

Stimulasi Kemampuan Berbahasa melalui Kegiatan Edutainment “WordWall” untuk Anak Usia Dini

Nesna Agustriana¹, Desvi Wahyuni²✉

Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia^(1,2)

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.871](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.871)

✉ Corresponding author:

dwahyuni@unib.ac.id

Article Info

Abstrak

Kata Kunci:

Kemampuan Berbahasa;
Edutainment;
Permainan WordWall

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan stimulasi kemampuan berbahasa melalui kegiatan *edutainment* berupa permainan WordWall pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilatar belakangi oleh belum maksimalnya stimulasi kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain yang lebih variative. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex post facto* yang melibatkan 34 anak di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada di Gugus Anggrek Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dianalisis dengan menggunakan Independent Sample T-test. Hasil yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan SPSS adalah kegiatan *edutainment* berupa permainan WordWall dapat menstimulasi kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis *edutainment* dengan memanfaatkan teknologi seperti permainan WordWall.

Abstract

Keywords:

Languange Skill;
Edutainment;
WordWall Game

This study aimed to describe the stimulation of language skills through edutainment activities in the form of WordWall games for children aged 5-6 years. This was motivated by the lack of maximum stimulation of children's language skills through more varied play activities. This study used a quantitative approach with the type of *ex post facto* involving 34 children in Early Childhood Education (PAUD) in the Anggrek Cluster of Bengkulu City. The data collection technique used was a test and analyzed using the Independent Sample T-test. The results obtained using SPSS calculations are that edutainment activities in WordWall games can stimulate language skills in children aged 5-6 years. Researchers can develop edutainment-based learning activities using technology such as WordWall games with this research.

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan fase pertumbuhan paling pesat yang dimiliki oleh manusia. Pada masa ini, manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan stimulasi yang telah didapatkan mereka (Rahmah et al., 2024; Santrock, 2008). Masa ini juga disebut masa keemasan karena pesatnya perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan (Soetjiningsih, 2014; Wiresti & Na'imah, 2020). Aspek yang hendaknya dapat di stimulasi antara lain kemampuan berbahasa, kemampuan berfikir atau kognisi, kemampuan fisik, kemampuan social, kemampuan moral, dan juga kemampuan seni (Soetjiningsih, 2014). Oleh karena itu, masa ini anak-anak perlu diberikan stimulasi yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Salah satu aspek yang hendaknya dapat di stimulasi sejak dini adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa merupakan skill dasar sebelum mempelajari berbagai kemampuan lainnya (Novitasari et al., 2022; Rahmah et al., 2024). Anak usia dini hendaknya memiliki kemampuan berbahasa sebagai upaya untuk mengomunikasikan pendapat dan perasaan yang mereka miliki (Wahyuni & Novianti, 2021a). Salah satu keterampilan berbahasa yang hendaknya dimiliki adalah kemampuan berbicara (Mulyani et al., 2024; Ulfadilah & Setiasih, 2024). Sehingga sebagai orang tua atau guru, perlu memberikan stimulasi untuk mengasah kemampuan berbicara anak. Berbicara tidak hanya sebagai sarana komunikasi bagi anak, tetapi juga sebagai upaya stimulasi perkembangan lainnya. Dengan adanya kemampuan berbicara yang baik, anak akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan (Afian, 2023; Hayati & Na'imah, 2022). Anak juga dapat membuat hubungan social yang baik dengan lingkungan melalui kemampuan berbahasa, khususnya berbicara (Arum et al., 2022; Hayati & Na'imah, 2022). Walaupun pada kenyataannya kemampuan berbicara anak belum berkembang secara maksimal tanpa adanya stimulasi yang tepat.

