegiatan pembelajaran ini terdiri dari tiga kegiatan, mulai dari awal, inti, sampai dengan kegiatan penutup.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai pendidik membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, doa bersama, dan mengecek kehadiran dari anak didiknya. Dilanjutkan pada pendidik memberikan pemahaman kepada anak didiknya mengenai media pembelajaran *wordwall* dengan prosesnya dimulai dari awal pembelajaran pendidik sudah memberikan clue untuk hari ini akan belajar tentang apa. Setelah pemahaman diberikan langsung oleh pendidik mengenai penerapan media pembelajaran *wordwall*, kemudian peneliti menyampaikan pemahaman mengenai game *scrabble words*. Peran game *scrabble words* sebagai penunjang dari media pembelajaran *wordwall* dengan harapan mampu menambah pemahaman anak-anak mengenai kosakata. Seperti pernyataan (Khaerunnisa et al., 2021) dipaparkan bahwa pada umumnya permainan *scrabble* dipergunakan sebagai permainan yang merupakan sebuah dasar dalam latihan mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan kosakata maupun huruf-huruf yang ada. Dijelaskan juga bahwa seseorang yang mampu menguasai kosakata adalah mereka yang memiliki kecakapan berbahasa yang baik. Kemudian setelah pendidik memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran *wordwall* dan peneliti memberikan pemahaman mengenai *scrabble words* dilanjutkan pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada anak didiknya sesuai dengan tema materi pada RPPH.

Kegiatan inti pembelajaran, proses pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* yaitu pendidik memberikan contoh pada papan tulis yang mana sesuai dengan lembar kerja anak agar nantinya disaat mereka mengerjakan tidak merasa kebingungan. Hal ini selaras dengan pernyataan (Kisworo et al., 2022) bahwasannya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran akan sangat mendukung pendidik dan anak didiknya dalam keberhasilan untuk menyampaikan serta memahami pesan dari isi pembelajarannya. Selanjutnya pendidik mengarahkan untuk nanti dalam lembar kerja anak menulis nama dan hari tanggal terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan mengerjakan kotak-kotak kosong yang mana diatas kotak tersebut sudah terdapat kalimat yang akan anak-anak lengkapi sesuai dengan kotak kosong dibawah, dibagian kiri juga terdapat gambar yang sesuai dengan kalimat pada gambar tersebut. Kemudian memberikan arahan mengenai game *scrabble words* agar disaat anak-anak mulai memainkannya mereka tidak merasa kebingungan, dilanjutkan peneliti memberikan kesempatan kepada seluruh anak didik dengan cara selang seling antara perempuan dan laki-laki agar mereka semua mempunyai kesempatan untuk mencobanya. Contoh

penerapannya yaitu terdapat kosakata komputer dilanjutkan anak tersebut menyusunnya dalam papan *scrabble* agar membentuk menjadi kata komputer, peletakkan keseluruhan kosakatnya berada disamping kanan papan *scrabble* bertujuan agar memudahkan anak untuk mencari satu persatu kata agar membentuk menjadi kata yang benar.



Gambar 1. Proses anak didik mengerjakan tugas melalui media *wordwall*

(Sumber: Peneliti 24 Januari 2024)



Gambar 2. Pemberian kesempatan kepada anak didik untuk bermain game *scrabble words*

(Sumber: Peneliti 24 Januari 2024)

Kegiatan penutup pembelajaran, hasil yang diperoleh dari anak didik selaku penerima manfaat yaitu mereka mampu mengikuti dan memahami setiap tema materi yang diberikan oleh pendidik dengan penggunaan media pembelajaran *wordwall* melalui game *scrabble words*. Kemudian pendidik memberikan kesimpulan terkait dengan tema materi hari itu, dengan cara menyimpulkan materi secara keseluruhan dari awal hingga akhir dan mengulang penjelasan terkait materi sebelumnya agar anak-anak bisa terus menerus mengingatnya. Penjelasan tersebut selaras dalam (Steed et al., 2022) bahwa memberikan tindakan di akhir kegiatan belajar mengajar akan membentuk dukungan bagi pendidik secara structural,

misalnya seperti perkembangan dalam segi profesionalnya, proses perencanaan waktu mengajarnya, dan kurikulum maupun media yang mampu menjadikan pengajaran yang bermakna tinggi bagi seluruh anak didiknya. Setelah itu pendidik mengakhiri dengan doa bersama, ucapan salam dan menyampaikan tindak lanjut berikutnya kepada seluruh anak didiknya.

