

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 Ekspresif 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 Ekspresif bahasa anak. Maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi Wordwall merupakan instrumen pembelajaran berbasis teknologi yang sangat mendukung metode deep learning dalam mengoptimalkan kemampuan bahasa Ekspresif anak usia dini.

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

This study aims to develop a Wordwall gamification tool designed to enhance expressive language skills in early childhood and to assess the tool's suitability through an immersive learning experience. Aligned with educational policies promoting a "deep learning" approach—characterized by meaningful, purposeful, and enjoyable learning—this technology-based tool offers an innovative solution for schools. Strengthening language skills is crucial for cognitive (IQ) and communication development, particularly given the limited availability of learning materials tailored to children's developmental stages. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model framework, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. 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 indicate a high level of suitability, with scores of 95.1% from media experts and 96.7% from subject matter experts. Furthermore, the product's suitability was confirmed by a 90% positive response rate from the children, leading to the conclusion that the tool is highly appropriate for developing expressive language skills. Thus, Wordwall gamification serves as a technology-based learning instrument that effectively supports the deep learning method in optimizing expressive language abilities in early childhood.

Keywords : Wordwall Gamification, Expressive 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 (Suningsih & Sriwijaya, 2025).

Fungsi Taman Kanak-Kanak adalah mengoptimalkan potensi anak, salah satunya kemampuan berbahasa sebagai sarana berkomunikasi. Agar berkembang secara optimal, pembelajaran bahasa wajib disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan usia dini (Kholilullah, Hamdan, 2020).

Bahasa adalah alat krusial untuk berpikir dan berkomunikasi. Melalui pendidikan dan interaksi berkualitas, pemahaman anak dapat berkembang pesat sekaligus melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (Almaghfiroh et al., 2024). 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 Di era digital abad ke-21, guru menghadapi tantangan besar dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki literasi digital yang kuat dan menerapkan strategi inovatif seperti *gamifikasi* yaitu penggunaan mekanisme permainan untuk memecahkan masalah pembelajaran secara efektif (Aryani et al., 2021).

Kemampuan berbahasa anak terbentuk secara kompleks melalui faktor perpaduan alami (biologis bawaan), proses belajar dari lingkungan, perkembangan mental, dan fungsi sosial yang saling bersinergi (Almaghfiroh et al., 2024). Bahasa ekspresif pada anak usia dini adalah kemampuan mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan. Kemampuan ini mencakup pemilihan kata yang tepat, termasuk penggunaan kata sifat untuk menggambarkan emosi seperti senang, sedih, atau marah. Bahasa ekspresif sangat krusial sebagai sarana utama anak untuk berinteraksi sosial, membangun rasa percaya diri, serta membantu orang di sekitar memahami apa yang mereka rasakan dan pikirkan (Anggalia & Karmila, 2014).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara terhadap guru di sekolah yang peneliti lakukan di TK IT Mon Kuta Banda Aceh pada tanggal 1 April 2026, masalah yang peneliti temukan adalah kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut masih belum berkembang secara optimal dan sekolah belum pernah media pembelajaran digital dalam proyek pebelajaran. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas smart TV. Guru juga menyampaikan bahwa media berbasis web digital, seperti Wordwall, belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang belum mampu mengeja apa yang telah mereka tulis, serta belum maksimal dalam mengenal huruf. Selain itu, alokasi waktu yang digunakan guru dalam mengajarkan kata-kata kepada anak juga masih relatif terlalu singkat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti ingin menerapkan media *Gamifikasi Wordwall* agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dalam membangun kemampuan perkembangan bahasa anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis digital situs web dengan memanfaatkan *Gamifikasi Wordwall* guna meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif anak usia dini, sekaligus sebagai bentuk upaya nyata dalam menjawab tantangan pembelajaran di TK IT Mon Kuta Banda Aceh.

