



Literatur Review: Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini

Nabila Zakiyyatul Af'idah¹

¹Universitas Negeri Semarang

Email Korespondensi: nabilazakiyyatul28@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Minat yang kuat dalam pembelajaran pada tahap awal dianggap sangat penting dalam membentuk dasar pembelajaran yang kokoh dan mengembangkan motivasi intrinsik terhadap proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak penggunaan aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar pada anak usia dini. Penelitian ini merupakan sebuah tinjauan literatur yang bertujuan untuk menemukan bagaimana aplikasi *Wordwall* memengaruhi minat belajar pada anak usia dini. Pendekatan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis literatur. Sumber data yang dianalisis termasuk artikel ilmiah dan literatur lain yang relevan yang membahas dampak aplikasi *Wordwall* terhadap minat belajar anak usia dini. Temuan dari berbagai literatur menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini. Dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, aplikasi ini efektif dalam membangkitkan minat belajar anak-anak. Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang berharga dan relevan bagi pendidik, peneliti, dan pengembang aplikasi *Wordwall*, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci : *Wordwall*, Minat Belajar, Anak Usia Dini

Literature Review: The Effect of the *Wordwall* Application on Interest in Learning in Early Childhood

ABSTRACT

*A strong interest in learning during the early stages is considered crucial in forming a solid foundation for learning and developing intrinsic motivation towards the learning process. The aim of this research is to investigate the impact of using the *Wordwall* application on the learning interest of young children. This study is a literature review aimed at exploring how the *Wordwall* application affects the learning interest of young children. The methodological approach employed in this research is literature analysis. The data sources analyzed include scientific articles and other relevant literature discussing the impact of the *Wordwall* application on the learning interest of young children. Findings from various literature indicate that the *Wordwall* application has significant potential in enhancing the learning interest of young children. Through an interactive and enjoyable approach, this application effectively stimulates children's interest in learning. This research is expected to provide valuable and relevant insights for educators, researchers, and *Wordwall* application developers, as well as make a positive contribution to the development of early childhood education.*

Keywords: Wordwall, Learning Interest, Early Childhood



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa di mana setiap anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan mereka, yang kemudian berdampak pada kehidupan mereka sebagai orang dewasa. Menurut Pradona dan Qarni (2023), anak-anak adalah pewaris masa depan bangsa yang memerlukan pengetahuan, kemampuan, dan karakter moral yang baik. Orang tua dan guru mereka akan memupuk karakter yang cerdas dan moral ini pada anak-anak (Mawarti, A. 2022). Di Indonesia, anak usia dini didefinisikan sebagai anak-anak berusia 0-6 tahun. Namun, National Association for the Education of Young Children (NAEYC) menganggap anak-anak berusia 0-8 tahun sebagai anak usia dini (Gunawan et al., 2023).

Dalam perkembangan manusia, anak-anak usia dini sering disebut sebagai “golden age” atau “masa emas” (Juwita, T. & Yunitasari, S. E., 2024). Ini adalah periode penting dalam kehidupan seseorang di mana pertumbuhan fisik, kognitif, emosional, dan sosial seseorang berkembang dengan cepat dan signifikan. Otak anak-anak sangat bergerak saat mereka tumbuh dan responsif terhadap lingkungannya (Nurhayati, R. 2020). Di masa depan, ada kesempatan yang luar biasa untuk meningkatkan pendidikan, kesehatan, dan kesejahteraan anak.

Anak usia dini adalah bagian penting dari perkembangan pendidikan. Pada periode ini fondasi pembelajaran dan minat belajar yang kuat sangatlah penting untuk membentuk kecakapan akademis dan keterampilan sosial anak di masa depan (Husain et al., 2020). Oleh karena itu, menjaga dan merangsang minat belajar anak usia dini menjadi fokus utama dalam konteks pendidikan.