Stimulasi kemampuan berbicara pada anak dapat dilakukan oleh lingkungan sekitar anak. Piaget (Afian, 2023; Soetjiningsih, 2014) menyebutkan, lingkungan memiliki kontribusi yang besar dalam perkembangan berbahasa khususnya kemampuan berbicara. Lingkungan akan rekonstruksi kemampuan berbahasa anak lewat pembiasaan dan pengalaman (Arum et al., 2022; Hayati & Na'imah, 2022). Selanjutnya, kemampuan berbicara pada anak akan mempengaruhi kemampuan berpikir anak (Aisyah, 2019; Bornstein, 2014) dan kemampuan Bahasa ekspresif, seperti berbicara dan menulis serta dapat mengembangkan Bahasa kedua pada anak (Ribot et al., 2017). Sehingga pemberian stimulasi berbicara akan berdampak kepada perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada 34 anak di salah satu PAUD yang ada di Gugus Anggrek Kota Bengkulu, pembelajaran konvensional yang telah dilakukan masih belum optimal untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak, khususnya kemampuan berbicara. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan, hanya 30% anak yang dapat menjawab secara spontan pertanyaan yang diajukan guru. Selain menjawab secara spontan anak-anak yang ada di kelas juga belum mampu memberikan jawaban dengan menggunakan kalimat kompleks yang memiliki struktur lengkap. Berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anaka Usia Dini, 2014) disebutkan bahwa anak usia 5-6 tahun hendaknya telah mampu menjawab pertanyaan secara spontan dan mampu menyusun kalimat dengan struktur lengkap yang memiliki subjek, predikat, objek, dan juga keterangan. Permasalahan terkait kemampuan berbahasa anak, dapat ditimbulkan karena kurang beragam kegiatan atau aktivitas bermain yang bertujuan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak (Hayati & Na'imah, 2022; Ruiyat et al., 2019). Selain pengaruh dari kegiatan bermain, stimulasi kemampuan berbahasa juga dipengaruhi oleh media belajar yang digunakan oleh guru. Belum adanya media belajar yang interaktif akan menimbulkan proses belajar yang hanya berpusat kepada guru (Khasanah et al., 2011; Rahmawati et al., 2016). Sehingga diperlukan kegiatan belajar yang inovatif untuk proses stimulasi kemampuan berbahasa anak, khususnya kemampuan berbicara.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak, salah satunya dengan menggunakan pembelajaran berbasis edutainment. Edutainment adalah desain pembelajaran yang menggabungkan antara pendidikan dan hiburan melalui sebuah pendekatan terstruktur agar tercapainya indikator pembelajaran (Rina, 2021). Edutainment dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Anikina & Yakimenko, 2015). Selain itu, edutainment juga dapat meningkatkan antusias belajar siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan (Wanabuliandari & Ardianti, 2023). Sehingga pengalaman belajar yang didapat anak akan berkesan dan menyenangkan. *Edutainment* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan dengan menggabungkan konsep pendidikan dan hiburan. Dengan menggunakan pendekatan edutainment sama halnya dengan melibatkan pandangan dan pengalaman secara personal, sehingga proses pembelajaran akan memberikan pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan pada peserta didik (Chilingaryan & Zvereva, 2020). Selanjutnya, pembelajaran berbasis edutainment juga bertujuan untuk membangun pengetahuan anak melalui berbagai pengalaman belajar yang menyenangkan (Agustriana et al., 2022), sehingga konsep belajar dengan pendekatan *edutainment* merupakan inovasi pembelajaran dengan cara menggabungkan antara hiburan dan Pendidikan (Andrioza & Zaman, 2016; Muyassaroh, 2019; Nurdin, 2021).

Dalam pembelajaran berbasis edutainment, terdapat beberapa prinsip yang hendaknya diterapkan dalam pelaksanaannya. Prinsip-prinsip tersebut antara lain pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, aman, nyaman, dan tidak memiliki tuntutan atau tekanan, berpusat kepada anak, relevan dan sesuai dengan kebutuhan, perkembangan, dan usia anak, melibatkan lingkungan atau bersifat social, mengakomodasi berbagai

kebutuhan anak atau inklusif, melibatkan aktifitas mental dan fisik secara bersamaan, serta pembelajaran dilaksanakan dengan *say, show, and check* (Sutarman & Asih, 2016).

Di Indonesia, penelitian terkait *edutainment* sudah dilakukan sebelumnya. Pembelajaran berbasis *edutainment* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (Afriyunda & Oktaviani, 2021), mengembangkan kecerdasan interpersonal (Agustriana et al., 2022), serta mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Nurdin, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh (Afriyunda & Oktaviani, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan hiburan seperti kegiatan bernyanyi akan berpengaruh terhadap kemampuan Bahasa Inggris khususnya mendengar karena proses belajar yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Agustriana et al., 2022) juga menjabarkan bahwa dengan adanya pembelajaran berbasis *edutainment* dapat melatih kecerdasan interpersonal anak karena proses belajar yang melibatkan hiburan akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurdin, 2021) juga memberikan gambaran dengan adanya kegiatan belajar yang melibatkan hiburan seperti pembelajaran berbasis *edutainment* yang memiliki konsep kreatif dan inovatif akan berdampak terhadap seluruh aspek perkembangan anak.

