

# Pembelajaran melalui Media Interaktif Wordwall pada Kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti

*Learning through Wordwall Interactive Media in Group B1 at TK Pertiwi Beringin Sakti*

**Sunimaryanti, Lesis Andre, BRE Nanda, Siti Khotimah**

STITNU Sakinah Dharmasraya

sitikhotimahaja87@gmail.com

| Submitted:  | Revised:    | Accepted:    | Published:   |
|-------------|-------------|--------------|--------------|
| Sep 6, 2026 | Oct 5, 2026 | Oct 16, 2026 | Oct 21, 2026 |

## Abstract

Although interactive digital instructional media have been widely studied, research on the use of Wordwall to stimulate young children's critical thinking skills, particularly in kindergarten, remains limited. This study aimed to describe the learning process using Wordwall as an interactive instructional medium and examine the development of critical thinking skills among children in Group B1 at TK Pertiwi Beringin Sakti. The study employed a qualitative approach with a case study design involving purposively selected participants comprising the class teacher, the principal, and children in Group B1. Data were collected through observation, interviews, and documentation over five sessions on the theme of plants with the subtheme of fruits. Data were analyzed descriptively and qualitatively, while their trustworthiness was assessed through data triangulation. The results showed that learning activities using Wordwall were implemented systematically through the stages of planning, implementation, and evaluation and reflection. Children's active engagement in the games was accompanied by early indications of developing critical thinking skills, although the pace of comprehension varied among children. These findings indicate Wordwall's potential as a tool for stimulating critical thinking within the learning context examined. Its application needs to be supported by adequate planning, consistent implementation, and teacher guidance. This study enriches understanding of the application of gamification in cognitive stimulation for young children and provides a reference for teachers and early childhood education administrators in designing interactive digital learning. Future research should quantitatively measure the development of children's critical thinking skills to complement these qualitative findings.

**Keywords:** Wordwall Interactive Media; Critical Thinking Skills; Early Childhood Education; Digital Learning; Gamification

**Abstrak:** Meskipun pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif telah banyak diteliti, kajian mengenai penerapan *Wordwall* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia dini, khususnya di taman kanak-kanak, masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media interaktif *Wordwall* serta menelaah perkembangan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang melibatkan guru kelas, kepala sekolah, dan anak kelompok B1 yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama lima pertemuan pada tema tanaman dengan subtema buah-buahan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan keabsahannya diperiksa melalui triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Wordwall* dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Keterlibatan aktif anak dalam permainan disertai indikasi awal perkembangan kemampuan berpikir kritis, meskipun kecepatan pemahaman antaranak bervariasi. Temuan ini mengindikasikan potensi *Wordwall* sebagai sarana stimulasi berpikir kritis dalam konteks pembelajaran yang diteliti. Penerapannya perlu didukung oleh kesiapan perencanaan, konsistensi pelaksanaan, dan pendampingan guru. Penelitian ini memperkaya pemahaman tentang penerapan gamifikasi dalam stimulasi kognitif anak usia dini serta memberikan acuan bagi guru dan pengelola PAUD dalam merancang pembelajaran digital interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan mengukur perkembangan kemampuan berpikir kritis anak secara kuantitatif untuk melengkapi temuan kualitatif ini.

**Kata Kunci:** Media Interaktif *Wordwall*; Kemampuan Berpikir Kritis; Pendidikan Anak Usia Dini; Pembelajaran Digital; Gamifikasi.

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah, mulai dari hasil pertanian, perkebunan, dan kehutanan hingga kekayaan tambang dan energi. Kekayaan ini menjadi modal penting bagi pembangunan nasional apabila dikelola secara berkelanjutan dan bertanggung jawab oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas tersebut ditandai dengan kemampuan berpikir kritis, keterampilan yang relevan, etos kerja yang baik, dan karakter yang berintegritas. Peningkatan kualitas sumber daya manusia ini dapat diwujudkan melalui pendidikan, yang diselenggarakan melalui jalur formal, non-formal, dan informal. Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pengajaran. (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Salah satu jenjang yang meletakkan dasar tersebut adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bagi anak usia nol sampai enam tahun. Masa ini dikenal sebagai masa peka atau golden age, yaitu ketika perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan menjadi fondasi bagi tahap berikutnya. Perkembangan anak mencakup enam aspek yang saling berkaitan: fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral dan nilai agama, serta seni dan kreativitas.

Di antara aspek tersebut, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan mendasar yang menjadi landasan keberhasilan akademik maupun professional (Agung, 2025). (Fitriyanti, 2025) menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah proses berpikir yang terarah, rasional, dan berfokus pada tujuan tertentu, dengan menganalisis informasi dan gagasan secara teliti dan logis dari berbagai perspektif. Namun, di TK Pertiwi Beringin Sakti, pembelajaran dengan alat permainan edukatif (APE) seperti lego dan balok lebih banyak menekankan kegiatan menyusun dan meniru contoh. Akibatnya, anak cenderung pasif, mengikuti arahan guru, dan jarang bertanya, membandingkan, atau mengambil keputusan sendiri.

