

Media Wordwall: alternatif Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di KB Santika Arum

Dara Nur'afifa dan Erik Wahyudin

¹Mahasiswa Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Kuningan

²Univeristas Muhammadiyah Kuningan

Contributor Email: 214223004@mhs.upmk.ac.id

Abstract

Fun learning is essential in the world of Early Childhood (AUD). Educators can utilise technology to create engaging learning media. So that during the learning process, children can be motivated. The purpose of this research is to develop media, to determine the feasibility of media and to determine the influence of WordWall learning media. The method used is R&D (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The population in this study is all students of Santika Arum Family Planning, and the sample is taken from 15 people. The data collection techniques used are observation and documentation, with the data obtained in the form of learning. The study's results showed that the majority of children fell into the low category, with a percentage of 33.3%. After being given treatment, post-test data showed that the majority of children were in the high category, with a percentage of 46.6%. Therefore, Wordwall media can be used as one of the learning media to increase AUD learning motivation.

Keywords: Early Childhood, Media, Motivation, Wordwall

Abstrak

Pembelajaran yang menyenangkan sangat penting pada dunia Anak Usia Dini (AUD). Pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk mendesain media pembelajaran yang menyenangkan. Agar selama proses pembelajaran anak dapat termotivasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media, mengetahui kelayakan media dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall. Metode yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa KB Santika Arum dan sampel diambil 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi dengan data yang diperoleh berupa pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan data pre-test mayoritas anak masuk ke dalam kategori rendah dengan persentase 33,3%. Setelah diberikan perlakuan data post-test menunjukkan mayoritas anak masuk ke dalam kategori tinggi dengan persentase 46,6%. Oleh karena itu, media wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar AUD.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Media, Motivasi, Wordwall

A. Pendahuluan

Menurut halaman 6 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak melalui kegiatan rangsangan pendidikan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Arifudin, 2019). Pada abad ke-21 ini, pendidikan harus bisa semakin maju dan mudah diakses oleh semua kalangan. Salah satunya, diciptakannya "Revolusi Industri 4.0" atau dengan kata lain era digital. Sejalan dengan hal itu, pada saat ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang (Aspi STAI Rakha Amuntai dkk., 2022).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan pendidikan di sekolah. Dengan segala kelebihan yang dimiliki teknologi saat ini, informasi yang mudah diakses, cepat dan tidak terbatas sehingga memudahkan guru untuk membuat materi pembelajaran bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar anak yaitu *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah media atau aplikasi menarik yang dapat diakses melalui peramban web secara gratis oleh peserta didik dengan menggunakan tautan.

Media *Wordwall* sebelumnya yakni media yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa. Media *Wordwall* adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin atau papan tulis di kelas. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti lebih berfokus terhadap audio visual dan dikolaborasikan menggunakan aplikasi canva. Media ini menggunakan multimedia interaktif, jadi lebih mengutamakan interaksi aktif dengan

siswa sehingga pembelajaran berpusat pada anak bukan hanya berpusat pada guru.

Rumusan dan tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Merancang desain media *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, 2) mengetahui kelayakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran, 3) mengetahui pengaruh media *wodwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ani Daniyati dkk, 2023). Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Dari berbagai pendapat mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampalikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Multimedia seperti menyajikan kata-kata (seperti teks lisan atau teks cetak) dan gambar (seperti ilustrasi, foto, animasi, atau video). Materi disajikan dalam bentuk verbal, seperti teks cetak atau teks lisan. Gambar adalah materi yang disajikan bentuk gambar, seperti grafik

statis, termasuk ilustrasi, grafik, diagram, peta, atau foto, atau dinamis grafis, termasuk animasi atau video.

Aplikasi berbasis teknologi ini diciptakan untuk membantu pengguna, khususnya anak-anak, dalam memperluas kosakata mereka secara menyenangkan dan interaktif (Hasanah dkk, 2023). *Wordwall* memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memukau dengan berbagai fitur interaktif, visual, dan audio. Selain meningkatkan kosakata dan kemampuan berbahasa, fitur-fitur ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Penggunaan *wordwall* dalam proses pembelajaran belum begitu populer, namun telah banyak literatur dari internet dan hasil penelitian mengenai *wordwall* ini. Wagstaff menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan alat pedagogis yang membutuhkan keterlibatan aktif, bukan hanya sekadar melihat secara pasif. Siswa dapat terlibat aktif dalam pengembangan media ini dan dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar kelompok (Pamungkas dkk, 2021). Sedangkan Lestari menyatakan bahwa *wordwall* adalah aplikasi web menarik yang berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa serta sebagai sumber media pembelajaran (Lestari, 2021).

