

Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis *Wordwall* Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak 4-5 Tahun

Levi Oga Rostita¹, Rika Partika Sari², Ranny Fitria Imran³

Affiliation:

Universitas Dehasen Bengkulu

Corresponding Author:

leviogarostita@gmail.com



Abstrak

This study aims to examine and analyze the effectiveness of Wordwall-based interactive digital media in stimulating the language development of children aged 4–5 years. The study used a quantitative approach using a quasi-experimental design involving two groups: an experimental group and a control group. The population consisted of 30 children enrolled in Classes A1 and A2 at PAUD Mekar Melati, with 15 children assigned to the control group (A1) and 15 children assigned to the experimental group (A2). The control group received conventional learning instruction using picture cards, while the experimental group was taught using Wordwall-based interactive digital media. Data were collected through pre-test and post-test assessments to measure children's language development before and after the implementation of the treatment. The collected data were analyzed using an Independent Samples t-test following prerequisite tests of normality and homogeneity. The findings revealed a statistically significant difference in language development between children in the experimental group and those in the control group. This result was evidenced by a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.028 (< 0.05), indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. Furthermore, the post-test results demonstrated that the mean score of the experimental group was higher than that of the control group. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall-based interactive digital learning media is effective in enhancing the language development of children aged 4–5 years.

Keywords: Digital Media, Language Development, Wordwall.

Pendahuluan

Taman Kanak-kanak atau sering disebut dengan TK Dan Pos Paud /Satuan Pendidikan Sejenisnya (SPS) adalah salah satu Pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini. Anak usia dini Adalah anak usia 0-6 tahun yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini anak-anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga merupakan masa yang tepat untuk belajar. Anak-anak pada masa usia dini berada di masa *golden age*, era global industri 4.0 yang artinya seorang anak memiliki potensi terbaik untuk berkembang (Kartini et al., 2023).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Syofiyanti et al., 2024).

Berdasarkan (Permendikbud Nomor 137, 2014) bertujuan merangsang enam aspek perkembangan: nilai agama-moral, kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, dan

seni. Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan Adalah aspek perkembangan Bahasa. Perkembangan bahasa anak usia dini perlu ditingkatkan dalam setiap sekolah. Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam mempengaruhi perkembangan anak sebab kemampuan dalam berbahasa merupakan tahapan awal untuk anak bisa berkomunikasi sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun di lingkungan sosial lainnya.

Selain itu perkembangan bahasa juga merupakan aspek penting karena perkembangan bahasa dapat mendukung berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti aspek kognitif, sosial, dan literasi. Memiliki keterampilan berbahasa sejak dini dapat menghasilkan berbagai manfaat untuk anak dapat berkembang menjadi individu yang cerdas serta dewasa. Kapabilitas berbahasa juga sangat dibutuhkan sebagai tahapan awal anak dalam memaksimalkan potensi dan bakat yang dimiliki anak (Rodia, 2023).

Di era digital saat ini, ada banyak jenis stimulasi yang bisa digunakan untuk memicu perkembangan bahasa anak. Media digital bisa membawa efek positif di kehidupan anak maupun dewasa. 5 Media Edukasi seperti media interaktif, DVD edukasi, serta program televisi yang berbasis edutainment merupakan hal sangat potensial untuk menjadikan suatu media berefek

positif dan meminimalisir efek negatif dari penggunaan media tersebut (Rahmawati et al., 2016)

Dengan memanfaatkan media digital, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, seperti animasi video, permainan edukatif, dan simulasi untuk anak usia dini. Hal ini memudahkan anak memahami konsep dasar dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini memberikan banyak manfaat positif. Melalui akses ke sumber belajar beragam seperti e-book dan materi interaktif lainnya, anak dapat meningkatkan keterampilan bahasa, literasi, dan matematika secara efektif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistic atau cara-cara lain yang dari kuantifikasi (pengukuran) (Sujarweni, 2025).

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quassi eksperimen*. Metode penelitian *quassi eksperimen* adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol dan sering penelitian eksperimen dilakukan di laboratorium (Sugiyono, 2023). Penelitian ini berfokus pada pengukuran peran media interaktif digital sebagai alat pembelajaran bahasa anak usia dini di PAUD Mekar Melati Kaur.