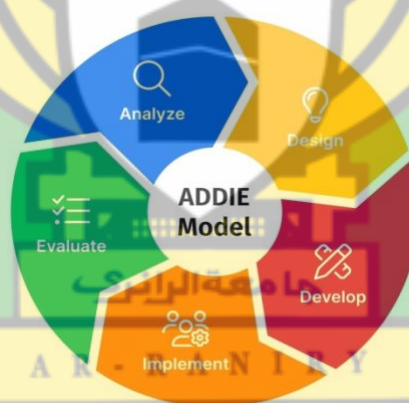
Pembelajaran di TK IT Mon Kuta Banda Aceh menghadapi masalah rendahnya kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam mengenal huruf dan membaca tulisan sendiri, akibat metode konvensional yang monoton dan keterbatasan waktu guru. Kondisi ini memicu kebutuhan mendesak akan inovasi digital abad ke-21 yang sesuai dengan karakteristik anak Generasi Alpha. Guru menuntut peningkatan literasi digital melalui pemanfaatan aplikasi *Wordwall* berbasis *Gamifikasi*. Media interaktif ini dapat dimanfaatkan untuk menyajikan kuis dan teka-teki yang layak untuk memperkaya pengetahuan, menstimulasi berpikir kritis, serta mengoptimalkan motivasi belajar anak usia dini. *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 (Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media *Gamifikasi Wordwall* sangat

berpotensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Penelitian oleh (Suhartinah & Budiarti, 2024) membuktikan bahwa aplikasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa anak-anak, serta efektif mengatasi isu ketidakfokusan siswa yang berpunca daripada kaedah cerita konvensional. Sementara itu, penelitian dari (Kerore et al., 2026) turut mengesahkan bahawa penggunaan *Wordwall* memberikan kesan yang sangat positif dalam meningkatkan keupayaan mengenal huruf, bermula daripada pengecaman simbol sehinggalah kepada kesediaan pra-menulis. Melalui elemen permainan dan visual digital yang interaktif, *platform Wordwall* terbukti mampu meningkatkan motivasi serta penglibatan aktif murid, menjadi alternatif media pembelajaran digital yang sangat efektif bagi kanak-kanak.

METODE

Metode 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; dijelaskan sebagai berikut:

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 kebutuhan 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 ekspresif anak usia 5-6 tahun. 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, smart TV/ smart board.

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 khususnya bahasa ekspresif 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 kelayakan atau kekurangan pada media tersebut.

Subjek dalam penelitian ini terdiri 15 anak usia 5-6 tahun di kelas B1. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari masih banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf serta membaca kembali apa yang telah mereka tulis sendiri. Selain itu, proses pembelajaran kosakata atau pengenalan kata di kelas masih relatif terlalu singkat dan kurang bervariasi karena belum pernah menerapkan pembelajaran berbasis digital. Atas dasar permasalahan tersebut, subjek ini dipilih agar dapat diberikan tindakan stimulasi melalui media *Gamifikasi Wordwall*, dengan harapan proses pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, serta mampu membangun perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini secara signifikan.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi dan angket. Observasi digunakan untuk melihat respon dan perkembangan bahasa ekspresif anak terhadap penggunaan media *Gamifikasi Wordwall*, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan media melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli uji coba. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan angket. Adapun indikator penelitian untuk menguji validitas Materi *Gamifikasi Wordwall* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Ahli Materi

