



IMPLEMENTASI *PLATFORM WORDWALL* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RIZANI PUTRA MENDALO INDAH

Chamalia Artha Efendi¹, Tety Afriana. T², Riri Tanasya Putri³,

Nur Kholisah⁴, Sri Indriani Harianja⁵

Universitas Jambi

Email Korespondensi: yayaee620@gmail.com✉

Info Artikel	ABSTRAK
Histori Artikel: Masuk: 04 Desember 2025 Diterima: 23 Desember 2025 Diterbitkan: 28 Desember 2025 Kata Kunci: Literasi Digital; Anak Usia Dini; Wordwall; Experiential Learning; Pembelajaran Digital.	Anak usia dini berada pada masa emas perkembangan yang memerlukan stimulasi optimal, termasuk dalam pengenalan literasi digital. Namun, hasil observasi awal di TK Rizani Putra Mendalo Indah menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat digital oleh anak usia 5–6 tahun masih terbatas pada aktivitas hiburan, sehingga kemampuan literasi digital dasar belum berkembang secara optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini melalui implementasi <i>platform Wordwall</i> berbasis <i>experiential learning</i> . Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan melibatkan 14 anak usia 5–6 tahun dan 3 guru kelas dalam satu hari kegiatan intensif. Kegiatan dilaksanakan melalui permainan edukatif digital, meliputi menyusun kata, menyusun kalimat sederhana, mencocokkan ejaan dengan gambar, serta mencocokkan profesi dengan alat kerjanya. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi digital, mengenali huruf dan kata, serta memahami fungsi teknologi digital sebagai media pembelajaran. Anak menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa implementasi <i>Wordwall</i> berbasis <i>experiential learning</i> efektif sebagai alternatif pembelajaran literasi digital yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini, meskipun memerlukan pendampingan dan penyesuaian dengan kemampuan literasi anak.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, yang sering disebut sebagai masa *golden age*, yaitu periode penting dalam perkembangan anak. Pada tahap ini, perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan menjadi periode paling penting dalam membentuk kecerdasan dibandingkan dengan fase usia berikutnya (Luly et al., 2023 dalam Fitria & Ummah 2023). Masa inilah yang menjadi fondasi utama bagi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan karakter anak. Setiap bentuk stimulasi yang diberikan kepada anak, termasuk pengenalan teknologi digital, harus dilakukan secara tepat, terarah, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pola interaksi, pembelajaran, dan perilaku anak usia dini saat ini semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi di era digital. Seiring dengan kuatnya arus globalisasi, proses pembelajaran yang dahulu bersifat konvensional kini mulai beralih ke pendekatan yang memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi modern memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Jika sebelumnya guru hanya mengandalkan kapur dan papan tulis, saat ini mereka dapat menggunakan komputer dan internet untuk menggabungkan

berbagai materi seperti teks, gambar, audio, video, hingga film sehingga kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan menarik (Maulana, 2022 dalam Habibi et al., 2025).

Pada era digital saat ini anak-anak yang berusia 5-6 tahun telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital seperti *gadget*, *smart tv*, dan komputer, sehingga diperlukan bimbingan dan pemahaman literasi digital yang tepat sejak dini. Ini akan membantu mereka belajar berpikir kritis, menjaga keamanan teknologi, dan menggunakan internet dengan benar (Rahmawati et al., 2025). Orang tua dan pendidik perlu memahami bagaimana mereka dapat mengenalkan teknologi dalam kehidupan anak dengan cara yang positif, aman, dan edukatif karena zaman sekarang belajar bisa menggunakan teknologi dan melakukannya dimana saja. Pemanfaatan *Wordwall* dipilih karena aplikasi tersebut merupakan media digital interaktif yang mampu memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Secara esensial, penggunaan *Wordwall* membuat pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Platform *Wordwall* ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar secara lebih efektif melalui permainan edukatif yang mudah diakses dan dioperasikan. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik melalui beragam bentuk kuis, latihan, atau tugas interaktif yang tersedia di dalam platform. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi formatif yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan (Septirani & Rustandi, 2023 dalam Harianja et al., 2024). Teori ini sejalan dengan (Irmawati et al., 2025) bermain melalui platform digital, belajar secara kolaboratif, dan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu anak-anak saat menjelajahi pengetahuan. Inilah mengapa pentingnya memperkenalkan literasi digital melalui platform edukatif *Wordwall* kepada anak usia dini (Drupadi et al., 2022).