Walaupun demikian, kegiatan *edutainment* yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya hanya berfokus dengan kegiatan yang dapat langsung dilakukan dan belum melibatkan permainan berbasis teknologi. Sedangkan penelitian ini akan berfokus terhadap penggunaan website digital permainan *WordWall* sebagai bentuk pembelajaran berbasis *edutainment* yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan berbasis game edukasi dengan memanfaatkan teknologi. Oleh sebab itu, penelitian ini akan berfokus terhadap pemberian kegiatan belajar berbasis *edutainment* dengan menggunakan *game WordWall* untuk menstimulasi kemampuan berbahasa pada anak khususnya kemampuan berbicara sesuai dengan permasalahan penelitian yang telah dijelaskan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Penggunaan desain *ex post facto* dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji teori yang berkaitan dengan perkembangan Bahasa anak sesuai dengan rumusan hipotesis penelitian. Populasi dan sample pada penelitian ini terdiri dari 34 anak yang berusia 5-6 tahun. Pada penelitian ini, peneliti tidak memberikan *treatment* kepada anak dan hanya mengamati perubahan yang terjadi pada anak yang telah diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *edutainment* dengan menggunakan kegiatan bermain *WordWall*. Penelitian ini, mengikuti alur *ex post facto* yang dijabarkan oleh (Sugiyono, 2021) sebagai berikut.

$$O \times O_1$$

Keterangan:

- O : Kondisi sebelum Perlakuan
- X : Perlakuan dengan menggunakan *WordWall*
- O₁ : Kondisi setelah perlakuan

Kegiatan pengambilan data lapangan dilakukan setelah penerapan belajar dengan menggunakan website *WordWall*, sehingga data yang ada tidak dipengaruhi oleh variabel lain yang terlibat dalam penelitian. Penggunaan desain *ex post facto* pada penelitian ini, dilakukan dengan pengambilan data dengan menggunakan nilai harian anak yang kemudian diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS berdasarkan instrument yang sudah di validasi sebelumnya. Adapun hasil dari uji validasi instrument yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai ketepatan butir instrument yang digunakan. (Sugiyono, 2021) menyebutkan, instrument yang valid dapat digunakan untuk mengukur indikator yang diperlukan. Pada penelitian ini uji validitas didasarkan oleh *expert judgment*, kemudian dilakukan perhitungan berdasarkan uji lapangan dengan menggunakan Teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan keputusan sebagai berikut.

- Jika nilai r hitung $>$ r tabel maka valid
- Jika nilai r hitung $<$ r tabel maka tidak valid

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS for windows didapatkan hasil sebagai berikut:

Table 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir Amatan	r Hitung	r tabel (df=n-2)	Interpretasi
1	0.840	0.338	Valid
2	0.884	0.338	Valid
3	0.833	0.338	Valid
4	0.799	0.338	Valid
5	0.681	0.338	Valid
6	0.832	0.338	Valid
7	0.852	0.338	Valid
8	0.758	0.338	Valid
9	0.808	0.338	Valid
10	0.817	0.338	Valid
11	0.817	0.338	Valid
12	0.758	0.338	Valid

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa r hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa butir pernyataan dari instrument valid untuk digunakan. Adapun indicator pada setiap butir amatan ditujukan untuk melihat kemampuan berbahasa anak khususnya kemampuan berbicara yang meliputi penggunaan Bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain, kosakata dan pelafalan kata, serta kemampuan untuk memahami ucapan orang lain.

Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini dilakukan uji reliabilitas dengan kriteria bahwa tingkat Alpha hitung lebih besar dari koefisien Alfa Cronbach sebesar 0.6 maka data yang diujikan memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Adapun hasil dari perhitungan uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS for windows adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.950	12

Dari tabel di atas didapatkan bahwa hasil perhitungan Alpha sebesar 0.950. Hasil ini lebih besar dibandingkan 0.6, maka instrument dapat dikatakan memiliki reliabilitas tinggi untuk digunakan sebagai instrument penelitian. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah sample jenuh karena partisipan penelitian kurang dari 100 anak (Sugiyono, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di PAUD yang ada di gugus anggrek, kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan di analisis menggunakan t-test independent dengan bantuan perhitungan SPSS. Adapun pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah uji validitas instrument, uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji hipotesis (Ibrahim et al., 2018; Sugiyono, 2021).

