

MEMBANGUN KEAKTIFAN BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI WORDWALL DI TK

An Nisa¹, Maulidha², Novi Suma Setyawati³
STKIP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin^{1,2,3}
e-mail: nisaan063@gmail.com

ABSTRAK

Kebutuhan akan media digital interaktif di PAUD semakin meningkat karena masih banyak pembelajaran yang belum mampu menstimulasi keaktifan anak secara optimal. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan platform Wordwall oleh guru PAUD di TK Negeri Mekarsari, Kabupaten Barito Kuala menjadi praktik yang menarik untuk dipahami, khususnya terkait bagaimana media digital ini membantu meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini. Pendekatan kualitatif dengan metode studi naratif digunakan untuk menelusuri pengalaman guru melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, sedangkan analisis data mengikuti tahapan reduksi, penyajian, serta verifikasi berdasarkan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mendukung guru dalam merancang aktivitas belajar yang variatif dan interaktif sesuai tema pembelajaran, sekaligus mendorong partisipasi anak melalui tugas yang menekankan eksplorasi, respon cepat, dan interaksi sosial. Anak juga menunjukkan peningkatan dalam keberanian mencoba, fokus selama kegiatan, serta kemampuan bekerja sama dengan guru maupun teman sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan penuh emosi positif. Media digital ini turut memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran aktif yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini dan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran digital yang bermakna di PAUD. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendorong partisipasi, kreativitas, serta pengalaman belajar yang relevan bagi anak.

Kata Kunci: *Wordwall, Keaktifan Belajar, Guru PAUD*

ABSTRACT

The need for interactive digital media in early childhood education is increasing, as many learning activities still fail to optimally stimulate children's active participation. In this context, the use of the Wordwall platform by early childhood teachers at TK Negeri Mekarsari, Barito Kuala Regency becomes an important practice to explore, particularly in understanding how this digital tool supports the improvement of young children's learning engagement. A qualitative approach with a narrative study method was employed to examine teachers' experiences through observations, in-depth interviews, and documentation, while data analysis followed the stages of reduction, presentation, and verification based on the Miles and Huberman model. The findings indicate that Wordwall helps teachers design varied and interactive learning activities aligned with thematic instruction, while also encouraging children's participation through tasks that emphasize exploration, quick responses, and social interaction. Children also demonstrated increased courage to try new tasks, improved focus during activities, and better collaboration with teachers and peers, resulting in more enjoyable learning experiences with positive emotional engagement. This digital medium further strengthens the teacher's role as a facilitator of active learning, consistent with the principles of the *Kurikulum Merdeka*. Overall, Wordwall proves to be an effective tool for enhancing

young children's learning engagement and serves as an innovative alternative for teachers in developing meaningful digital learning in early childhood education. These findings offer important implications for the development of technology-based learning strategies that promote participation, creativity, and relevant learning experiences for children.

Keywords: *Wordwall, Learning Activeness, Early Childhood Teacher*

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode emas dalam perkembangan manusia, ketika anak mengalami percepatan perkembangan pada aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Nurasyiah & Atikah, 2023). Pada tahap ini, stimulasi yang tepat serta lingkungan belajar yang kaya pengalaman sangat diperlukan agar potensi anak berkembang secara optimal melalui aktivitas yang bermakna. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga peluang anak untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan membangun pengalaman belajar mandiri menjadi terbatas. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Sya'dullah et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa gaya mengajar guru PAUD yang masih tradisional berkontribusi terhadap kurang berkembangnya partisipasi dan kompetensi belajar anak, sehingga muncul kesenjangan antara tuntutan pembelajaran ideal dengan praktik pembelajaran di lapangan.

