Aulad: Journal on Early Childhood
ISSN: 2655-433X (Online)
Pages 851-862

Permainan Mencocokkan Gambar Digital untuk Meningkatkan Literasi Budaya pada Pendidikan Anak Usia Dini : Sebuah Intervensi Berbasis Wordwall

Latifatun Nabila[1]✉, Nurul Ismaiyah[2] , Suprianto[3]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia
DOI: 10.31004/aulad.v9i2.1738

✉ Corresponding author:
[latifahnabila551@gmail.com]

Abstrak
Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi permainan *Wordwall Memory Match* dalam pengenalan literasi budaya anak usia dini di RA Nurul Hikmah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan satu guru kelas dan 11 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil penelitian menunjukkan implementasi permainan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi dengan materi budaya lokal. Anak secara spontan menyebutkan simbol budaya, memberi tepuk tangan saat teman berhasil, dan berani mencoba kembali setelah melakukan kesalahan. Penggunaan media digital interaktif meningkatkan keterlibatan, fokus belajar, kemampuan mengenali simbol budaya, serta perkembangan karakter sosial anak. Kesimpulannya, permainan *Wordwall Memory Match* efektif mendukung pembelajaran literasi budaya secara aktif, kontekstual, dan kolaboratif serta berimplikasi sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru PAUD untuk memperkuat literasi budaya dan karakter sosial anak.

Kata kunci : Literasi budaya, *Wordwall memory match*, anak usia dini.

Abstract
This study aims to analyze the implementation of the Wordwall Memory Match game in introducing cultural literacy to early childhood students at RA Nurul Hikmah. It employs a qualitative approach with a case study design, involving one classroom teacher and 11 children from Group B (aged 5–6 years). Data collection was conducted through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation, while data analysis utilized the interactive model developed by Miles, Huberman, and Saldana. The results indicate that the game's implementation—comprising planning, execution, and evaluation stages—was integrated with local cultural content. The children spontaneously identified cultural symbols, applauded their peers' successes, and demonstrated the courage to try again after making mistakes. The use of interactive digital media enhanced engagement, learning focus, the ability to recognize cultural symbols, and the development of the children's social character. In conclusion, the Wordwall Memory Match game effectively supports active, contextual, and collaborative cultural literacy learning; it serves as an alternative instructional tool for early childhood educators to strengthen children's cultural literacy and social character.

Keywords:cultural literacy, Wordwall memory match, early childhood.

Article Info
Received 28 July 2026, Accepted 30 August 2026, Published 30 August 2026

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan terhadap pola belajar dan kehidupan sosial anak usia dini, tetapi di sisi lain juga menghadirkan tantangan bagi pelestarian budaya lokal. Anak-anak kini lebih banyak terpapar konten digital global, seperti animasi, permainan daring, dan media sosial, dibandingkan media pembelajaran yang mengenalkan budaya lokal (Hudi et al., 2022), (Maulidian et al., 2025). Kondisi tersebut berdampak pada semakin berkurangnya kesempatan anak untuk mengenal identitas budaya daerahnya sejak dini. Laporan Kemendikbud ristek (2022) melalui Indeks Pembangunan Kebudayaan menunjukkan bahwa penguatan literasi budaya masih menjadi salah satu tantangan dalam pembangunan kebudayaan nasional, terutama pada aspek pewarisan nilai budaya kepada generasi muda. Padahal, masa golden age (0–6 tahun) merupakan periode yang sangat penting bagi pembentukan identitas, nilai, dan karakter anak melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya A (UNESCO, 2021; Fadillah et al., 2025). Apabila kesempatan tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal, anak berpotensi kehilangan pengalaman awal dalam mengenal budaya lokal yang menjadi bagian dari identitasnya.

Menghadapi tantangan tersebut, penguatan karakter melalui gerakan literasi budaya menjadi salah satu strategi penting untuk membangun identitas budaya anak sejak usia dini. Dalam pendidikan anak usia dini, literasi budaya tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan mengenal simbol budaya, tetapi juga sebagai proses membangun pemahaman terhadap nilai, tradisi, bahasa, dan kebiasaan yang hidup dalam masyarakat. Proses tersebut perlu disampaikan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Berdasarkan teori konstruktivisme Piaget dan pendekatan sosial-kultural Vygotsky, anak membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi, eksplorasi, dan kegiatan bermain. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) menjadi pendekatan yang relevan untuk mengenalkan literasi budaya karena memberikan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan menyenangkan. Penelitian (Anita & Ariani, 2024) menunjukkan bahwa game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan Jannah, (2025) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dengan kategori efektivitas sedang (Novrianti & Fauzi, n.d.), sehingga media seperti Wordwall Memory Match berpotensi menjadi alternatif pembelajaran literasi budaya yang lebih menarik.

