

# Inovasi digital literasi melalui penggunaan ai (*artificial intelligence*) dengan game word wall di ra muslimat nu o2 tuban

Dian Dwitasari<sup>1</sup>, Titik Mariyani<sup>2</sup>, Dewi Rohmawati<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdhatul Ulama  
e-mail: [diandwitasari15@gmail.com](mailto:diandwitasari15@gmail.com)

## Kata Kunci:

AI, dinding kata, digital, permainan, Anak Usia Dini (AUD)

**Keywords:** AI, Wordwall, digital, game, Early childhood (ECD)

## ABSTRAK

Teknologi ini memungkinkan pengenalan model pembelajaran yang dipersonalisasi yang dapat menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan semua anak. Perkembangan literasi harus dilatih sejak usia muda. Penggunaan AI dalam pendidikan anak usia dini dikaitkan dengan lebih banyak perhatian karena teknologi ini dapat mendukung berbagai aspek pembelajaran yang telah dicapai di masa lalu. Studi ini adalah studi kualitatif dengan metode studi kasus. Dalam studi ini, kami memilih pendekatan studi kasus untuk menjelaskan pengembangan kemampuan digital melalui permainan Wordwall anak usia dini.

Semua informan dari penelitian ini adalah guru dan siswa di Nu o2 Tuban Muslimat Ra Institute. Berdasarkan laporan penelitian, ini menggambarkan penggunaan permainan pelatihan dinding kosa kata untuk meningkatkan keterampilan kognitif di masa kanak -kanak. Inovasi dalam belajar literasi dapat menambah wawasan ke dalam melek huruf, tidak hanya melalui buku melalui anak -anak digital. Jadi anak -anak tidak mudah bosan dan bosan, dan bahkan anak -anak menjadi sangat antusias saat membaca pertunjukan bangsal.

## ABSTRACT

This innovation permits the presentation of personalized learning models that can alter instruction to the wants, interface, and capacities of all children. Proficiency advancement must be prepared from a youthful age. The utilize of AI in early childhood instruction is related with more consideration since this innovation can back different angles of learning that have been accomplished within the past. This ponder could be a subjective consider with a case consider strategy. In this consider, we chose a case consider approach to clarify the advancement of advanced aptitudes through early childhood Wordwall recreations. All witnesses from this think about were instructors and understudies at the Nu o2 Tuban Muslimat Ra Organized. Based on the investigate report, it depicts the utilize of lexicon divider preparing recreations to progress cognitive aptitudes in childhood. Advancement in education learning can include understanding into proficiency, not as it were through books through computerized children. So children are not effectively bored and bored, and indeed children ended up exceptionally eager when perusing the ward appear.

## Pendahuluan

Pendidikan Indonesia mulai menunjukkan perkembangan yang sangat cepat, yang ditunjukkan oleh penggunaan teknologi yang semakin modern di dunia Pendidikan. Pengembangan teknologi memiliki dampak besar pada pendidikan anak usia dini. Menggunakan teknologi di level ini dapat memperkaya pengalaman belajar untuk anak -anak. Teknologi ini memungkinkan akses yang mudah dan cepat ke berbagai sumber informasi melalui internet. Anak -anak dapat mempelajari topik -topik tertentu, menemukan jawaban atas pertanyaan, dan memperluas pengetahuan mereka tanpa



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

batasan geografis. Menggunakan teknologi membuat pembelajaran menggunakan elemen multimedia seperti foto, video, simulasi dan lebih banyak interaktif dan menarik. Ini membantu anak -anak untuk memahami konsep abstrak lebih visual. Teknologi ini memungkinkan pengenalan model pembelajaran yang dipersonalisasi yang dapat menyesuaikan. Salah satu keterampilan yang sangat diperlukan untuk abad ke -21 adalah literasi (Hardiyanti & Alwi, 2022), yang berarti bahwa pengembangan literasi harus diselaraskan dengan pengembangan teknologi informasi. Pengembangan literasi adalah pengembangan keterampilan, kemampuan, dan keterampilan anak-anak dalam berbagai keterampilan memandang huruf. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengidentifikasi anak -anak harus ada dalam semua aspek perkembangan. Swhababebetisasi pada masa kanak-kanak adalah kemampuan paling penting untuk membaca dan menulis untuk bersedia menarik kesimpulan di tingkat berikutnya. Literasi dapat dengan mudah didefinisikan sebagai kemampuan melek huruf untuk memproses informasi dan pengetahuan dasar.