No	Indikator Penelitian
1	Materi media <i>Gamifikasi Wordwall</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu membantu anak usia 5-6 tahun meningkatkan kemampuan bahasanya.
2	Kelayakan penggunaan materi media <i>Gamifikasi Wordwall</i> untuk tahap perkembangan bahasa (ekpresif) anak pada usia 5-6 tahun.
3	Kelayakan penggunaan bahan ajar sesuai dengan materi (tema) disekolah melalui penggunaan media <i>Gamifikasi Wordwall</i> .
4	Materi yang disajikan dengan tampilan yang sangat menarik.
5	Materi yang disajikan membuat termotivasi dalam proses pembelajaran.
6	Materi yang disajikan dalam media <i>Gamifikasi Wordwall</i> 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. Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator Penelitian
1	Kegunaan	a. Penggunaan media <i>Gamifikasi Wordwall</i> layak dengan tujuan perkembangan Bahasa ekspresif anak yang ingin dicapai. b. Penggunaan media <i>Gamifikasi Wordwall</i> dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. c. Penggunaan media <i>Gamifikasi Wordwall</i> dapat mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak. d. Penggunaan media <i>Gamifikasi Wordwall</i> mampu menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak e. Media <i>Gamifikasi Wordwall</i> dapat digunakan guru dalam mengembangkan aspek bahasa anak.
2	Desain	a. Media <i>Gamifikasi Wordwall</i> dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan baik digunakan secara berulang. b. Media <i>Gamifikasi Wordwall</i> disesuaikan dengan tingkat usia anak (fleksibel dan mudah digunakan dalam pengaplikasiannya). c. Media <i>Gamifikasi Wordwall</i> 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.

Tabel 3. Intrumen Uji Coba Respon Anak Terhadap Media

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).

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Data kuesioner dianalisis menggunakan skala Likert yang disajikan dalam bentuk persentase untuk mengevaluasi seberapa layak produk tersebut, dengan pilihan mulai dari sangat layak hingga tidak layak. Hasil observasi respon anak juga diklasifikasikan dari sangat baik hingga sangat tidak baik. Pengolahan data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif persentase. Menurut (Ma'rifat & Dkk, 2024), data kuantitatif yang berasal dari angket diolah dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P: Persentase kelayakan
- f: Skor yang diperoleh
- n: Skor maksimal

Adapun tolak ukur untuk melihat persentase kelayakan media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Ahli Materi dan Media

Skor	Persentase (%)	Kategori
5	81% - 100%	Sangat Layak
4	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
1	0% - 20%	Sangat Kurang

Skor	Persentase (%)	Kategori
5	81% - 100%	Sangat Tertarik
4	61% - 80%	Tertarik
3	41% - 60%	Cukup Tertarik
2	21% - 40%	Kurang Tertarik
1	0% - 20%	Tidak Tertarik

Hasil persentase dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media. Data observasi juga dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak sebelum dan sesudah penggunaan media. Penggunaan instrumen terukur bertujuan memastikan media memenuhi standar teknis dan pedagogis.

HASIL PENELITIAN

1. Analysis

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.

1. 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. Desain Media Sebelum dan Sesudah



Pada tahap desain, media *Gamifikasi* tidak hanya dirancang menggunakan platform *Wordwall*, tetapi juga mengombinasikan Canva sebagai perangkat pendukung dalam pembuatan elemen visual. Canva dimanfaatkan untuk mendesain latar belakang, ilustrasi, ikon, serta tampilan media yang menarik sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun, sedangkan *Wordwall* digunakan untuk menyusun aktivitas permainan interaktif yang mengajak anak mengamati gambar makanan, kemudian memilih apakah makanan tersebut termasuk makanan sehat atau makanan tidak sehat. Kombinasi kedua platform tersebut menghasilkan media yang tidak hanya memiliki tampilan visual yang menarik, tetapi juga menyediakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan mudah dioperasikan. Desain ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, perpaduan Canva dan *Wordwall* memungkinkan pengembangan media yang lebih fleksibel karena aset visual yang telah dibuat di Canva dapat diintegrasikan ke dalam permainan *Wordwall* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

2. 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.