3) Pengamatan (*observing*)

Kegiatan pengamatan (*observing*) dilaksanakan dengan tujuan untuk mengamati seluruh aktivitas pendidik sampai pada anak didiknya.

Tahapan pertama, prosedurnya yaitu pendidik memberikan arahan dan penjelasan kepada seluruh anak didiknya, kemudian hasil dari interaksi tersebut didapatkan dari mereka bercerita, atau disaat anak menyelesaikan tugas yang pendidik berikan. Sedangkan untuk hasil pengamatan pendidik mengenai perilaku dari seluruh penerima manfaatnya terdapat perbedaan, seperti melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* yaitu adanya keefektifan anak didik mulai bertambah, selain itu ada yang kecakapan kosakatanya sedikit demi sedikit mulai meningkat. Selaras dalam (Rantalainen et al., 2021) bahwasannya perbedaan gender berpengaruh terhadap bahasa pada masa anak usia dini, yaitu kisaran 1-3 persen dari hasil linguistik anak. Hal ini sejenis dengan masalah mengenai keterampilan kosakata, bahwasannya terdapat keuntungan untuk perempuan dalam peningkatan keterampilan dari pra-linguistik atau masa di mana anak belum mengenal bahasa maupun kosakata.

Tahapan kedua, proses yang dilakukan pendidik dengan cara *recalling*. *Recalling* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan diakhir pembelajaran, yang mana anak didik dipersilahkan duduk dimatras dengan berbentuk lingkaran. Dari aktivitas ini peneliti mulai menanyakan terkait sejauh mana pemahaman yang didapatkan anak didik selama pembelajaran, ada anak-anak yang mulai memahami kosakata dengan cara yang sederhana dan ada juga yang masih perlu dampingan oleh pendidik. Hal ini sangat dibutuhkannya kerjasama antara orang tua dan pendidik, jika orang tua hanya berharap anaknya mendapatkan pengetahuan di sekolah maka proses mencerna materi yang diberikan pendidik akan bisa terbilang susah. Jadi pentingnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan yang mana selaras dalam (Varshney et al., 2020) bahwa dengan melibatkan orang tua sejak usia dini nantinya akan menghasilkan peningkatan prestasi mereka di taman kanak-kanak, dan akhirnya akan berpengaruh pada motivasi dari anak usia dini tersebut.

#### 4) Refleksi (*reflecting*)

Komponen sebelumnya telah dilakukan observasi maka pendidik melanjutkan ke tahap refleksi dengan tujuan sebagai bentuk penilaian maupun gambaran situasi dan kondisi di kelas, jadi potensi dari setiap anak didiknya bisa lebih terlihat.

Tahapan refleksi pertama, mengenai proses pendidik dalam mengembangkan hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya dengan tujuan untuk mengetahui capaian hasil dari setiap anak didik dan berdasar pada standar acuan yang sudah dibentuk. Untuk capaian hasil yang didapatkan anak didik mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* yaitu mereka mampu jika diterapkannya media dan game tersebut dan menambah pengetahuan kosakata baru pada anak.

Tahapan refleksi kedua, hasil analisis yang didapatkan anak didik selama proses belajarnya menerapkan penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* yaitu antusias ingin belajar sangat tinggi, selain itu ada beberapa anak yang masih perlu binaan dari pendidik. Maka dari itu adanya game *scrabble words* setelah diterapkannya media pembelajaran *wordwall* mampu menambah semangat yang besar pada diri anak, selaras dengan pernyataan (Boysen et al., 2022) bahwa proses anak bermain dibentuk agar mereka bisa berperan serta dalam kompetensi dan keterampilan terkait dengan pengetahuan yang anak miliki. Dicontohkan pada anak saat bermain peran mereka bisa berpartisipasi dan berimprovisasi tanpa ada batasan apapun.

