

## **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS MOBILE (WEB GAME) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL ANAK**

**Riski Nur Safitri<sup>1)</sup>, Pascalian Hadi Pradana<sup>2)\*</sup>, Hisbiyatul Hasanah<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>FKIP, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia,

Email: pascalian10@gmail.com

### **ABSTRACT**

*In the millennial era, where technology is rapidly advancing, education is no longer limited to textbooks or classroom walls. Technology has enabled students and teachers to collaborate worldwide and gain access to various learning resources. The problems identified based on the observations include: 1) the lack of facilities that hinder technology-based learning. 2) the lack of teachers who understand technology. 3) the lack of a literacy culture in the classroom, 4) the low level of children's knowledge about digital media. This research aims to improve digital literacy among early childhood children through the implementation of mobile-assisted language learning (Web Game). The research method used is Classroom Action Research (CAR) involving 20 children, including 11 girls and 9 boys. The data collection methods used in this study are observation and documentation. The research results from cycle I reached an average of 43%, which still did not meet the minimum completeness criteria target of 80%, but improved in cycle II to an average of 86%. In conclusion, the implementation of mobile-based language learning (Web Game) can enhance the digital literacy of early childhood children. Web game-based language learning can help young children improve their digital literacy in a fun and interactive way. This can become an effective learning method by enhancing the digital literacy of young children, which can be used for further research.*

*Keywords: Digital Literacy, Language Learning, Mobile (Web Game)*

### **ABSTRAK**

Di zaman milenial, di mana teknologi berkembang dengan cepat, pendidikan tidak lagi terbatas pada buku teks atau dinding kelas. Teknologi telah memungkinkan siswa dan guru bekerja sama di seluruh dunia dan mendapatkan akses ke berbagai sumber belajar. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi antara lain: 1) kurangnya fasilitas yang menghambat pembelajaran berbasis teknologi. 2) kurangnya guru yang paham akan teknologi. 3) kurangnya budaya literasi dikelas, 4) rendahnya pengetahuan anak-anak tentang media digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini dengan implementasi pembelajaran bahasa berbantuan Mobile (Web Game). Metode penelitian yang dilakukan adalah PTK yang melibatkan 20 anak diantaranya yang terlibat 11 perempuan dan 9 laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dari siklus I

mencapai rata-rata 43% masih belum memenuhi target kriteria ketuntasan minimal 80%, namun meningkat pada siklus II mencapai rata-rata 86%. Kesimpulannya bahwa implemmentasi pembelajaran bahasa berbasis Mobile (Web Game) dapat meningkatkan literasi digital anak usia dini. Pembelajaran bahasa berbasis web game dapat membantu anak usia dini meningkatkan literasi digital dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat menjadi pembelajaran efektif dengan meningkatkan literasi digital anak usia dini yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pembelajaran Bahasa, Mobile (Web Game)

### **A. Pendahuluan**

Di zaman milenial, di mana teknologi berkembang dengan cepat, pendidikan tidak lagi terbatas pada buku teks atau dinding kelas. Teknologi telah memungkinkan siswa dan guru bekerja sama di seluruh dunia dan mendapatkan akses ke berbagai sumber daya pendidikan. Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi pilar utama dalam mendorong transformasi di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran membuka pintu bagi metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Yahya, 2024). Teknologi yang dibutuhkan pendidikan adalah *platform* yang mendukung aspek pembelajaran digital seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *Canvas*, *Virtual Reality*, *Augment Reality* dan *Web Game* serta Perangkat *mobile* seperti

tablet, laptop, smartpone yang memudahkan untuk mengakses pembelajaran *online* dan *game* edukasi yang menyenangkan.

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi antara lain: 1) kurangnya fasilitas yang menghambat pembelajaran berbasis teknologi. 2) kurangnya guru yang paham akan teknologi. 3) kurangnya budaya literasi dikelas, 4) rendahnya pengetahuan anak-anak tentang media digital. Permasalahan tersebut juga ditemukan oleh peneliti sebelumnya bahwa penggunaan aplikasi teknologi yang saat ini sedang berkembang masih belum digunakan secara merata oleh para pendidik PAUD (Pujiarto et al., 2024). Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas masih bersifat klasikal yang masih terpaku pada penggunaan metode ceramah yang dilakukan secara terus menerus sehingga