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di TK Rizani Putra, pemahaman anak mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital masih tergolong rendah. Meskipun anak telah terbiasa dengan penggunaan gadget sebagai sarana hiburan, pemanfaatan media digital berbasis edukasi belum diterapkan secara sistematis dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Karena nyatanya penggunaan media digital di berbagai sekolah masih sangat minim masih banyak guru yang menerapkan dan mempertahankan pola pembelajaran konvensional yang berfokus pada ceramah, penjelasan langsung, dan kegiatan lembar kerja (Yanuar & Intansakti, 2023). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran masih memerlukan upaya yang lebih terencana dan berkelanjutan, baik dari peningkatan kompetensi guru maupun penyediaan fasilitas yang cukup, agar literasi digital dapat berjalan secara maksimal dan mendukung sarana pembelajaran anak usia dini di era teknologi saat ini.

Kajian literatur sebelumnya menegaskan bahwa pengenalan literasi digital kepada anak usia dini merupakan aspek penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak. Berdasarkan penelitian (Hairani et al., 2025) dengan memperkenalkan literasi digital kepada anak usia dini dengan permainan edukatif bisa membantu anak dalam mengenali pola-pola sederhana, simbol, intruksi, dan lain sebagainya. Penelitian lain oleh (Mauluddia & Yulindrasari, 2023) bahwa penggunaan teknologi digital yang digunakan secara terkontrol mampu mendukung kemampuan kognitif dan sosial-emosional anak jika pendidik dan orang tua selalu berperan aktif dalam mendampingi anak pada setiap penggunaannya. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selama proses pembelajaran memberikan banyak dampak yang berbeda bagi perkembangan anak, baik dalam hal keuntungan maupun potensi masalah. Penelitian yang dilakukan oleh (Nasution et al., 2020 dalam Sirjon et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan TIK bisa memberikan efek positif yang mendukung kemajuan belajar anak. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Safitri & Muryanti, 2021) menemukan bahwa anak usia dini lebih mudah memahami literasi digital yang dilakukan dengan cara aktivitas bermain sederhana dengan memanfaatkan permainan menggunakan

teknologi digital salah satunya dengan menggunakan platform *Wordwall* yang terbukti dapat meningkatkan semangat belajar anak. Kebaruan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada penerapan literasi digital anak usia dini melalui pembelajaran satu hari yang intensif dengan pendekatan *experiential learning* berbasis platform *Wordwall*, yang mengintegrasikan permainan digital dan kegiatan fisik yang ringan. Metode pelaksanaan yang cepat seperti ini masih jarang diterapkan dalam program PKM sebelumnya, yang biasanya dilakukan dalam bentuk pelatihan yang berlangsung lama. Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilaksanakan dalam konteks pembelajaran formal dengan durasi yang relatif panjang, sehingga implementasi literasi digital melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang bersifat intensif dalam waktu singkat masih terbatas.

Tujuan pelaksanaan pengabdian melalui implementasi platform *Wordwall* adalah untuk meningkatkan literasi digital dasar anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun di TK Rizani Putra dengan memanfaatkan platform *Wordwall* sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan agar anak dapat memahami bahwa teknologi digital dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bukan hanya semata sebagai hiburan. Dengan melakukan aktivitas menyusun kata, membuat kalimat sederhana, mencocokkan ejaan dengan gambar, dan mengenali profesi dan alatnya, anak diharapkan mampu mengasah kemampuan berfikir logis, memahami intruksi digital, serta mengembangkan kemampuan bahasa dan kognitif mereka secara bertahap. Sejalan dengan tujuan tersebut, implementasi platform *Wordwall* memberikan berbagai manfaat penting bagi anak, seperti kemampuan yang meningkat dalam menggunakan teknologi secara aman dan terarah, pengembangan literasi dasar melalui permainan edukatif yang menstimulasi pengenalan simbol, kata, dan konsep visual, serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak karena anak terlibat langsung dalam permainan digital yang menarik.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian implementasi platform *Wordwall* ini dirancang untuk mengenalkan bahwa belajar itu dapat dilakukan dengan berbagai cara dan karena rendahnya juga pemahaman anak tentang pemanfaatan teknologi digital pada anak usia 5-6 tahun di TK Rizani Putra lalu dilakukanlah pendekatan pembelajaran yang lebih bermakna yang didasarkan pada platform *Wordwall* dengan metode kualitatif. Dalam mengimplementasikan platform *Wordwall* ada 14 anak yang ikut serta dalam proses pembelajarannya yang berusia dari 5-6 tahun dan 3 orang guru kelas yang ikut mendampingi selama proses pembelajaran ini berlangsung. Kegiatan ini dilakukan selama 1(satu) hari pada tanggal 19 November 2025, dengan waktu pembelajaran sekitar 1 jam. Pemilihan pelaksanaan dalam satu hari ini untuk menguji seberapa efektif pembelajaran literasi digital yang intensif, dan dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi anak dalam waktu yang singkat.