Penjelasan ini menghasilkan kesimpulan bahwa *wordwall* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan memberikan mereka insentif yang tinggi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Peran guru sebagai pendidik mempunyai pengaruh besar bagi anak, menjadi tokoh atau panutan baik dalam perilaku keseharian anak. Guru berperan sebagai teladan di lingkungan sekolah, mengajarkan dan menunjukkan perilaku yang positif kepada anak-anak, sehingga dapat termotivasi dari berbagai pengalaman yang didapatkan bersama guru. Sehingga dalam membangun motivasi belajar pada anak usia dini keberadaan guru sangat diharapkan mampu menjadi penggerak utama dalam mendukung tumbuh kembang anak pada aspek motivasinya,

seperti menciptakan lingkungan belajar dengan mendesain suasana belajar sesuai yang diinginkan oleh anak dan memilih metode pengajaran yang cocok.

Berdasarkan praobservasi di KB Santika Arum Desa Mekarwangi Kecamatan Lebakwangi, masih ada beberapa anak yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan anak yang kurang semangat mengikuti pembelajaran, tidak mengikuti kegiatan pembelajaran, dan juga merasa bosan saat belajar. Penyebab permasalahan motivasi belajar anak kurang karena media yang digunakan kurang menarik. Dalam menghadapi situasi tersebut, pentingnya peran pendidik dalam menyajikan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Pembelajaran yang menarik tentu akan memudahkan pendidik dalam memberikan materi kepada anak.

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Sugiyono, 2020). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media *wordwall* adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anak usia dini yang terdaftar di KB Santika Arum. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* mencakup anak kelas A di KB Santika Arum yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Dalam penelitian pengembangan, peneliti dapat menggunakan teknik pengambilan data dengan pendekatan *mixed methods* (kombinasi). Dengan demikian, peneliti dapat menggunakan pendekatan kuantitatif sekaligus kualitatif agar hasil penelitian lebih lengkap dan komprehensif. Peneliti menggunakan observasi dan

dokumentasi. Adapun instrument penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Indikator Motivasi Belajar Anak

No.	Aspek	Indikator
1.	Nilai Agama & Moral	Anak menunjukkan rasa syukur saat berhasil dalam menyelesaikan tugasnya
2.	Sosial Emosional	Anak bersemangat saat mengikuti kegiatan belajar
3.	Kognitif	Anak menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diberikan
4.	Fisik Motorik	Anak aktif mengikuti kegiatan pembelajaran
5.	Bahasa	Anak mampu menanggapi pertanyaan yang diberikan guru
6.	Seni	Anak mampu mengetahui warna, bentuk dan suara dari berbagai macam binatang

Produk yang dibuat juga dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum dilakukan uji coba kepada anak. Dilakukan uji kelayakan media dan uji efektivitas media terhadap motivasi belajar anak usia dini.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan media *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak dapat dilihat dari hasil di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Rata-rata	Presentase
1.	Tampilan media yang menarik perhatian anak	5	4.6	93,3%
2.	Penggunaan warna, gambar, dan animasi yang menarik	5		
3.	Media dapat digunakan tanpa gangguan teknis	5		
4.	Media pembelajaran interaktif yang berfungsi dengan baik	5		

5.	Media dapat dengan mudah digunakan oleh anak	4		
6.	Media yang digunakan membantu untuk menyampaikan materi kepada anak	4		
7.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	5		
8.	Media yang dibuat sesuai dengan kebutuhan anak	5		
9.	Pembelajaran dalam menggunakan media ini dapat dilakukan di luar sekolah maupun di sekolah	4		
Jumlah Skor Keterangan		42	4.6	93,3%
			Sangat Baik	