Jenis literasi di masa kanak -kanak bervariasi tergantung pada aspek perkembangan. Secara umum, literasi masa kanak -kanak meliputi membaca, menulis, menulis, penomoran, lingkungan, keuangan, dan keterampilan sains. Pemahaman membaca anak -anak adalah kemampuan anak -anak untuk membaca, memikirkan, dan menulis kegiatan yang mereka baca untuk meningkatkan kemampuan mereka membaca dan memahami informasi secara akurat (Rahmayanti & Abidin, 2023). Literasi lingkungan menunjukkan bahwa itu adalah upaya dari pendidik untuk mengimplementasikan lingkungan kepada siswa. Kami berhipotesis bahwa pengembangan literasi lingkungan juga meningkatkan perilaku dan kepribadian anak -anak yang mengatasi lingkungan. Kontrak keuangan terkait dengan sifat ekonomi dan anak -anak yang boros, yang juga harus dilaksanakan lebih awal. Literasi kesehatan adalah upaya untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang betapa pentingnya menjaga kesehatan pribadi dan ekologis sehingga anak-anak dapat mempromosikan.

Perkembangan literasi harus dilatih sejak usia muda. Ini karena banyak aspek perkembangan terkait dan dipengaruhi oleh pengembangan kemampuan anak -anak. Membaca literasi pada anak usia dini akan membantu meningkatkan kepribadian positif sekolah dasar. Keterampilan menyimak huruf yang harus diperoleh anak -anak di sekolah dasar adalah kemampuan dasar, keterampilan bahasa, keterampilan penggunaan, kemampuan ilmiah, kemampuan digital, kemampuan budaya dan sosial, literatur lingkungan, dan kemampuan keuangan. Selain itu, ini berarti bahwa pengembangan literasi anak usia dini adalah penting karena sangat penting untuk mencapai keterampilan dan kesadaran menjadi pembaca, penulis, dan pendengar yang dapat memahami informasi sesuai dengan konteks yang telah mereka pelajari. Dengan pengembangan kemampuan anak -anak yang baik, anak -anak dilatih sebagai kreatif, inovatif, analitis, dan penting bagi perkembangannya (Arsa et al., 2019).

Penggunaan AI dalam pendidikan anak usia dini dikaitkan dengan lebih banyak perhatian karena teknologi ini dapat mendukung berbagai aspek pembelajaran yang telah dicapai di masa lalu. AI memungkinkan penciptaan pembelajaran yang dipersonalisasi, di mana setiap anak dapat menerima materi sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan gaya belajar mereka. Brown menjelaskan bahwa AI memungkinkan

penyesuaian pembelajaran berdasarkan data yang dikumpulkan dari interaksi dengan platform pembelajaran, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa AI memiliki potensi besar untuk mempromosikan umpan balik waktu nyata di antara para guru, dan bahwa strategi pendidikan dapat diadaptasi dengan cepat. Berkaitan dengan partisipasi siswa, teknologi AI telah terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menarik bagi anak-anak. Menurut Mayer, anak-anak lebih termotivasi untuk mengetahui apakah proses pembelajaran menyenangkan dan percaya pada minat mereka. AI dapat mendukung ini dengan berbagai alat, termasuk permainan pendidikan dan simulasi interaktif, yang bertujuan untuk mempromosikan partisipasi anak-anak dalam kegiatan belajar. Penelitian lapangan menunjukkan bahwa, misalnya, alat AI interaktif dalam pendidikan anak usia dini.

Game dan game adalah kegiatan untuk memperoleh kemampuan tertentu dalam mendorong cara (Ahmad, 2017). Interaktif adalah masalah yang terkait dengan dua masalah komunikasi/perilaku, tetapi positif, saling berhubungan dan saling terkait (Shalikhah, 2016). Oleh karena itu, definisi permainan interaktif adalah kegiatan yang mempelajari keterampilan dan keterampilan yang menyenangkan dan berkinerja dalam dua arah. Setelah belajar tentang pentingnya permainan interaktif, selanjutnya adalah apa wordwall itu. Menurut (Purnamasari et al., n.d.) WordWall melalui AI Technology adalah aplikasi format permainan yang bertujuan untuk memasukkan siswa dalam kuis, diskusi, dan jawaban untuk survei. WordWall mendukung pendapat Purnamasari dan juga disebut sebagai aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian basis online yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). Oleh karena itu, Game Interaktif WordWall adalah aplikasi game yang dapat berjalan dalam dua arah dan kebersamaan antara anak-anak yang memainkan aplikasi.