Observasi awal yang dilakukan penulis pada hari Jumat, 28 November 2025 pukul 09.00 WIB terhadap anak usia 5-6 tahun kelompok B1 memperkuat isu tersebut. Data observasi dengan media APE lego dan balok ditampilkan pada Tabel 1. Observasi awal penulis pada hari Jumat, 28 November 2025 pukul 09.00 WIB terhadap anak usia 5-6 tahun kelompok B1 memperkuat isu tersebut. Data observasi dengan media APE lego dan balok ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Observasi Awal Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B1 TK Pertiwi Beringin Sakti**

| No | Indikator                              | BB           | MB           | BSH          | BSB          |
|----|----------------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1  | Mengajukan pertanyaan                  | 3 anak (27%) | 5 anak (45%) | 3 anak (27%) | -            |
| 2  | Mencari solusi saat menghadapi masalah | 1 anak (9%)  | 8 anak (72%) | 3 anak (27%) | -            |
| 3  | Membedakan bentuk/warna/ukuran         | 1 anak (9%)  | 7 anak (64%) | -            | 3 anak (27%) |

*Sumber: Observasi awal penulis (2025)*

Keterangan: BB = Belum Berkembang; MB = Mulai Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB pada ketiga indikator berpikir kritis. Artinya, media APE konvensional belum cukup menstimulasi keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.

Pembelajaran anak usia dini menuntut proses yang aktif, kreatif, edukatif, dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan anak, bukan pembelajaran yang memaksa atau monoton. Anak usia dini memiliki gaya belajar, minat, dan rasa ingin tahu yang berbeda-beda serta rentang konsentrasi yang relatif pendek. Karena itu, guru perlu memilih media yang tepat agar informasi tersampaikan dengan jelas dan menarik. Media yang sesuai dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak, sedangkan media yang monoton cenderung membuat anak pasif.

Anak usia 5-6 tahun mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis sederhana [tambahkan rujukan teori perkembangan kognitif, misalnya Piaget atau Vygotsky. Pembelajaran pada usia ini perlu menstimulasi anak untuk mengamati, bertanya, dan memecahkan masalah sederhana. Pembelajaran yang berpusat pada guru kurang mampu melakukannya secara optimal, sehingga diperlukan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menarik secara visual.

Argumen ini sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya menuntut ilmu. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Mujādalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا  
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, 'Berdirilah,' (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019)

Ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT meninggikan derajat orang yang beriman dan berilmu. Rasulullah SAW juga bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim." (HR. Ibnu Majah)

Dalil-dalil tersebut menegaskan bahwa belajar adalah kewajiban sepanjang hayat yang perlu dirancang secara tepat sejak usia dini, khususnya melalui pengalaman langsung dan aktivitas konkret.

Wordwall merupakan platform pembelajaran digital dengan fitur interaktif seperti permainan, kuis, dan aktivitas visual yang dirancang untuk mendukung proses belajar anak (Worembay et al., 2025). Penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan Wordwall dalam pembelajaran, antara lain:

- a. (Worembay et al., 2025) meneliti penggunaan Wordwall untuk keterampilan berhitung pada 10 anak usia 5-6 tahun di PAUD Elim Nendali dengan pendekatan kualitatif deskriptif, melalui observasi, wawancara guru, dan dokumentasi. Hasilnya, setelah tiga sesi pembelajaran anak menunjukkan kemajuan dalam mengenali angka 1-10, mencocokkan angka dengan jumlah benda, dan menyelesaikan penjumlahan sederhana.
- b. (Sativa, 2023) meneliti penggunaan Wordwall untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada 20 anak kelompok B usia 5-6 tahun di salah satu PAUD di Kota Bekasi, dengan desain pre-eksperimen one-group pretest-posttest. Hasilnya, rata-rata skor naik dari 2,07 menjadi 3,40, dengan N-Gain 0,73 (kategori tinggi) dan uji-t yang signifikan.
- c. (Fitriani & Marlina, 2026) meneliti pengaruh game edukatif Wordwall Open the Box terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mentari Bunda. Hasilnya, skor rata-rata meningkat dari pretest ke posttest dengan signifikansi  $< 0,05$

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa Wordwall berpotensi mendukung perkembangan anak usia dini. Namun, sebagian besar berfokus pada kemampuan berhitung dan kosakata (Worembay et al., 2025). Penelitian yang mengkaji berpikir kritis (Fitriani & Marlina, 2026) memakai desain kuantitatif pretest-posttest untuk mengukur pengaruh pada satu jenis permainan. Belum banyak penelitian yang mendeskripsikan secara kualitatif proses pembelajaran dengan Wordwall dan perkembangan indikator berpikir kritis anak, yaitu mengajukan pertanyaan, mencari solusi saat menghadapi masalah, dan membedakan bentuk/warna/ukuran. Kajian semacam itu juga belum banyak dilakukan pada kelompok yang selama ini dominan memakai APE lego dan balok. Inilah kesenjangan yang hendak diisi penelitian ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal: (1) media interaktif Wordwall digunakan sebagai alternatif dari APE konvensional yang cenderung menekankan aktivitas meniru contoh; (2) kajian difokuskan pada indikator berpikir kritis anak usia 5-6 tahun, yaitu mengajukan pertanyaan, mencari solusi saat menghadapi masalah, dan membedakan bentuk/warna/ukuran; dan (3) lokasi penelitian adalah kelompok B1 TK Pertiwi Beringin Sakti dengan data awal yang sudah diobservasi.