Penelitian mengenai pemanfaatan Wordwall dalam pendidikan anak usia dini menunjukkan perkembangan yang cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir. Sebagian besar penelitian memanfaatkan Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar, kemampuan kognitif, literasi awal, maupun sebagai media evaluasi pembelajaran(Ratno et al., 2026). Di sisi lain, penelitian mengenai literasi budaya pada anak usia dini lebih banyak berfokus pada pengembangan buku cerita bergambar, media visual, atau kegiatan berbasis kearifan lokal(Yati et al., 2026). Dengan demikian, kajian mengenai integrasi permainan digital berbasis Wordwall dengan muatan literasi budaya masih sangat terbatas, khususnya pada anak usia 5–6 tahun. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan Wordwall Memory Match sebagai media digital berbasis permainan yang secara khusus dirancang untuk mengenalkan simbol-simbol budaya lokal kepada anak usia dini melalui aktivitas mencocokkan gambar, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi atau peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga sebagai sarana penguatan literasi budaya.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan Wordwall Memory Match dalam mengenalkan literasi budaya pada anak usia dini, menganalisis keterlibatan dan respons anak selama proses pembelajaran, serta mengidentifikasi bentuk penguatan literasi budaya dan nilai karakter yang berkembang melalui penggunaan permainan tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis digital game-based learning sebagai alternatif inovatif dalam memperkuat literasi budaya pada pendidikan anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai implementasi permainan Wordwall Memory Match dalam mengenalkan literasi budaya pada anak usia dini. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan

peneliti mengeksplorasi secara komprehensif proses pembelajaran, interaksi guru dan anak, serta pengalaman belajar yang berlangsung pada konteks nyata di satu satuan pendidikan(Poltak & Widjaja, 2024). Fokus penelitian diarahkan pada implementasi permainan, keterlibatan anak selama kegiatan pembelajaran, serta bentuk penguatan literasi budaya yang muncul melalui penggunaan media digital tersebut. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas dan 11 anak kelompok B berusia 5–6 tahun, yang terdiri atas enam anak laki-laki dan lima anak perempuan. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling karena guru dan anak merupakan pihak yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran berbasis permainan Wordwall Memory Match sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi(Khairunnisa et al., 2025). Observasi dilaksanakan selama enam kali pertemuan pembelajaran berturut-turut dalam kurun waktu tiga minggu, dengan durasi sekitar 60 menit pada setiap pertemuan, sehingga peneliti dapat mengamati secara berulang implementasi permainan dan respons anak selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran, serta pandangan guru terhadap penggunaan permainan Wordwall Memory Match. Dokumentasi meliputi RPPH, foto kegiatan pembelajaran, serta tampilan permainan Wordwall yang digunakan selama penelitian.

Instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator implementasi pembelajaran berbasis permainan digital, keterlibatan anak, serta indikator literasi budaya anak usia dini yang dikembangkan dari kajian pustaka. Sebelum digunakan, pedoman instrumen dikonsultasikan dan divalidasi melalui expert judgment oleh dua guru yang memiliki keahlian pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan metodologi penelitian kualitatif. Masukan dari validator digunakan untuk memperjelas indikator observasi, memperbaiki rumusan pertanyaan wawancara, serta memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (drawing and verifying conclusions). Untuk meningkatkan kredibilitas temuan, penelitian menerapkan triangulasi sumber melalui perbandingan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi teknik untuk memastikan konsistensi informasi yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Permainan *Wordwall Memory Match* dalam Pembelajaran Literasi Budaya

Implementasi permainan *Wordwall memory match* di RA Nurul Hikmah dilakukan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Penerapan permainan ini dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pengenalan literasi budaya lokal pada anak usia 5–6 tahun. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mengintegrasikan permainan Wordwall sebagai media utama dalam kegiatan inti. Materi yang dipilih merupakan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan anak, meliputi pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas Indonesia. Selain menyiapkan perangkat pembelajaran berupa laptop, LCD proyektor, serta jaringan internet, guru juga menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun.

Selama tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu mendemonstrasikan cara memainkan permainan sebelum anak memperoleh kesempatan mencoba secara langsung. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak memperhatikan demonstrasi guru, mengikuti instruksi dengan baik, dan mulai memahami mekanisme permainan setelah memperoleh contoh secara langsung. Ketika permainan berlangsung, anak secara aktif mengamati gambar, mengingat posisi kartu, kemudian mencocokkannya dengan pasangan gambar yang sesuai. Aktivitas tersebut berlangsung secara berulang sehingga membantu anak mengenali simbol budaya melalui pengalaman belajar yang konkret.

Pada tahap evaluasi, guru tidak hanya menilai keberhasilan anak menemukan pasangan gambar, tetapi juga mengevaluasi kemampuan anak menyebutkan kembali nama budaya yang telah dipelajari. Guru memberikan pertanyaan sederhana mengenai nama pakaian adat, rumah adat, maupun makanan khas yang muncul dalam permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mengenali kembali simbol budaya yang telah dimainkan, meskipun beberapa anak masih memerlukan

bantuan berupa petunjuk visual maupun pertanyaan pengarah dari guru. Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi Wordwall Memory Match tidak hanya berfungsi sebagai media permainan digital, tetapi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran literasi budaya yang dirancang secara sistematis mulai dari perencanaan hingga evaluasi

Keterlibatan dan respon anak selama penggunaan permainan wordwall menory match

Penggunaan Wordwall Memory Match meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan tidak hanya tampak dari perhatian anak terhadap media digital, tetapi juga dari munculnya perilaku aktif berupa keinginan mencoba permainan, kemampuan mempertahankan fokus, keberanian mengulangi permainan ketika mengalami kesalahan, serta munculnya rasa ingin tahu terhadap simbol budaya yang ditampilkan. Pada awal pembelajaran, beberapa anak masih menunjukkan keraguan karena belum memahami aturan permainan. Setelah guru memberikan contoh dan pendampingan secara bertahap, anak mulai mampu memainkan permainan secara mandiri. Selama kegiatan berlangsung, anak tampak berusaha mengingat letak gambar, mendiskusikan pasangan gambar dengan teman, serta menunjukkan ekspresi gembira ketika berhasil menemukan pasangan yang tepat.

