

Pengembangan Gamifikasi Wordwall dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Development of Wordwall Gamification in Developing Language Skills of Children Aged 5-6 Years

Dara Septia¹, Faizatul Faridy²

¹PIAUD, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 220210067@student.ar-raniry.ac.id

²PIAUD, Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, faizatul.faridy@ar-raniry.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media gamifikasi Wordwall yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini dan kelayakan media gamifikasi wordwall melalui pengalaman belajar yang mendalam. Sejalan dengan kebijakan pendidikan yang mendorong pendekatan deep learning melalui konsep pembelajaran bermakna (meaningful), terarah (directed), dan menyenangkan (joyful), pengembangan media berbasis teknologi ini hadir sebagai solusi inovatif di sekolah. Fokus pada penguatan bahasa sangat krusial bagi pembentukan IQ dan sarana komunikasi anak, terutama di tengah terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan kerangka model ADDIE yang mencakup fase analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi serta instrumen validasi, dengan melibatkan 15 anak di TK Islam Terpadu) Mon Kuta Banda Aceh sebagai subjek uji coba. Peneliti menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yakni 95,1% dari ahli media dan 96,7% dari ahli materi. Selain itu, kelayakan produk teruji melalui respon anak yang mencapai angka 90%, sehingga media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi Wordwall merupakan instrumen pembelajaran berbasis teknologi yang sangat mendukung metode deep learning dalam mengoptimalkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci: Gamifikasi Wordwall, Kemampuan Bahasa, Anak Usia Dini

ABSTRACT

This study aims to develop a Wordwall gamification tool designed to enhance early childhood language skills and to assess the tool's suitability through an immersive learning experience. Aligned with educational policies promoting "deep learning" approaches—characterized by meaningful, directed, and joyful learning—this technology-based tool offers an innovative solution for schools. Strengthening language skills is crucial for cognitive development (IQ) and communication, particularly given the scarcity of learning media tailored to children's developmental stages. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model framework, encompassing the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. Data were collected through observation and validation instruments, involving 15 children from the Mon Kuta Integrated Islamic Kindergarten in Banda Aceh as test subjects. The results demonstrated a very high level of suitability, with ratings of 95.1% from media experts and 96.7% from subject matter experts. Furthermore, the product's suitability was confirmed by a positive response rate of 90% from the children, leading to the conclusion that the tool is highly appropriate for developing early

childhood language skills. Thus, Wordwall gamification serves as a technology-based learning instrument that effectively supports deep learning methods in optimizing language skills among young children.

Keywords : *Wordwall Gamification, Language Skills, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah lembaga pendidikan yang dikhususkan untuk anak usia mulai dari 0 hingga 6 tahun, dengan tujuan untuk memfasilitasi periode penting atau masa golden age pada anak. Berdasarkan Undang-Undang 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini (PAUD) ditujukan untuk membimbing anak mulai dari lahir hingga 6 tahun. Proses pembinaan ini dilakukan melalui pemberian stimulasi pengajaran yang dapat menyokong kemajuan baik fisik maupun bahasa anak, dengan itu anak akan lebih siap melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya. (Wiranti, W., & Suningsih, T. 2025).

Fungsi pendidikan Taman Kanak-Kanak adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku serta kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu lingkup aspek perkembangan yang harus dikembangkan di Taman Kanak-Kanak adalah kemampuan berbahasa, karena bahasa berperan penting sebagai sarana anak dalam berkomunikasi, menyampaikan gagasan, serta berinteraksi dengan individu lain. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan bahasa sejak usia dini perlu diberikan melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak agar kemampuan komunikasi mereka berkembang secara optimal. (Kholilullah, Hamdan, 2020).

Bahasa adalah salah satu hal yang sangat dibutuhkan untuk berbicara dan berpikir dengan menerjemahkan pengalaman mereka ke dalam simbol. Pendidikan anak selama pra sekolah sangat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. Kosakata anak-anak dapat berkembang pesat dengan pengajaran bahasa yang berkualitas; bercakap-cakap dengan orang lain dan menggunakan bahasa untuk memecahkan masalah adalah manfaat tambahan. (Gunarti Winda dkk. 2008).