Menurut (Sugiyono, 2019) jenis eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari jenis kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrol. Jenis eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah jenis

kuasi eksperimental design, dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Desain*, yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimental).

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media digital interaktif berbasis *Wordwall* dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media interaktif digital *wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media kartu gambar dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Mekar Melati, Desa Kepala Pasar, Kecamatan Kaur Selatan, Kabupaten Kaur dengan melibatkan anak usia 4–5 tahun sebagai subjek penelitian. Kelas eksperimen berjumlah 15 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, sedangkan kelas kontrol berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Data hasil penelitian diperoleh dari nilai pretest dan posttest perkembangan bahasa anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut disajikan hasil perolehan skor tersebut:

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas

Komponen	Kelompok kontrol	Kelompok Eksperimen
Jumlah anak	15	15
Nilai tertinggi	11	10
Nilai terendah	7	7
Rata rata	8,53	8,73
Standar devisiasi	1.060	884

Berdasarkan data pada tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen (8,73) lebih besar dibandingkan kelompok kontrol (8,53). Hal ini berarti dua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama. Dari hasil tersebut kemudian dilakukan intervensi kedua kelompok, kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan game interaktif berbasis *Wordwall*. Sedangkan kelas kontrol tidak

dilakukan perlakuan yaitu kelompok ini tetap pembelajaran secara konvensional.

Tabel 2. Hasil uji hipotesis

Komponen	Hasil posttest	
	Kelompok kontrol	Kelompok Eksperimen
Jumlah anak	15	15
Nilai tertinggi	12	12
Nilai terendah	8	9
Rata rata	9,87	10,60
Standar deviasi	990	986
Hasil uji normalitas	Normal	Normal
Hasil uji homogenitas	Homogen	
	Ho ditolak dan Ha diterima	

Hasil posttest pada tabel 2 diatas, memperlihatkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen (10,6) lebih tinggi dari kelompok kontrol (9,86). Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok sama-sama mengalami peningkatan. Kemudian hasil dari posttest kedua kelompok dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS 25 dan memakai analisis *Shapiro Wilk* untuk menentukan normalitasnya, sehingga diperoleh hasil lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan Uji Homogenitas, dalam penelitian ini menggunakan analisis *Levene* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Berdasarkan sehingga dapat diperoleh dari hasil analisis homogenya yaitu $0,884 > 0,05$, maka ditarik kesimpulan bahwa data hasil penelitian berasal dari kelas homogen atau memiliki karakter yang sama. Berdasarkan hasil analisis normalitas dan homogenitas, menunjukan bahwa data yang didapatkan berdistribusi normal dan kedua kelas bersifat homogen. Selanjutnya, dilakukan analisis hipotesis dengan menggunakan analisis indenpenden sampel t-test menggunakan aplikasi SPSS 25. Analisis indenpenden sample t-test dilakukan dengan tujuan guna mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel tidak berpasangan atau dengan kata lain kedua sampel berasal dari subjek yang berbeda dan tidak saling berkaitan. Berdasarkan hasil uji indenpenden sample t-test diatas diperoleh

nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,028. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,028 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak, seperti menyebutkan kata, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan perasaan. Hal ini disebabkan karena media *Wordwall* bersifat interaktif dan menarik sehingga meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada tanggal 12 febuari sampai 12 maret 2026. Penelitian ini dilaksanakan atau dilakukan pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada masing-masing kelas, kegiatan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal perkembangan bahasa anak, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, dan diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa anak setelah diberikan perlakuan.

Keberhasilan penggunaan *wordwall* sebagai media digital interaktif dalam penelitian ini tercermin dari indikator perkembangan bahasa yang diterapkan. Pada indikator yang mengukur kemampuan menyebutkan kata-kata yang dikenali, anak-anak dapat dengan mudah mengenali dan menyebutkan berbagai kosakata setelah mendapatkan rangsangan melalui gambar, teks, dan suara yang disajikan di media *wordwall*. Aktivitas permainan interaktif sangat membantu anak dalam mengingat dan memahami kosakata baru dengan lebih efisien.