Hasil wawancara dengan guru memperkuat temuan observasi. Guru menjelaskan bahwa dibandingkan penggunaan media gambar cetak, permainan Wordwall lebih mampu mempertahankan perhatian anak karena menyajikan visual bergerak, tantangan permainan, dan umpan balik secara langsung. Guru juga mengungkapkan bahwa anak lebih sering bertanya mengenai nama pakaian adat, rumah adat, maupun makanan khas setelah mengikuti permainan dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Temuan lain menunjukkan bahwa aktivitas mencocokkan gambar secara berulang membantu anak mengenali simbol budaya dengan lebih baik. Setelah permainan selesai, sebagian besar anak mampu menyebutkan kembali nama budaya yang sebelumnya muncul dalam permainan. Anak juga mulai mampu membedakan karakteristik visual beberapa simbol budaya yang berbeda, misalnya membedakan rumah adat dengan pakaian adat atau makanan khas. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas mengingat dan mencocokkan gambar membantu proses penguatan memori visual sekaligus memperkuat pengenalan budaya lokal.

Keterlibatan anak selama proses pembelajaran menggunakan permainan *Wordwall memory match* menunjukkan respons yang positif. Berdasarkan hasil observasi, anak terlihat fokus memperhatikan tampilan pada layar digital, mengikuti arahan guru, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung.

Saat permainan dimulai, anak tampak bersemangat untuk mendapatkan kesempatan bermain. Anak memperhatikan gambar yang muncul pada layar sambil berusaha mengingat letak gambar yang sama. Saat berhasil menemukan pasangan gambar yang sesuai, anak terlihat senang, dengan ekspresi senyum dan memberikan tepuk tangan, serta menyebutkan nama gambar budaya yang berhasil ditemukan.

Tabel 2. Tingkat keterlibatan dan respon anak selama permainan

Aspek keterlibatan	Temuan observasi	Dampak terhadap pembelajaran
Perhatian anak	Anak memperhatikan layar digital, mengikuti instruksi guru, dan mengamati gambar yang muncul	Membantu anak memahami materi budaya dengan lebih baik
Partisipasi aktif	Anak mengikuti aturan permainan sambil menunggu giliran dan mencoba mencocokkan gambar secara mandiri	Melatih kedisiplinan dan keterlibatan aktif anak
Ketahanan belajar	Anak mencoba kembali saat salah mencocokkan gaambar dan meminta bantuan kepada guru saat kesulitan dalam bermain	Menumbuhkan sikap pantang menyerah dan percaya diri
Respons emosional	Anak tersenyum sambil bertepuk tangan saat berhasil menemukan pasangan gambar yang sesuai	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Sumber: hasil analisi peneliti2026

Berdasarkan hasil observasi, perhatian anak terhadap permainan terlihat melalui perilaku yang tampak secara langsung di dalam kelas. Anak memperhatikan layar digital ketika guru menyampaikan tata cara permainan, mengikuti arahan yang diberikan, serta menunggu giliran dengan tertib. Selama permainan berlangsung, sebagian besar anak tetap berada pada posisinya sambil mengarahkan pandangan ke layar dan memperhatikan gambar-gambar budaya yang ditampilkan dalam permainan tersebut. Antusiasme anak terlihat ketika mereka mencoba menemukan pasangan gambar budaya yang sesuai. Ketika berhasil mencocokkan gambar budaya dengan tepat, anak menunjukkan respons yang positif melalui ekspresi wajah yang gembira, seperti tersenyum, tertawa, dan memberikan tepuk tangan.

Bentuk Penguatan Literasi Budaya dan Nilai Karakter Anak Selama Penggunaan Permainan *Wordwall Memory Match*

Permainan *Wordwall memory match* tidak hanya berperan dalam membantu anak mengenal budaya lokal, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan karakter sosial pada anak usia dini. Selama permainan berlangsung, anak belajar menunggu giliran, menghargai teman yang sedang bermain, serta memberikan tepuk tangan ketika temannya berhasil menemukan pasangan gambar. Ketika terdapat teman yang mengalami kesulitan, beberapa anak memberikan bantuan berupa petunjuk sederhana tanpa mengambil alih permainan. Perilaku tersebut menunjukkan berkembangnya interaksi sosial yang positif selama kegiatan berlangsung.

Implementasi permainan *Wordwall memory match* dalam penguatan literasi budaya dan karakter anak dapat dilihat pada Tabel beriku ini :

Tabel 3. kontribusi Permainan terhadap Literasi Budaya dan Karakter Anak

Aspek Literasi Budaya	Temuan Observasi	Dampak Pembelajaran
Mengenali budaya	Anak mengenali gambar pakaina adat, rumah adat dan makanan khas yang di tampilkan dalam permainan	Membantu anak memahami simbol budaya sejak dini
Mengingat simbol budaya	Anak dapat menyebut kembali nama budaya setelah permainan selesai	Memperkuat daya ingat anak terhadap materi budaya
Membedakan budaya	Anak dapat mencocokkan gambar budaya yang sama dengan tepat	Membantu anak memahami perbedaan simbol budaya
Minat terhadap budaya	Anak terlihat tertarik ketika melihat gambar budaya dan bertanya tentang nama budaya tersebut	Menumbuhkan rasa ingin tahu dan cinta terhadap budayanya

Sumber: hasil analisi penelitian 2026.