Sejauh ini, berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan, tidak pernah diuji untuk menggunakan permainan Wordwall interaktif untuk kemampuan digital di RA Muslimat Nu 02 Tuban. Ujian sebelumnya terbatas menggunakan video YouTube atau Tik-Toks, memberikan kemampuan digital kepada anak-anak. Oleh karena itu, tujuan spesifik dari penelitian ini berdasarkan latar belakang tertulis adalah untuk memberikan inovasi baru dalam kemampuan belajar melalui permainan kata interaktif kata interaktif masa kanak-kanak di RA Muslimat Nu 02 Tuban. Dan menjadi lebih termotivasi dan antusias ketika anak-anak belajar tidak hanya membaca buku cerita tetapi juga untuk mengenali.

Studi ini dilakukan di RA Muslimat Nu 02 Tuban di Jalan Diponegoro 5A slide dari Januari hingga Februari 2025. Studi ini adalah studi kualitatif dengan metode studi kasus. Dalam studi ini, kami memilih pendekatan studi kasus untuk menjelaskan pengembangan kemampuan digital melalui permainan Wordwall anak usia dini. Informan dari penelitian ini adalah bahwa semua guru dan siswa di Fasilitas Nu Muslimat RA 02 Tuban dipilih untuk informasi penelitian karena para peneliti dengan cepat bergabung dengan lembaga yang digunakan untuk mengembangkan melek huruf di masa kecil mereka. Alat penelitian adalah pengamatan, wawancara dan dokumen. Metode perekaman data untuk penelitian ini dilakukan melalui investigasi pengamatan

terkait penelitian dan pengamatan yang terdokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kondensasi data, sama presentasi data (Miles dkk., 2019).

Metode pendampingan ini menggunakan metode PAR (PAR) dari penelitian tindakan partisipatif. Dukungan ini membutuhkan beberapa langkah. Selain itu, mengelompokkan anak -anak yang tidak membaca kelompok yang fasih adalah cara untuk mengajar mereka membaca lebih mudah. Setelah itu, siapkan permainan dan permainan untuk anak -anak."TH kedua" atau implementasi: menunjukkan video tentang cara menutupi materi di game Wordwall. Dan anak -anak memperhatikan penampilan video. Setelah teks ditampilkan dalam video, teks diulang dan dibaca lagi. Kedua, level "ketiga" mengevaluasi untuk membaca anak -anak. Selanjutnya, kita melihat perbedaan antara anak -anak yang antusias yang menggunakan keterampilan menyambung huruf.

## Pembahasan

Game pendidikan digital adalah salah satu media belajar berbasis digital yang membantu siswa belajar materi belajar dengan cara yang menyenangkan dan penampilan yang menarik (Baiq Siti Hajar & Nining Pratiwi, 2023). Permainan pendidikan adalah game untuk mengetahui bahwa itu menyenangkan, menarik, dan menantang. Mainkan alat sebagai media pembelajaran yang akan memungkinkan anak -anak untuk membuat suasana pendidikan dan belajar mereka lebih nyaman(Maryono et al., 2021). Aplikasi WordWall adalah salah satu aplikasi atau wadah tempat Anda dapat membuat atau mengembangkan layanan gratis untuk pengembangan media pembelajaran online dengan berbagai fungsi kuis menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan suara (Rohmatin, 2023a). Wordwall Education Game Media juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Lestari, 2020).