Tahapan refleksi ketiga, mengenai proses evaluasi yang berkaitan dengan hasil dari pengamatan pendidik sebelumnya dilakukan dengan melihat hasil lembar kerja anak. Hasil evaluasi dari anak didik selaku penerima manfaat mengenai penerapan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* yaitu pemahaman huruf abjad yang berbentuk capital. Dikarenakan pendidik lebih sering mengajarkan anak didiknya dengan menggunakan huruf abjad kecil.

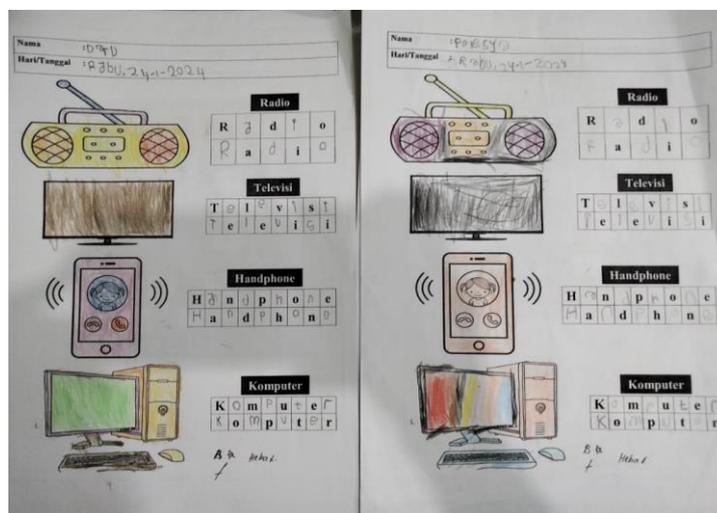
Tahapan refleksi terakhir, mengenai proses pendidik dalam menuliskan kekurangan dari setiap anak didiknya melalui penerapan penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*. Kekurangan tersebut seperti mulai dari mencari huruf yang masih ada beberapa yang keliru, karena pendidiknya lebih sering mengajarkan dengan tulisan huruf kecil belum diimbangi dengan capital. Pentingnya untuk menulis kekurangan setelah selesai pembelajaran, karena bisa dijadikan bahan evaluasi bagi pendidik untuk kegiatan belajar mengajar berikutnya.

Proses pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words dalam pelaksanaannya sudah sesuai dengan teori dari penelitian tindakan kelas terhadap model Kurt Lewin. Yang mana komponennya ada pra siklus, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Oleh karena itu dengan penerapan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words yaitu penguasaan dalam kecakapan kosakata pada anak usia dini mulai bertambah, dan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran mulai meningkat.

### **Capaian Hasil Anak Didik dan Pendidik Setelah Adanya Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words**

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki banyak manfaat untuk anak didik diantaranya menambah kecakapan menulis kosakata, apalagi setelahnya dilanjutkan mengevaluasi melalui game *scrabble* words. Akan tetapi selain manfaat tersebut terdapat capaian hasil dari anak didik maupun pendidiknya sendiri yang mana terdapat dalam kriteria normative atau relative dan kriteria absolut. Berikut merupakan hasil penelitian mengenai capaian hasil penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words:

- 1) Kriteria Normatif atau Relatif



Gambar 3. Hasil kerja Daru dan Qalesya melalui media pembelajaran *wordwall*

(Sumber: Peneliti 24 Januari 2024)

Kriteria normatif dapat bersumber dari dalam maupun luar, untuk capaian hasil yang didapatkan peneliti termasuk pada kriteria dalam. Kriteria dalam merupakan sebuah keadaan yang dilakukan sebelum terbentuknya tindakan, maka hal ini terlihat

