

**PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL SEBAGAI STIMULASI KEMAMPUAN
BERBAHASA ANAK DI TK ISLAM MUTIARA AL-MADANI**

Azzahra Balqis Haur¹, Fitria Susanti², Yensi Monika Sari³, Asih Nur ismiatun⁴
^{1,2,3} PGPAUD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : [1hauroazzahrabalqis@gmail.com](mailto:hauroazzahrabalqis@gmail.com) [2fitriasusanti2003@gmail.com](mailto:fitriasusanti2003@gmail.com)
[3yensimonikasari@gmail.com](mailto:yensimonikasari@gmail.com) [4 asihnurismi@unja.ac.id](mailto:asihnurismi@unja.ac.id)

ABSTRACT

Language skills are one of the important aspects in the development of early childhood, especially in the phase under seven years old which is known as the golden age. This study aims to analyze the use of Wordwall media as a tool to improve the language skills of early childhood in Mutiara Al-Madani Islamic Kindergarten. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The analysis technique is carried out in four stages based on the principles of Milles and Huberman, namely Data reduction, Data interpretation, data review and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of Wordwall systematically through the stages of planning, implementation, and evaluation can improve children's language skills. Children become more skilled in mentioning letter symbols, recognizing the initial sounds of words, and understanding the relationship between sounds and letter shapes. These results indicate that Wordwall is an effective and relevant tool to strengthen early childhood literacy skills.

Keywords: Wordwall, Language Skills, Early Childhood, Learning Media

ABSTRAK

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini terutama pada fase di bawah tujuh tahun yang dikenal sebagai masa keemasan (Golden Age). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media *Wordwall* sebagai alat bantu dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Islam Mutiara Al-Madani. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis dilakukan dengan empat tahap berdasarkan prinsip Milles dan Huberman yaitu Reduksi data, Interpretasi data, pengajian data dan penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *penggunaan Wordwall secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Anak-anak menjadi lebih terampil dalam menyebutkan simbol huruf, mengenal bunyi awal kata, serta memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall merupakan alat bantu yang efektif dan relevan untuk memperkuat keterampilan literasi anak usia dini.*

Kata Kunci: *Wordwall, Kemampuan Berbahasa, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran.*

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini terutama pada fase di bawah tujuh tahun yang dikenal sebagai masa keemasan (Golden Age). Kemampuan berbahasa adalah keterampilan yang dimiliki seseorang untuk memahami, mengungkapkan, dan menggunakan bahasa secara lisan maupun tulisan sebagai alat komunikasi (Lasutri & Oktriani, 2023). Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Selain itu menurut (Rahman et al., 2023) Bahasa memainkan peran vital sebagai alat komunikasi yang membantu anak menyampaikan ide, perasaan, dan kebutuhan mereka kepada orang lain. Sedangkan Menurut (Herawati & Katoningsih, 2023) Kemampuan berbahasa memungkinkan anak untuk melakukan interaksi dan berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya.

Pada usia dini, anak-anak berada dalam fase kritis untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang akan menjadi dasar dalam proses belajar mereka (Saputri

& Katoningsih, 2023). Pentingnya kemampuan berbahasa pada anak di bawah usia tujuh tahun terletak pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat, yang sering disebut sebagai *Golden Age* atau masa keemasan. Periode ini dianggap sangat berharga dibandingkan tahap usia berikutnya dan menjadi waktu yang optimal untuk mengasah berbagai potensi anak. Oleh karena itu, kemampuan anak perlu distimulasi secara tepat, karena akan memengaruhi perkembangan seluruh aspek secara holistik dan berkesinambungan, menjadikannya fondasi yang sangat penting bagi masa depan anak (Muti & Nuraeni, 2023)..

Namun, realitas menunjukkan bahwa masih banyak anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa dan mengalami keterlambatan penguasaan bahasa akibat kurangnya stimulasi yang tepat. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, diperlukan pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut (Saleh & Syahrudin, 2023) Media pembelajaran pada dasarnya

berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari pendidik (guru) kepada anak didik (siswa) sebagai penerima. Dengan perancangan lingkungan belajar yang terstruktur dan sistematis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin menjadi pilihan utama dalam mendukung proses belajar mengajar. Media digital adalah lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendidikan, seperti internet dan berbagai perangkat elektronik (ponsel, laptop, komputer, dan lainnya) (Yuniarti et al., 2023). Sedangkan Menurut (Arikarani & Amirudin, 2021) Media digital juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memungkinkan anak untuk belajar secara interaktif dan lebih menarik sesuai dengan tuntutan zaman.