Kegiatan *edutainment* dengan menggunakan WordWall pada penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan website WordWall yang bisa diakses pada laman WordWall.net yang bisa diakses dengan akun yang dimiliki guru. Penggunaan WordWall pada PAUD yang ada di gugus Anggrek kota Bengkulu sudah dilakukan sebelum pengambilan data oleh guru sejak dari awal tahun ajaran hingga pengambilan data dengan kurun waktu kurang lebih 3 bulan pada masa kegiatan belajar mengajar (KBM). Penerapan kegiatan *edutainment* dengan WordWall telah dilakukan berdasarkan tema belajar yang ada pada setiap sekolah seperti tema tanaman, binatang, dan kendaraan. Pemilihan tema ini disesuaikan dengan tema belajar yang dilaksanakan pada kegiatan KBM di masing-masing sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tes kepada partisipan penelitian yang berjumlah sebanyak 34 orang, peneliti melakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS for windows. Adapun perhitungan yang dilakukan meliputi pengujian instrument yang terdiri dari tahap uji validitas dan uji reliabilitas instrument. Selanjutnya, peneliti melakukan pengujian persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas, dan uji hipotesis.

Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis merupakan prosedur penelitian yang digunakan untuk memproses data agar data yang telah diperoleh dapat menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis. Dalam pelaksanaannya ada beberapa teknis analisis data hipotesis yang diujikan dengan menggunakan t-test independent. Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui pengaruh parsial dari variable bebas terhadap variable terikat. Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan (sig.) dengan nilai probabilitas 0.05. Berikut ini adalah hasil pengujian secara statistika.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normalitas data penelitian (Nuryadi et al., 2017). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji normalitas Lilliefors dengan software IBM SPSS statistic version 27 dengan kriteria berikut.

Ho: data tidak berdistribusi normal

H1: data berdistribusi normal

Dari perhitungan SPSS didapatkan hasil sebagai berikut.

Table 3. Hasil Uji Normalitas

Hasil	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post Test penggunaan WordWall berbasis Edutainment	.190	17	.104	.944	17	.371

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa nilai sig. >0.05, maka data menunjukkan hasil distribusi normal. Karena data menunjukkan distribusi normal, maka penelitian dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistic parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistic yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih Kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Nuryadi et al., 2017). Pada penelitian ini digunakan uji Levene dengan software IBM SPSS statistic version 27 untuk melihat homogenitas dari data yang telah dikumpulkan. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas dari data yang telah ada.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Butir Amanatan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	22.953	3	64	.000
Based on Median	13.945	3	64	.000
Based on Median and With adjusted df	13.945	3	36.977	.000
Based on Trimmed mean	22.739	3	64	.000

Berdasarkan hasil Tabel 4 didapatkan nilai sig 0.000<0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data post-test dari penggunaan website WordWall berbasis edutainment dibandingkan dengan hasil belajar dengan metode konvensional adalah berbeda atau tidak homogen.

Uji Linearitas

Menurut (Ibrahim et al., 2018), uji linearitas data digunakan untuk mengetahui hubungan antar variable yang linier atau tidak. Dalam penelitian ini, perhitungan uji linearitas dilakukan dengan menggunakan software IBM SPSS Statistic Version 27. Dari perhitungan ini didapatkan hasil sebagai berikut.

Table 5. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest Pembelajaran berbasis Edutainment dengan kegiatan WordWall	Between Groups	(Combined)	18.716	12	1.560	.559	.804
		Linearity	5.144	1	5.144	1.842	.246
		Deviation from Linearity	13.572	11	1.234	.442	.872
	Within Groups		11.167	4	2.792		
Total			29.882	16			

Berdasarkan Tabel 5 didapat hasil sig 0.872 > 0.005, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variable yang digunakan mempunyai hubungan yang linier.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat dari pengaruh kegiatan permainan WordWall berbasis edutainment dalam stimulasi kemampuan berbahasa anak. Adapun hasil uji hipotesis dengan menggunakan *software* IBM SPSS Statistic Version 27 adalah sebagai berikut.

Table 6. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berbahasa Anak	Equal variances assumed	37.231	.000	4.878	32	.000	9.00000	1.84487	5.24212	12.75788
	Equal variances not assumed			4.878	17.066	.000	9.00000	1.84487	5.10881	12.89119

Dari hasil independent sample test yang telah dilakukan, hasil perhitungan menunjukkan bahwa ada perbedaan pada hasil belajar anak khususnya pada kemampuan berbahasa setelah menggunakan kegiatan edutainment berupa permainan WordWall. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis uji Independent Sample T-Test dengan hasil sebesar 0.001 < 0.005 sehingga dapat disimpulkan melalui perhitungan SPSS bahwa penggunaan kegiatan edutainment melalui permainan WordWall memiliki pengaruh terhadap kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