Tahap awal pelaksanaan adalah membuat permainan berdasarkan platform *Wordwall* dengan tema “Profesi” terdapat empat jenis permainan yang diterapkan, yaitu permainan menyusun kalimat acak tentang profesi, yang bertujuan melatih kemampuan literasi awal melalui pengorganisasian struktur kalimat, permainan menyusun kata acak yang berkaitan dengan jenis profesi agar anak dapat mengenal huruf, permainan mencocokkan ejaan dengan gambar, di mana anak mendengarkan ejaan suatu kata kemudian memilih gambar profesi yang sesuai dengan ejaan yang didengarnya, dan yang terakhir permainan mencocokkan alat profesi dengan jenis profesinya, untuk melatih kemampuan mengenali peran sosial melalui kegiatan menghubungkan objek dengan profesi yang tepat. Seluruh media permainan disiapkan menggunakan *Wordwall* karena platform ini menyediakan tampilan visual interaktif yang cocok bagi anak usia dini. Selanjutnya melakukan observasi awal mengenai kemampuan anak dalam menggunakan perangkat digital serta identifikasi kebutuhan guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Lalu mengkoordinasi dengan pihak sekolah agar menyepakati pelaksanaan implementasi di TK Rizani Putra. Setelah disetujui pihak sekolah, tahap selanjutnya adalah kegiatan implementasi di TK Rizani Putra ini merupakan kegiatan inti dari

pengabdian ini, dimulai dari memperkenalkan teknologi digital terhadap anak, manfaat teknologi digital, dan bagaimana cara menggunakannya. Tim pelaksana mendemonstrasikan bagaimana cara memainkan setiap permainan *Wordwall* kemudian anak maju satu persatu ke depan secara bergantian pada saat menyelesaikan permainan guru juga membantu anak mengerjakan permainannya. Pada permainan menyusun kalimat acak, anak diminta menyusun potongan kalimat digital menjadi kalimat utuh, yang membantu melatih kemampuan memahami struktur bahasa sederhana. Pada saat mengerjakan permainan anak langsung terlibat dengan memindah mindahkan kata atau permainan lainnya yang ada di layar sehingga memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Tahap terakhir adalah evaluasi dengan dilakukan secara langsung melalui observasi terhadap kemampuan anak dalam mengikuti instruksi digital, mengenali simbol dan ejaan, serta menyelesaikan permainan sesuai tujuan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan refleksi bersama anak-anak mengenai pembelajaran yang dilakukan apakah implementasi sudah sesuai dengan tujuan pelaksanaan atau belum, lalu memberitahu anak agar dapat menerapkan permainan *Wordwall* bersama orang tua di rumah.



Gambar 1. Bagan Alir Pelaksanaan Kegiatan PKM

Adapun indikator keberhasilan pelaksanaan pengabdian ini adalah meningkatnya kemampuan anak dalam menyusun kata dan kalimat sederhana, mencocokkan ejaan dengan gambar, dan mengenali alat profesi dengan profesinya. Anak juga jadi tahu bahwa *Wordwall* adalah tempat belajar yang berbasis teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi *platform wordwall* berbasis *experiential learning* di TK Rizani Putra Mendalo Indah memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan literasi digital dasar anak usia 5 hingga 6 tahun, meskipun kegiatan hanya dilakukan dalam satu hari dan melibatkan 14 anak. Sebelum kegiatan dilaksanakan, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa anak-anak sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun penggunaannya masih terbatas pada aktivitas hiburan, seperti menonton video dan bermain game. Anak belum memahami bahwa teknologi digital dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, serta belum terbiasa mengikuti instruksi yang diberikan melalui media digital.