Saat ini adalah era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju (Latifah, L. dan Ngalmun, N. 2023). Teknologi telah menjadi hal yang tak terhindarkan dalam pendidikan. Teknologi pendidikan menawarkan banyak kesempatan dan keuntungan besar untuk proses pembelajaran. Kemampuan untuk meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran merupakan keuntungan utama penggunaan teknologi pendidikan (Said, S. 2023). Anak-anak dapat mengikuti pelajaran kapan saja dan di mana saja melalui platform daring dan aplikasi pendidikan. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Teknologi pendidikan juga dapat meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa (Asmara e al., 2023). Alat pembelajaran digital seperti simulasi, game edukatif, dan platform kolaboratif memungkinkan anak usia dini terlibat secara aktif dalam proses belajar, yang kemudian meningkatkan minat dan dorongan mereka untuk belajar. Wordwall adalah salah satu aplikasi yang menarik perhatian, sebuah alat pembelajaran berbasis teknologi yang dimaksudkan untuk membantu anak usia dini memperluas kosa kata dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Sejauh mana aplikasi Wordwall dapat mempengaruhi minat belajar anak usia dini masih belum jelas. Oleh karena itu sangat penting bahwa penelitian ini meneliti bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini dan bagaimana dampaknya terhadap proses pembelajaran mereka. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh aplikasi Wordwall. Para pendidik dan pengembang kurikulum akan dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk anak usia dini.

Penelitian ini dapat memberikan pandangan baru tentang bagaimana teknologi pendidikan dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di

tahap awal kehidupan anak. Tujuan dari penelitian adalah untuk mempelajari dengan cermat bagaimana aplikasi word wall dapat berpengaruh secara signifikan pada minat belajar anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada pengaruh aplikasi wordwall terhadap minat belajar anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk memungkinkan peneliti menjelaskan fenomena-fenomena yang terkait dengan penelitian melalui pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan sumber informasi lainnya (Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N., 2020). Dalam penelitian ini, jurnal-jurnal dan literatur lainnya yang relevan digunakan, dan bagaimana wordwall digunakan berdampak pada minat belajar anak usia dini. Penulis mendapatkan 11 artikel jurnal dari 21 artikel, yang dipilih sesuai dengan topik yang mereka pilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel yang digunakan dalam proses literature review pada penelitian ini adalah sebanyak 11 artikel. Hasil review dituliskan dalam bentuk tabel yang mencakup judul artikel dan hasil review artikel.

Tabel 1. Hasil review artikel

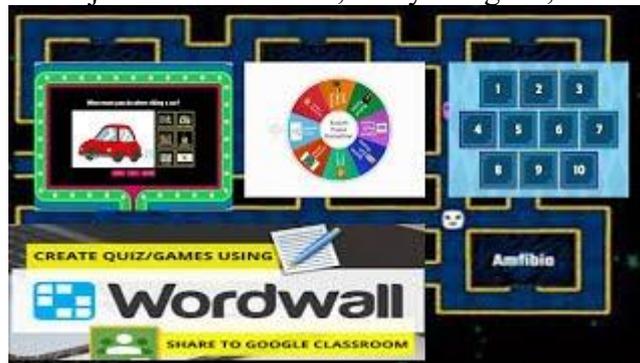
No	Judul	Hasil Penelitian
1	Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi di aplikasi Wordwall dapat meningkatkan perkembangan kognitif peserta, seperti yang ditunjukkan oleh pra-siklus; game edukasi juga dapat meningkatkan keinginan peserta untuk belajar.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris	Studi sebelumnya menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Pertama, telah terbukti bahwa media pembelajaran berbasis permainan yang dibuat oleh aplikasi Wordwall meningkatkan kemampuan kreativitas kognitif anak. Dari delapan belas templat yang tersedia, empat memenuhi semua kriteria kreativitas kognitif anak: fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Kedua, setelah menggunakan media pembelajaran ini, kreativitas kognitif anak meningkat.
3	Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring	Hasilnya menunjukkan bahwa siswa senang belajar dengan gamifikasi WordWall dan setuju bahwa WordWall membantu membuat soal yang mudah, menarik, dan interaktif, dan dapat digunakan untuk menilai proses belajar dan hasil belajar siswa. Aplikasi WordWall ini sangat menyenangkan bagi guru.
4	Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini.	Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketika pembelajaran disusun dengan cara yang menarik dan interaktif. Materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan memikat cenderung mengundang partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Melalui keterlibatan dalam kegiatan interaktif seperti percakapan, simulasi, dan permainan, siswa membantu dalam memahami konsep yang diajarkan.
5	Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui	Model game-based learning, termasuk penggunaan aplikasi Wordwall, cenderung meningkatkan keterlibatan siswa dalam