Perkembangan bahasa yang baik bagi anak tentunya tidak akan pernah lepas dari tugas dan tanggung jawab dari seorang guru. Oleh karena itu sangat diperlukan strategi dari guru sebagai pendidik untuk dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. tentunya

banyak tantangan yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam pembelajaran Berbahasa saat ini. Di era saat ini, guru dituntut untuk dapat mempersiapkan peserta didik untuk di masa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak dapat dihindari lagi. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibekali keterampilan-keterampilan penting yang dibutuhkan di abad 21 ini. Digitalisasi global membutuhkan perubahan di semua bidang kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Tren moderen mengarah pada pengenalan berbagai teknologi inovatif ke dalam proses pendidikan, termasuk diantaranya Gamifikasi . Dalam konteks umum digitalisasi pendidikan, seorang calon guru harus memiliki keterampilan digital tertentu yang mendasari literasi digital untuk aktivitas profesionalnya. Jadi gamifikasi dalam pembelajaran dan pendidikan merupakan aktivitas untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan dengan menerapkan mekanisme permainan/game.(Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. 2021).

Pemerolehan bahasa pada anak merupakan proses kompleks yang dijelaskan melalui berbagai perspektif teoretis, mulai dari pandangan Nativisme yang meyakini bahasa sebagai kemampuan biologis bawaan sejak lahir, hingga Behavioristik yang menekankan peran lingkungan melalui stimulus dan imitasi. Aspek intelektual dijabarkan dalam Teori Kognitif, di mana perkembangan bahasa berjalan selaras dengan kematangan mental dan pengaruh sosial-budaya, sementara Teori Interaksionisme menjembatani keduanya dengan melihat bahasa sebagai hasil sinergi antara potensi internal dan kualitas masukan dari lingkungan. Melengkapi hal tersebut, Teori Fungsional menegaskan bahwa bahasa berkembang sebagai manifestasi kebutuhan manusia untuk berinteraksi dan menjelajahi dunia, sehingga seluruh teori ini secara kolektif menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa dibentuk oleh perpaduan faktor alami, proses belajar, kognisi, serta fungsi sosial yang dinamis.(Isna, A. 2019).

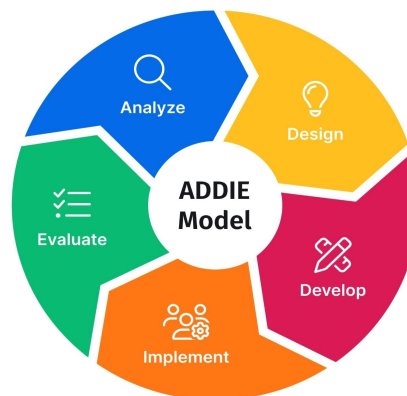
Wordwall adalah aplikasi browser yang menarik. Secara khusus, aplikasi ini berupaya menjadi alat pendidikan, media, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Untuk memberikan gambaran kepada pengguna pemula tentang seperti apa kreativitas itu, situs web wordwall juga menyertakan contoh kreasi guru. Wordwall dapat dianggap sebagai alat online yang kita gunakan untuk membuat permainan menghibur

berdasarkan kuis. Alat online ini cocok untuk membuat dan mengevaluasi tes pembelajaran.(Idzi'Layyinnati, M. F. 2021).

METODE

Pada penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah studi tentang bagaimana membuat dan mengevaluasi suatu produk. Penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE untuk produksi medianya, yang didasarkan pada siklus berulang analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.(Okpatrioka, 2023).

Struktur tahapan dalam pelaksanaan evaluasi model ADDIE



Gambar 1 Tahapan ADDIE

Model pengembangan ADDIE dengan tahapan pengembangan merupakan salah satu langkah yang bisa digunakan dalam penelitian R&D (Research and Development) ini; ditunjukkan di bawah ini:

1. Analysis

Pada tahap Analysis (analisis), peneliti melakukan observasi dan penilaian kebutuhan untuk menganalisis kebutuhan lapangan terkait kemampuan bahasa anak. Pengembangan ini dilakukan melalui analisis literatur dan studi kelayakan agar media yang dihasilkan benar-benar layak sebelum nantinya diimplementasikan di sekolah..

2. Design

Pada tahap Design (perancangan), peneliti menyusun rancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Perancangan

difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Gamifikasi Wordwall untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, peneliti merumuskan landasan tahap pengembangan selanjutnya dengan menentukan cakupan materi yang dirancang untuk membantu anak meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Selanjutnya, peneliti merancang struktur permainan yang mencakup konsep interaktif agar dapat menjadi alat pendidikan, media, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Rancangan media pembelajaran pada penelitian ini dirancang menggunakan situs Wordwall Gamification dan perangkat keras berupa laptop .