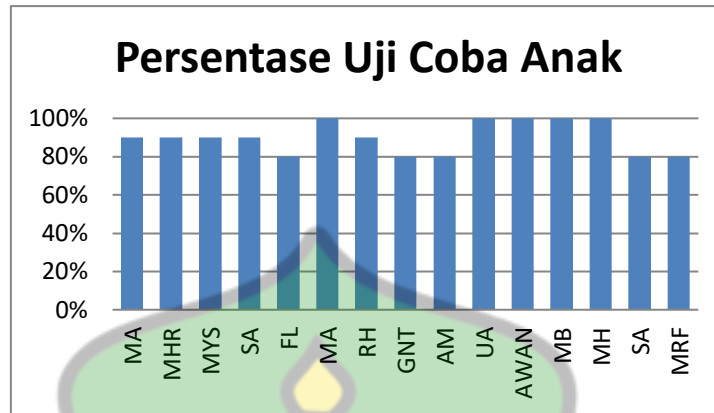
3. Implementation

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 eskpresif 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 anak.

Tabel 3, Hasil Uji Coba Respon Anak Terhadap Media

No.	Kode Anak	Skor Nilai					Hasil Diperoleh	Skor Max	Persentase
		1	2	3	4	5			
1	MA				4	5	9	10	90%
2	MHR				4	5	9	10	90%
3	MYS				4	5	9	10	90%
4	SA				4	5	9	10	90%
5	FL				8		8	10	80%
6	MA					10	10	10	100%
7	RH				4	5	9	10	90%
8	GNT				8		8	10	80%
9	AM				8		8	10	80%
10	UA					10	10	10	100%
11	AWAN					10	10	10	100%
12	MB					10	10	10	100%
13	MH					10	10	10	100%
14	SA				8		8	10	80%
15	MRF				8		8	10	80%
Hasil							135	150	90%

Gambar 3. Persentase Uji Coba Respon Terhadap Media



4. 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 90% 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. 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 *Research and Development* (R&D) ini menggunakan model ADDIE sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dengan lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut (Hidayat & Nizar, 2021) model ADDIE merupakan pendekatan yang efektif dan efisien karena setiap tahapan saling berkaitan serta memungkinkan adanya revisi pada

Corresponding author: Dara Septia

Email Address: 220210067@student.ar-raniry.ac.id

Received:03-05-2026, Accepted 22-06-2026, Published 28-06-2026

setiap proses pengembangan sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Salah satu inovasi yang semakin banyak diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut (Yulianti, 2020), game edukatif mampu mengombinasikan unsur pembelajaran dan permainan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Melanie Surya & Moramowati, 2023) yang menyatakan bahwa teknologi berperan sebagai sarana yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, (Amat, 2021) menjelaskan bahwa *Gamifikasi* bertujuan meningkatkan pengetahuan, membentuk kebiasaan belajar, serta membantu peserta didik memahami materi melalui lingkungan pembelajaran digital.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gamifikasi* menggunakan *Wordwall* dengan mengkombinasikan canva memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu sebesar 95,1% berdasarkan penilaian ahli media, 96,7% berdasarkan penilaian ahli materi, dan respons peserta didik sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa ekspresif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Yulianti, 2020) yang menyatakan bahwa game edukatif mampu meningkatkan minat belajar melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini juga mendukung pendapat (Melanie Surya & Moramowati, 2023) bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada manfaat game edukatif terhadap motivasi dan minat belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengembangkan media *Gamifikasi Wordwall* yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Selain itu, media yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta konteks pembelajaran di TK IT Mon Kuta Banda Aceh dan telah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, serta uji coba kepada peserta didik sehingga menghasilkan produk yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh (Wardani & Ayriza, 2021), yang menjelaskan bahwa kemampuan bahasa memengaruhi perkembangan sosial-emosional, kognitif, serta kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. (Setyawan, 2016) juga menyatakan bahwa kemampuan berbahasa merupakan kemampuan untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selama implementasi media *Wordwall*, anak tidak hanya mengenal kosakata, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berbicara, menjawab pertanyaan, menyebutkan gambar, dan mengungkapkan pendapat sehingga kemampuan bahasa ekspresif anak dapat distimulasi secara lebih aktif.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh (Rosalina, 2011) yang menjelaskan bahwa bahasa merupakan dasar perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak. (Ma'rifat & Dkk, 2024) menyatakan bahwa bahasa meliputi keterampilan berbicara, menyimak, membaca, dan menulis yang berkembang melalui berbagai bentuk stimulasi. Sementara itu, (Sofyan, 2024) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak mencakup perkembangan kosakata, semantik, sintaksis, serta variasi dan kompleksitas berbahasa. Dengan demikian, penggunaan media *Gamifikasi Wordwall* memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh stimulasi bahasa secara menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Selain faktor media pembelajaran, perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. (Rabu et al., 2026) menjelaskan bahwa keterlibatan orang tua dalam berkomunikasi, membacakan cerita, serta memberikan interaksi yang positif sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di sekolah akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila didukung oleh stimulasi bahasa yang konsisten di lingkungan keluarga. Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat baik, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan, yaitu TK IT Mon Kuta Banda Aceh, dengan jumlah subjek sebanyak 15 anak usia 5–6 tahun sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada seluruh satuan PAUD. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada tahap pengembangan dan uji kelayakan media sehingga belum menguji efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui desain eksperimen atau