perbedaannya setelah diterapkan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words sehingga bisa dikatakan berhasil bagi pendidik dan anak didiknya selaku penerima manfaat. Menurut pendidik, capaian yang dialami anak didiknya yaitu terlihat bahwa mereka mulai memahami huruf-huruf abjad dan kecakapan kosakatanya secara bertahap mulai meningkat. Sedangkan perubahan yang dialami anak-anak dari awal kegiatan pembelajaran sampai dengan akhir penggunaan game *scrabble* words yaitu terlihat mulai memahami kosakata dengan cara yang sederhana. Penjelasan tersebut selaras dengan hasil penelitian (Langensee et al., 2023) bahwa pengetahuan tentang bahasa akan berpengaruh pada keterampilan kosakata. Hal yang membandingkan lainnya mengenai volume materi abu-abu terhadap nilai tes bahasa anak, sangat terlihat jelas perbedaan latar belakang bahasanya, walaupun begitu pasti memiliki pengaruh yang penting untuk menambah wawasan pada anak tersebut. Hasil penelitian tersebut bisa dikatakan selaras karena, antara media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble* words sudah terlihat memiliki latar belakang yang berbeda, walaupun demikian tapi memiliki sebuah tujuan yang penting untuk menambah kecakapan kosakata pada anak usia dini.

## 2) Kriteria Absolut



Gambar 4. Hasil penyusunan kosakata Daru dan Qalesya melalui game *scrabble* words  
(Sumber: Peneliti 24 Januari 2024)

Kriteria absolut berasal dari sumber yang ideal, maksudnya capaian hasil yang diperoleh selama penelitian bisa dikatakan sudah sesuai pada teori yang relevan dengan yang digunakan peneliti saat penelitian. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui penjelasan pendidik bahwa anak-anak mengalami peningkatan kecakapan kosakata walaupun dengan cara yang bertahap, karena dengan penerapan media pembelajaran *wordwall*

kemudian setelahnya dilanjutkan permainan game *scrabble words* menjadikan anak-anak mengalami peningkatan pada keaksaraannya. Sedangkan capaian hasil yang didapatkan anak didik, mereka merasa mendapatkan ilmu baru yang mana walaupun tujuannya mengarah pada pembelajaran tetapi anak-anak bisa santai sambil bermain dengan menggunakan game *scrabble words*. Maka sejalan dengan penelitian (Ratna et al., 2023) bahwasannya dalam penerapan media pembelajaran mampu mempermudah kegiatan dari awal pembelajaran hingga akhir dengan menghasilkan capaian yang efektif dan efisien. Apalagi jika pembelajaran yang diberikan kepada anak didik menarik dan kreatif maka akan mampu mendukung masa perkembangan dari diri anak usia dini.

### **Faktor Pendukung dan Penghambat Setelah Adanya Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words**

- a. Faktor pendukung selama proses pengenalan kosakata melalui penggunaan media pembelajaran wordwall dengan game scrabble words

Faktor pendukungnya yaitu menurut pendidik dan anak didik selaku penerima manfaat selama penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* adanya gambar dan kosakata yang membuat anak-anak menjadi tertarik untuk ingin mempelajarinya. Terlebih lagi permainan tersebut anak baru pertama kali melihatnya sehingga bisa menjadi point plus untuk menarik perhatian anak-anak belajar sambil bermain dengan cara yang sederhana. Karena sesuatu yang baru akan menjadikan anak senang. Selain itu dalam penelitian (Hikmawati et al., 2023) dipaparkan bahwasannya mengembangkan semangat sosial dalam aktivitas belajar anak dilembaga persekolahan dilakukan oleh pendidik dengan prosedur yang menarik seperti mengerjakan tugas secara berkelompok. Hal ini bertujuan agar anak-anak memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi, bisa bekerja sama antar tim, hingga saling menghargai antara satu dan lainnya.

- b. Faktor penghambat selama proses pengenalan kosakata melalui penggunaan media pembelajaran wordwall dengan game scrabble words

Faktor yang menjadi penghambat selama diterapkannya, menurut pendidik yang menjadi penghambatnya yaitu terletak pada game *scrabble words*, ternyata huruf yang ada dalam media *scrabble* berbetuk capital yang menjadikan anak sedikit kesusuhan untuk menemukannya. Hal ini disebabkan karena pendidik lebih sering memberikan contoh saat pembelajaran menggunakan huruf kecil bukan huruf capital jadi hal itu yang sedikit menjadi salah satu hambatannya. Selain itu, terkadang kosakata yang belum dipahami anak menjadikan anak sulit untuk menemukan katanya. Sedangkan jika bagi