Wordwall merupakan platform digital yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui beragam permainan edukatif dan aktivitas berbasis teknologi. Platform ini memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang kuis, teka-teki, permainan mencocokkan kata, serta berbagai aktivitas lain yang

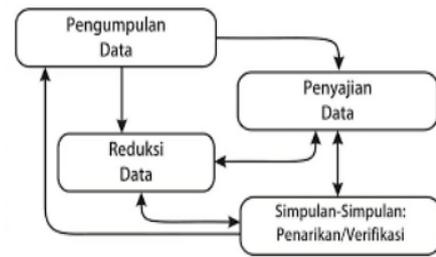
dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran (Fadliyah et al., 2024). Media digital *Wordwall* dipilih karena permainan ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menarik perhatian anak, meningkatkan semangat mereka dalam belajar menyimak, serta mengulang kata dan kalimat dengan cara yang menyenangkan, hal ini karena menurut (Indarsih et al., 2023) *Wordwall* adalah media pembelajaran digital interaktif yang berfungsi sebagai pemicu untuk merangsang minat anak, sehingga mereka lebih tertarik dengan proses belajar, dan kemampuan mereka dalam memahami materi akan lebih cepat.

TK Islam Mutiara Al-Madani telah mulai mengintegrasikan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa. Namun, pemanfaatan media digital ini dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak masih perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan *Wordwall* dapat digunakan sebagai stimulasi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses dan hasil dari pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Subjek penelitian terdiri dari 15 anak kelompok B di TK Islam Mutiara Al-Madani, dengan melibatkan guru kelas Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas anak saat menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi, termasuk bagaimana anak merespons dan berinteraksi dengan media tersebut. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang pandangan mereka terhadap efektivitas *Wordwall*. Dokumentasi meliputi pengumpulan hasil kerja anak, seperti gambar, tulisan, dan rekaman aktivitas pembelajaran.

Teknik analisis data yang dilakukan dengan melalui empat tahapan prinsip Milles dan Huberman melalui Reduksi data, Interpretasi data, pengkajian data dan penarikan Kesimpulan (Fadli, 2021).



Gambar 1. Empat Tahapan Analisis Data Milles dan Huberman

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif melalui triangulasi sumber untuk memastikan validitas dan keandalan temuan. Analisis ini menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang pemanfaatan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam aspek mengenal simbol huruf, suara huruf awal, pengelompokan gambar berdasarkan huruf awal, serta hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penggunaan Media *Wordwall* (Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi) Perencanaan :

Pada tahap perencanaan, guru menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Misalnya, mengenalkan anak pada simbol huruf, suara huruf awal, serta hubungan antara huruf

dan gambar. Tujuan yang jelas akan membantu dalam menentukan materi yang akan diajarkan dan bentuk aktivitas yang sesuai. Kemudian melakukan Pemilihan Materi: Pilihlah materi yang relevan dengan tujuan tersebut, seperti simbol huruf, suara huruf awal, dan gambar-gambar yang mudah dikenali oleh anak. Pastikan materi yang dipilih sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.

Selanjutnya membuka website *Wordwall* di <https://Wordwall.net/>, klik tombol "Sign up" atau "Daftar" untuk membuat akun baru lengkapi data dengan mengisi Informasi yang diminta. Selanjutnya klik tombol "Create" atau "Buat" untuk membuat aktivitas baru. Pilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis template, seperti "Match Up" untuk pengelompokan gambar dan huruf, "Quiz" untuk mengenal suara huruf, dan lain-lain. Pilih template yang bisa membuat anak aktif berpartisipasi dalam

pembelajaran. Agar mudah dikenali anak, berilah judul. Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga bisa menambahkan gambar, rekaman suara dan video agar lebih informatif. Kemudian terakhir, setelah selesai mengisi konten aktivitas klik tombol "Save" atau "Simpan".