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Rata-rata	Persentase
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5		
2.	Materi mendukung ketercapaian kompetensi	4		
3.	Materi sesuai dengan konsep yang dibuat	5		
4.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	5		
5.	Materi mencakup aspek penting sesuai dengan tema	4	4.5	91,1%
6.	Adanya contoh ilustrasi gambar dalam memperkuat pemahaman	4		
7.	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan standar pendidikan anak usia dini.	4		

8.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung kalimat yang mengandung sara	5		
9.	Penyajian materi yang diberikan kepada anak menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak	5		
Jumlah Skor		41	4.5	91,1%
Keterangan			Sangat Baik	

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Anak

	N	Mean	Standar Deviasi
<i>Pre-test</i>	15	13,26	1,03
<i>Post-test</i>	15	17,93	1,6

Data di atas merupakan hasil dari observasi anak dalam penggunaan medi *wordwall*, kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif.

Tabel 5. Kategorisasi Hasil *Pre-Test*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 14,29$	Sangat Tinggi	2	13,3%
$14,29 > X \geq 13,26$	Tinggi	4	26,6%
$13,26 > X \geq 12,23$	Rendah	5	33,3%
$X < 12,23$	Sangat Rendah	4	26,6%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah anak seluruhnya ada 15 anak, dengan 2 anak kategori sangat tinggi dengan persentase 13,3%, 4 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 26,6%, 5 anak dalam kategori rendah dengan persentase 33,3%, dan 4 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 26,6%. Hasil tersebut menunjukkan data *pre-*

tes mayoritas anak masuk ke dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tertinggi yaitu 5 anak dengan persentase 33,3%.

Tabel 6. Kategorisasi Hasil *Post-Test*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 19,53$	Sangat Tinggi	3	20%
$19,53 > X \geq 17,93$	Tinggi	7	46,6%
$17,93 > X \geq 16,33$	Rendah	5	33,3%
$X < 16,33$	Sangat Rendah	0	0

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah anak seluruhnya ada 15 anak, dengan 3 anak kategori sangat tinggi dengan persentase 20%, 7 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 46,6%, 5 anak dalam kategori rendah dengan persentase 33,3%, dan tidak ada anak dalam kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan data *post-test* mayoritas anak masuk ke dalam kategori tinggi yang memiliki frekuensi tertinggi yaitu 7 anak dengan persentase 46,6%.

Ketentuan normalitas data yaitu apabila taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal, sedangkan apabila taraf signifikansi $.0,05$ maka H_a ditolak yang berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Priyatno, 2012).

Tabel 7. *Test Of Normality*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,202	15	,101	,885	15	,056
Posttest	,150	15	,200*	,916	15	,169

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Nilai sig. Shapiro Wilk untuk *pre-test* 0,056 dan *post-test* 0,169. Keduanya $>0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 8 *Paired Samples test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
			Std.	Std.	95% Confidence Interval of the Difference				
					Error				Mean
Mean	Deviation	Mean							
Pai Pretest - r 1 Posttest	4,66667	,89974	,23231	5,16492	4,16841	20,088	4	,000	

Berdasarkan tabel di atas ada perbedaan rata-rata motivasi belajar anak usia dini antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Diketahui nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Dalam kata lain, ada pengaruh multimedia *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

2. Pembahasan

Hasil dari penelitian dan pengembangan produk multimedia *wordwall* dengan perencanaan awal yaitu tahap analisis. Tahap analisis ini dilakukan dengan cara observasi dan analisis kebutuhan di KB Santika Arum Mekarwangi. Dapat diketahui dari hasil analisis kebutuhan bahwa media yang digunakan saat ini kurang bervariasi sehingga anak kurang bisa mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Alasan peneliti menggunakan media *wordwall* yaitu peneliti ingin menggunakan media yang lebih menarik, kreatif, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Hasil observasi dari peneliti dari kegiatan pembelajaran di KB Santika Arum, khususnya kelompok A dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kurang motivasi saat melakukan pembelajaran.

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, jadi pada tahap awal peneliti melakukan tahap analisis dengan cara analisis kebutuhan dan observasi untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk penelitian. Pada tahap selanjutnya peneliti menentukan rancangan desain yang akan digunakan untuk produk tersebut. Setelah itu media yang sudah dikembangkan dilanjutkan tahap uji coba, ada uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil produk dilakukan kepada ahli media dan ahli materi. Sedangkan uji coba skala besar dilakukan kepada peserta didik di KB Santika Arum.