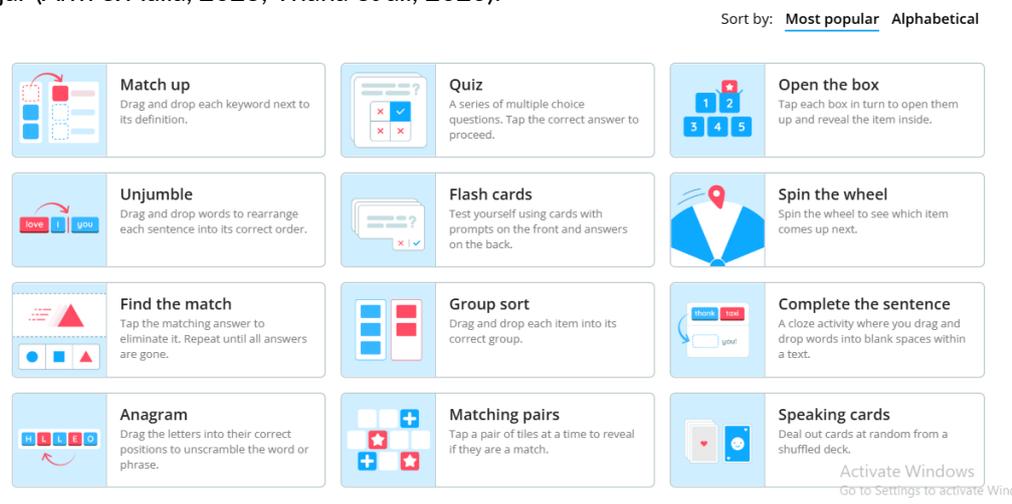
Hasil perhitungan juga diperkuat oleh pendapat Piaget (Soetjningsih, 2014) bahwa pembelajaran yang berulang dapat mengontruksi kemampuan berbahasa anak karena adanya stimulasi dengan menggunakan kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan permainan edukatif seperti penggunaan website permainan dapat meningkatkan konsentrasi anak serta memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan alat bermain yang menyenangkan (Aisy et al., 2024; Novianti et al., 2022). Dengan menerapkan kegiatan bermain berbasis edutainment dengan memanfaatkan aplikasi dan teknologi juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan turut serta menstimulasi kecerdasan lainnya seperti kecerdasan interpersonal (Agustriana et al., 2022) dan kecerdasan logika matematika (Andesta et al., 2024).

Manfaat pembelajaran berbasis edutainment dengan menggunakan permainan yang ada di website WordWall memiliki pengaruh dan dampak dalam perkembangan anak. Dalam jangka pendek, pembelajaran berbasis *edutainment* dengan menggunakan permainan WordWall akan melatih kecakapan berbahasa anak. Dengan pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, akan melatih kemampuan berbicara anak untuk merespon

pertanyaan guru. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan kosa kata anak karena adanya interaksi antara peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Piaget bahwa lingkungan sekitar akan mengontruksi kemampuan berbahasa khususnya berbicara pada anak (Afian, 2023; Soetjiningsih, 2014).

Penggunaan aplikasi pada WordWall sebagai upaya belajar berbasis *edutainment* memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam proses belajar dengan melibatkan teknologi. Saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal lumrah yang terjadi di era digital (Sartono et al., 2023). Penggunaan WordWall dalam pembelajaran akan memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung, sehingga pembelajaran akan lebih interaktif dan berpusat kepada anak (Harijanto et al., 2017; Sartono et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi pada pembelajaran akan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak, sehingga stimulasi perkembangan yang diberikan akan lebih maksimal, khususnya pada kemampuan berbahasa anak.

WordWall merupakan media yang dapat memberikan stimulasi secara efektif pada anak. Tidak hanya dikarenakan penggunaan media yang dekat dengan anak seperti penggunaan gawai, website WordWall juga didesain menarik untuk anak dengan berbagai bentuk kegiatan. Aktivitas yang menarik dengan melibatkan media akan berdampak kepada partisipasi anak dalam kegiatan belajar, sehingga hasil dari stimulasi yang diberikan akan lebih berdampak positif pada anak (Sukriah Siregar et al., 2022). Penggunaan jenis media yang tepat seperti WordWall yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif juga menjadi indikator ketercapaian kemampuan berbahasa karena anak akan terbiasa untuk turut serta secara aktif di dalam proses belajar (Alwi & Aulia, 2023; Triana et al., 2020).



Gambar 1. Kegiatan yang ada pada website WordWall

Dapat dilihat pada Gambar 1 bahwa terdapat berbagai kegiatan yang dapat diakses dan dibuat seperti *Match Up*, *Quiz*, *Open the Box*, dan lainnya. Hal ini akan memberikan banyak pilihan kepada guru dan anak untuk belajar terkait satu tema yang sama dengan berbagai kegiatan yang berbeda. Selain itu, pada setiap kegiatan yang ada di website WordWall juga dapat disertai dengan gambar dan kata yang sesuai berdasarkan tema yang akan dibahas.