Proses belajar masih bergantung pada metode konvensional. Kurangnya pengalaman guru dalam menggabungkan teknologi dengan pembelajaran menyebabkan kemampuan literasi digital anak tidak terlatih dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun anak menggunakan teknologi hampir setiap hari, penggunaan tersebut tidak secara otomatis mengembangkan keterampilan literasi digital dasar yang dibutuhkan dalam pembelajaran di era modern. Sejalan dengan Kondisi ini menunjukkan kesenjangan antara intensitas paparan teknologi dan kemampuan literasi digital anak, sejalan dengan (Rahmawati et al., 2025) bahwa paparan digital tinggi tidak menjamin kemampuan literasi digital yang baik tanpa pendampingan yang tepat kondisi ini menunjukkan kesenjangan antara intensitas paparan teknologi dan kemampuan literasi digital anak.

Pendekatan *experimental learning* dipilih karena dianggap paling sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung belajar secara konvensional. Alat permainan edukatif (Nugraheni et al., 2025) menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran berbasis sistem yang bekerja

melalui proses yang terstruktur dan saling terkoordinasi. Media ini memadukan berbagai unsur, seperti materi kegiatan, langkah-langkah didaktik, serta pengaturan kelompok anak, sehingga seluruh komponen dapat berfungsi secara terpadu dalam mendukung proses belajar. Dalam kegiatan ini, anak-anak tidak hanya diperkenalkan pada konsep dasar literasi digital, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan platform *Wordwall* melalui aktivitas bermain edukatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan contoh penggunaan perangkat digital, mendampingi anak saat mengoperasikan permainan selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi ini menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga anak terdorong untuk mengeksplorasi perangkat digital tanpa merasa terbebani.

Pelaksanaan implementasi platform digital dilakukan melalui beberapa tahap yang terintegrasi. Pada tahap awal, anak diperkenalkan pada teknologi digital sebagai sarana belajar, bukan hanya sebagai hiburan, melalui pemanfaatan platform *Wordwall* yang menyediakan berbagai permainan edukatif seperti kuis dan *flash card*. Anak kemudian diarahkan untuk memahami cara memainkan permainan dengan mengikuti instruksi yang diberikan. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan *Wordwall* yang meliputi aktivitas menyusun kata acak, mencocokkan ejaan dengan jawaban yang sesuai, menyusun kalimat sederhana, serta mencocokkan profesi dengan alat kerjanya. Setiap permainan dijelaskan oleh pendamping, kemudian anak maju secara bergantian untuk menyelesaikan permainan dengan bimbingan guru, sehingga seluruh anak memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana implementasi platform *Wordwall* di TK Rizani Putra telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi difokuskan pada tingkat antusiasme dan keterlibatan anak, perkembangan kemampuan anak dalam menggunakan teknologi digital, serta kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, anak juga diberi kesempatan untuk menyampaikan kesan, hal-hal yang disukai, dan pengalaman baru yang diperoleh selama menggunakan *Wordwall*. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui pemahaman anak terhadap literasi digital dasar sekaligus menilai efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Aktivitas menjelaskan cara memainkan permainan



Gambar 3. Anak maju memainkan permainan

Hasil Pengabdian

Setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan, terlihat perubahan nyata dalam cara anak memandang dan menggunakan teknologi digital. Anak mulai memahami bahwa perangkat digital dapat dimanfaatkan untuk belajar, khususnya melalui permainan edukatif yang interaktif. Selama kegiatan, anak menunjukkan antusiasme tinggi dan fokus dalam mengikuti instruksi digital, serta terlihat semakin percaya diri dalam menyelesaikan permainan meskipun beberapa kali mengalami kesalahan. Hasil ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media

digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak serta pengalaman belajar yang lebih bermakna (Salsabila et al., 2025).