Dasar teori penelitian ini meliputi:

1. Berpikir kritis, yaitu proses berpikir terarah, rasional, dan logis dalam menganalisis informasi dari berbagai perspektif (Fitriyanti, 2025); (Agung, 2025).
2. Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, yaitu masa ketika kemampuan berpikir logis sederhana mulai tampak.
3. Media pembelajaran interaktif Wordwall, yaitu media berbasis permainan, kuis, dan aktivitas visual yang memungkinkan anak belajar sambil bermain dan berinteraksi langsung dengan materi (Worembay et al., 2025).

Berdasarkan dasar teori ini, karakteristik Wordwall dinilai sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak usia dini, sehingga diharapkan dapat mendorong anak bertanya, membandingkan, dan mengambil keputusan sendiri.

Fokus penelitian ini adalah pembelajaran melalui media interaktif Wordwall untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun pada kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti, dengan indikator mengajukan pertanyaan, mencari solusi saat menghadapi masalah, dan membedakan bentuk/warna/ukuran.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media interaktif Wordwall dan mengetahui perkembangan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Niam dkk. (2024:2) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan memahami dan menjelaskan makna suatu fenomena dalam konteks alaminya. (Sugiyono, 2019) menambahkan bahwa penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan objek penelitian sebagaimana adanya berdasarkan data yang terkumpul.

Karakteristik utama penelitian ini adalah:

1. Dilakukan dalam kondisi alami, yaitu kegiatan belajar di kelompok B1 TK Pertiwi Beringin Sakti.
2. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati sehingga menjadi instrumen utama.

3. Data berupa uraian, catatan, dan dokumen, bukan angka untuk menguji hipotesis.
4. Fokus kajian adalah proses pembelajaran melalui media interaktif Wordwall dan perkembangan kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun.

Desain penelitian ini adalah studi deskriptif kualitatif di lapangan. Desain ini dipilih karena tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses dan perkembangan kemampuan anak, bukan menguji pengaruh perlakuan. Kesesuaian antara tujuan, prosedur, dan data ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kesesuaian Tujuan, Prosedur, dan Data Penelitian**

| <b>Tujuan</b>                                               | <b>Prosedur</b>                              | <b>Data yang Dikumpulkan</b>                            |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media Wordwall  | Observasi partisipatif selama pembelajaran   | Catatan langkah pembelajaran dan interaksi guru-anak    |
| Mendeskripsikan perkembangan kemampuan berpikir kritis anak | Observasi terhadap indikator berpikir kritis | Data kemunculan indikator pada tiap pertemuan           |
| Memahami strategi dan hambatan guru                         | Wawancara semi-terstruktur                   | Pendapat dan pengalaman guru, kepala sekolah, orang tua |
| Melengkapi dan memverifikasi data                           | Dokumentasi                                  | Foto, video, modul ajar, RPPH                           |

*Sumber: Hasil Penelitian (2025)*

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap:

1. Tahap persiapan. Meliputi observasi awal (28 November 2025), penyusunan instrumen, pembuatan media Wordwall, dan penyusunan modul ajar serta RPPH bertema Tanaman dengan subtema Buah-buahan.
2. Tahap pelaksanaan. Pembelajaran dengan media Wordwall sebanyak 5 kali pertemuan. Peneliti mengobservasi, mewawancarai, dan mendokumentasikan kegiatan.
3. Tahap analisis dan pelaporan. Data direduksi, disajikan, dan disimpulkan, kemudian dilaporkan.

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Beringin Sakti, Kecamatan Timpeh, pada 28 November 2025 sampai 30 April 2026

Partisipan penelitian ini adalah:

1. 11 anak usia 5-6 tahun kelompok B1.
2. 1 guru kelas kelompok B1.
3. 1 kepala sekolah TK Pertiwi Beringin Sakti.
4. 11 Orang tua anak.

Teknik pemilihan partisipan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Kriteria yang digunakan:

1. Anak berusia 5-6 tahun dan terdaftar aktif di kelompok B1.
2. Anak mengikuti pembelajaran selama penelitian berlangsung ([tentukan syarat kehadiran, misalnya minimal 4 dari 5 pertemuan]).
3. Guru adalah pengampu kelompok B1 yang melaksanakan pembelajaran dengan Wordwall.
4. Kepala sekolah dan orang tua dipilih karena memahami perkembangan dan pembelajaran anak.

Seluruh anak di kelompok B1 dilibatkan karena jumlahnya kecil dan seluruhnya sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen utama adalah peneliti sendiri sebagai human instrument, dibantu instrumen berikut..