Pelaksanaan:

Tahap selanjutnya adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall*. Anak-anak diajak untuk berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut, misalnya dengan mengelompokkan gambar yang dimulai dengan huruf yang sama, atau menjawab kuis mengenai suara huruf.



Gambar 2. Pelaksanaan *wordwall*

Wordwall memungkinkan pembelajaran melalui

permainan interaktif, yang akan membuat anak lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Aktivitas ini menggabungkan aspek visual dan audio, sehingga anak bisa mendengarkan suara huruf dan melihat gambar yang relevan. Selama pelaksanaan, guru atau pendidik perlu memberikan pendampingan dengan memberikan instruksi yang jelas, serta memberikan bantuan jika anak mengalami kesulitan.

Evaluasi:

Setelah anak selesai melakukan pelaksanaan dengan menggunakan *Wordwall*, dilakukan evaluasi dengan melihat hasil permainan di *Wordwall*. *Wordwall* memberikan laporan yang menunjukkan skor dan hasil dari permainan, yang bisa digunakan untuk menilai sejauh mana anak memahami materi. Berdasarkan hasil evaluasi, beri umpan balik kepada anak, baik positif maupun konstruktif. Anak yang berhasil diberi penguatan, sedangkan anak yang kesulitan dapat diberikan

penjelasan ulang atau latihan tambahan.

2. Dampak pemanfaatan *Wordwall* dalam kemampuan berbahasa anak

- 1) Menyebutkan Simbol-Symbol Huruf yang Dikenal



Gambar 3. Kuis Huruf

<https://wordwall.net/resource/62876750>

Anak-anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal setelah menggunakan *Wordwall*. Permainan seperti "Kuis Huruf" dan "susun huruf" membantu anak mengenali huruf-huruf dengan cara yang menyenangkan. Disediakan gambar yang memudahkan anak untuk Menyusun kata tersebut menjadi kalimat yang benar sesuai gambar. Guru mencatat bahwa anak-anak lebih antusias dalam menyebutkan huruf, anak tampak aktif Menyusun kata tersebut dengan semangat dibandingkan sebelum penggunaan media ini. Menurut (Nurrahma et al., 2023) Huruf-huruf yang disajikan melalui *Wordwall* mampu menarik minat anak untuk belajar. Melalui media ini, anak-anak

dapat mengenali, memahami, dan membedakan susunan huruf, bunyi, serta maknanya secara lebih efektif.

2) Mengenal Suara Huruf Awal dari Nama Benda-Benda di Sekitar



Gambar 4. Tebak Suara

<https://wordwall.net/resource/62880402>

Penggunaan *Wordwall* juga mempermudah anak dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Misalnya, melalui aktivitas "Tebak Suara" di *Wordwall*, anak-anak dapat mengenali suara huruf awal seperti "A" untuk "Apel" atau "B" untuk "Bola". Atau suara menebak suara-suara Binatang seperti suara "Guk Guk" untuk "Anjing" atau "Miauu" untuk "Kucing" Aktivitas ini meningkatkan kepekaan fonologis mereka.

Kepekaan fonologis adalah kemampuan untuk mengenali dan memanipulasi bunyi dalam bahasa lisan, yang merupakan dasar penting dalam perkembangan keterampilan membaca dan menulis. Aktivitas yang melibatkan pengenalan suara huruf

awal membantu anak memahami hubungan antara bunyi dan simbol huruf, yang esensial dalam proses literasi awal (Dewi, 2024). Menurut sebuah artikel, penggunaan game edukatif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal, yang merupakan komponen penting dalam kepekaan fonologis. Dengan demikian, integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa pada anak (Pratiwi et al., 2023).

3) Menyebutkan Kelompok Gambar yang Memiliki Huruf Awal yang Sama.



Gambar 5. Kelompokkan gambar

<https://wordwall.net/resource/62878165>

Dalam aktivitas "Kelompokkan Gambar" di *Wordwall*, anak-anak diminta untuk mengelompokkan gambar berdasarkan huruf awal yang sama. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan mereka mengenali huruf, tetapi juga mengasah logika mereka

dalam menghubungkan bunyi huruf dengan objek tertentu. Dengan melihat gambar dan mengaitkannya dengan huruf awal, anak-anak melatih daya ingat visual mereka. Kemampuan ini penting dalam proses pembelajaran membaca dan menulis. Menurut penggunaan gambar dan simbol dalam pembelajaran praktik bahasa pada materi membaca dapat memaksimalkan peran aktif siswa, membantu mereka mengenal huruf, dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan (Hisniati, 2019).