penerima manfaat yang menjadi penghambat selama diterapkannya yaitu terdapat anak didik yang masih perlu dampingan langsung oleh pendidik, dan ada juga beberapa anak yang masih bingung terkait huruf-huruf yang ada pada game *scrabble words* karena berbentuk capital. Maka dari itu, sejalan dengan pernyataan (Rey-Guerra et al., 2022) bahwa pentingnya peran serta orang tua untuk terlibat langsung dalam mendukung tujuan pembelajaran, berperan serta dalam kegiatan sekolah, pentingnya menjaga komunikasi antara orang tua dan guru, dan ikut melibatkan diri dengan anak-anak pada proses stimulasi agar bisa mengetahui peningkatan perkembangan awal hingga hasil akhir dari anak-anaknya.

- c. Cara mengatasi faktor penghambat selama proses pengenalan kosakata melalui penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words*

Menurut pendidik cara mengatasi hambatan tersebut yaitu lebih mengenalkan lagi pada anak-anak terkait dengan huruf capital, jadi anak bukan hanya sekedar paham huruf kecil tetapi agar mereka paham juga dengan huruf capital. Selain itu untuk kosakatanya, pendidik akan memberikan contoh yang mudah, agar anak-anak bisa lebih mudah dalam memahaminya dan mengingatnya. Sedangkan cara mengatasi hambatan yang dialami anak didik selaku penerima manfaat yaitu pendidik selalu mengingatkan pada anak-anaknya untuk setelah pulang sekolah pentingnya bagi mereka untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari bersama pendidik saat di sekolah. Jadi anak-anak bukan hanya mengandalkan pengetahuan dari pendidik saja melainkan bisa langsung melalui lingkungan keluarga atau orang tuanya juga. Berdasarkan hasil yang didapatkan peneliti, selaras dalam (Ristianti & Kisworo, 2021) dijelaskan bahwa semakin baik pola asuh yang diberikan kepada orang tua, maka akan semakin baik juga kemandirian yang ada pada diri anak usia dini. Jika pola asuh yang dimiliki orang tua baik, maka kecakapan dalam bersosialisasinya akan menjadi baik pula.

## SIMPULAN

Pengenalan kosakata melalui media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* pada anak usia dini di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo dalam proses pelaksanaannya sudah sesuai dengan komponen-komponen yang ada. Komponennya dimulai dengan pra siklus, kemudian siklus 1, dan didalamnya berisi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sehingga terdapat pula capaian hasil dari anak didik dan pendidik setelah penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* yang

diklasifikasikan menjadi beberapa kriteria, yaitu kriteria normatif atau relative dan kriteria absolut. Melalui kriteria normatif sudah bisa dikatakan berhasil untuk pendidik dan anak didik selaku penerima manfaat. Sama halnya dengan kriteria absolut dikatakan sudah sesuai dengan teori relevan yang digunakan peneliti saat penelitian. Sedangkan faktor pendukung setelah adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* dengan game *scrabble words* yaitu terdapat gambar dan kosakata yang membuat anak-anak menjadi tertarik untuk ingin mempelajarinya. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu huruf yang ada dalam media *scrabble* berbetuk capital yang menjadikan anak sedikit kesusahan untuk menemukannya. Sehingga untuk mengatasi hambatan tersebut pendidik akan menyeimbangkan huruf capital disaat pembelajaran, agar anak-anak mampu memahami bukan hanya huruf kecil tetapi huruf capital juga, selain itu pendidik akan memberikan kosakata yang mudah untuk dipahami anak-anak. Adapun saran yang diberikan oleh peneliti yaitu hendaknya memaksimalkan penerapan strategi pembelajaran serta media pembelajaran yang memadai. Hal ini bertujuan agar meningkatkan keaktifan anak didik dalam mengikuti pembelajaran dan daya serap anak mengenai sebuah materi yang disampaikan oleh pendidik bisa lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bali, E. N., Fakhruddin, & Rifa'i, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Untuk Pengenalan Kemampuan Literasi Dini Aud. *Journal of Primary Education*, 5(2), 120–129.
- Boysen, M. S. W., Sørensen, M. C., Jensen, H., Von Seelen, J., & Skovbjerg, H. M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early childhood teacher education: A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, 120. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2022.103884>
- Faizah, S., & Masitoh, S. (2023). Pengembangan Game Spelling Word Scrabble Untuk Perkembangan Aspek Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 30–38. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14386>
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hadley, E. B., & Mendez, K. Z. (2021). A systematic review of word selection in early childhood vocabulary instruction. *Early Childhood Research Quarterly*, 54, 44–59. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.07.010>
- Hikmawati, L., Arbarini, M., & Suminar, T. (2023). Pola Asuh Anak Usia Dini dalam Penanaman Perilaku Sosio Emosional Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1447–1464. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3587>
- Khaerunnisa, Yunitasari, Zahrawati, & Harmilawati. (2021). The Influence of Scrabble Game Towards Vocabulary Mastery for Young Learners (Study Case in Al-Irsyad Quran House