No	Judul	Hasil Penelitian
	Penerapan Model Game-Based Learning.	pembelajaran. Melalui permainan dan tantangan yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Beberapa permainan dalam Wordwall dapat dimainkan secara tim atau kelompok, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Ini membantu membangun keterampilan kolaborasi dan kerja tim di antara siswa.
6	“Wordwall Open the Box”: Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini	Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar ketika materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Aplikasi Wordwall menyediakan berbagai opsi untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik secara visual. Dengan menggunakan gambar, grafik, dan desain yang menarik, siswa lebih tertarik untuk terlibat dan memeriksa konten pembelajaran.
7	Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall: Studi Kualitatif.	Melalui berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan oleh aplikasi Wordwall anak-anak dapat meningkatkan keterampilan bahasa mereka dengan cara yang aktif dan berkesinambungan. Wordwall menyediakan permainan seperti teka-teki kata dan kartu memori yang membantu anak-anak untuk memperluas kosa kata mereka. Melalui kegiatan ini, dapat memahami arti serta penggunaannya dalam konteks yang tepat.
8	Perspektif Connectivisme terhadap Penggunaan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran.	Aplikasi Wordwall memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri, karena mereka dapat mengeksplorasi materi pembelajaran. Anak-anak dapat belajar mandiri tanpa tekanan waktu atau intervensi langsung dari guru. Mereka dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulangi aktivitas sesuai dengan kebutuhan mereka.
9	Antara Harapan dan Kenyataan: Kondisi Pembelajaran Ideal dan Faktual Pada ANAK USIA DINI.	Meningkatkan minat belajar anak dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall menjadi sangat penting, terutama mengingat signifikansi minat belajar. Fase ini merupakan waktu yang krusial dalam pembentukan dasar pendidikan anak. Aplikasi Wordwall menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif melalui berbagai permainan dan kegiatan.
10	Sebagai Penghubung: Upaya Guru PAUD Kristen dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini.	Minat belajar yang kuat cenderung terkait erat dengan motivasi intrinsik dan aplikasi Wordwall dapat memainkan peran penting dalam membangkitkan dan memelihara motivasi intrinsik ini. Tantangan ini memacu rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi, yang merupakan elemen kunci dari motivasi intrinsik. Wordwall memberikan anak-anak pilihan dan kontrol atas pengalaman pembelajaran mereka. Mereka dapat memilih permainan atau aktivitas yang paling menarik bagi mereka, serta mengatur tempo dan kedalaman pembelajaran sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka.
11	Penggunaan Media Audio Visual dalam Menumbuhkan Sikap Sosial, Jujur, dan Tanggung Jawab untuk Anak Usia Dini.	Aplikasi Wordwall dapat dianggap sebagai media audiovisual yang dapat meningkatkan minat belajar yang kuat dan membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan dan aktivitas yang disertai dengan elemen visual yang menarik. Gambar, grafik, animasi, dan desain yang menarik membuat materi

No	Judul	Hasil Penelitian
		pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak, sehingga meningkatkan minat mereka untuk belajar. Beberapa permainan dalam Wordwall juga menyertakan elemen audio seperti suara efek, musik latar, atau instruksi verbal. Audio yang mendukung dapat membuat pengalaman belajar lebih interaktif dan memikat bagi anak-anak, sehingga membantu memperkuat minat belajar mereka.

Aplikasi Wordwall

Pada era mana teknologi semakin meresap ke berbagai aspek kehidupan manusia, pendidikan turut terpengaruh. Wordwall merupakan salah satu kemajuan dalam teknologi pendidikan yang menarik perhatian. Aplikasi berbasis teknologi ini diciptakan untuk membantu pengguna, khususnya anak-anak, dalam memperluas kosakata mereka secara menyenangkan dan interaktif (Hasanah, U. & Gudnanto, G., 2023). Wordwall memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memukau dengan berbagai fitur interaktif, visual, dan audio. Selain meningkatkan kosakata dan kemampuan berbahasa, fitur-fitur ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.