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian di TK Rizani Putra yang dilaksanakan pada tanggal 19 November 2025 dengan menggunakan platform wordwall terdapat perubahan dari pemahaman literasi digital anak. Hal ini terlihat dari kemampuan menyusun kata. Saat kegiatan berlangsung anak menunjukkan keterlibat yang aktif dengan cara mencoba menyusun kata sesuai dengan intruksi sama halnya saat anak menyusun kalimat anak menyusun kalimat dari huruf awal kata lalu menyusunnya menjadi kalimat sederhana. Anak juga tidak ragu untuk menjawab ulang jika jawabannya belum tepat dan berdiskusi dengan temannya untuk mencari jawaban yang tepat. Anak juga semakin mampu menghubungkan berbagai profesi dengan alat kerja yang digunakan seperti dokter yang bekerja menggunakan stetoskop, guru yang menggunakan papan tulis, dan polisi yang menggunakan borgol untuk menangkap para penjahat. Pada saat kegiatan mencocokkan profesi dan alat yang digunakan beberapa anak bahkan menirukan peran dari profesi yang ditampilkan. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa anak tidak hanya memahami profesi itu secara visual tetapi mereka mampu mengaitkan profesi dengan fungsinya dalam kehidupan sehari-hari.

No.	Indikator Capaian	Kondisi Awal	Setelah Kegiatan
1	Menyusun kata dan kalimat sederhana	Belum berkembang secara optimal	Mulai berkembang
2	Mencocokkan ejaan dengan gambar	Sangat terbatas	Berkembang baik
3	Mengenali alat profesi dengan profesinya	Belum konsisten	Meningkat

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan literasi digital dasar anak melalui pembelajaran digital yang terstruktur. Hal ini sesuai dengan banyak temuan dalam literatur yang menegaskan bahwa *game-based learning* dan media interaktif seperti *Wordwall* dapat memberikan pengalaman belajar yang memotivasi serta meningkatkan berbagai aspek kemampuan literasi anak usia dini (Nurfaika et al., 2025).

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar dari pengalaman nyata, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru. Dengan cara ini, anak diajak untuk berinteraksi langsung dengan media, mencoba berbagai tugas secara mandiri, serta menyelesaikan tantangan dalam permainan. Pembelajaran seperti ini membuat anak lebih aktif dan tidak cepat bosan, serta membantu mereka memahami konsep yang dipelajari secara lebih kontekstual karena aktivitas pembelajaran menggunakan media digital dirasakan menyenangkan dan menantang.

Selain dampak terhadap anak, kegiatan ini juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Wordwall* bertema profesi yang dapat dipakai kembali oleh guru di kelas sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini menjadi salah satu aset yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran harian. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman langsung kepada guru pendamping dalam menggunakan media digital, yang penting untuk meningkatkan kompetensi profesional dalam era *digital learning*.

Hambatan yang ditemui

Selama kegiatan berlangsung, sejumlah hambatan muncul yang menjadi hal penting untuk pengembangan pembelajaran digital di masa depan. Perbedaan kemampuan literasi digital antar anak membuat sebagian peserta membutuhkan pendampingan lebih intensif, terutama dalam menyusun kata dan kalimat. Selain itu, beberapa anak mengalami kesulitan memahami instruksi audio yang

disampaikan secara cepat melalui media, sehingga memerlukan bimbingan langsung dari guru. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital pada anak usia dini tetap membutuhkan peran aktif pendidik untuk memastikan bahwa semua anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

Refleksi dari hambatan tersebut memberikan implikasi penting bagi pengembangan program lanjutan, terutama dalam hal penyesuaian tingkat kesulitan media, penyajian instruksi visual yang lebih dominan, serta perlunya pendampingan yang berkelanjutan agar literasi digital anak dapat terus berkembang secara optimal di masa yang akan datang.