perbandingan dengan media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, lokasi penelitian yang lebih beragam, serta menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

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 respon anak 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

- Almaghfiroh, Z. A., Ayu, G. F., Maulana, A. A., Elbarkah, A. A., & Sulaiman, H. M. S. (2024). Implementasi Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua yang Berkualitas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13158–13180. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14636>
- Amat. (2021). *PERTUMBUHAN, PERKEMBANGAN DAN KEMATANGANINDIVIDU*. 12, 59–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/society.v12i1.2751>
- Anggalia, A., & Karmila, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (Moving Mouth Puppet) Pada Kelompok a Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang. *Paudia*, 3(2), 133–159. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/509/462>
- Aryani, D., Patirop, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). 2. Evaluasi kep. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Kerore, Y. M. S. R. L., Mundiarti, V., Seran, T. N., Tampubolon, G. N., & Betty, C. G. (2026). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini*. 7(1), 94–109.
- Kholilullah, Hamdan, H. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 10(Juni), 75–94. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/aktualita/article/view/163>
- Ma'rifat, R. A., & Dkk. (2024). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (Vol. 2). Belajar dan Pembelajaran%0ASuhendi Syam, Hani Subakti, Sonny Kristianto, Dina Chamidah Tri Suhartati, Nana Harlina Haruna, Joko Krismanto Harianja Joni
- Melanie Surya, I. A., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 531–545. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.2740>
- Mohammad Fikriansyah, & Idzi' Layyinnati. (2023). 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*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 87. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rabu, S. A., Putu, G., Oka, A., Juita, A. K., & Fono, Y. M. (2026). *PARENTS' PERCEPTION OF LANGUAGE DEVELOPMENT IN EARLY CHILDHOOD THROUGH THE PARENTING PROGRAM AT BOGENGAN STATE KINDERGARTEN*. 12(1), 125–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/bunayya.v12i1.34344>
- Rosalina, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*, 1, 19–35. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/PSYCHOIDEA/article/view/239>
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG*, 3(2), 1–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v3i2.3490>

- Sofyan, H. (2024). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. [https://repository.unja.ac.id/11863/2/Perkembangan Anak Usia Dini Komplit.pdf](https://repository.unja.ac.id/11863/2/Perkembangan%20Anak%20Usia%20Dini%20Komplit.pdf)
- Suhartinah, S., & Budiarti, E. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 825–834. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4414>
- Suningsih, T., & Sriwijaya, U. (2025). *PENGARUH PENERAPAN BUKU CERITA EMPAT KATA AJAIB TERHADAP SIKAP SOPAN SANTUN ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 11(1), 116–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v11i1.29399>
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2021). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772–782.
- Yulianti, A. (2020). 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(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