Literasi dalam arti modern meliputi keterampilan linguistik, penghitungan, interpretasi, interpretasi gambar, kemampuan komputer, dan berbagai upaya untuk mendapatkan pengetahuan. Keberhasilan belajar kompetensi ilmiah diakui ketika siswa memahami apa yang telah mereka pelajari. Dan itu adalah bentuk melek huruf ketika menyelesaikan berbagai kehidupan sehari -hari, kepentingan, kegiatan, upaya dan pengetahuan. Tonton inovasi baru dengan menonton TV, membaca berita online, menonton video di YouTube, dan bermain game Word Wall. Karena konsumsi internet yang berlebihan, kualitas kesetaraan di Indonesia masih minim. Proses Literasi Digital untuk Anak -anak di beberapa tahap, yaitu:1) Gerakan Literasi Digital Keluarga 2) Literasi Digital dalam Kemampuan Sekolah3) Gerakan masyarakat untuk Kemampuan Digital (Rohmatin, 2023b)

Meningkatkan literasi dapat pada media digital untuk anak, peran orang dewasa terdekat dari anak sangatlah terpenting, yaitu orangtua dan guru. Hal ini mensebabkan orangtua dan guru merupakan role model sekaligus pembentuk perilaku anak melalui respon-respon yang diberikan terhadap perilaku anak dalam media sosial youtube terdapat pula komentar-komentar video yang secara psikologi dapat mempengaruhi psikologi anak dan remaja yang dapat memiliki kecenderungan anak dan remaja terbiasa dengan sikap menghina orang lain, menimbulkan sikap iri terhadap orang lain,

mengakibatkan depresi, terbawa arus suasana hati terhadap komentar negatif, serta terbiasa berbicara dengan bahasa kurang sopan(Fauziddin, 2017).

Wisnu Nugroho Aji menjelaskan bahwa proses pembelajaran mencakup lima komponen: guru (komunikator), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi), dan tujuan pembelajaran yang dibuat referensi. Oleh karena itu, seseorang dapat disebut unit sistem pembelajaran yang berkelanjutan atau tidak dapat dipisahkan. Media adalah pendukung yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Permintaan besar untuk guru atau pendidik adalah kreatif dan inovatif ketika memilih materi dan media, dan tidak boleh membuat guru usang, terutama di era modern teknologi digital. Dan yang paling penting, guru harus dapat memenuhi kebutuhan minat anak-anak sesuai dengan perkembangan mereka. Kehadiran media memiliki tiga (3) fungsi, awalnya dengan fungsi stimulus yang menarik minat dalam pembelajaran media. Digitalisasi membantu guru Paud mempersiapkan dan menghadirkan pembelajaran yang menarik dan nyaman sesuai dengan kebutuhan anak-anak Paud. Menurut Huda (2017), informasi dan teknologi komputer memiliki tujuh keunggulan.

- a. Perangkat yang mendukung pengetahuan.
- b. Cara untuk mendorong informasi yang diperlukan.
- c. Sebagai media sosial untuk mendukung dan mendiskusikan pembelajaran (kerja sama).
- d. Mitra aktif untuk mendukung siswa.
- e. Sebagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- f. Sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.
- g. Untuk memudahkan mencapai tujuan pendidikan.

Mengidentifikasi masalah yang tampaknya disediakan dengan jelas oleh lembaga. Dukungan juga bertujuan untuk anak-anak yang dijual bebas untuk menggunakan kemampuan digital, penggunaan video YouTube, atau diputar dengan dinding kata. Kemampuan digital adalah salah satu respons positif terhadap perkembangan teknologi dalam penggunaan media untuk meningkatkan minat dan aspirasi membaca anak-anak(Gogahu & Prasetyo, 2020). Dengan literasi digital dan permainan Wordwall yang tersebar, anak-anak tidak akan mudah bosan atau jenuh, sehingga mereka juga dapat mempromosikan dan memeriksa informasi dari berbagai sumber digital yang ada. **Level Persiapan :** Tahap pertama disiapkan dengan menyiapkan permainan dinding bahan dan kata-kata dengan lagu dan string perkotaan yang tidak terlihat dan halus, gambar anak-anak dalam bentuk animasi, dan negara-negara dengan video dengan karakteristik materi perkotaan. Selanjutnya, siapkan alat untuk menampilkan video dan permainan WordWall dengan proyektor dan alat speaker sehingga anak-anak dapat mendengar materi dengan lebih jelas dan memahami konten video dengan lebih mudah. Selanjutnya, siapkan permainan beberapa kata tentang materi dari video sebelumnya dengan membaca dan memperkenalkan surat itu sehingga anak-anak lebih antusias dan tidak belajar.