4) Memahami Hubungan antara Bunyi dan Bentuk-Bentuk Huruf



Gambar 6. Permainan bunyi dan huruf

<https://wordwall.net/resource/62878339>

Anak-anak mulai memahami hubungan antara bunyi dan bentuk-bentuk huruf melalui permainan interaktif yang menggabungkan visual dan audio. Wordwall menyediakan fitur suara yang dapat digunakan untuk memasukkan suara ke dalam pertanyaan, dengan ini anak lebih mudah mendengarkan dan menghubungkan apa yang mereka

dengan dengan gambar yang ditampilkan sebagai opsi. Guru mencatat bahwa anak-anak lebih mudah mengingat bentuk huruf ketika dihubungkan dengan bunyi tertentu yang sering mereka dengar dalam aktivitas di *Wordwall*.

Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Media ini memperkuat daya ingat karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran (Izzata, 2021). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh menunjukkan bahwa stimulasi multi-sensori, seperti visual dan audio, mempercepat proses kognitif anak dalam mengenali dan membedakan simbol huruf. Guru juga mencatat bahwa aktivitas seperti ini membantu membangun kebiasaan belajar berbasis pengalaman, yang memperkuat memori jangka panjang. Misalnya, anak yang mendengar suara "Moo" akan lebih mudah mengasosiasikan huruf "M" untuk "Sapi" dibandingkan hanya melihat gambar tanpa suara pendukung. Dengan fitur Wordwall yang mendukung interaktivitas, anak-anak bisa terlibat langsung dan aktif,

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran bahasa anak usia dini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, dan evaluasi yang komprehensif, Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Aktivitas yang disediakan oleh Wordwall, seperti kuis huruf, pengelompokan gambar, dan permainan tebak suara, membantu anak-anak mengenali simbol huruf, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf,

serta meningkatkan kepekaan fonologis mereka.

Dalam proses perencanaan, guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan memilih materi yang relevan untuk memastikan aktivitas sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Proses pelaksanaan memanfaatkan fitur-fitur Wordwall yang mendukung pembelajaran visual dan audio, sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Evaluasi hasil belajar melalui laporan skor yang dihasilkan Wordwall juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang konstruktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Dewi, K. Y. F. (2024). *Diagnosa Kesulitan Belajar*. Yayasan Drestanta Pelita Indonesia Redaksi: <https://doi.org/10.1109/isqed.2008.4479675>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21>
- i1.
- Fadliyah, N., Puspitasari, E. W., & Ratnawati, E. (2024). WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN MATERI TENTANG PERLAWANAN TERHADAP KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI INDONESIA. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1, 1–12.
- Herawati, N. H., & Katoningsih, S. (2023). Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1685–1695. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4122>

- Hisniati. (2019). Melalui Pemanfaatan Gambar Dan Simbol Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Di Paud Terpadu Al-Ijtihad Danger. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 80–96.
- Indarsih, Rahmawati, I. Y., & Rusdiani, N. I. (2023). Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(3).
- Izzata, A. M. Z. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*.
<https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>
- Lasutri, M. M., & Oktriani, H. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Bahasa Pada Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Media Flashcard di Denali Development Centre*. 4(3), 2745–2751.
- Muti, A. S., & Nuraeni, L. (2023). Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini: Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Tanya Jawab. *CERIA (Cerdas Energik Responsif ...)*, 6(3).
<https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/16258>
- Nurrahma, Bachtiar, M. Y., & Syamsuardi. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11, 2023.
- Pratiwi, S. S., Sopiah, C., & Rouf, A. M. (2023). PENGARUH GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL PADA ANAK KELOMPOK A KB KEMUNING KOTA CIREBON. *JURNAL JENDELA BUNDA*, 11.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jjb.v11i2.4644>
- Rahman, A., Rambe, A. R., & Triana, R. (2023). Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Perkembangan Peserta Didik. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 149–158.
<https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.302>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputri, D. A., & Katoningsih, S. (2023). Peran Guru PAUD dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak untuk Berpikir Kritis pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2779–2790.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4353>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>