Keaktifan belajar menjadi elemen penting dalam pendidikan anak usia dini karena menunjukkan sejauh mana anak terlibat secara fisik, kognitif, dan emosional dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Wardhani dan Nduru (2023) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan partisipasi anak secara signifikan, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode yang bersifat instruksional. Konsep *active learning* dan *play-based learning* juga menekankan bahwa anak belajar secara optimal ketika diberi kesempatan untuk bereksperimen, berinteraksi, dan mengambil peran langsung dalam aktivitas belajarnya. Sejalan dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital interaktif semakin relevan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan anak selama proses belajar, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan Anindyawati (2024), sementara peningkatan literasi digital guru PAUD pascapandemi turut mendorong peluang penggunaan media tersebut secara lebih efektif di kelas.

Wordwall menjadi salah satu media digital interaktif yang sesuai untuk pembelajaran anak usia dini karena menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, roda putar, hingga matching games yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak (Zebar & Sembiring, 2022; Khayati et al., 2025). Dalam perspektif digital *game-based learning*, media seperti Wordwall diyakini mampu meningkatkan motivasi dan fokus anak melalui tampilan visual, elemen tantangan, serta pengalaman bermain yang menyenangkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar anak baik pada jenjang PAUD maupun pendidikan dasar (Hasanah & Gudnanto, 2023; Pramesti et al., 2025). Namun, meningkatnya penggunaan media digital tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan pemahaman mendalam mengenai cara guru PAUD mengimplementasikannya, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong *joyful learning*, diferensiasi, dan pemanfaatan teknologi (Azhar et al., 2024).

Secara empiris, kondisi di TK Negeri Mekarsari menggambarkan kebutuhan tersebut dengan cukup jelas. Berdasarkan observasi awal, sekolah memiliki 28 anak di kelompok B yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang tidak merata, di mana sebagian anak masih

tampak pasif dan kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan klasikal. Guru juga menghadapi tantangan dalam menyediakan variasi media digital serta mengelola aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan minat dan karakteristik anak, sebagaimana dilaporkan oleh Ahmad (2023). Situasi ini menegaskan pentingnya strategi pedagogis yang memanfaatkan media digital interaktif untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengalaman dan strategi guru PAUD dalam memanfaatkan Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini di TK Negeri Mekarsari, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi naratif untuk menggambarkan secara mendalam pengalaman guru dalam menggunakan Wordwall guna meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena studi naratif memungkinkan pengungkapan makna, proses, dan refleksi yang dialami guru selama penerapan media digital di kelas. Penelitian dilakukan di TK Negeri Mekarsari, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan, pada Maret–Agustus 2025. Subjek penelitian dipilih melalui teknik *purposive sampling*, yakni seorang guru PAUD berpengalaman yang konsisten memanfaatkan Wordwall dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai praktik penggunaan Wordwall. Observasi digunakan untuk melihat penerapan media secara langsung, sedangkan wawancara menggali strategi, tantangan, serta refleksi yang dialami guru. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan transkrip wawancara berfungsi sebagai bukti pendukung yang memperkaya pemaknaan data. Seluruh proses dilakukan dengan mempertimbangkan etika penelitian, termasuk persetujuan partisipan dan perlindungan kerahasiaan data pribadi.

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk kisi-kisi meliputi tiga aspek, yaitu strategi pembelajaran, pengalaman guru, dan keaktifan belajar anak agar pengumpulan data tetap terarah. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui proses reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan secara sistematis. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik sehingga temuan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dengan pendekatan ini, penelitian mampu menghasilkan pemahaman mendalam mengenai peran Wordwall dalam membangun keaktifan belajar anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menggambarkan bagaimana guru PAUD memanfaatkan Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar anak usia dini melalui rangkaian aktivitas bermain interaktif. Sebelum menyajikan data utama, peneliti terlebih dahulu merangkum bentuk respons anak selama pembelajaran berlangsung, yang menunjukkan adanya variasi tingkat partisipasi antara satu kegiatan dan kegiatan lainnya. Untuk memberikan gambaran kuantitatif mengenai kecenderungan partisipasi tersebut, peneliti menyusun Tabel 1 sebagai ringkasan pola keaktifan anak pada setiap sesi penggunaan Wordwall. Penyajian tabel ini bertujuan memperkuat temuan observasi sekaligus menunjukkan konsistensi peningkatan respons anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Observasi Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran

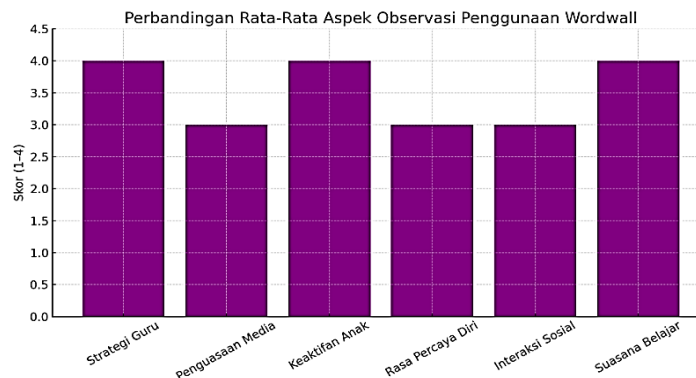
Aspek yang Diamati	Indikator Observasi	Skala (1–4)	Keterangan
Strategi Guru	Guru menyiapkan, menjalankan, dan menyesuaikan Wordwall sesuai tema pembelajaran	4	Sangat baik – Guru mampu mengelola kegiatan sesuai rencana pembelajaran
Penguasaan Media	Guru mengoperasikan Wordwall dengan lancar dan mengaitkannya dengan tujuan belajar	3	Baik – Guru cukup terampil menggunakan media digital
Keaktifan Anak	Anak aktif merespons, menjawab, dan berebut giliran bermain	4	Sangat baik – Anak menunjukkan keterlibatan tinggi
Rasa Percaya Diri	Anak berani tampil dan tidak takut melakukan kesalahan	3	Baik – Anak mulai percaya diri dalam kegiatan kelompok
Interaksi Sosial	Anak berinteraksi dengan teman dan guru saat bermain Wordwall	3	Baik – Terjadi komunikasi dua arah yang positif
Suasana Belajar	Kelas kondusif, menyenangkan, dan penuh semangat	4	Sangat baik – Pembelajaran berlangsung aktif dan fokus

Keterangan skala observasi:

1 = Kurang; 2 = Cukup; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik.

Setelah penyajian data pada Tabel 1, temuan menunjukkan bahwa sebagian besar anak memperlihatkan peningkatan partisipasi, terutama pada aktivitas yang melibatkan elemen visual kuat seperti *matching games* dan *wheel spinner*. Data tersebut mengonfirmasi bahwa permainan digital dengan tampilan menarik mampu menarik perhatian anak sekaligus meminimalkan perilaku pasif selama kegiatan berlangsung. Temuan ini juga menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya memfasilitasi permainan, tetapi juga membangun interaksi dua arah antara guru dan anak sehingga aktivitas belajar menjadi lebih dinamis.

Selanjutnya, grafik respon keaktifan anak disajikan untuk memperjelas perkembangan minat dan antusiasme selama beberapa kali pertemuan pembelajaran berbasis Wordwall. Grafik tersebut memberikan visualisasi perubahan perilaku belajar anak, terutama terkait aspek fokus, interaksi, dan inisiatif dalam menjawab soal. Sebelum grafik ditampilkan, penting untuk dicatat bahwa peningkatan keaktifan tidak muncul secara instan, tetapi terbentuk melalui adaptasi bertahap terhadap aktivitas bermain digital. Grafik 1 di bawah ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa Wordwall berkontribusi positif terhadap peningkatan antusiasme dan keterlibatan anak dari waktu ke waktu.