3. *Development*

Peneliti mulai memproduksi media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya menggunakan situs *Wordwall Gamification*. Materi pembelajaran dalam penelitian ini dihasilkan sesuai dengan pembuatan desain konseptual untuk memastikan efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Produk pengembangan ini selanjutnya divalidasi melalui lembar validasi media yang diberikan kepada para ahli di bidang media dan ahli materi untuk menguji kualitas tampilan serta ketepatan materi sebelum digunakan pada tahap implementasi. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, sehingga jika terdapat kekurangan atau ketidaksesuaian, peneliti dapat segera memperbaiki produk agar benar-benar siap dan layak digunakan untuk menguji kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di sekolah.

4. *Implementation*

Penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas B1 di TK Islam Terpadu MON KUTA Banda Aceh (usia 5-6 tahun) untuk menguji efektivitas media gamifikasi Wordwall. Sebelum digunakan dalam pembelajaran dan evaluasi, media tersebut telah melewati tahap validasi oleh para ahli guna memastikan kelayakannya. Tingkat perkembangan bahasa anak, terutama dalam hal mengemukakan pendapat dan ketertarikan pada huruf, diukur melalui lembar observasi serta angket untuk menilai sejauh mana gamifikasi mampu mengoptimalkan potensi linguistik siswa.

5. *Evaluation*

Peneliti melakukan evaluasi terhadap produk media gamifikasi yang dikembangkan melalui umpan balik pengguna dan hasil uji coba. Peneliti mengukur tingkat ketercapaian

tujuan pengembangan dengan melihat temuan dari validasi ahli media, ahli materi, serta respon siswa untuk mengetahui kecacatan atau kekurangan pada media tersebut.

Instrumen Penelitian

Peneliti menetapkan indikator penelitian untuk menguji validitas Materi gamifikasi *Wordwall* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

Tabel 1. Intrumen Ahli Materi

No	Indikator Penelitian
1	Materi media gamifikasi wordwall sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu anak usia 5-6 tahun meningkatkan kemampuan bahasanya.
2	Kelayakan penggunaan materi media gamifikasi wordwall untuk tahap perkembangan bahasa (ekpresif) anak pada usia 5-6 tahun.
3	Kelayakan penggunaan bahan ajar sesuai dengan materi (tema) disekolah melalui penggunaan media gamifikasi wordwall.
4	Materi yang disajikan dengan tampilan yang sangat menarik.
5	Materi yang disajikan membuat termotivasi dalam proses pembelajaran.
6	Materi yang disajikan dalam media gamifikasi wordwall layak dengan keadaan lingkungan sekolah sehari-hari anak.
7	Materi yang disajikan membuat seorang anak menjadi lebih ingin tau tentang pembelajaran yang diajarkan.

Sumber: Suryana, Dadan. *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media, 2021.

Peneliti menetapkan indikator penelitian untuk menguji validitas media gamifikasi *Wordwall* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

Tabel 2. Intrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penelitian
1	Kegunaan	a. Penggunaan media gamifikasi Wordwall layak dengan tujuan perkembangan Bahasa ekspresif anak yang ingin dicapai. b. Penggunaan media gamifikasi wordwall dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. c. Penggunaan media gamifikasi wordwall dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak. d. Penggunaan media gamifikasi wordwall mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak e. Media gamifikasi wordwall dapat digunakan guru dalam

		mengembangkan aspek bahasa anak.
2	Desain	a. Media gamifikasi wordwall dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang. b. Media gamifikasi wordwall disesuaikan dengan tingkat usia anak (fleksibel dan mudah digunakan dalam pengaplikasiannya). c. Media gamifikasi wordwall dapat digunakan guru dalam mengembangkan aspek bahasa anak.
3	Estetika	a. Pemilihan bentuk dan warna menarik untuk anak usia 5-6 tahun. b. Mendukung aspek-aspek perkembangan. c. Kesesuaian media dengan karakteristik anak.

Sumber: Suryana, Dadan. *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran. Prenada Media, 2021.*

Peneliti menetapkan indikator penelitian untuk Efektifitas Gamifikasi *Wordwall* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

Tabel 3. Instrumen Uji Coba Anak

No	Indikator yang Diamati
1	Menyampaikan pendapatnya dalam kata dan frasa dengan suara yang dapat didengar oleh lawan bicara.
2	Anak menunjukkan minat pada bentuk-bentuk dan huruf-huruf menamainya dan mengasosiasikannya nama huruf dengan simbolnya.

Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022)

HASIL PENELITIAN

1. Analisis

Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa terdapat kesulitan dalam perkembangan bahasa anak yang perlu segera diatasi melalui pengembangan produk yang tepat. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti gamifikasi membuat diperlukan adanya sarana yang lebih menarik untuk membantu anak dalam meningkatkan keterampilan bahasa mereka. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti merumuskan kebutuhan pengembangan produk dan merencanakan pengembangan media Gamifikasi *Wordwall* yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa (ekspresif) yang difokuskan pada anak usia 5-6 tahun di Banda Aceh. Pengembangan ini dilakukan melalui analisis literatur dan studi

kelayakan agar media yang dihasilkan benar-benar layak sebelum nantinya diimplementasikan di sekolah.

2. Design

Rancangan media pembelajaran pada penelitian ini dirancang menggunakan situs Wordwall Gamification dan perangkat keras berupa laptop pribadi. Rancangan media ini menjadi acuan dalam tahap pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan bahasa anak usia dini.



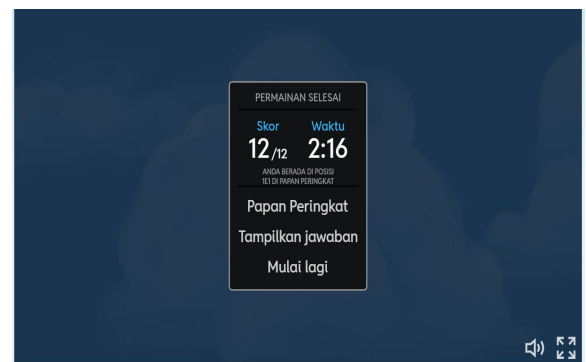
Gambar 2 Cover



Gambar 3 Contoh soal makanan sehat



Gambar 4 Contoh soal makanan sehat tidak



Gambar 5 Skor hasil

3. Development

Peneliti mulai memproduksi media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya menggunakan situs *Wordwall Gamification*. Data penelitian ini dihimpun melalui instrumen lembar validasi dari para ahli serta hasil observasi langsung terhadap anak sebelum dan sesudah penggunaan media gamifikasi *Wordwall*. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah

menggunakan teknik analisis deskriptif persentase guna mengukur tingkat kelayakan serta efektivitas produk yang telah dikembangkan.

Tabel 4. Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi

Validator	Presentase	Keterangan
Ahli Media	95,1%	Sangat Layak
Ahli Materi	96,7%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, media memperoleh nilai sebesar 95,1% dari ahli media dan 96,7% dari ahli materi, yang menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori sangat layak untuk digunakan, khususnya bagi anak usia dini; penilaian ini didasarkan pada beberapa aspek utama, yaitu tampilan yang meliputi desain dan penyajian, serta aspek penggunaan yang berkaitan dengan kemudahan dalam pengoperasiannya, sehingga secara keseluruhan media ini dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi materi maupun tampilan dan mampu mendukung proses pembelajaran serta membantu mengembangkan kemampuan anak usia dini secara maksimal.

4. Implementation

Penelitian ini melibatkan 15 siswa kelas B1 di TK Islam Terpadu MON KUTA Banda Aceh (usia 5-6 tahun) untuk menguji efektivitas media gamifikasi Wordwall. Tingkat perkembangan bahasa anak, terutama dalam hal mengemukakan pendapat dan ketertarikan pada huruf, diukur melalui lembar observasi serta angket untuk menilai sejauh mana gamifikasi mampu mengoptimalkan potensi linguistik siswa.