Berdasarkan hasil observasi, permainan *Wordwall memory match* membantu anak mengenal berbagai simbol budaya lokal melalui kegiatan bermain yang dilakukan secara berulang. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, beberapa anak mampu menyebutkan kembali nama-nama budaya yang muncul dalam permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis digital dapat membantu anak mengingat materi budaya dengan lebih mudah dan menyenangkan. Ketika guru menampilkan gambar pakaian adat, beberapa anak terlihat mampu menyebutkan kembali nama budaya yang sebelumnya muncul dalam permainan. Anak juga mulai menunjukkan kemampuan dalam membedakan bentuk simbol budaya yang ditampilkan.

Hasil wawancara dengan guru, penggunaan permainan digital membuat anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran budaya dibandingkan metode pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan lisan maupun media gambar cetak. Selama kegiatan berlangsung, anak tampak lebih aktif mengajukan pertanyaan mengenai nama pakaian adat dan bentuk rumah adat yang ditampilkan dalam permainan. Dengan demikian, permainan *Wordwall memory match* tidak hanya berperan dalam memperkuat literasi budaya anak, tetapi juga mendukung perkembangan sikap percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta keberanian anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan Wordwall Memory Match mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna dalam pengenalan literasi budaya pada anak usia dini. Analisis data memperlihatkan bahwa keberhasilan implementasi permainan tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh perencanaan pembelajaran yang sistematis, strategi pendampingan guru, serta karakteristik permainan yang memungkinkan anak belajar melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Temuan ini memperlihatkan bahwa media digital berbasis permainan bukan sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memfasilitasi terbentuknya pengetahuan baru melalui interaksi aktif antara anak, guru, dan materi pembelajaran.

Temuan tersebut mendukung teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan lingkungannya. Dalam penelitian ini, anak tidak menerima informasi mengenai budaya lokal secara pasif melalui ceramah, tetapi memperoleh pengalaman belajar dengan mengamati, mengingat, membandingkan, dan mencocokkan simbol-simbol budaya secara mandiri selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran terjadi melalui konstruksi pengetahuan yang dibangun sendiri oleh anak berdasarkan pengalaman bermain. Temuan ini juga memperkuat perspektif Vygotsky bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal ketika anak memperoleh dukungan (scaffolding) dari orang dewasa maupun teman sebaya(Furoivisha & Muhimmah, 2026). Pendampingan guru pada tahap awal permainan membantu anak memahami aturan permainan, sedangkan interaksi antaranak selama kegiatan berlangsung mempercepat proses pemahaman terhadap simbol budaya yang dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Anita & Ariani, (2024) yang menjelaskan bahwa pendekatan game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena proses belajar berlangsung melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Pada penelitian tersebut, permainan berfungsi meningkatkan motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini Wordwall Memory Match memperlihatkan fungsi yang lebih luas, yaitu meningkatkan keterlibatan sekaligus memperkenalkan literasi budaya kepada anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan game-based learning dari sekadar peningkatan motivasi menuju penguatan identitas budaya sejak usia dini.

Temuan penelitian juga konsisten dengan hasil penelitian Jannah,(2025) yang menemukan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar anak usia dini melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang relatif pendek sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu mempertahankan fokus secara berkelanjutan. Dalam penelitian ini, tampilan visual Wordwall yang interaktif, mekanisme permainan yang sederhana, serta adanya umpan balik langsung setelah anak berhasil mencocokkan gambar menjadi faktor yang menjaga perhatian anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media digital yang interaktif memiliki peran penting dalam mempertahankan keterlibatan belajar anak.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Sholehati et al., 2025) yang melaporkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas bermain berbasis digital. Penelitian tersebut menitikberatkan pada perkembangan kemampuan kognitif secara umum, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan tersebut dapat diarahkan secara lebih spesifik untuk memperkuat literasi budaya. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir anak, tetapi juga dapat menjadi media untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya lokal secara kontekstual.