Gambar 1. Grafik perbandingan rata-rata setiap aspek observasi

Setelah penyajian grafik, peneliti menemukan bahwa penggunaan Wordwall secara konsisten memicu motivasi intrinsik anak, ditunjukkan oleh semakin tingginya intensitas anak mengajukan pertanyaan dan mencoba kembali permainan tanpa diminta. Selain itu, guru melaporkan bahwa anak menjadi lebih percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan secara klasikal setelah bermain menggunakan Wordwall. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar melalui perpaduan antara elemen permainan, visualisasi, dan interaksi langsung yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berkontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan belajar anak usia dini di TK Negeri Mekarsari, sebagaimana juga ditemukan oleh Cahyono et al. (2023). Anak-anak tampak antusias, berani tampil, dan terlibat dalam berbagai aktivitas sehingga Wordwall menjadi media yang efektif untuk menarik perhatian mereka. Temuan ini mendukung pandangan Zebar dan Sembiring (2022) bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Konsistensi ini diperkuat oleh hasil penelitian Ollonen dan Kangas (2025) yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang bersifat *playful* dan interaktif mampu memicu motivasi intrinsik anak usia prasekolah. Dengan demikian, penggunaan Wordwall selaras dengan prinsip *child-centered learning* yang menempatkan anak sebagai aktor aktif dalam proses belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Selain meningkatkan aspek kognitif, Wordwall juga memperkuat perkembangan sosial dan emosional anak. Selama pembelajaran berlangsung, anak-anak tampak mampu bekerja sama, saling memberi dukungan, dan menghargai giliran teman, sebagaimana digambarkan Farida (2019). Kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi yang muncul selama kegiatan menunjukkan bahwa permainan digital dapat membantu anak mengekspresikan gagasan, merespons instruksi, dan membangun dialog yang konstruktif. Temuan ini sejalan dengan pandangan Lubis (2018) yang menjelaskan bahwa stimulasi melalui media pembelajaran berperan penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak prasekolah. Lebih lanjut, Hidayat dan Khotimah (2019) juga menegaskan bahwa permainan digital mampu mengembangkan keterampilan komunikasi serta rasa percaya diri anak dalam situasi belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dari perspektif pedagogis, keberhasilan penggunaan Wordwall dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang relevan dan kreatif. Guru di TK Negeri Mekarsari mampu mengintegrasikan Wordwall secara selaras dengan tema harian dan prinsip Kurikulum Merdeka, sehingga proses belajar tetap berpusat pada anak. Temuan ini sesuai dengan Hasanah dan Gudnanto (2023) yang menyatakan bahwa kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran digital. Dalam konteks digital *game-based learning*, Wordwall memberikan tantangan dan umpan balik langsung yang dapat mendorong anak untuk tetap fokus selama mengikuti kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan Wordwall tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kompetensi pedagogis guru dalam mengelola pengalaman belajar secara bermakna.

Lebih jauh, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Wordwall mencerminkan praktik gamifikasi yang memungkinkan anak mengalami pembelajaran melalui tantangan, poin, dan penghargaan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat ketekunan dan fokus anak dalam menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan Nursarofah et al. (2024) yang menekankan bahwa literasi digital guru dan anak merupakan elemen penting dalam pembelajaran era pasca-pandemi. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, studi ini memberikan kontribusi baru pada aspek integrasi Wordwall dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan dampaknya terhadap perilaku sosial anak. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya literatur mengenai inovasi pembelajaran digital di PAUD dan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan strategi gamifikasi pada praktik pembelajaran masa depan.