Gambar 1. Aplikasi Wordwall
Sumber. Julia Astutik

Aplikasi Wordwall menyediakan berbagai kosakata dalam bentuk visual yang menarik (Putra et al., 2021). Pengguna dapat dengan mudah mengeksplorasi kosakata ini dengan mengklik gambar atau teks yang relevan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mendengarkan pengucapan kata, melihat definisi, dan contoh penggunaan kata secara langsung. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk membantu pengguna memperkuat pemahaman mereka tentang kosakata. Permainan seperti tebak kata, pencocokan kata, atau teka-teki silang membantu menjaga minat pengguna sambil memperdalam pemahaman mereka tentang kosakata.

Wordwall telah dilengkapi dengan fitur pelacakan kemajuan yang memungkinkan pengguna untuk memantau dan melihat perkembangan mereka dalam memperluas kosakata dan meningkatkan keterampilan bahasa. Fitur ini memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi pengguna untuk mengetahui area mana yang memerlukan perbaikan atau peningkatan. Antarmuka aplikasi dibuat intuitif dan cocok untuk anak-anak, sehingga dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna yang sedang belajar. Desain yang menarik dan interaktif meningkatkan pengalaman belajar, menjadikannya lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Yunus et al., 2023).

Pengaruh Positif Aplikasi Wordwall

Penggunaan aplikasi Wordwall yang termasuk model game based learning membawa berbagai manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran terutama bagi siswa (Fatimah et al., 2024). Aplikasi Wordwall dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Melalui penggunaan gambar, suara, dan interaktivitas, aplikasi ini dapat merangsang minat belajar anak-anak dengan cara yang menyenangkan. Siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar ketika materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif (Surya et al., 2024).

Aplikasi Wordwall mengenalkan anak-anak pada berbagai kosakata baru melalui gambar, teks, dan elemen audiovisual. Dengan cara ini, anak-anak dapat memperluas kosa kata mereka secara efektif dan menyenangkan. Memiliki kosakata yang kaya memiliki peranan penting dalam pengembangan bahasa dan pemahaman anak-anak tentang dunia di sekitar mereka. Berbagai aktivitas dan permainan yang tersedia dalam aplikasi Wordwall membantu meningkatkan keterampilan bahasa anak-anak secara aktif dan berkelanjutan (Nainggolan, J. A., & Mashudi, E. A. 2024). Anak-anak meningkatkan pemahaman dan penggunaan kosa kata mereka melalui aktivitas seperti mencocokkan kata, menebak kata, atau menghubungkan gambar dengan kata-kata.

Wordwall memungkinkan anak-anak untuk belajar secara mandiri karena memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi. Anak-anak dapat belajar kapan saja saat mereka membutuhkannya. Aplikasi Wordwall memungkinkan anak-anak untuk memantau kemajuan mereka saat mereka meningkatkan kosakata mereka dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka dari waktu ke waktu. Ini memberikan umpan balik yang membantu anak-anak mengetahui di mana mereka berada dalam proses pembelajaran dan di mana mereka harus meningkatkan.

Pentingnya Minat Belajar Anak Usia Dini

Tidak dapat diabaikan betapa pentingnya belajar pada usia dini karena merupakan bagian penting dari pembentukan pendidikan anak. Anak-anak dengan minat belajar yang tinggi juga cenderung lebih aktif mengumpulkan informasi dan pengalaman baru, lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan lebih mudah memahami hal-hal baru. Keterlibatan aktif membantu mereka memahami dan menginternalisasi ide-ide dengan lebih baik.

Motivasi intrinsik, atau keinginan yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri, biasanya terkait erat dengan minat belajar yang kuat. Anak-anak dengan minat belajar yang tinggi cenderung memiliki dorongan intrinsik yang lebih besar untuk mencapai tujuan akademik dan belajar (Gea et al., 2024). Motivasi intrinsik ini sangat penting untuk keberhasilan belajar jangka panjang. Anak-anak yang memiliki minat yang kuat dalam belajar cenderung belajar dengan lebih baik dan lebih efisien. Minat belajar yang kuat dapat mempercepat kemajuan akademik dan pengembangan anak. Ini membuat mereka lebih mudah menyerap informasi baru, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial.