Temuan mengenai tingginya keterlibatan anak selama pembelajaran juga memperkuat hasil penelitian (Supiani et al., 2025) yang mengembangkan media Wordwall berbasis gamifikasi untuk meningkatkan literasi permulaan anak usia dini. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa unsur gamifikasi, seperti tantangan, skor, dan umpan balik, mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa mekanisme gamifikasi tersebut juga efektif diterapkan pada pembelajaran literasi budaya. Anak tidak hanya tertarik memainkan permainan, tetapi juga menunjukkan keinginan untuk terus mencoba hingga berhasil menemukan pasangan gambar yang benar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi intrinsik anak tumbuh melalui aktivitas bermain yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain meningkatkan keterlibatan belajar, hasil penelitian memperlihatkan bahwa Wordwall Memory Match membantu anak mengenali simbol budaya melalui proses pengamatan visual yang dilakukan secara berulang. Berdasarkan hasil observasi, anak mampu mengingat kembali nama pakaian adat, rumah adat, maupun makanan khas setelah permainan selesai. Aktivitas mencocokkan gambar membuat anak tidak hanya melihat simbol budaya, tetapi juga menghubungkan bentuk visual dengan nama dan makna simbol tersebut. Proses tersebut menunjukkan bahwa pengulangan visual (visual repetition) memberikan kontribusi terhadap terbentuknya memori jangka panjang mengenai materi budaya yang dipelajari.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Ulfah & Naqiyah, 2025) yang menyatakan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melalui penyajian gambar yang menarik dan interaktif. Penelitian mereka berfokus pada perkembangan kemampuan simbolik, sedangkan penelitian ini memperlihatkan bahwa kemampuan simbolik tersebut dapat diarahkan untuk memperkuat literasi budaya. Anak mulai mampu membedakan berbagai simbol budaya berdasarkan karakteristik visualnya, kemudian menghubungkan simbol tersebut dengan budaya asalnya. Dengan demikian, Wordwall berfungsi sebagai media yang membantu anak membangun representasi mental mengenai identitas budaya melalui pengalaman visual.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Aisyah, (2024) mengenai media pembelajaran digital yang menjelaskan bahwa penggunaan media digital mampu menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun melalui penyajian informasi yang lebih konkret dibandingkan metode konvensional. Dalam penelitian ini, anak memperoleh kesempatan mengamati simbol budaya secara langsung melalui tampilan digital yang menarik sehingga proses pengenalan budaya berlangsung lebih mudah dibandingkan apabila guru hanya menggunakan gambar cetak atau penjelasan verbal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa visualisasi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sesuai karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan (Nurhayati et al., 2025) yang melaporkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan kemampuan literasi anak melalui aktivitas belajar yang interaktif. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada literasi membaca, sedangkan penelitian ini memperluas fungsi Wordwall pada aspek literasi budaya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media yang fleksibel karena dapat digunakan pada berbagai domain literasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang guru.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran budaya melalui Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan media konvensional. Guru menyatakan bahwa anak lebih sering bertanya mengenai nama budaya, lebih mudah mengingat simbol budaya, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi setelah mengikuti permainan. Temuan ini memperkuat penelitian Mastuinda et al.,(2025) Mengenai pentingnya media budaya dalam meningkatkan literasi budaya anak usia dini. Penelitian Mastuinda menggunakan buku cerita bergambar sebagai media utama, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa media digital berbasis permainan memiliki potensi yang sama bahkan memberikan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi membuka peluang baru dalam pengembangan media literasi budaya yang lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Temuan penelitian juga mendukung hasil penelitian (Suryaningsih et al., 2025) yang menjelaskan bahwa pengenalan budaya sejak usia dini berperan penting dalam pembentukan identitas budaya anak. Dalam penelitian ini, pengenalan budaya tidak dilakukan melalui hafalan, melainkan melalui aktivitas bermain yang memungkinkan anak membangun pengalaman belajar secara langsung. Dengan demikian, proses pembentukan identitas budaya berlangsung secara alami melalui interaksi anak dengan simbol-simbol budaya lokal yang ditampilkan dalam permainan.

Secara keseluruhan, temuan pada dua tema pertama menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Wordwall Memory Match tidak semata-mata berasal dari penggunaan teknologi digital, tetapi dari integrasi antara desain pembelajaran, karakteristik permainan, dan pendampingan guru. Media digital menjadi efektif ketika digunakan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan kontekstual. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa transformasi digital dalam pendidikan anak usia dini hendaknya tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada bagaimana teknologi tersebut dirancang untuk memfasilitasi

konstruksi pengetahuan, meningkatkan keterlibatan belajar, dan memperkuat literasi budaya anak sejak usia dini.

Temuan ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Wordwall Memory Match tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan literasi budaya, tetapi juga memfasilitasi perkembangan karakter sosial anak usia dini. Selama proses pembelajaran berlangsung, anak belajar mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, memberikan apresiasi atas keberhasilan teman, serta menunjukkan keberanian untuk mencoba kembali ketika mengalami kesalahan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan digital yang dirancang secara kolaboratif tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Perspektif tersebut sejalan dengan teori sosial-kultural Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan kognitif dan sosial berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sosial. Dalam penelitian ini, proses belajar tidak hanya terjadi melalui hubungan antara anak dan media digital, tetapi juga melalui komunikasi antara guru dengan anak serta interaksi antaranak selama permainan berlangsung. Guru berperan memberikan scaffolding ketika anak mengalami kesulitan, sedangkan teman sebaya menjadi sumber belajar melalui pengamatan, diskusi sederhana, dan pemberian dukungan selama permainan. Dengan demikian, Wordwall Memory Match berfungsi sebagai media yang memediasi interaksi sosial sekaligus pembentukan pengetahuan.

Hasil penelitian ini mendukung temuan (Ratnawati et al., 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran kelompok mampu mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini melalui aktivitas yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan kepatuhan terhadap aturan. Pada penelitian tersebut, aktivitas kelompok menjadi sarana pengembangan perilaku prososial. Temuan penelitian ini memperluas hasil tersebut dengan menunjukkan bahwa media digital berbasis permainan juga dapat menjadi wahana pembentukan karakter sosial apabila dirancang dalam aktivitas belajar yang kolaboratif. Dengan kata lain, teknologi digital tidak selalu mengurangi interaksi sosial anak, tetapi justru dapat memperkuatnya ketika penggunaannya didampingi guru dan diintegrasikan dalam pembelajaran kelompok.