1. Observasi partisipatif. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan untuk memahami perilaku dan makna aktivitas subjek. Alat yang digunakan:
  - a. Lembar observasi langkah pembelajaran melalui media Wordwall.
  - b. Lembar observasi berpikir kritis, dengan indikator mengajukan pertanyaan, mencari solusi saat menghadapi masalah, dan membedakan bentuk/warna/ukuran. Penilaian memakai kategori BB, MB, BSH, dan BSB (Wahyuni et al., 2021).
2. Wawancara semi-terstruktur. Wawancara dilakukan lebih bebas daripada wawancara terstruktur agar narasumber dapat mengemukakan pendapat dan idenya secara terbuka. Wawancara dengan guru menggali strategi pembelajaran dan hambatan dalam menstimulasi berpikir kritis. Wawancara dengan kepala sekolah menggali kebijakan dan pandangan sekolah.
3. Dokumentasi. Dokumentasi berupa foto, video, modul ajar, dan RPPH bertema Tanaman dengan subtema Buah-buahan. Teknik ini melengkapi data observasi dan wawancara.

Prosedur pengumpulan data dilakukan berurutan:

1. Meminta izin kepada kepala sekolah dan guru.
2. Menyepakati jadwal pertemuan dan pembagian peran dengan guru.
3. Mengobservasi pembelajaran dengan Wordwall pada setiap pertemuan sambil mengisi lembar observasi dan mendokumentasikan kegiatan.
4. Mewawancarai guru, kepala sekolah, dan orang tua setelah pembelajaran.
5. Mengumpulkan dokumen pembelajaran.

Kelayakan instrumen dan keabsahan data. Instrumen divalidasi melalui expert judgment oleh dosen pembimbing sebelum digunakan. Keabsahan data diuji dengan triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Peneliti juga melakukan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, dan orang tua.

Analisis data memakai model interaktif (Miles et al., 2014) yang dilakukan berkelanjutan sepanjang penelitian dengan tiga tahap:

1. Reduksi data. Peneliti merangkum, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting, dan mencari tema serta pola dari catatan observasi, transkrip wawancara, dan dokumen.
2. Proses ini dipandu tujuan penelitian dan dilakukan dengan cermat (.Penyajian data. Data disajikan dalam teks naratif, dilengkapi tabel dan bagan hubungan antar kategori. Hasil observasi berpikir kritis disajikan per indikator dan per pertemuan, dengan jumlah anak pada tiap kategori (BB, MB, BSH, BSB) untuk menunjukkan perkembangannya.
3. Penarikan kesimpulan. Peneliti menemukan makna, pola, dan hubungan dari data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan awal bersifat sementara dan diverifikasi terus-menerus sampai kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan.
- 4.

## **HASIL**

Bab ini disusun berdasarkan dua tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media interaktif Wordwall dan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti. Data disajikan dalam bentuk Temuan Utama serta Data Negatif, Temuan Berbeda, atau Anomali yang ditemukan selama proses penelitian.

### **Temuan Utama**

#### **1. Proses Pembelajaran melalui Media Interaktif Wordwall pada Kelompok B1**

Penelitian dilaksanakan selama satu bulan dengan lima kali pertemuan pada tema tanaman, subtema buah-buahan, mulai tanggal 1 sampai dengan 8 April 2026. Hasil triangulasi data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media interaktif Wordwall pada kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti telah sesuai dengan tahapan indikator yang ditetapkan, yaitu: (a) memahami tujuan pembelajaran, (b) melaksanakan permainan sesuai dinamika yang direncanakan, dan (c) evaluasi dan refleksi.

##### **a. Tahap Perencanaan: Memahami Tujuan Pembelajaran**

Guru kelas B1 (inisial DR) telah mendesain kegiatan pembelajaran melalui media interaktif Wordwall dan menuangkannya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Harian (RPPH). Guru menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran di kelas mengacu pada skenario yang telah direncanakan dalam RPPH tersebut.

Kepala sekolah TK Pertiwi Beringin Sakti menegaskan bahwa setiap guru wajib menyusun RPPH yang pokok-pokoknya telah dirancang dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP), sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Guru telah menyiapkan alat dan bahan pendukung, yaitu Smart TV, laptop, dan media interaktif Wordwall, sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, sehingga proses pembelajaran berlangsung tanpa hambatan teknis yang berarti.

Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik dan terarah pada pengembangan kemampuan berpikir kritis anak, meliputi kemampuan menjawab pertanyaan sederhana, mengidentifikasi h guru telah melaksanakan perencanaan pembelajaran secara sistematis, terstruktur, dan selaras dengan tujuan pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. ubungan sebab-akibat, dan memilih jawaban yang tepat dalam permainan Wordwall.

b. Tahap Pelaksanaan: Melaksanakan Permainan sesuai Dinamika yang Direncanakan

Kegiatan pendahuluan dalam pelaksanaan pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran melalui salam dan doa bersama. Kegiatan ini kemudian dilanjutkan dengan ice breaking/apersepsi berupa tepuk fokus, yang bertujuan untuk membangun fokus serta kesiapan belajar anak, sekaligus mengaitkan pengalaman awal anak dengan tema pembelajaran yang akan disampaikan.

