



Penerapan Game Wordwall untuk Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Usia Dini di TK Al Azhar Jambi

Intan Novriyanti¹, Intan Chairani², Winda Sherly Utami³, Uswatul Hasni⁴, Akhmad Fikri Rosyadi⁵

¹²³⁴⁵ Universitas Jambi, Indonesia

¹ms.intannovriyanti@gmail.com

²intanchairani06@gmail.com

Keywords	Abstract
Early Childhood; receptive Language; Wordwall game;	Early childhood education plays an important role in supporting children's development, particularly receptive language skills. Observations at TK Al Azhar Jambi indicated that some children aged 4–5 years still experienced difficulties in actively listening and understanding teachers' instructions. This study aimed to describe the implementation of Wordwall games in stimulating receptive language development in early childhood at TK Al Azhar Jambi. This research employed a qualitative descriptive method with 11 children aged 4–5 years as research subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed using the interactive model of Miles and Huberman. The results showed that Wordwall games improved children's receptive language skills, indicated by increased listening focus, the ability to understand two simple instructions simultaneously, and the ability to repeat vocabulary during learning activities. Therefore, Wordwall games can be used as an effective learning medium to stimulate receptive language development in early childhood.

Submitted: 13-11-2024

Accepted: 13-12-2024

Published: 09-01-2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan landasan utama bagi perkembangan anak pada fase awal kehidupannya, yang berfungsi sebagai titik awal dalam proses pendidikan yang akan ditempuh anak pada jenjang selanjutnya (Yayuk, 2019). Hal tersebut dikarenakan masa usia dini merupakan periode yang sangat strategis untuk memberikan berbagai bentuk stimulasi guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada rentang usia ini, anak mengalami perkembangan yang berlangsung sangat pesat, sehingga menjadi dasar penting bagi perkembangan pada tahap-tahap berikutnya (Megawati, 2019). Sejalan dengan pendapat Enjelika et al. (2022), Havighurst menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan pada tahap selanjutnya (Hapsari et al., 2022).

Perkembangan bahasa reseptif anak usia 4–5 tahun telah dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, yang menyebutkan bahwa bahasa reseptif merupakan kemampuan pemerolehan bahasa yang diperoleh anak melalui pengalaman mendengar dari lingkungan terdekatnya. Proses tersebut terjadi melalui penerimaan bahasa menggunakan indera pendengaran. Alam & Lestari (2019) mengemukakan bahwa bahasa reseptif berkembang melalui pengalaman belajar anak dalam mengaitkan simbol-simbol bahasa yang diperoleh dari pendengaran, dengan tujuan untuk memahami mimik wajah dan intonasi suara sehingga anak mampu menangkap makna kata yang disampaikan. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) aspek bahasa reseptif anak usia 4–5 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2015, indikator yang harus dicapai meliputi kemampuan menyimak perkataan orang lain, memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan, mengerti cerita yang dibacakan, mengenal kosakata kata sifat, serta mampu mendengar dan membedakan bunyi dalam Bahasa Indonesia.

Namun, dalam praktiknya perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun, khususnya dalam aspek pemahaman bahasa, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami hambatan dalam menangkap pesan atau informasi yang disampaikan secara lisan. Meskipun anak mampu memahami sebagian informasi, mereka masih menghadapi kesulitan dalam memproses dan memahami pesan secara menyeluruh (Saputra & Kuntarto, 2020).

Kesadaran akan pentingnya pengembangan kemampuan bahasa reseptif sejak usia dini menjadi hal yang sangat krusial. Akan tetapi, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Al Azhar Jambi, ditemukan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar berlangsung, sebagian anak belum mampu menyimak secara aktif dan masih mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap penjelasan guru. Kondisi tersebut menjadi dasar penting perlunya upaya untuk menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan memanfaatkan game Wordwall.