Minat belajar yang kuat membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran (Saragih et al., 2024). Anak-anak yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih optimis, percaya diri, dan bersemangat dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Mereka melihat pembelajaran sebagai kesempatan untuk tumbuh dan berkembang, bukan sebagai beban atau kewajiban. Pentingnya minat belajar pada anak usia dini tidak dapat diabaikan. Minat belajar yang kuat membantu membentuk dasar pembelajaran yang kokoh, mendorong keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik, mempercepat pembelajaran, dan membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, yang semuanya merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademis dan perkembangan anak di masa depan.

SIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall meningkatkan minat anak usia dini untuk belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran usia dini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi yang tepat dalam pendidikan anak usia dini sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang menarik dan mendukung. Dengan menggunakan aplikasi Wordwall, Anda dapat meningkatkan pengalaman belajar anak usia dini dengan menawarkan aktivitas interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini sesuai dengan gaya belajar anak usia dini, yang biasanya aktif dan visual. Aplikasi ini dapat membantu guru membuat lingkungan pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana aplikasi Wordwall memengaruhi minat belajar anak usia dini dan untuk menemukan elemen yang dapat meningkatkan atau menghambat manfaatnya, penelitian lebih lanjut diperlukan. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti aksesibilitas teknologi dan instruksi pendidik tentang penggunaan aplikasi tersebut untuk memastikan bahwa manfaatnya dirasakan secara merata di seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, N. I., Sayidina, L., Aprily, N. M. S., & Maulida, M. (2024). Antara Harapan dan Kenyataan: Kondisi Pembelajaran Ideal dan Faktual Pada ANAK USIA DINI. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 12-18. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v10i1.642>
- Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif Connectivisme terhadap Penggunaan Media Gamifikasi dalam Pembelajaran. *Proficio*, 5(1), 636-644. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i1.3134>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini?. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253-7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Fatimah, O. L., Fathani, A. H., & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73-83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Gea, E., Lelu, A. U. G., Zai, S., Siahaan, R. J., Silalahi, E. G., & Mau, M. (2024). Sebagai Penghubung: Upaya Guru PAUD Kristen dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Coram Mundo: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 6(1), 247-264. <https://doi.org/10.55606/corammundo.v6i1.304>
- Gunawan, A. P., Munawar, H. N., & Zakiya, S. L. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis (JEMB)*, 1(2), 202-210. <https://doi.org/10.62017/jemb>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73-84. <http://dx.doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Husain, A., Irmawati, I., & Paus, M. (2020). Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Tugas-Tugas Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 1-21. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.816>
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080-1090. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571>
- Juwita, T., & Yunitasari, S. E. (2024). Pengaruh Keteladanan Orang Tua Dalam Pembentukan Perilaku Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(6), 877-888. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10654458>

- Latifah, L., & Ngalimun, N. (2023). Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi Melalui Transformasi Digital Dengan Pendekatan Manajemen Pendidikan Islam Di Era Society 5.0. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(1), 41-50. <http://dx.doi.org/10.31602/jt.v5i1.10576>
- Mawarti, A. (2022). Peran Penting Pendidikan Karakter Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Pancasila Dan Bela Negara*, 2(1), 31-36. <https://doi.org/10.31315/jpbn.v2i1.6665>
- Nainggolan, J. A., & Mashudi, E. A. (2024). Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran Wordwall: Studi Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4676-4684. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8408>
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1). <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang–Undang No, 20 Tahun 2003 Dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 57-87. https://doi.org/10.31943/afkar_journal.v3i2.123
- Pradona, S., & Qarni, W. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Psikososial Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 460-469. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.248>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *TERANG*, 4(1), 83-90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan dan Ekonomi*, 6(2), 194-202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Saragih, A. A., Suryani, I., & Sitorus, A. S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Menumbuhkan Sikap Sosial, Jujur, dan Tanggung Jawab untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 115-122. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>
- Surya, S., Usman, U., Ilyas, S. N., Rahayu, R., & Safitri, N. (2024). “Wordwall Open the Box”: Cara Inovatif Mengajar Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 114-125. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1876>
- Yunus Anis, Y., Bayu Mukti, A., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(3), 320 - 327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>