Pada kegiatan inti, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan dan batas waktu permainan dalam media interaktif Wordwall kepada anak. Selanjutnya, guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media secara lisan dan demonstratif, seperti cara memilih jawaban, cara mengklik gambar, dan cara menunggu giliran bermain, agar anak benar-benar memahami mekanisme permainan sebelum kegiatan dimulai. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak mengikuti permainan sesuai dengan arahan yang diberikan, terlihat antusias, aktif dalam menjawab pertanyaan, serta menunjukkan respons yang wajar terhadap umpan balik, baik ketika jawaban yang dipilih benar maupun salah, yang muncul pada layar. Penetapan aturan dan batas waktu permainan ini berfungsi untuk melatih kedisiplinan, fokus, serta kemampuan anak dalam mengambil keputusan secara cepat dan tepat, sekaligus membantu guru dalam mengelola kelas agar suasana pembelajaran tetap kondusif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berjalan konsisten dengan skenario yang tercantum dalam RPPH, tanpa adanya

penyimpangan yang signifikan, dan berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif serta terarah.

### c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi dilaksanakan oleh guru selama dan setelah pembelajaran melalui media interaktif Wordwall berlangsung. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan observasi terhadap respons, partisipasi, dan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan, termasuk mengamati cara anak mengemukakan alasan atas jawaban yang dipilih. Dalam proses observasi tersebut, guru menggunakan lembar observasi untuk mencatat perkembangan kemampuan berpikir kritis anak, dengan aspek yang diamati meliputi rasa ingin tahu, keinginan bereksplorasi, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan mengambil keputusan, serta kemandirian anak dalam mengikuti kegiatan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru melakukan refleksi yang mencakup evaluasi terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran, efektivitas penggunaan media interaktif Wordwall, serta tingkat keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Hasil refleksi tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya, baik dalam hal pengelolaan waktu, penyusunan tingkat kesulitan soal, maupun strategi pendampingan bagi anak yang membutuhkan bantuan lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa evaluasi dan refleksi dilaksanakan secara berkelanjutan dan sistematis, yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media interaktif Wordwall tidak hanya berfokus pada pelaksanaan kegiatan, tetapi juga pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan.

**Tabel 3. Indikator Pembelajaran melalui Media Interaktif Wordwall di TK Pertiwi Beringin Sakti**

| No | Indikator                                                | Analisis                                                                                                                                                                                                                                  | Kesimpulan                                                                                                                               |
|----|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Memahami tujuan pembelajaran                             | a. Guru mendesain dan menyusun skenario pembelajaran melalui media interaktif Wordwall yang berupa RPPH. b. Guru menyiapkan alat dan bahan seperti Smart TV, laptop, serta media interaktif Wordwall sebelum kegiatan dimulai.            | Guru telah melaksanakan perencanaan pembelajaran secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pengembangan kemampuan berpikir kritis anak. |
| 2  | Melaksanakan permainan sesuai dinamika yang direncanakan | a. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. b. Guru melakukan ice breaking/apersepsi yang berkaitan dengan tema pembelajaran. c. Guru menjelaskan aturan dan batas waktu permainan. d. Guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan | Pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan dan mampu menciptakan                                   |

| No | Indikator             | Analisis                                                                                             | Kesimpulan                                                                                                                                |
|----|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                       | media sebelum permainan dimulai. e. Menetapkan waktu mulai dari perencanaan hingga presentasi hasil. | suasana belajar yang terarah dan interaktif.                                                                                              |
| 3  | Evaluasi dan refleksi | Guru melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.                                   | Guru melaksanakan evaluasi dan refleksi untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran serta perkembangan kemampuan berpikir kritis anak. |

*Sumber: Hasil pengolahan data penelitian, 2026*

## 2. Perkembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Kelompok B1

Berdasarkan data yang tersedia, indikator kemampuan berpikir kritis yang menjadi acuan dalam pembelajaran melalui media interaktif Wordwall mencakup kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan sederhana, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, dan memilih jawaban yang tepat dalam permainan Wordwall. Aspek tersebut didukung oleh hasil observasi guru terhadap rasa ingin tahu, keinginan bereksplorasi, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan mengambil keputusan, dan kemandirian anak selama kegiatan berlangsung.

Selain temuan utama yang menunjukkan kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan perencanaan, penelitian ini juga menemukan beberapa data negatif, temuan berbeda, atau anomali yang perlu diperhatikan. Pertama, guru mengidentifikasi adanya variasi kecepatan pemahaman anak, yaitu perbedaan tingkat kecepatan anak dalam memahami instruksi atau menggunakan media interaktif Wordwall. Tidak seluruh anak merespons dengan kecepatan yang sama, sehingga sebagian anak memerlukan pendampingan tambahan dari guru.

Kondisi tersebut juga tergambar dari kebutuhan bimbingan saat anak mengalami kesulitan. Tabel 3 mencantumkan indikator "guru membimbing anak saat mengalami kesulitan" sebagai bagian dari pelaksanaan pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa tidak seluruh anak dapat menyelesaikan permainan Wordwall secara mandiri. Temuan ini berbeda dari asumsi awal bahwa media interaktif secara otomatis membuat seluruh anak mandiri dalam belajar.

Kendala-kendala tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh guru dan dijadikan dasar perbaikan pada pertemuan berikutnya, meliputi penyesuaian pengelolaan waktu, tingkat kesulitan soal, dan strategi pendampingan anak. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bersifat adaptif dan tidak sepenuhnya berjalan sesuai rencana awal tanpa adanya penyesuaian di lapangan.