Temuan mengenai berkembangnya sikap pantang menyerah juga memperkuat hasil penelitian Jannah,(2025) yang menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi belajar anak melalui pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Dalam penelitian ini, anak yang gagal menemukan pasangan gambar tidak menunjukkan kecenderungan untuk menghentikan permainan, melainkan mencoba kembali hingga memperoleh jawaban yang benar. Perilaku tersebut mencerminkan munculnya *learning persistence* yang penting bagi perkembangan kemampuan belajar jangka panjang. Hal ini menunjukkan bahwa desain permainan yang memberikan kesempatan mencoba kembali serta membantu anak membangun rasa percaya diri sekaligus ketahanan dalam menghadapi kesulitan belajar.

Hasil penelitian juga konsisten dengan temuan (Anita & Ariani, 2024) yang menyatakan bahwa pendekatan game-based learning meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang memberikan tantangan dan penghargaan secara seimbang. Pada penelitian ini, penghargaan tidak hanya berasal dari sistem permainan, tetapi juga dari lingkungan sosial kelas. Tepuk tangan teman, apresiasi guru, dan keberhasilan menyelesaikan permainan menjadi bentuk penguatan positif (positive reinforcement) yang meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk terus belajar. Oleh karena itu, keberhasilan Wordwall Memory Match tidak hanya dipengaruhi oleh aspek teknologi, tetapi juga oleh strategi pedagogis guru dalam menciptakan iklim pembelajaran yang suportif.

Selain itu, penelitian ini memperkuat hasil Hudi et al., (2022) mengenai tantangan penggunaan teknologi digital pada anak usia dini. Hudi dan kolega menyoroti bahwa paparan teknologi yang tidak terarah berpotensi mengurangi interaksi sosial dan kedekatan anak dengan lingkungan budaya. Sebaliknya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang terstruktur dan bermuatan budaya lokal, dampak negatif tersebut dapat diminimalkan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif bahwa yang menentukan manfaat teknologi bukanlah keberadaan teknologinya, melainkan desain pedagogis yang menyertainya.

Temuan penelitian juga mendukung hasil(Maulidian et al., 2025) mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital secara edukatif dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian tersebut menekankan perlunya integrasi teknologi dengan nilai-nilai budaya dan pendampingan orang dewasa. Hasil penelitian ini memperlihatkan implementasi konkret dari rekomendasi tersebut melalui penggunaan Wordwall Memory Match yang menggabungkan unsur permainan digital dengan materi budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi instrumen pelestarian budaya apabila dikembangkan sesuai dengan konteks sosial dan budaya anak.

Dalam konteks literasi budaya, hasil penelitian ini memperluas temuan (Hardina & Islamiah, 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal berkontribusi terhadap pelestarian budaya dan pembentukan karakter peserta didik. Jika penelitian Hardina dan Islamiah dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar melalui pembelajaran bahasa daerah, penelitian ini membuktikan bahwa proses penguatan identitas budaya dapat dimulai lebih awal pada jenjang pendidikan anak usia dini melalui aktivitas bermain berbasis teknologi. Dengan demikian, pendidikan budaya tidak harus disampaikan melalui metode konvensional, tetapi dapat dikembangkan melalui inovasi media digital yang sesuai dengan karakteristik belajar anak.

Temuan penelitian juga sejalan dengan Putra yang menegaskan pentingnya pendidikan berbasis kearifan lokal sebagai strategi menjaga identitas budaya di era digital. Dalam penelitian ini, simbol-simbol budaya lokal tidak diperkenalkan sebagai materi hafalan, tetapi menjadi bagian dari aktivitas bermain yang menyenangkan. Pendekatan tersebut memungkinkan anak membangun kedekatan emosional dengan budaya lokal melalui pengalaman belajar yang positif. Kondisi ini memperlihatkan bahwa digitalisasi pendidikan tidak harus menggeser budaya lokal, melainkan dapat menjadi sarana revitalisasi budaya apabila dimanfaatkan secara tepat.

Dari perspektif literasi budaya, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan (Mastuinda et al., 2025) yang menyatakan bahwa pengenalan budaya sejak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan identitas budaya anak. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan pendekatan yang berbeda, yaitu melalui media digital berbasis permainan. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa literasi budaya tidak bergantung pada satu jenis media tertentu, melainkan pada bagaimana pengalaman belajar dirancang agar mampu melibatkan anak secara aktif. Oleh karena itu, Wordwall Memory Match menjadi salah satu alternatif inovasi media yang melengkapi media budaya konvensional seperti buku cerita bergambar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan adanya hubungan yang saling menguatkan antara literasi budaya, pembelajaran berbasis permainan, dan perkembangan karakter sosial anak. Pengenalan budaya melalui permainan digital tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenali simbol budaya, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi anak untuk belajar berinteraksi, bekerja sama, serta menghargai orang lain. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran budaya memiliki dimensi yang lebih luas daripada sekadar transfer pengetahuan, yaitu sebagai proses pembentukan identitas, karakter, dan kompetensi sosial anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Wordwall Memory Match memberikan kontribusi yang lebih luas dibandingkan sekadar penggunaan media digital dalam pembelajaran. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa permainan digital yang dipadukan dengan materi budaya lokal mampu membangun pengalaman belajar yang bersifat aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Pengalaman tersebut memungkinkan anak tidak hanya mengenali simbol budaya, tetapi juga membangun pemahaman awal mengenai identitas budaya melalui proses mengamati, mengingat, mencocokkan, dan mendiskusikan simbol-simbol budaya yang muncul selama permainan berlangsung. Dengan demikian, literasi budaya dalam penelitian ini dipahami sebagai proses pembentukan pengalaman budaya sejak usia dini, bukan hanya sebagai kemampuan menghafal nama pakaian adat, rumah adat, atau makanan khas.