Gambar 1. Tahapan Persiapan menyiapkan video yang terkait dengan subtopik perkotaan



Gambar 2. Tahapan Persiapan menyiapkan games wordwall yang terkait dengan subtopik perkotaan

Usia 3-6 adalah tahapan di mana anak-anak mengalami peningkatan keterampilan kognitif, efektif dan psikomotorik. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap anak usia dini. Kemampuan literasi dasar ini dapat dilestarikan dari orang tua, sebelum sekolah/pose, orang tua TK, lingkungan keluarga. Diharapkan bahwa akan ada keterampilan literasi dasar di masa kanak-kanak (Aulinda, 2020). Bantuan ini dilakukan di Ra Muslimat Nu 02 Tuban. Tempat di mana anak-anak didukung oleh dukungan usia pada usia 4-6. Berantusias anak-anak sangat dengan adanya metode pembelajaran melalui video dan games wordwall dengan anak yang menyimak dan aktif saat pembelajaran dilaksanakan menerima materi dengan baik, melakukan tanya jawab sesuai materi, bernyanyi dan bertepuk. Merespon games yang diberikan oleh peneliti.

**Fase Implementasi:** Setelah menonton video anak, Anda dapat membaca dengan keras pada saat yang sama dan melafalkan kata-katanya dengan baik. Kegiatan bacaan umum ini diulang. Membaca bersama dapat membantu anak-anak memahami kata-kata yang sulit. Setelah itu, orang memiliki kesempatan untuk membaca dan sering membaca dengan antusias untuk melihat betapa halus dan benar yang dapat dibaca anak. Setelah mendengarkan anak Anda, membacanya akan membantu mereka membaca dan mendukung mereka dalam meningkatkan pembacaan umpan balik mereka. Kemudian memotivasi anak-anak untuk terus belajar membaca.

Saat menerapkan dukungan untuk kompetensi video digital, itu juga tersebar dengan lagu-lagu tentang berbagai pemecah es dan subtopia subtopia kota sehingga anak-anak tidak bosan saat membaca. Misalnya, lagu-lagu anak-anak, lalu permainan Word Wall dibaca satu demi satu oleh siswa. Anak-anak senang dan ditantang ketika mereka menjawab dan membaca pertanyaan, dan diburu oleh waktu. Para peneliti mencoba membantu siswa belajar secara digital dan mengikuti waktu, tidak hanya untuk membaca dan belajar melek huruf dari buku cerita.

**Fase Implementasi:** Setelah menonton video anak, Anda dapat membaca dengan keras pada saat yang sama dan melafalkan kata-katanya dengan baik. Kegiatan bacaan umum ini diulang. Membaca bersama dapat membantu anak-anak memahami kata-kata yang sulit. Setelah itu, orang memiliki kesempatan untuk membaca dan sering membaca dengan antusias untuk melihat betapa halus dan benar yang dapat dibaca anak. Setelah mendengarkan anak Anda, membacanya akan membantu mereka membaca dan mendukung mereka dalam meningkatkan pembacaan umpan balik mereka. Dan pada tahap akhir, anak ditunjuk secara individual dan menjawab permainan dinding kata menggunakan materi kerja yang ditentukan dan waktu yang ditentukan. Kemudian memotivasi anak-anak untuk terus belajar membaca. Dengan mendukung pemahaman membaca anak-anak, mereka diharapkan untuk meningkatkan literasi siswa dan untuk membantu anak-anak tahu lebih baik, lebih cepat, lebih sederhana, dan lebih nyaman membaca kegiatan, sikap dan keterampilan.