Peneliti memilih menggunakan media digital interaktif berbasis *Wordwall* karena platform ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif bagi anak-anak di usia dini. Pemilihan *wordwall* di dasarkan pada sifat alami anak usia dini yang cenderung lebih cepat belajar melalui bermain, dengan visual yang menarik, elemen suara, serta kegiatan yang membutuhkan partisipasi aktif dari anak. Selain itu, penerapan *wordwall*

bertujuan untuk menciptakan interaksi yang aktif antara media pembelajaran dan peserta didik, sehingga anak tidak sekadar mendengarkan penjelasan dari guru dengan pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan edukatif yang diberikan.

Sesuai dengan indikator penelitian yang digunakan yakni pada indikator menyebutkan kata yang dikenal dan menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, anak-anak menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam memahami instruksi serta merespons pertanyaan yang diajukan selama proses belajar. Melalui fitur permainan yang ada pada *wordwall*, anak-anak didorong untuk berpikir secara aktif dan memberikan jawaban secara langsung, sehingga kemampuan mereka dalam memahami bahasa reseptif dapat berkembang dengan lebih maksimal.

Selanjutnya, pada indikator yang mengekspresikan perasaan melalui kata sifat seperti keren, bahagia, nakal, irit, dermawan, pemberani, dan buruk, anak tampak lebih berani serta yakin saat menyampaikan pendapat dan emosinya. Media yang menarik dikombinasikan dengan suasana pembelajaran yang menggembirakan membuat anak lebih aktif dalam berbicara menggunakan kosakata sederhana yang relevan dengan konteks belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital interaktif yang berbasis *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang komunikatif, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif para peserta didik.

Di sisi lain, pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional berupa kartu gambar, proses pembelajaran berjalan dengan baik, namun interaksi yang terjadi lebih terbatas dibandingkan dengan kelas eksperimen. Anak-anak hanya melihat gambar yang ditunjukkan oleh guru tanpa elemen permainan interaktif atau umpan balik langsung dari media pembelajaran. Hal ini membuat beberapa anak tampak kurang fokus, cepat merasa bosan, dan tidak semua dari mereka aktif dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat. Penggunaan kartu gambar memang membantu anak dalam mengenali kosakata, tetapi stimulasi yang diberikan belum seefektif media *Wordwall*

yang memadukan elemen visual, audio, dan kegiatan bermain secara bersamaan.

Berdasarkan temuan dari penelitian tersebut, peningkatan kemampuan bahasa anak di kelas eksperimen lebih unggul daripada di kelas kontrol. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital interaktif yang berbasis *Wordwall* merupakan metode yang lebih efektif dalam pengajaran bahasa untuk anak-anak usia dini dibandingkan dengan media tradisional seperti kartu gambar. Media *Wordwall* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta dapat meningkatkan partisipasi aktif anak sepanjang proses pembelajaran.

Hal ini juga didukung dengan hasil uji analisis data yang sudah disajikan di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig) adalah $0,028 < 0,05$, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga hal tersebut dapat menjadi dasar keputusan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara anak yang menggunakan media *wordwall* dan yang tidak menggunakan media *wordwall* dalam proses pembelajaran. Dan terjadi peningkatan nilai yang cukup signifikan sehingga media pembelajaran *wordwall* adalah kegiatan yang efektif digunakan guna mempengaruhi kemampuan bahasa anak kelas A PAUD Mekar Melati.

Peningkatan kemampuan bahasa anak terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan kata, menjawab pertanyaan, serta mengungkapkan perasaan dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan berani dalam berkomunikasi.

Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif *wordwall* terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak.

Teori Behaviorisme menjelaskan bahwa anak belajar bahasa melalui proses penguatan dan pembelajaran. Skinner, (1957) dalam (Anisyah et al., 2026) mengemukakan bahwa anak-anak memperoleh bahasa dengan cara meniru ucapan orang dewasa dan mendapatkan respons positif atas ucapan

mereka. Misalnya, ketika seorang anak mengatakan "mobil" dan orang dewasa merespons dengan senyuman dan pujian, anak tersebut lebih mungkin untuk mengulangi kata tersebut di masa depan.