Gambar 2. Website Wordwall "Spin The Wheel" Tema Buah

Dalam kegiatan *edutainment* pada penggunaan website WordWall untuk stimulasi kemampuan berbahasa anak, guru berperan sebagai fasilitator. Adanya perpindahan paradigma pembelajaran yang modern dengan melibatkan aplikasi digital seperti WordWall memberikan kesempatan kepada guru untuk aktif sebagai fasilitator yang mendorong anak agar dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran (Afriani et al., 2024). Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan WordWall, guru akan memberikan pertanyaan pemantik berdasarkan gambar dan tulisan yang muncul ketika permainan dilakukan. Pada saat ini lah, motivasi yang diberikan oleh guru akan mendorong anak untuk terlibat dan memberikan pandangan mereka. Pertanyaan pemantik dari guru dapat mendorong rasa percaya diri anak untuk menyampaikan pendapat mereka terkait materi atau gambar yang tersedia (Anggraeni, 2017; Wardani et al., 2021). Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar dengan menggunakan WordWall juga dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan mengingat anak (Wilde et al., 2016) karena adanya interaksi yang dibangun antara guru dan anak serta anak bersama dengan teman sebaya.

Selanjutnya, dengan menggunakan berbagai permainan yang ada pada website WordWall, hal ini akan berdampak terhadap kemampuan berfikir anak. Penggunaan WordWall dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak karena adanya inovasi pembelajaran yang menarik bagi anak (Istiqomah et al., 2024; Legi et al., 2023). Guru dapat menerapkan pembelajaran kolaboratif dan diferensiasi yang melibatkan antara teknologi dan pembelajaran yang bersifat menghibur melalui berbagai permainan yang ada pada website WordWall (Afriani et al., 2024). Karena adanya gambar dan huruf, dapat mengajarkan kemampuan berbahasa dengan berfikir simbolik (Hewi & Asnawati, 2021). Setelah anak dapat berpikir berdasarkan simbol yang diberikan, hal ini akan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak (Rosalianisa et al., 2023). Sehingga secara tidak langsung, penggunaan WordWall dalam stimulasi kemampuan berbahasa akan menstimulasi kemampuan berpikir logis, kritis, dan kolaboratif pada anak.

Pembelajaran berbasis *edutainment* dengan memanfaatkan WordWall merupakan salah satu bentuk pembelajaran digital yang melibatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan perkembangan system pembelajaran pasca pandemic yang menuntut penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Wahyuni & Novianti, 2021b). Dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan video conference, pembelajaran berbasis *edutainment* dengan memanfaatkan game digital seperti WordWall dapat memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak untuk terlibat di dalam pembelajaran (Agustriana et al., 2022; Andesta et al., 2024). Sehingga pembelajaran akan berpusat pada anak.

Walaupun demikian, peneliti sadar bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Peneliti berfokus terhadap pengaruh pendekatan *edutainment* dengan menggunakan website WordWall untuk menstimulasi kemampuan berbahasa khususnya pada kemampuan berbicara. Hal ini juga tidak lepas dari masih terbatasnya aplikasi atau website yang bisa diakses oleh peneliti dan guru mengingat letak geografis dari lokasi penelitian. Sehingga peneliti berharap, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk melihat manfaat dari pendekatan pembelajaran *edutainment* dengan memanfaatkan teknologi seperti permainan berbasis aplikasi dan juga website permainan yang telah ada.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan, kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbicara anak dapat di stimulasi dengan menggunakan konsep pembelajaran *edutainment* dengan aktivitas WordWall. Anak menunjukkan perkembangan dalam memahami susunan kata, penggunaan kosakata yang lebih beragam, berbicara dengan dua arah, berkomunikasi secara efektif dan efisien, serta dapat mengungkapkan pendapat mereka. Selain itu, dengan adanya pembelajaran *edutainment* dengan menggunakan kegiatan WordWall memberikan pengalaman belajar yang berpusat kepada anak dan banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri sesuai dengan perspektif yang mereka miliki. Walaupun demikian, kegiatan *edutainment* masih memiliki keterbatasan dalam penerapan karena masih bertahap penerapan *edutainment* dalam pembelajaran khususnya pemanfaatan website seperti WordWall.

5. ACKNOWLEDGMENTS

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu atas kesempatan dan kepercayaan yang telah diberikan dalam mengembangkan kemampuan diri sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada 34 anak-anak di Gugus Anggrek Kota Bengkulu yang telah berpartisipasi dalam penelitian dan pengumpulan data.