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan anak bermain games wordwall secara individu

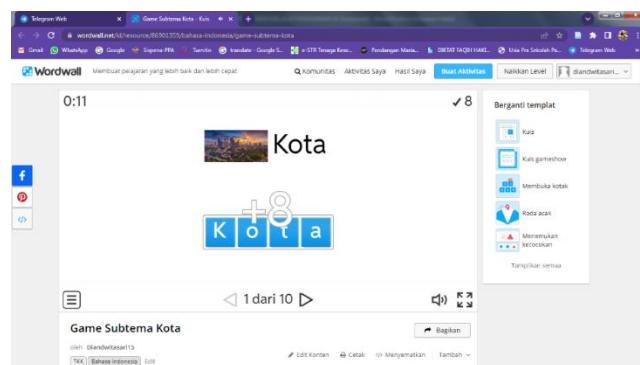


Gambar 4. Tahapan Pelaksanaan anak bermain games wordwall menunggu antrian ditunjuk

Fase Evaluasi: Selanjutnya, pada tahap ketiga evaluasi atau evaluasi pembacaan anak. Dalam hal ini, anak -anak berlatih lagi. Selanjutnya, uji seberapa lancar anak -anak berjalan saat membaca, dan melihat perbedaan seperti setelah menggunakan video dan permainan WordWall dalam kemampuan mereka untuk mengidentifikasi anak -anak. Setelah belajar menggunakan video dan permainan WordWall, anak -anak memahami karakteristik lingkungan perkotaan. Literasi video seperti kota. Kegiatan pendampingan ini membutuhkan banyak literasi digital. Ini karena dukungan ini akan membuat membaca lebih mudah bagi anak -anak untuk membaca dan membawanya kembali ke membaca. Namun, tidak dapat dibaca ini harus dilakukan terus menerus sehingga anak -anak tidak lupa apa yang telah mereka pelajari. Untuk membaca pengetahuan anak -anak dengan lebih baik, buat membaca kebiasaan yang perlu dibudidayakan untuk meningkatkan pengetahuan mereka. Dukungan ini kemudian digunakan dengan sangat efektif untuk kegiatan untuk mengembangkan keterampilan membaca untuk anak -anak. Menggunakan video YouTube atau permainan dinding kata dalam pengajaran anak-anak dalam literasi digital diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi anak-anak, meningkatkan akses ke bahan bacaan, dan memberikan pengalaman belajar dengan teknologi baru.



Gambar 5. Tahapan Evaluasi anak mengenal huruf lewat video



Gambar 6. Tahapan Evaluasi anak menyusun huruf "kota" dengan games wordwall

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil mengenalkan literasi digital Ini berjalan dengan video dan aplikasi Wordwall di fasilitas RA Muslimat Nu 02 Tuban dengan pendampingan "pertama", berdasarkan hasil adopsi literasi digital melalui video dan permainan Wordwall anak usia

dini. B. Properti Perkotaan, Bangunan Perkotaan, Situasi Perkotaan."Kedua", atau implementasi: 4.444 anak -anak menerima video, dan anak -anak memperhatikan penampilan video. Setelah surat -surat itu terlihat dalam video, mereka membacanya bersama, bernyanyi bersama di kota Subtopia, memecahkan es krim lainnya. Kedua, level "ketiga" mengevaluasi untuk membaca anak -anak. Selanjutnya, setelah menggunakan permainan WordWall dengan kemampuan untuk mengidentifikasi anak -anak, periksa perbedaannya sesudahnya. Para peneliti ingin berbagi anak -anak digital dengan pengetahuan literasi, tidak hanya melalui buku, tetapi juga belajar inovasi literasi, tidak hanya melalui buku, ketika anak -anak bosan atau bosan, dan jika diberikan dalam permainan dinding kosa kata, jika mereka sangat antusias. Oleh karena itu, kita dapat menarik kesimpulan bahwa kemampuan video digital dan kebutuhan akan permainan dinding kata sangat penting ketika menerapkan dukungan ini.

## Daftar Pustaka

- Arsa, D., Atmazaki, A., & Juita, N. (2019). Literasi Awal pada Anak Usia Dini Suku Anak Dalam Dharmasraya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.159>
- Aulinda, I. F. (2020). Menanamkan budaya literasi pada anak usia dini di era digital. *Tematik: jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 88. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i2.15550>
- Baiq Siti Hajar & Nining Pratiwi. (2023). Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji di TPQ Khoiru Ummah Mataram. *Indonesian Journal of Education Research and Technology (IJERT)*, 3(1). <https://unu-ntb.e-journal.id/ijert/article/view/326>
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 1(3).
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemik COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis dan Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1707>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (n.d.). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. 3.
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Rohmatin, R. (2023a). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN

- BAHASA INGGRIS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Rohmatin, R. (2023b). PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN VOCABULARY SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>