Penggunaan media digital interaktif *wordwall* terbukti mampu menstimulasi perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia 4–5 tahun melalui berbagai permainan yang mendorong anak untuk aktif mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, serta berani mengungkapkan pikiran menggunakan kosakata dan kalimat sederhana. *wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak karena menyajikan tampilan visual yang menarik dan kegiatan yang tidak hanya menuntut anak menjawab, tetapi juga mengulang kalimat serta mendeskripsikan objek menggunakan kata sifat, sehingga perkembangan bahasa anak dapat berlangsung secara seimbang. Selain itu, media *wordwall* yang menggabungkan unsur gambar dan suara membantu anak lebih mudah mengingat bunyi dan makna kata. Hal ini berdampak pada kemampuan anak dalam memahami pertanyaan, menjawab sesuai konteks, serta mengungkapkan perasaan dan pikirannya menggunakan kosakata baru. Dengan demikian, indikator perkembangan bahasa seperti kemampuan mengikuti perintah dan menggunakan kalimat deskriptif dapat berkembang lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran, misalnya pada tema hewan, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi anak. Melalui interaksi langsung dengan media, anak terdorong untuk aktif berkomunikasi, baik dalam merespons instruksi maupun dalam menjelaskan karakteristik objek, sehingga kemampuan bahasa anak dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Salsabila C et al., 2025) yang menemukan perbedaan peningkatan kemampuan kosakata yang signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan *wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan kosakata anak usia dini melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian (Rahmadhani

& Hartati, 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan game *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca anak usia dini melalui pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Menurut (Lubis & Nuriadin, 2022) aplikasi *Wordwall* sangat disarankan untuk pendidik gunakan akan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa agar tidak jenuh dalam belajar. Aplikasi *wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, selain itu dengan adanya aplikasi *wordwall* membuat peserta didik dan pengajar tidak merasa jenuh serta mudah diakses oleh siswa.

Penggunaan media digital interaktif *Wordwall* terbukti mampu menstimulasi perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia 4–5 tahun melalui berbagai permainan yang mendorong anak untuk aktif mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, serta berani mengungkapkan pikiran menggunakan kosakata dan kalimat sederhana. *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak karena menyajikan tampilan visual yang menarik dan kegiatan yang tidak hanya menuntut anak menjawab, tetapi juga mengulang kalimat serta mendeskripsikan objek menggunakan kata sifat, sehingga perkembangan bahasa anak dapat berlangsung secara seimbang. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran, misalnya pada tema hewan, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Mekar Melati Kaur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif *wordwall* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,028 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bahasa anak yang menggunakan media *wordwall* dan yang tidak menggunakannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan pembelajaran di Pendidikan anak usia dini.

Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui media digital interaktif seperti Wordwall. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar anak serta memudahkan anak dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan menarik bagi anak.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti Wordwall dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan variasi metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan anak usia dini

Daftar Pustaka

Anisyah, N., Nasution, N. A. D., Zaida, N. A., Hafizotun, L., Anggraini, D. D., Harlina, & Rahayu, P. D. (2026). Perkembangan

Bahasa dan Literasi Anak Usia Dini. CV. RA-MEDIA PUBLISHING.

Kartini, U., Fatkhurrohman, I., & Rondli, W. S. (2023). Pengembangan Metode Cerita Gambar Berbasis Website Interaktif Dalam Kemampuan Bahasa Lisan Dan Budaya Lokal Bagi Anak Paud. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2).

Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.

Permendikbud Nomor 137, 167 (2014).

Rahmadhani, S., & Hartati, S. (2024). Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak di TK IT Adzkia III Padang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15486–15496.

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.

Rodia, R. S. (2023). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Denali Development Center. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 35–41.

Salsabila C, Nurjannah, E, M., & Winda U, S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Dengan Game Literasi Digital Melalui Aplikasi Wordwall. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4369–4377.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D. ALFABETA.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. ALFABETA.

Sujarweni, V. W. (2025). Metodologi Penelitian. PUSTAKA BARU PRESS.

Syofiyanti, D., Handayani, F. F., Tabi'in, A., Hazmar, R., & Sujani, E. H. (2024). Perkembangan Anak Usia Dini (Ditinjau Dari Berbagai Aspek). Dotplus Publisher.