KESIMPULAN

Penggunaan Wordwall oleh guru PAUD di TK Negeri Mekarsari Kabupaten Barito Kuala menunjukkan bahwa media digital interaktif ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Temuan penelitian menegaskan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai permainan digital, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang dapat merangsang keterlibatan fisik, kognitif, dan sosial anak dalam kegiatan belajar. Pengintegrasian Wordwall dalam kegiatan tematik harian memperlihatkan kemampuan guru dalam mengadaptasi teknologi agar selaras dengan karakteristik perkembangan anak serta prinsip Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, implementasi Wordwall memberikan kontribusi nyata dalam membangun lingkungan belajar yang partisipatif, bermakna, dan mendorong anak untuk terlibat secara konsisten.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa literasi digital dan kesiapan pedagogis guru menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan media digital di PAUD. Guru yang mampu merancang strategi pembelajaran secara kreatif dapat memaksimalkan fitur Wordwall sehingga pengalaman bermain anak berubah menjadi proses belajar yang efektif. Selain itu, temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media digital interaktif berpotensi memperkuat motivasi, kepercayaan diri, serta kemampuan anak untuk berkolaborasi dengan teman sebaya. Dengan adanya perubahan positif tersebut, Wordwall dapat dipandang sebagai media yang berperan dalam mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 pada anak usia dini.

Ke depan, penelitian lanjutan perlu mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Wordwall terhadap perkembangan akademik dan sosial-emosional anak secara lebih mendalam. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas jumlah partisipan atau membandingkan implementasi Wordwall pada berbagai konteks sekolah untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media digital interaktif. Selain itu,

analisis mengenai integrasi Wordwall dengan model gamifikasi lain atau asesmen autentik dapat menjadi arah pengembangan penelitian yang relevan. Dengan berbagai peluang tersebut, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan rekomendasi praktis bagi guru PAUD, tetapi juga membuka ruang inovasi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. N. A. (2023). Digital disruption in early childhood education from teachers' point of view: A qualitative research. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(1), 671–681. <https://doi.org/10.25082/amler.2023.01.016>
- Anindyawati, G. D. (2024). Pemanfaatan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 10(1), 39–48. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v10i1.220>
- Azhar, A. P. S., Sumantri, M. S., & Gumelar, G. (2024). Pengalaman guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar: studi naratif. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 6(1), 21–30. <http://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v6i1.11713>
- Cahyono, M., Saputra, N. D., & Saputra, A. I. (2023). Transformasi digital pemerintahan: Perubahan organisasi dan budaya pemerintahan melalui teknologi digital. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 15(2), 92–100. <https://doi.org/10.32767/jti.v15i2.2123>
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476. <http://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/102>
- Hasanah, U., & Gudnanto. (2023). Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Khazanah Pendidikan – Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(2), 73–84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda/article/view/988>
- Khayati, N., Rohmah, S., & Santyani, W. (2025). Inovasi model dan strategi pembelajaran flipped learning dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 13(1), 80–89. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.95300>
- Lubis, H. Z. (2018). Metode pengembangan bahasa anak pra sekolah. *Jurnal Raudhah*, 6(2). <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/277>
- Nurasyiah, Rina & Atikah, Cucu. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75–81. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nursarofah, N., Rahman, T., & Gandana, G. (2024). Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 78–85. <https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/3900>
- Ollonen, B., & Kangas, M. (2025). Teacher motivational scaffolding and preschoolers' motivational triggers in the context of playful learning of multiliteracy and digital skills. *Early Childhood Education Journal*, 53(4), 1079–1093. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01664-2>
- Pramesti, R., Al Fathan, K. M., Purwanti, E., & Maisaroh, I. (2025). Implementasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa
- Copyright (c) 2024 EDUKIDS : Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini

- Inggris Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 48-58. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v7i1.79>
- Sya'dullah, A., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Saroinsong, W. P. (2024). Teaching style, digital literacy, and self-efficacy on early childhood education teacher capabilities. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran (JP2)*, 7(1), 63–69. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.75851>
- Wardhani, M. K., & Nduru, M. (2023). Method of learning through play to facilitate the activeness of kindergarten students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 250-262. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/19185>
- Zebar, A., & Sembiring, P. S. U. (2022). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal EKODIK: Ekonomi Pendidikan*, 10(2), 11–21. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/68587>