6. REFERENSI

- Afian, B. H. N. (2023). Penguasaan bahasa ekspresif anak usia dini pasca pembelajaran daring. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 442–453. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.342>
- Afriani, G., Soegiarto, I., Suyuti, S., Amarullah, A., & Aristanto, A. (2024). Transformasi guru sebagai fasilitator pembelajaran di era digital. *Global Education Journal*, 2(1), 91–99. <https://doi.org/10.59525/GEJ.V2i1.332>
- Afriyuninda, E., & Oktaviani, L. (2021). The use of English songs to improve English student's listening skills. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 80–85. <https://doi.org/10.33365/JELTL.V2i2.1442>

- Agustriana, N., Kurniah, N., Alexon, Sasongko, R. N., & Kusumah, R. G. T. (2022). Implementation of edutainment-based learning centers to improve children's interpersonal Intelligence. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4760–4772. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V6I5.2790>
- Aisyah, S. (2019). Development of thinking skills in early childhood. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 1(1), 46–60. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v1i1.17>
- Aisy, N. R., Dwi Sartika, I., Murtopo, A., & Wahyuni, D. (2024). Game digital tebak gambar bearifan lokal budaya Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 39–51. <https://doi.org/10.33387/CAHAYAPD.V6I1.7457>
- Alwi, N. A., & Aulia, D. (2023). Digital flash card media for early reading learning in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 8–17. <https://doi.org/10.23887/JISD.V7I1.56995>
- Andesta, D., Muhtarom, Sartika, I. D., Wahyuni, D., Febrianti, & Dewi, K. (2024). Digital-based logma educational game on early childhood logic-mathematics intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 19–30. <https://doi.org/10.17509/CD.V15I1.66904>
- Andriozza, & Zaman, B. (2016). Edutainment dalam mata pelajaran pendidikan agama islam. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 8(1), 117–144. <https://doi.org/10.18326/MDR.V8I1.117-144>
- Anggraeni, A. D. (2017). Kompetensi kepribadian guru membentuk kemandirian anak usia dini. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 28. <https://doi.org/10.24235/AWLADY.V3I2.1529>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 166(2015), 475–479. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>
- Arum, R. P., Putro, K. Z., Jatmiko, A., & Na'imah. (2022). Strategies to improve oral communication ability through early children's show and tell method. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.14421/JOYCED.2022.21-01>
- Bornstein, M. H. (2014). *Sensitive periods in development: Interdisciplinary perspectives*. Psychology Press. <https://www.routledge.com/Sensitive-Periods-in-Development-interdisciplinary-Perspectives/Bornstein/p/book/9780898596960>
- Chilingaryan, K., & Zvereva, E. (2020). Edutainment as a new tool for development. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, VI(16). <http://ijaedu.ocerintjournals.org>
- Hariyanto, B., Kusbianto, D., & Nova, B. P. (2017). Pengembangan sistem informasi proses belajar mengajar online dengan menggunakan metode pembelajaran student centered learning (SCL). *Jurnal Informatika Polinema*, 4(1), 17–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.33795/jip.v4i1.139>
- Hayati, S. N., & Na'imah. (2022). Analisis kompetensi berbicara anak usia dini pada masa new normal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3203–3217. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2107>
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2021). Strategi pendidik anak usia dini era covid-19 dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V5I1.530>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian* (I. Ismail, Ed.). Gunadarma Ilmu.
- Istiqomah, D., Atika, N., Sartika, I. D., & Wahyuni, D. (2024). Pengaruh pendekatan pembelajaran STEAM terhadap kemampuan numerasi anak usia 4-5 Tahun. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 56–69. <https://doi.org/10.33367/PIAUD.V4I1.5150>
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.26877/PAUDIA.V1I1.261>
- Legi, H., Damanik, D., & Giban, Y. (2023). Transforming education through technological innovation in the face of the era of society 5.0. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.55904/EDUCENTER.V2I2.822>
- Mulyani, W. H., Sufa, F. F., & Wahyuseptiana, Y. I. (2024). Peningkatan Kemampuan pra membaca dan pra menulis melalui collaborative play usia 4-5 tahun. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 217–223. <https://doi.org/10.33087/DIKDAYA.V14I1.625>
- Muyassaroh, N. F. (2019). Edutainment karaoke dalam pengembangan kecerdasan pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(3), 98–104. <https://doi.org/10.31004/AULAD.V2I3.42>
- Novianti, R., Marega, D., & Wahyuni, D. (2022). Tebona: Permainan untuk melatih konsentrasi anak. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.19109/RA.V6I1.13292>
- Novitasari, N., Habibah, F. H., Yuniar, D. V., Sulistiowati, I. S., Erlina, K. R., Umah, K., Hilya, N., Rahayu, R. N., Kholifah, S., Mahfudhoh, S., Muafiyah, S., Mustafidah, S. Z., & Azkiyyah, C. (2022). Perancangan kelas desain interior dalam membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 52–61. <https://doi.org/10.37985/MURHUM.v3i2.128>
- Nurdin. (2021). Penerapan konsep pembelajaran inovatif dan kreatif melalui pembelajaran berbasis edutainment dalam pembelajaran di PAUD. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 56. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.32>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Biantara, M. (2017). *Buku ajar dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku Media.

- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 137 (2014).
- Rahmah, M., S. I., & Yarni, L. (2024). Psikologi Perkembangan Prantal, Usia Dini, Dan Anak: Hakikat Perkembangan Dan Pertumbuhan. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 317–328. <https://doi.org/10.61132/YUDISTIRA.V2I1.475>
- Rahmawati, W., Nugraheni, A., & Rahmadi, F. A. (2016). Pengaruh stimulasi media interaktif terhadap perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro (Diponegoro Medical Journal)*, 5(4), 1873–1885. <https://doi.org/10.14710/DMJ.V5I4.15982>
- Ribot, K. M., Hoff, E., & Burrige, A. (2017). Language use contributes to expressive language growth: Evidence from bilingual children. *Child Development*, 00(3), 1–940. <https://doi.org/10.1111/cdev.12770>
- Rina, N. (2021). Communication education of learning media analysis using science edutainment approach. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 7(2), 112–118. <http://journals.telkomuniversity.ac.id/liski112JurnalIlmiahLISKI>
- Rosaliana, R., Purwoko, B., Nurchayati, N., & Subrata, H. (2023). Analisis kemampuan berbahasa dan mengenal konsep bilangan anak melalui teknologi pada era digita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1996–2010. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V7I2.3843>
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, & Karnadi. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara dengan bercerita menggunakan komik elektronik tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518–526. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V3I2.256>
- Santrock, J. W. (2008). *Perkembangan anak* (11th ed.). Erlangga.
- Sartono, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika. (2023). Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Journal on Education*, 1, 8292. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Soetjningsih. (2014). *Tumbuh kembang anak* (I. G. Ranuh, Ed.; 2nd ed.). Buku Kedokteran EGC.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sukriah Siregar, Y., Darwis, M., Baroroh, R., Andriyani, W., Penulis, K., Yani, :, & Siregar, S. (2022). Peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik pada masa pandemi covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69–75. <https://doi.org/10.56972/JIKM.V2I1.33>
- Sutarman, M., & Asih. (2016). *Manajemen pendidikan usia dini: Filosofi, konsep, prinsip, dan aplikasi*. Pustaka Setia.
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan media bigbook alfabet untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf alfabet anak usia 4-5 tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- Ulfadilah, N., & Setiasih, O. (2024). Kegiatan jurnal pagi sebagai upaya mengembangkan kemampuan pra literasi anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 351–358. <https://doi.org/10.26877/PAUDIA.V13I2.1062>
- Wahyuni, D., & Novianti, R. (2021a). Pandangan anak tentang kebijakan belajar dari rumah selama pandemi covid-19. *Pesona Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 115–127. <https://doi.org/10.24036/115113>
- Wahyuni, D., & Novianti, R. (2021b). Pandangan anak tentang kebijakan belajar dari rumah selama pandemi covid-19. *Pesona Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 115–127. <https://doi.org/10.24036/115113>
- Wanabuliandari, S., & Ardianti, S. D. (2023). Effectiveness of edutainment module based on local excellence of Pantai Utara Indonesia reviewed from students' concept understanding. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(3), 41–46. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.03.05>
- Wardani, I. K., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2021). Hubungan antara peran guru dengan rasa percaya diri anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(4), 225–233. <https://doi.org/10.20961/KC.V9I4.54845>
- Wilde, de A., Koot, H. M., & Lier, P. A. C. (2016). Developmental links between children's working memory and their social relations with teachers and peers in the early school years. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 44(1), 19–30. <https://doi.org/10.1007/S10802-015-0053-4>
- Wiresti, R. D., & Na'imah, N. (2020). Aspek perkembangan anak : Urgensitas ditinjau dalam paradigma psikologi Perkembangan Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(1), 36–44. <https://doi.org/10.31004/AULAD.V3I1.53>