- Lappa). *JLE: Journal of Literate of English Education Study Program*, 2(01), 25–33. <https://doi.org/10.47435/jle.v2i01.613>
- Kisworo, B., Yusuf, A., Desmawaty, L., Shofwan, I., Kusumatuti, Z. R., Oktiva Sakti, A. B., & Setiawati, R. I. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker.com bagi Pendidik PAUD Nonformal di Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 26(1), 15–23. <https://doi.org/10.15294/abdimas.v26i1.33745>
- Langensee, L., Spotorno, N., & Mårtensson, J. (2023). Beyond the language network: Associations between reading, receptive vocabulary, and grey matter volume in 10-year-olds. *Neuropsychologia*, 191(March), 108719. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2023.108719>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, 2(1), 60–68.
- Rantalainen, K., Paavola-Ruotsalainen, L., Alakortes, J., Carter, A. S., Ebeling, H. E., & Kunnari, S. (2021). Early vocabulary development: Relationships with prelinguistic skills and early social-emotional/behavioral problems and competencies. *Infant Behavior and Development*, 62(December 2020), 101525. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101525>
- Ratna, A., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts di Kelompok Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3227–3240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4468>
- Rey-Guerra, C., Maldonado-Carreño, C., Ponguta, L. A., Nieto, A. M., & Yoshikawa, H. (2022). Family engagement in early learning opportunities at home and in early childhood education centers in Colombia. *Early Childhood Research Quarterly*, 58, 35–46. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.08.002>
- Ristianti, I. C., & Kisworo, B. (2021). Persepsi Orangtua Tentang Pola Pengasuhan Anak terhadap Kemandirian dan Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini di Kelurahan Pelutan Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. *Journal of Family Life Education*, 1(1), 13–19. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jfle>
- Silvia, K. S., Widiana, I. W., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Steed, E. A., Leech, N., Phan, N., & Benzel, E. (2022). Early childhood educators' provision of remote learning during COVID-19. *Early Childhood Research Quarterly*, 60, 307–318. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.003>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Suriyawati, & Hasibuan, R. (2019). Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak. *Jurnal PAUD Teratai*, 8(1), 1–6.
- Trisnawati, W., Raharjo, T. J., & Kisworo, B. (2021). Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Koronka Bawen Kabupaten

Semarang. *Jendela PLS*, 6(1), 50–57. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.2309>

- Varshney, N., Lee, S., Temple, J. A., & Reynolds, A. J. (2020). Does early childhood education enhance parental school involvement in second grade?: Evidence from midwest child-parent center program. *Children and Youth Services Review*, 117(July), 105317. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105317>
- Wahyuni, S., Liza, L. O., Syahdan, Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). ‘Treasure hunt’: Using loose parts media to develop social financial education model for early children. *Heliyon*, 9(6), e17188. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17188>
- Wilt, F. van der, Bouwer, R., & Veen, C. van der. (2022). Dialogic classroom talk in early childhood education: The effect on language skills and social competence. *Learning and Instruction*, 77(October 2020), 101522. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101522>
- Wisnubroto, K. (2023). *Indonesia Dorong ASEAN Perkuat Investasi untuk Usia Dini*. Indonesia.Go.Id. <https://indonesia.go.id/kategori/ragam-asean-2023/7304/indonesia-dorong-asean-perkuat-investasi-untuk-usia-dini?lang=1>