Game atau permainan merupakan aktivitas yang memiliki seperangkat aturan yang menciptakan suasana kompetitif antara dua atau lebih individu maupun kelompok, di mana setiap pemain memilih strategi tertentu untuk mencapai kemenangan atau meminimalkan keberhasilan lawan. Aturan-aturan tersebut mengatur pilihan tindakan pemain serta mencatat perkembangan permainan dan hasil akhir berupa kemenangan atau kekalahan (Putra, 2012). Samuel Henry juga menjelaskan bahwa game merupakan salah satu bentuk hiburan yang sering digunakan untuk menyegarkan pikiran dari kejenuhan yang muncul akibat rutinitas dan aktivitas sehari-hari.

Wordwall merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar secara menyenangkan. Ciri khas dari Wordwall terletak pada aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti menjodohkan kata dengan gambar, permainan pencarian kata, menyusun kata

acak, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya (Banun et al., 2022). Wordwall juga dapat diartikan sebagai kumpulan kosakata yang disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam bentuk huruf besar maupun kecil yang ditempelkan pada papan buletin, dinding kelas, atau papan tulis di ruang belajar (Anindyajati & Choiri, 2017).

Keunggulan penggunaan game Wordwall terletak pada kemudahan anak dalam memahami kosakata yang ditampilkan melalui media tersebut. Selain itu, Wordwall menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan karena mengombinasikan proses pembelajaran dengan aktivitas bermain. Bermain dengan berbagai bahan, objek, interaksi dengan teman sebaya, serta pendampingan orang dewasa yang mendukung mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan optimal bagi perkembangan anak (Mutiah, 2015).

Diharapkan melalui permainan ini, kemampuan bahasa reseptif anak dapat terstimulasi secara optimal, yang mencakup kemampuan menangkap, memahami, serta menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan. Wordwall bersifat fleksibel dan dapat berkembang seiring dengan usia dan kemampuan anak, sehingga dapat digunakan mulai dari jenjang prasekolah hingga pendidikan menengah. Selain itu, Wordwall merupakan media yang bersifat interaktif dan kolaboratif karena dapat dikembangkan dan dimodifikasi bersama oleh guru dan anak.

TK Al Azhar Jambi memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya lingkungan sekolah yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan belajar anak usia dini. Dukungan fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti laptop, proyektor atau LCD, serta jaringan internet, memungkinkan sekolah mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan game Wordwall menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan kegiatan belajar bahasa reseptif yang interaktif dan menyenangkan. Guru-guru di TK Al Azhar Jambi memiliki kualifikasi akademik yang memadai serta pengalaman dalam mengajar anak usia dini, serta secara aktif mengikuti pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kompetensi profesional. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam berbagai kegiatan sekolah turut memperkuat sinergi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung tumbuh kembang anak agar menjadi pribadi yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

Berdasarkan peneliti penelitian tertarik uraian untuk tersebut, melakukan mengenai penerapan game Wordwall dalam menstimulasi bahasa reseptif anak di TK Al Azhar Jambi secara khusus dan di lembaga PAUD lainnya secara umum. Peran guru dalam penerapan pembelajaran sangat keberhasilan pencapaian menentukan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi bertujuan dampak untuk penerapan stimulasi melalui game Wordwall terhadap perkembangan bahasa reseptif anak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang bersumber dari aktivitas pembelajaran serta hasil kerja anak di dalam kelas (Sugiyono, 2015). Menurut penelitian kualitatif Creswell deskriptif (2019), sesuai digunakan untuk memahami perilaku, pengalaman, dan interaksi subjek penelitian dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang komprehensif sehingga mampu menggambarkan perkembangan bahasa reseptif anak secara utuh. Dalam penelitian deskriptif, data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis atau lisan yang diperoleh dari objek yang diamati maupun dari informan yang diwawancarai sebagai sumber data utama.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Azhar Jambi pada bulan November 2025. Observasi dilakukan secara langsung untuk memperoleh data yang mendalam dan akurat. Subjek penelitian adalah peserta didik TK A Al Azhar Jambi yang berusia 4–5 tahun dengan jumlah 11

anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Adapun objek penelitian ini adalah upaya menstimulasi perkembangan bahasa reseptif anak usia dini. Sumber data utama meliputi guru dan anak usia 4–5 tahun di TK Al Azhar Jambi. Selain itu, data sekunder diperoleh dari modul pembelajaran, dokumen penilaian, serta sumber-sumber lain yang relevan untuk mendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung interaksi anak selama kegiatan permainan Wordwall serta keterkaitannya dengan kemampuan bahasa reseptif. Wawancara dilakukan dengan guru kelas sebagai informan utama untuk memperoleh data mengenai proses penerapan pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara, dengan mencatat seluruh aktivitas yang relevan dalam catatan lapangan (Sugiyono, 2020). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang dilakukan secara berkelanjutan hingga penelitian selesai, sehingga data yang diperoleh bersifat komprehensif (Fitriani et al., 4 2023). Tahapan analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Hariyani et al., 2022). Keabsahan data dijamin melalui penerapan teknik triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Penerapan Game Wordwall dalam Menstimulasi Bahasa Reseptif Anak Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Al Azhar Jambi, pengembangan aspek bahasa reseptif anak usia 4–5 tahun sebelumnya dilakukan melalui kegiatan pembelajaran konvensional seperti mendengarkan cerita, tanya jawab sederhana, serta pembiasaan menyebutkan nama benda di sekitar lingkungan sekolah. Meskipun kegiatan tersebut memberikan kontribusi terhadap pengenalan kosakata anak, namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa anak yang belum mampu menyimak secara optimal dan kurang fokus terhadap instruksi yang diberikan guru. Oleh karena itu, peneliti bersama guru kelas menerapkan game Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak. Penerapan media ini dilakukan secara bertahap dan diamati selama beberapa kali pertemuan.

Pada hari pertama penerapan game Wordwall, anak-anak menunjukkan respon yang sangat positif. Anak tampak antusias ketika melihat tampilan Wordwall yang disajikan melalui layar proyektor. Anak memperhatikan dengan seksama gambar dan kata yang muncul, serta tertarik untuk mencoba permainan yang ditampilkan. Namun demikian, pada tahap awal masih terdapat beberapa anak yang belum sepenuhnya memahami aturan permainan, seperti cara mencocokkan gambar dengan kata atau mengikuti instruksi yang diberikan secara lisan. Oleh karena itu, guru dan peneliti memberikan pendampingan secara langsung serta mengulang instruksi dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Pada tahap ini, sebagian besar anak mulai mampu menyimak perintah guru dan mengenali kosakata yang ditampilkan permainan Wordwall.

Pada hari kedua, perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak mulai terlihat lebih baik. Anak-anak sudah tidak mengalami kebingungan seperti pada pertemuan sebelumnya. Anak mampu memahami instruksi guru dengan lebih cepat, seperti mencocokkan gambar dengan kata yang sesuai serta mengikuti dua perintah sederhana secara bersamaan. Selain itu, anak juga mulai mampu mengulang kosakata yang diucapkan oleh guru maupun yang terdengar dari audio Wordwall. Interaksi antar anak juga terlihat meningkat, ditandai dengan adanya anak yang membantu temannya ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan.

Selanjutnya pada hari ketiga, anak-anak terlihat semakin percaya diri dan mandiri dalam memainkan game Wordwall. Anak mampu menyimak instruksi dengan pengulangan baik

berkali-kali tanpa perlu dari guru. Sebagian besar anak dapat menyebutkan kosakata yang terdapat dalam Wordwall dengan tepat serta menunjukkan pemahaman terhadap makna kata tersebut. Anak yang pada pertemuan sebelumnya masih memerlukan bantuan, pada hari ketiga sudah mampu menyelesaikan permainan secara mandiri. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengulang kosakata dengan pengucapan yang tepat, sehingga memerlukan stimulasi lanjutan secara berkelanjutan.