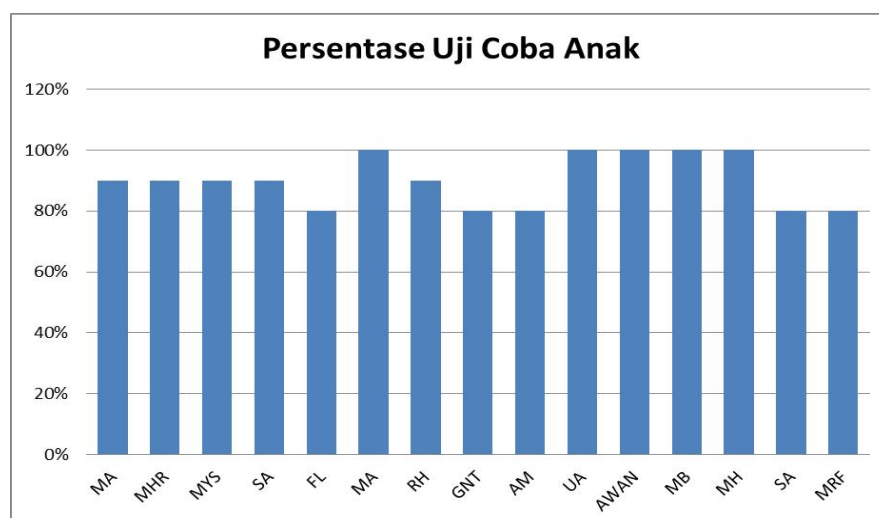
Gambar 6 Penggunaan media pembelajaran



Gambar 7 Penggunaan media pembelajaran

5. Evaluation

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dengan persentase 95,1% dari ahli media dan 96,7% dari ahli materi. Selain itu, efektivitas media terlihat dari hasil uji coba respon anak usia 5-6 tahun yang mencapai skor 89,3% dalam kategori sangat baik. Temuan dari evaluasi menyeluruh ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi ulang dan penyempurnaan desain akhir agar media gamifikasi *Wordwall* dapat digunakan secara maksimal dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.



Gambar 8 Hasil Uji Coba Respons Anak Usia 5–6 Tahun

Berdasarkan hasil olah data yang telah dilakukan, tingkat kelayakan media mencapai angka 95,1% menurut penilaian ahli media dan 96,7% dari sisi ahli materi, sehingga produk ini dikategorikan sangat layak untuk diimplementasikan. Selain itu, penggunaan media pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan hasil yang signifikan dengan persentase rata-rata keberhasilan sebesar 90%, yang diperoleh dari akumulasi skor 135 dari total maksimal 150. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa nilai yang diraih masuk dalam kategori sangat baik serta telah memenuhi standar kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi *Wordwall* terbukti efektif dalam mengoptimalkan perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini di Banda Aceh.

PEMBAHASAN

Penelitian R&D ini menggunakan pendekatan ADDIE, sebuah model interaktif yang melibatkan siswa, guru, dan lingkungan berbasis pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Terkait komponennya, Reiser menjelaskan fase-fase ADDIE menggunakan bentuk kata kerja (menganalisis, merancang, mengembangkan, menerapkan, mengevaluasi) dengan adanya revisi pada setiap langkah. Sebaliknya, Molenda lebih menekankan penggunaan bentuk kata benda atau tindakan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, penilaian) untuk menjelaskan komponen tersebut. (Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021).

Salah satu pendekatan yang semakin populer dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah penggunaan game edukatif sebagai media yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Game edukatif mengombinasikan pembelajaran dan permainan, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam menimba ilmu (Yulianti & Ekohariani, 2020). Teknologi dapat berperan sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa serta menyampaikan materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik (Melanie Surya & Moramowati, 2023).

Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman yang kelas dalam lingkungan digital. Terdapat empat jenis pembelajaran berbasis konten seperti matematika, keterampilan khusus seperti mendongeng, keterampilan sistematis dan membuat suatu konten seperti membuat video. (Amat, A. 2021).

Hurlock dalam (Chairilisyah, 2019) menjelaskan kemampuan literasi pada anak

mempengaruhi perkembangan social-emosional, emosi, perkembangan kognitif dan yang paling utama adalah perkembangan bahasanya. Jika anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitar maka akan tumbuh kepercayaan anak dan dapat melakukan interaksi dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan literasi baik secara lisan maupun tulisan seperti membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap anak. Penjelasan di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa kemampuan berbahasa adalah kapasitas, kemahiran, dan keragaman ekspresi gagasan dan emosi manusia melalui bunyi-bunyi acak, yang dimanfaatkan untuk kerja sama, interaksi, dan identifikasi diri dalam wacana santun.(Setyawan, F. H.. 2016).

Bahasa adalah kunci utama dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak karena pada hakikatnya, belajar bahasa adalah belajar cara berkomunikasi. Melalui pengajaran bahasa yang tepat, siswa didorong untuk mampu mengekspresikan diri, berpikir kritis-kreatif, serta memahami budaya dan orang lain dengan lebih baik. Tujuan akhirnya adalah membentuk siswa menjadi komunikator profesional yang mampu berbicara dan menulis secara jelas, di mana keberhasilan proses ini sangat dipengaruhi oleh suasana lingkungan atau pengasuhan yang mendukung di sekitar mereka.(Rosalina, A. 2011).