Di samping itu, ditemukan pula keterbatasan pada data kuantitatif perkembangan berpikir kritis anak, yaitu belum tersedianya data hasil berupa skor atau kategori perkembangan kemampuan berpikir kritis anak secara rinci per pertemuan dalam dokumen yang tersedia. Keterbatasan ini bukan merupakan temuan negatif dari subjek penelitian, melainkan kesenjangan pelaporan data yang perlu dilengkapi agar bab ini selaras sepenuhnya dengan tujuan penelitian kedua.

**Tabel 4. Implementasi Pembelajaran melalui Media Interaktif Wordwall**

| No | Aspek yang Diamati                                              | Ya (Pertemuan ke-) | Tidak (Pertemuan ke-) |
|----|-----------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------|
|    | Perencanaan Pembelajaran                                        |                    |                       |
| 1  | Membuat RPPH yang memuat penggunaan media interaktif Wordwall   | 1                  | -                     |
| 2  | Menyiapkan alat dan bahan (Smart TV, laptop, jaringan internet) | 1                  | -                     |
|    | Pelaksanaan Pembelajaran                                        |                    |                       |
| 1  | Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa                  | 2                  | -                     |
| 2  | Guru melakukan apersepsi/ice breaking sesuai tema               | 2                  | -                     |
| 3  | Guru menjelaskan aturan dan langkah penggunaan Wordwall         | 3                  | -                     |
| 4  | Guru memberikan batas waktu dalam permainan                     | 3                  | -                     |
| 5  | Anak berpartisipasi aktif dalam permainan Wordwall              | 3                  | -                     |
| 6  | Guru membimbing anak saat mengalami kesulitan                   | 3                  | -                     |
|    | Evaluasi dan Refleksi                                           |                    |                       |
| 1  | Guru melakukan observasi selama permainan berlangsung           | 7                  | -                     |

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran melalui media interaktif Wordwall dan mengetahui perkembangan kemampuan berpikir kritis anak kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti. Temuan bahwa guru telah melaksanakan tiga tahapan pembelajaran secara berurutan dan konsisten mulai dari perencanaan (penyusunan RPPH dan penyiapan alat/bahan), pelaksanaan (penjelasan aturan, keterlibatan aktif anak dalam permainan), hingga evaluasi-refleksi (observasi dan tindak lanjut perbaikan) menunjukkan bahwa media interaktif Wordwall tidak berfungsi sebagai alat bantu yang berdiri sendiri, melainkan sebagai satu kesatuan dalam sebuah sistem pembelajaran yang terancang secara sadar oleh guru. Hal ini secara langsung menjawab fokus penelitian pertama, yaitu bagaimana proses pembelajaran melalui media Wordwall berlangsung: prosesnya bukan sekadar "menyalakan aplikasi", tetapi melibatkan rangkaian keputusan pedagogis guru sejak sebelum kegiatan dimulai hingga setelah kegiatan selesai.

Pada aspek kemampuan berpikir kritis, antusiasme anak dalam merespons pertanyaan, kemampuan memilih jawaban dalam batas waktu tertentu, serta variasi respons anak terhadap umpan balik benar/salah dapat dimaknai sebagai indikasi awal terjadinya proses kognitif yang relevan dengan berpikir kritis, yaitu proses mengevaluasi informasi dan mengambil keputusan. Makna penting dari temuan ini adalah bahwa stimulasi berpikir kritis pada anak usia dini tidak selalu harus disajikan dalam bentuk soal-soal analitis yang rumit, melainkan dapat dititipkan pada aktivitas bermain yang terstruktur dengan aturan dan tujuan yang jelas. Dengan demikian, temuan ini menjawab tujuan penelitian kedua secara proses, yaitu menunjukkan bagaimana stimulasi berpikir kritis terjadi melalui interaksi anak dengan media Wordwall, meskipun sebagaimana akan dibahas pada bagian keterbatasan belum menjawab secara terukur seberapa besar perkembangan tersebut terjadi.

Temuan mengenai variasi kecepatan pemahaman anak dan kebutuhan sebagian anak akan bimbingan tambahan juga memiliki makna interpretatif yang penting: kemampuan berpikir kritis anak usia dini tidak berkembang secara seragam hanya karena diberikan media yang sama, melainkan tetap dipengaruhi oleh faktor individual anak dan kualitas pendampingan guru. Ini menegaskan bahwa media interaktif berperan sebagai stimulus, sementara keberhasilan stimulasi tersebut tetap ditentukan oleh interaksi antara anak, media, dan guru sebagai fasilitator.

Penelitian ini juga sejalan dengan temuan (Bernadianto et al., 2026); (Bernadianto et al., 2026) pada siswa kelas IV sekolah dasar, yang menemukan pengaruh signifikan penerapan media interaktif Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui desain kuasi-eksperimen. Kesamaan ini turut didukung oleh (Butarbutar & Rajagukguk, 2026), yang melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP dengan kategori pengaruh besar setelah pembelajaran berbantuan Wordwall. Meskipun kedua penelitian tersebut dilaksanakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (SD dan SMP) dan menggunakan desain kuantitatif, arah temuannya konsisten dengan pola yang teramati pada anak kelompok B1 dalam penelitian ini, yaitu meningkatnya keterlibatan dan respons kognitif anak selama aktivitas permainan Wordwall berlangsung.