Berdasarkan penelitian motivasi belajar anak usia dini yang telah dilaksanakan, maka terlihat adanya perbedaan yang signifikan dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dilakukan peneliti dengan cara penilaian terhadap keseharian anak saat pembelajaran sebelum menggunakan multimedia *wordwall*.

Sedangkan *post-test* dilakukan peneliti terhadap keseharian anak saat pembelajaran setelah menggunakan multimedia *wordwall*. Hasil tes menunjukkan bahwa dengan menggunakan multimedia *wordwall* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar anak usia dini di KB Santika Arum Mekarwangi.

Penelitian yang dilakukan oleh Aini, dkk (2023), dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif *Worwall* Untuk

Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6" menunjukkan hasil bahwa media game *wordwall* layak digunakan dengan hasil uji validitas Aiken V dalam kategori sangat tinggi dan uji reliabilitas dalam kategori sangat tinggi, game *wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Nainggolan, dkk (2024). Dengan judul "Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Studi Kualitatif", hasilnya menunjukkan bahwa media ini meningkatkan hasil belajar anak melalui interaksi yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, dan merangsang kreativitas anak. Interaksi sosial antar anak juga terjadi dengan lebih intens, sehingga memperkuat pembelajaran kolaboratif di lingkungan PAUD.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia *wordwall* berdampak positif dimana hasil pre-test dengan frekuensi terbanyak di kategori rendah meningkat menjadi dikategori tinggi.

E. Kesimpulan

Desain multimedia *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini yang menggunakan media digital berbasis *online*. Dengan memanfaatkan media digital ini anak dapat belajar dalam penggunaan teknologi yang bisa digunakan saat ini. Memanfaatkan berbagai macam permainan yang dapat digunakan oleh anak agar lebih menyenangkan saat pembelajaran. Kelayakan multimedia *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan validator praktisi. Dengan persentase penilaian validator ahli media sebesar 93,3%, ahli materi 91,1% sehingga masuk kategori "layak digunakan. Validator praktisi dengan persentase

penilaian media 95,5% dan penilaian materi 93,3% juga masuk dalam kategori “layak digunakan”.

Berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan data mayoritas termasuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan penggunaan media data mayoritas termasuk dalam kategori tinggi.

Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). Implementation of Wordwall as a Learning Media to Improve Students' Writing Skill. *International Journal of Multidisciplinary Approach Research and Science*, 1(03), 495–502. <https://doi.org/10.59653/ijmars.v1i03.255>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Arifudin, O. (2019). *Konsep Paud*.
- Aspi STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Daswati, D. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi Di RA Annur Duri Kepa (Penelitian Tidakan Kelas Di RA An Nur, Jakarta Barat). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/277/%0Ahttps://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/277/1/2019-DASWATI-2015.pdf>

- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Mardhian Ningrum, A., Tri Sayekti, & Ratih Kusumawardani. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 57–65.
- Nabila Zakiyyatul Af'idah. (2024). Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 213–220. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3145>
- Nainggolan, J. A., & Mashudi, E. A. (2024). Pengalaman Belajar Anak Paud/Tk Kartika Siliwangi 39 Melalui Media. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4676–4684. website:<https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Nursarofah, N., Rahman, T., Gandana, G., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, U., Kampus, I., Rahman, T., Digital, M. P., & Dini, A. U. (2024). *GAME INTERAKTIF WORDWALL SEBAGAI INOVASI*. 9(1), 78–85.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135–148. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Rahmadani. (2022). Efektivitas Praktikum Berbasis Pembelajaran Kooperatif. *JUPEIS: Jurnal Pedidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1).
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. (n.d.). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar*. 2023, 1587–1597.
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., Keguruan, F., & Palembang, U. S. (2020). *Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang*.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560–1561.
- Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suhudi, S., Radeswandri, R., Herlinda, H., & Vebrianti, R. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(I), 83–95. <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Swennen, A., & Van Der Klink, M. (2008). Becoming a teacher educator: Theory and practice for teacher educators. *Becoming a Teacher Educator: Theory and Practice for Teacher Educators*, July, 1–237. <https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8874-2>
- Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadiditia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management*, 02(06), 70–73. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/785/137>
- Ummah, M. S. (2019). No 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED20>

17-Eng-

8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>