Temuan ini memberikan perspektif bahwa keberhasilan pembelajaran literasi budaya tidak semata-mata ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi oleh kualitas desain pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, aktivitas bermain, dan interaksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menghubungkan media digital dengan tujuan pembelajaran melalui penyusunan RPPH, pemberian scaffolding, serta refleksi pada tahap evaluasi. Oleh karena itu, efektivitas Wordwall Memory Match tidak dapat dilepaskan dari kompetensi pedagogis guru dalam mengelola proses belajar. Hal ini menguatkan pandangan bahwa teknologi

merupakan alat pendukung pembelajaran, sedangkan keberhasilan pembelajaran tetap ditentukan oleh desain instruksional yang dirancang guru.

Penggunaan Wordwall umumnya diarahkan untuk meningkatkan kemampuan literasi awal, kemampuan kognitif, hasil belajar, atau sebagai media evaluasi pembelajaran. Penelitian (Supiani et al., 2025), (Sholehati et al., 2025a), (Nurhayati et al., 2025) Memfokuskan penggunaan Wordwall pada peningkatan literasi permulaan dan kemampuan kognitif anak. Sementara itu, penelitian (Ulfah & Naqiyah, 2025) lebih menekankan kemampuan berpikir simbolik, sedangkan Puspitasari et al.,(2024) memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran pada materi sejarah di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini menempatkan Wordwall sebagai media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk memperkuat literasi budaya anak usia dini melalui integrasi simbol budaya lokal ke dalam aktivitas permainan. Dengan demikian, penelitian ini memperluas ruang lingkup pemanfaatan Wordwall dari media peningkatan kemampuan akademik menjadi media penguatan identitas budaya dan karakter anak.

Kontribusi lain yang muncul dari penelitian ini adalah penegasan bahwa pembelajaran budaya tidak harus diposisikan sebagai materi yang bersifat informatif atau hafalan. Sebaliknya, budaya dapat diperkenalkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan tersebut sejalan dengan pandangan(Suryaningsih et al., 2025) yang menempatkan pendidikan budaya sebagai fondasi pembentukan identitas budaya sejak usia dini. Akan tetapi, penelitian ini memberikan dimensi baru dengan menunjukkan bahwa proses pembentukan identitas tersebut dapat difasilitasi melalui digital game-based learning. Dengan demikian, teknologi digital tidak diposisikan sebagai ancaman terhadap pelestarian budaya lokal, melainkan sebagai media inovatif untuk mentransmisikan nilai-nilai budaya kepada generasi muda.

Penelitian ini juga memperlihatkan pentingnya pendekatan studi kasus dalam memahami implementasi media digital pada konteks pembelajaran yang nyata. Melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian mampu menangkap dinamika interaksi antara guru, anak, dan media selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai bagaimana Wordwall Memory Match diimplementasikan dalam praktik, sesuatu yang tidak selalu dapat dijelaskan melalui penelitian kuantitatif yang berorientasi pada pengukuran hasil belajar semata. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan metodologi penelitian pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengeksplorasi implementasi media digital berbasis permainan pada konteks kelas yang autentik.



Gambar1. Dokumentasi penelitian

4. KESIMPULAN

Penerapan permainan Wordwall Memory Match di RA Nurul Hikmah menunjukkan bahwa media permainan digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk mengenalkan literasi budaya pada anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis oleh guru. Materi budaya lokal seperti pakaian adat, rumah adat, dan makanan khas diintegrasikan ke dalam permainan sehingga anak dapat mengenali serta memahami simbol-simbol budaya melalui pengalaman belajar yang menarik, aktif, dan kontekstual. Selama pembelajaran berlangsung, anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi melalui peningkatan perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme dalam mengikuti permainan. Selain

memperkuat kemampuan mengenali simbol budaya, aktivitas bermain juga mendukung perkembangan karakter sosial anak, seperti kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, berani mencoba kembali setelah melakukan kesalahan, dan menghargai teman. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menjawab tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan implementasi permainan *wordwall memory match*, menganalisis keterlibatan dan respons anak selama pembelajaran, serta mengidentifikasi bentuk penguatan literasi budaya dan nilai karakter yang berkembang melalui penggunaan permainan tersebut. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa *wordwall memory match* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran berbasis digital game-based learning bagi guru PAUD untuk mengintegrasikan muatan budaya lokal secara lebih menarik dan bermakna. Selain itu, secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media digital berbasis permainan sebagai pendekatan yang mampu menghubungkan pembelajaran literasi budaya dengan perkembangan sosial anak usia dini.

Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan karena dilaksanakan hanya pada satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan jumlah partisipan yang terbatas, sehingga temuan lebih merepresentasikan konteks pembelajaran pada lokasi penelitian dan belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian hanya berfokus pada penggunaan permainan Wordwall Memory Match tanpa membandingkan efektivitasnya dengan media digital lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak lembaga dan partisipan, menggunakan desain penelitian yang memungkinkan perbandingan antar media pembelajaran digital, serta mengkaji dampak penggunaan Wordwall dalam jangka panjang terhadap perkembangan literasi budaya dan aspek perkembangan anak lainnya sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi pada penelitian ini, terutama kepada dosen pembimbing, dan lembaga RA. Nurul Hikmah serta seluruh guru, kepala sekolah dan murid RA. Nurul hikmah yang telah berpartisipasi dengan tulus dalam penelitian ini

6. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Literasi Digital Pada Anak Usia Dini di Indonesia dan Luar Negeri. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 11–23. https://doi.org/10.59829/n8m3mq43

Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *3*(5), 21–26. https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361

Furoivisha, N. A., & Muhimmah, H. A. (2026). Peran Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Berdasarkan Teori Vygotsky di Kelas 2 SDN Sambikerep 1/479 Kota Surabaya. *JURNAL MULTIDISIPLIN ILMU AKADEMIK*, *3*(2), 348–361. https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9288

Hardina, R., & Islamiah, N. D. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Jawa Bermuatan Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya dan Peningkatan Keterampilan Abad 21 Siswa SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, *3*(1), 17–37. https://doi.org/10.61650/jptk.v3i1.760

Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 14837–14844. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4762

Jannah, L. (2025). Peningkatan Minat Belajar melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Mayang Jember. *Journal of Early Childhood Education Studies*, *5*(2), 455–488. https://doi.org/10.54180/joeces.v5i2.592

Khairunnisa, Sari, D. P., Putri, T. I., & Lesmana, J. (2025). PENDEKATAN STRATEGIS DALAM PENGUMPULAN DATA KUALITATIF: STUDI TEKNIK WAWANCARA, OBSERVASI, DAN DOKUMENTASI DALAM LINGKUNGAN DAKWAH MAHASISWA. *Qalam Lil Mubtadiin*, *3*(2). https://doi.org/10.58822/qlm.v3i2.520

Mastuinda, M., Ramelan, H., Pratiwi, N., & Eriani, E. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Budaya Melayu Riau Untuk Literasi Budaya Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(5), 1468–1477. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7022

Maulidian, M. M. M., Sativa, F. E., Winata, E. Y., & Buahana, B. N. (2025). Eksplorasi Praktik Digital Parenting pada Orang Tua Anak Usia Dini di Kabupaten Lombok Timur dalam Era 5.0. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, *6*(2), 209–209. https://doi.org/10.37216/aura.v6i2.2825

Novrianti, S. C., & Fauzi, M. A. (n.d.). *Efektivitas Pendekatan Tetrahedron Didaktis Berbantuan Media Desmos dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Visual Matematis Siswa SMA Negeri 1 Binjai | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Retrieved April 29, 2026, from https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9280

Nurhayati, N., Ningsih, R. D., & Triana, T. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, *8*(1), 61–72. https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5417

Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif. *Local Engineering*, *2*(1), 31–34. https://doi.org/10.59810/lejlace.v2i1.89

Puspitasari, E. W., Fadliyah, N., & Ratnawati, E. (2024). ``WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN MATERI TENTANG PERLAWANAN TERHADAP KOLONIALISME DAN IMPERALIALISME DI INDONESIA``. *JSPH : Jurnal Sosial Politik Humaniora*, *1*(2), 9–20. https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1268

Ratnawati, S., Widiatin, N. P. D., Rakhmawati, R., & Nisa, S. (2025). Implementasi Model Pembelajaran BCCT dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang. *JURNAL SENTRA: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 56–65. https://doi.org/10.1212/js.v5i2.145

Ratno, R., Santoso, D. A., Sarry, N., & Sukiram, M. (2026). Upaya Meningkatkan Literasi Awal pada Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Tematik Di PAUD IT Ar Risalah. *Teaching and Learning Research Journal*, *2*(2), 203–211. https://doi.org/10.66770/tlrj.v2i2.102

Sholehati, P., Widiatsih, A., & Afandi, A. (2025b). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL GUNA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK TK B USIA 5-6 TAHUN. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 382–391. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27395

Supiani, S., Sumarno, S., Saputro, B. A., & Nurfitriah, N. (2025). Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun: Studi R&D Model ADDIE. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 2507–2517. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498

Suryaningsih, S., Putra, Y. D., & Sobri, A. Y. (2025). Peran Kepemimpinan Transformasional dan Literasi Budaya dalam Meningkatkan School Wellbeing di PAUD: Benang Emas Kesejahteraan sebagai Investasi Masa Depan Anak Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 33–43. https://doi.org/10.53977/kumarottama.v5i1.2471

Ulfah, M., & Naqiyah, B. (2025). Implementasi Media Game Online (Game Edukasi Wordwall) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Starkids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 15–24.

Yati, Mulyadi, W., & Masita. (2026). Implementasi Literasi Budaya Melalui Cerita Rakyat Dalam Menumbuhkan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *4*(6), 1733–1745. https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2561