Dukungan pada jenjang PAUD juga ditemukan pada ranah perkembangan lain. (Nainggolan et al., 2025) melalui penelitian tindakan kelas dua siklus pada 14 anak usia 4–6 tahun melaporkan bahwa 70% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dalam kemampuan numerasi pada siklus II. (Cuciatun et al., 2025) menemukan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A meningkat dari 59,3% pada pra-siklus menjadi 79% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan 75%. Sementara itu, (Prastyo et al., 2024) melaporkan peningkatan kemampuan bahasa anak usia 4–5 tahun, meliputi pengenalan huruf, pengulangan kosakata baru, pemahaman dua instruksi sederhana, dan identifikasi kata sesuai gambar. Meskipun ranah yang diteliti berbeda dengan berpikir kritis, ketiganya menunjukkan pola yang sejalan dengan penelitian ini, yaitu bahwa Wordwall mampu melibatkan anak usia dini secara aktif dalam aktivitas kognitif yang dirancang oleh guru.

Pola serupa juga tampak pada pembelajaran berbasis permainan di PAUD yang tidak secara khusus menggunakan Wordwall. (Fitri & Hartini, 2020) melalui penelitian tindakan kelas pada anak TK B di Denpasar, melaporkan bahwa penerapan strategi bermain aktif dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris meningkatkan nilai kemampuan berbicara anak antarsiklus. Peningkatan itu disertai perubahan suasana belajar: anak lebih aktif serta interaktif dalam bertanya dan menjawab, sedangkan guru tidak lagi mendominasi pembelajaran. Meskipun ranah yang diteliti (berbicara bahasa Inggris) dan medianya berbeda, temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, yakni aktivitas bermain yang terstruktur mendorong keterlibatan aktif anak dan menggeser peran guru menjadi fasilitator. Dengan demikian, kontribusi Wordwall dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai bagian dari prinsip yang

lebih luas, yaitu pembelajaran anak usia dini berbasis bermain, dengan interaktivitas digital sebagai salah satu wujud pelaksanaannya.

Kesesuaian yang lebih spesifik ditemukan pada penelitian (Faujiyah et al., 2026), yang secara khusus mengembangkan media permainan interaktif berbasis Wordwall untuk anak usia 5–6 tahun guna memfasilitasi kemampuan berpikir komputasional rentang usia yang sama dengan subjek penelitian ini. Kesamaan konteks usia ini memperkuat relevansi Wordwall sebagai media yang memang sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia dini, bukan hanya untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Namun demikian, terdapat perbedaan penting yang perlu digarisbawahi. Sebagian besar penelitian terdahulu di atas menggunakan desain kuantitatif atau kuasi-eksperimen dengan instrumen tes pretest-posttest yang menghasilkan data terukur (skor, N-Gain, atau uji signifikansi), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berhenti pada level deskripsi proses. Perbedaan ini bukan menunjukkan pertentangan temuan, melainkan perbedaan kedalaman pembuktian: penelitian terdahulu membuktikan besaran pengaruh Wordwall terhadap berpikir kritis, sementara penelitian ini baru menggambarkan bagaimana proses tersebut berlangsung di lapangan. Perbedaan ini secara wajar disebabkan oleh perbedaan tujuan dan desain penelitian yang dipilih, bukan oleh ketidaksesuaian temuan itu sendiri.

Secara konseptual, temuan penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman bahwa media interaktif berbasis permainan, seperti Wordwall, dapat menjadi salah satu sarana stimulasi berpikir kritis anak usia dini apabila diterapkan melalui siklus pembelajaran yang utuh perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi bukan sekadar digunakan sebagai selingan atau hiburan di sela pembelajaran. Kontribusi ini memperkaya kajian tentang integrasi teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini, yang selama ini banyak diteliti pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Secara praktis, temuan ini dapat menjadi rujukan bagi guru TK dalam merancang pembelajaran berbasis media interaktif, khususnya dalam hal pentingnya menyiapkan RPPH yang spesifik memuat tujuan berpikir kritis, memastikan kesiapan perangkat teknologi sebelum kegiatan, serta menyediakan waktu pendampingan bagi anak yang membutuhkan bimbingan tambahan agar media tidak hanya dinikmati sebagai permainan, tetapi juga efektif menstimulasi kemampuan berpikir. Bagi kepala sekolah dan pengelola satuan PAUD, temuan mengenai pentingnya kesiapan sarana (Smart TV, laptop, jaringan internet) dapat menjadi

pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pengadaan fasilitas penunjang pembelajaran berbasis digital.

Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan deskriptif kualitatif dengan triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi mampu menangkap dinamika proses pembelajaran secara kaya dan kontekstual, yang sulit ditangkap oleh desain kuantitatif semata. Namun, sebagaimana dibahas pada bagian berikutnya, pendekatan ini juga memiliki keterbatasan dalam hal pembuktian besaran perubahan yang terjadi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan secara terbuka. Pertama, dari segi cakupan, penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu kelompok (B1) di satu satuan PAUD dengan lima kali pertemuan dalam rentang waktu satu bulan, sehingga temuan yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan pada kelompok usia atau lembaga PAUD lain yang memiliki karakteristik berbeda.