Perkembangan bahasa pada anak merupakan pendeteksian gejala-gejala yang terjadi pada anak dalam proses pengembangannya. Dengan mengetahui tahap-tahap perkembangan bahasa anak, diharapkan guru dapat mengetahui kebutuhan perkembangan anak dan cara menstimulasinya sesuai dengan tahapan usia anak. Bahasa meliputi berbicara, menyimak, menulis dan keterampilan membaca, bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman mentah ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Dengan demikian bahasa merupakan alat berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi.(Guntur, M., Ilise, RN, Setyawati, NS, Santi, N., Sangia, RA, Isroani, F., ... & Fono, YM (2023). Menurut Jamaris dalam Hendra Sofyan bahwa dalam perkembangan bahasa anak, ada tahap perkembangan kemampuan berbahasa yaitu : perkembangan kosakata, perkembangan sematik, dan perkembangan sintaktik dan perkembangan variasi dan kompleksitas berbahasa.(Hendra Sofyan, 2014).

Orang tua merupakan lingkungan pertama dalam mengenal bahasa melalui interaksi sehari-hari seperti berbicara, mendengarkan, dan membacakan cerita. Keterlibatan aktif orang tua dalam berbagi aktivitas sederhana dalam membantu anak memahami kosakata dan struktur bahasa, sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. Hubungan emosional yang baik antara anak dan orang tua sangat penting dalam perkembangan anak, termasuk dalam membangun kepercayaan diri dan kemampuan berbahasa. Interaksi yang penuh perhatian dan kasih sayang dari orang tua dapat membantu anak berkomunikasi dengan baik, sedangkan hubungan keluarga yang tidak sehat dapat menyebabkan gangguan dalam perkembangan bahasa anak, seperti gagap atau kesulitan mengekspresikan diri. (Rabu, S. A., Oka, G. P. A., Juita, A. K., & Fono, Y. M. (2026).

SIMPULAN

Implementasi media pembelajaran digital melalui gamifikasi Wordwall terbukti menjadi solusi inovatif dalam memenuhi dua fokus utama penelitian, yaitu proses pengembangan yang sistematis dan hasil kelayakan yang optimal untuk anak usia 5-6 tahun di Banda Aceh. Melalui tahapan pengembangan model ADDIE, media ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna (Meaningful Learning), di mana aktivitas interaktif memungkinkan anak menyerap dan mengingat materi bahasa dengan lebih cepat. Integrasi elemen permainan dalam platform ini juga berhasil membangkitkan perhatian serta keterlibatan emosional secara aktif, yang mendorong munculnya kesadaran belajar yang mendalam (Mindful Learning). Didukung oleh daya tarik visual dan mekanisme yang dinamis, media ini menciptakan suasana belajar yang sangat menyenangkan (Joyful Learning) sehingga materi lebih mudah dipahami. Hasil uji kelayakan secara kuantitatif memperkuat temuan ini, dengan validasi ahli media sebesar 95,1% dan ahli materi 96,7%, serta dipertegas oleh respons siswa yang mencapai angka 90%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan gamifikasi Wordwall sangat layak dalam memaksimalkan stimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

(Rosalina, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*.

- Amat, A. (2021). Pertumbuhan, perkembangan dan kematangan individu. *Society*.
- Hendra Sofyan, Perkembangan Anak Usia Dini dan cara praktis peningkatannya, Jakarta: Infomedika, 2014.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*.
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*.
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*.
- Chairilisyah, D. (2019). Web-Based Application to Measure Motoric Development of Early Childhood. JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini, 13(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.01> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: KENCANA, 2017), pembelajaran audio visual berbasis android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*.
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui model.
- Heryani, K. H. (2020). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 75-94.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.2 (2024): hal 1227
- Yulianti, Ary, and Ekohariadi Ekohariadi. "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar." *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education* 5.3 (2020): 527-533.
- Melanie Surya, I. A., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*,
- Rabu, S. A., Oka, G. P. A., Juita, A. K., & Fono, Y. M. (2026). PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN ASPEK BAHASA PADA ANAK USIA DINI MELALUI PROGRAM PARENTINGDI TTK NEGERI BOGENGAN. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 125-139.

Wiranti, W., & Suningsih, T. (2025). Pengaruh Penerapan Buku Cerita Empat Kata Ajaib Terhadap Sikap Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* , 11 (1), 116-128.

Guntur, M., Ilise, RN, Setyawati, NS, Santi, N., Sangia, RA, Isroani, F., ... & Fono, YM (2023). *Pengembangan bahasa pada anak usia dini* . Selat Media.