Pembahasan Penerapan Game Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa Reseptif Anak Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game Wordwall di TK Al Azhar Jambi memberikan dampak positif terhadap perkembangan bahasa reseptif anak usia dini. Media Wordwall mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan fokus anak dalam menyimak instruksi yang disampaikan guru. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam memahami perintah, mengikuti aturan permainan, serta mengulang kosakata yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Suyanto (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa reseptif anak usia dini berkembang optimal melalui stimulasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Wordwall menyajikan pembelajaran dalam bentuk visual dan interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami bahasa yang disampaikan. Anak tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan berinteraksi langsung dengan kosakata yang dipelajari.

Sari dan Yuliani (2020) menjelaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak karena mampu memusatkan perhatian anak dalam waktu yang lebih lama. Hal ini terlihat dari antusiasme anak saat mengikuti permainan Wordwall dan meningkatnya kemampuan anak dalam mengikuti instruksi guru pengulangan yang berlebihan. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Nurhayati et al. (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Wordwall memungkinkan anak belajar sambil bermain, sehingga proses penerimaan bahasa berlangsung secara alami tanpa tekanan. Kondisi ini mendorong anak lebih aktif dan percaya diri dalam merespons bahasa yang diterimanya. Sudut pandang konstruktivisme, Putri dan Rahmawati (2022) menyebutkan bahwa anak membangun pemahaman bahasa melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Melalui Wordwall, anak memperoleh pengalaman menyimak, mengenali gambar, dan memahami makna kata secara kontekstual.

Dengan demikian, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman bahasa. Selain itu, penggunaan Wordwall juga mendukung indikator perkembangan bahasa reseptif anak usia 4–5 tahun sebagaimana tercantum dalam STPPA, seperti kemampuan menyimak perkataan orang lain, memahami dua perintah secara bersamaan, serta mengenal dan mengulang kosakata sederhana. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan media. Peran guru dalam penerapan game Wordwall juga sangat menentukan keberhasilan stimulasi bahasa reseptif anak. Guru memberikan arahan, penguatan, serta pengulangan kosakata dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Guru juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan *happy playing and educating*, sehingga anak merasa nyaman dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan game Wordwall di TK Al Azhar Jambi mampu menstimulasi perkembangan

bahasa reseptif anak usia dini secara efektif. Penggunaan media Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga anak lebih fokus dalam menyimak instruksi yang disampaikan guru. Penerapan game Wordwall juga membantu anak dalam memahami dua perintah sederhana secara bersamaan serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengulang kosakata yang diperoleh selama proses pembelajaran. Selain itu, keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pencapaian indikator perkembangan bahasa reseptif anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S., & Lestari, R. (2019). Perkembangan bahasa reseptif anak usia dini melalui stimulasi lingkungan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 45–53.
- Anindyajati, E., & Choiri, A. S. (2017). Media word wall dalam pembelajaran kosakata anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 23–30.
- Havifah, B. B., Sari, M., & Rahman, A. (2022). Pemanfaatan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran interaktif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3145–3154.
- Enjelika, O., Marlina, L., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh kegiatan pembelajaran terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 434–440.
- Fitriani, D. N., Maryani, K., & Atikah, C. (2023). Upaya guru dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif*, 6(1), 21–29.
- Hapsari, N. K. A. M. Y., Zahra, A. C. A., Anggini, C. T., & Eva, N. (2022). Tahapan perkembangan anak dan implikasinya dalam pendidikan. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 13(2), 130–143.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Putra, F. P. (2012). *Game edukatif sebagai media pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor penyebab keterlambatan perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 45–56.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif untuk pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yayuk, M. (2019). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15–22.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2015). *Standar tingkat pencapaian perkembangan anak*. Jakarta: Kemendikbud.
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Sage Publications.
- Nurhayati, S., Rahayu, D., & Lestari, A. (2021). Pembelajaran berbasis permainan digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1345–1356.
- Putri, D. A., & Rahmawati, I. (2022). Perspektif konstruktivisme dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah PAUD*, 4(2), 89–98.

Sari, N., & Yuliani, R. (2020). Media digital interaktif dan pengaruhnya terhadap kemampuan menyimak anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 25–34.