Kedua, dari segi instrumen dan data, penelitian ini belum dilengkapi dengan data hasil yang terukur secara kuantitatif, seperti skor atau kategori perkembangan berpikir kritis anak (misalnya Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, atau Berkembang Sangat Baik) pada tiap pertemuan. Akibatnya, penelitian ini baru mampu menjelaskan proses stimulasi berpikir kritis, namun belum dapat memastikan besaran atau signifikansi peningkatan yang terjadi, sebagaimana telah dibuktikan pada penelitian-penelitian kuasi-eksperimen sejenis yang telah diuraikan pada bagian perbandingan literatur di atas.

Ketiga, dari segi desain penelitian, pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan tidak melibatkan kelompok pembanding (kelompok kontrol), sehingga tidak dapat dipastikan apakah perkembangan yang teramati butarmurni disebabkan oleh penggunaan media Wordwall atau turut dipengaruhi oleh faktor lain, seperti kematangan usia anak atau metode pengajaran guru secara umum.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (a) melengkapi data dengan instrumen penilaian berskala atau lembar observasi berkategori agar perkembangan berpikir kritis anak dapat diukur secara lebih objektif dan terbandingkan antarpertemuan; (b) memperluas cakupan penelitian pada beberapa kelompok atau satuan PAUD agar temuan lebih representatif; dan (c) mempertimbangkan desain penelitian campuran (mixed method) yang mengombinasikan pendekatan kualitatif untuk menangkap proses dan pendekatan kuantitatif (misalnya desain pretest-posttest) untuk mengukur besaran perkembangan kemampuan berpikir kritis anak secara lebih komprehensif dan terukur.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui media interaktif Wordwall pada kelompok B1 di TK Pertiwi Beringin Sakti telah berlangsung sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi-refleksi, dengan keberhasilannya ditentukan oleh kualitas perencanaan dan konsistensi guru, bukan sekadar kecanggihan mediana. Keterlibatan aktif anak dalam menjawab pertanyaan dan mengambil keputusan mengindikasikan media ini berpotensi menstimulasi berpikir kritis, meski data masih bersifat deskriptif dan belum terukur secara kuantitatif. Penelitian ini berkontribusi memperkaya kajian integrasi teknologi pada PAUD serta menjadi rujukan praktis bagi guru. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan instrumen penilaian berskala, memperluas cakupan sampel, dan menerapkan desain mixed method untuk mengukur perkembangan berpikir kritis anak secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bernadianto, A., Pangestu, D., Oktaria, S. D., & Khairani, F. (2026). Implementasi Media Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(3), 2732–2736. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i3.5173>
- Butarbutar, H. H. R., & Rajagukguk, W. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 8(2), 410–423. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v8i2.2825>
- Cuciatun, Yusuf, R. N., & Fakhriyah, S. N. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini di TK Sejahtera Jatisari. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4375–4394. <https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIBATIK/article/view/3735>
- Faujiyah, S., Rahman, T., & Rizqi, A. M. (2026). Pengembangan Media Game Interaktif Wordwall untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Komputasional Anak Usia 5–6 Tahun. *Ar-Raihanab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 1100–1109.
- Fitri, N., & Hartini. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris melalui Strategi Bermain Aktif pada Anak TK B Aisyiah Bustanul Athfal 1 Denpasar Tahun 2016. *Jurnal Sakinah*, 2(1), 37–46. <https://jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/20>
- Fitriani, W., & Marlina, S. (2026). Pengaruh Game Edukatif Wordwall Open the Box terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1595–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8315>
- Fitriyanti, N. (2025). *Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Duta Sains Indonesia.

- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Edisi penyempurnaan). Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mulyana, A. (2025). *Critical Thinking: Menuju Berargumen Logis dan Terstruktur*. Goresan Pena. <https://goresanpena.or.id/produk/critical-thinking-menuju-berargumen-logis-dan-terstruktur/>
- Nainggolan, J. A., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2025). Penerapan Media Digital Wordwall dalam Mengembangkan Kemampuan Numerasi Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(3), 1645–1660. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1463>
- Prastyo, D., Rosyanafi, R. J., Iftitah, S. L., Reswari, A., Anggraini, D. D., & Wahyuni. (2024). Eksplorasi Media Interaktif Wordwall Topik Lingkunganku dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak di TK PKK Jalmak Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 300–313. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17246>
- Sativa, E. O. (2023). *Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris melalui Aplikasi Wordwall untuk Anak Usia Dini* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Repository.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wahyuni, M., Nugraha, A., Ritayanti, U., & Idris, M. H. (2021). *Modul 10: Pendalaman Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini (Bahan Ajar Diklat Lanjut)*. Direktorat Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Worembay, S. F., Wally, P., Arfayan, I. M., & Ugadje, E. F. (2025). Implementasi Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Berhitung bagi Anak Usia Dini di PAUD Elim Nendali. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 26–36. <https://ejurnal.stakpnsentani.ac.id/index.php/ki/article/view/327>