PENUTUP

Kegiatan pengabdian mengenai pengenalan literasi digital berbasis platform *Wordwall* di TK Rizani Putra berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Anak usia 5–6 tahun mulai memahami bahwa teknologi digital tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Melalui pendekatan *experiential learning*, anak terlibat langsung dalam aktivitas bermain digital sehingga mampu mengembangkan keterampilan dasar literasi digital, seperti mengikuti instruksi, mengenali simbol, menyusun kata dan kalimat sederhana, serta mencocokkan informasi visual melalui permainan. Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar anak, yang terlihat dari antusiasme dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa implementasi *Wordwall* dapat menjadi alternatif praktis dan efektif untuk memperkuat literasi digital anak usia dini, meskipun harus tetap disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, serta pendampingan yang memadai. Temuan ini memberikan dasar penting bagi pengembangan model pembelajaran digital yang sederhana namun bermakna, serta dapat direplikasi oleh lembaga PAUD lain sebagai upaya memperkuat kompetensi literasi digital sejak usia dini.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, disarankan agar pemanfaatan *platform Wordwall* dapat dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran di TK Rizani Putra, sehingga kemampuan literasi digital anak dapat terus berkembang secara optimal. Guru diharapkan dapat mengembangkan variasi permainan digital yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta menggunakan instruksi visual yang lebih sederhana dan jelas. Selain itu, kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dikembangkan dengan durasi yang lebih panjang atau dilakukan secara bertahap agar dampak pembelajaran lebih maksimal. Program ini juga berpotensi untuk direplikasi di lembaga PAUD lain sebagai upaya memperkuat literasi digital anak usia dini melalui pembelajaran digital yang sederhana, kontekstual, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Drupadi, R., Nawangsasi, D., Fatmawati, N., & Sugiana, S. (2022). Pengaruh digital literasi terhadap perilaku sosial anak usia dini. *Journal of Childhood Education*, 6(2), 249–265. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.1084>
- Fitria, F. & Ummah, A. K. (2023). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3), 1133. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i3.93063>
- Habibi, A., Jailani, J., Akhmad, A., Makkadafi, S. P., & Masitah, M. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar dan kemampuan literasi digital pada mata pelajaran biologi siswa kelas XI di SMA Islam Terpadu Granada Samarinda. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9367–9374. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9003>
- Hairani, N., Maureen, M., & Khotimah, K. (2025). Pengenalan literasi digital anak usia dini melalui permainan edukatif. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 6(1), 215–223. <https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.2816>

- Harianja, S. I., Hasni, U., Amanda, R. S., Utami, W. S., & Rosyadi, A. F. (2024). Peningkatan guru PAUD melalui pemanfaatan Wordwall pada literasi digital sebagai upaya pengalaman proses pembelajaran. *Journal of Human and Education*, 4(1), 3. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5>
- Irmawati, I., Herdiansyah, E., Arimbawan, F., & Priawasana, E. (2025). Media digital dalam pendidikan anak usia dini: Antara inovasi pedagogis dan tantangan etis. *Jurnal Kridatama Sains & Teknologi*, 7(2), 798. <https://doi.org/10.53863/kst.v7i02.1773>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Nugraheni, I. D., Ardiansyah, D., & Sofiyani, I. (2025). Implementasi game Wordwall untuk mendukung keterlibatan anak usia dini dalam pembelajaran. *Khombo Ime: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 64–75. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i2.356>
- Nurfaika, A. et al. (2025). Pengaruh permainan edukatif berbasis Wordwall terhadap kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 7(2), 118–132. <https://doi.org/10.15408/jece.v7i2.48940>
- Rahmawati, D., Lestari, F., Pratiwi, A., & Nugraheni, S. (2025). Pola interaksi, pembelajaran, dan perilaku anak usia dini di era digital. *Journal of Early Childhood (JEC)*, 7(1), 45–55. <https://doi.org/10.35473/jjec.v4i1.1079>
- Safitri, D. N., & Muryanti, E. (2021). Analisis pengenalan literasi digital bagi anak usia dini pada masa new normal. *Journal of Childhood Education*, 5(2), 251–253. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>
- Salsabila, C. et al. (2025). Meningkatkan kemampuan kosakata anak dengan game literasi digital melalui aplikasi Wordwall. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4369–4377. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i1.16985>
- Sirjon, S., Mamma, A. T., & Olua, E. (2023). Analisis hambatan penggunaan TIK dalam pembelajaran anak usia dini pada masa pandemi COVID-19 tahap II di Papua. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6019. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.3597>
- Yanuar, A. P., & Intansakti, X. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 SDK Wignya Mandala melalui pembelajaran kooperatif. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 8(1), 2. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>