kemampuan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa kurang terstimulus dengan baik (Siti Aliyah, 2023). Penyebabnya kurangnya pelatihan guru tentang penggunaan teknologi serta tidak memiliki akses untuk menggunakan teknologi seperti koneksi internet yang tidak stabil. Kurangnya kesadaran tentang pentingnya literasi (Sentoso et al., 2021). Juga, kurangnya kesadaran orang tua peserta didik tentang pentingnya literasi digital yang mampu memberi pengaruh positif bukan hanya memberi dampak negatif. Masih banyak sekolah yang belum melaksanakan gerakan literasi (Kinanti et al., 2024). Butuh waktu yang panjang dan memerlukan kajian mendalam agar anak dapat memiliki minat ketertarikan dalam bahan bacaan sebagai awal mengenal sumber literasi (Lestaringrum et al., 2024).

Pentingnya literasi digital anak usia dini pondasi utama anak untuk membangun kemampuan berbicara, menulis, dan membaca. Literasi digital membantu anak-anak membangun pengetahuan karena mereka memiliki akses lebih luas terhadap berbagai informasi dalam bentuk teks, gambar, dan video. Pentingnya literasi digital

bagi anak usia dini dalam melatih kecerdasan anak, psikologi, kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis (Lindriany et al., 2022). Literasi digital memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan SDM serta mewujudkan pembangunan berkelanjutan, sehingga apabila tingginya minat literasi akan menghasilkan dampak positif bagi seluruh masyarakat serta kemajuan bangsa (Stevani et al., 2024). Terdapat empat indikator pada literasi digital bagi yang berkaitan langsung dengan tenaga pendidik yaitu mengakses, menyeleksi, memahami dan mendistribusikan (Novitasari & Fauziddin, 2022). Indikator penilaian yang dilakukan penulis adalah 1) mengakses, penggunaan perangkat media digital, 2) menyeleksi, menerima informasi yang diperlukan, 3) memahami, memahami abjad dan kosa kata baru yang ada didalam game.

Anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan bahasa mereka melalui *Web Game* yang merangsang sensori mereka. *Web Game* yang menggabungkan gambar, suara, dan teks dapat membantu mereka menambah kosa kata dan

belajar bahasa baru. Dengan adanya inovasi digital, pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak dalam memahami dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka (Saputra & Fatkhurohman, 2023). *Games* edukasi ini mampu memberi pengetahuan baru dalam mengikutsertakan anak supaya berpartisipasi langsung serta membuat anak antusias dan bisa membuat pembelajaran aktif (Kurniawati Mahardika et al., 2023).

Kelebihan *Web Game* menurut peneliti sebelumnya, *Game edukasi* yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja untuk belajar secara mandiri dan di sekolah. Materi yang disajikan singkat dan jelas sehingga mudah dipahami oleh anak-anak. *Quiz* dan *Game* menjadi daya tarik tersendiri untuk anak-anak (Prasetyo et al., 2021). Terdapat juga kelemahan *Game* edukasi belajar membaca dan berhitung berbasis android ini yaitu soal yang terdapat pada *Game* terbatas (Prasetyo et al., 2021). Orang tua khawatir kalau nanti anaknya bermain game yang bukan untuk usianya dan tidak cocok untuk perkembangan

kejiwaannya (Zaenul Ibad, 2022). Cara meminimalisir kelemahan tersebut bisa diatasi dengan 1) Meningkatkan variasi lembar kerja yang tersedia untuk anak, 2) menggunakan berbagai mode permainan, seperti mode cerita, tantangan waktu, atau kolaboratif, untuk menambah variasi dalam pengalaman bermain, 3) menetapkan batas waktu anak-anak untuk bermain game dan berbicara dengan anak-anak secara terbuka tentang apa yang mereka sukai dari bermain game tersebut.

Pembelajaran bahasa berbantuan *Mobile (Web Game)* untuk meningkatkan literasi digital anak usai dini sesuai dengan penelitian relevan sebelumnya. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi kreatif dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa (Nurhaliza et al., 2024). Literasi media digital sebagai suatu keterampilan hidup yang tidak hanya melibatkan keterampilan menggunakan perangkat teknologi dan informasi tetapi juga keterampilan individu untuk bersosialisasi serta memiliki sikap berpikir kritis sebagai salah satu kompetensi digital yang dimiliki para siswa untuk siap dalam menghadapi

era teknologi (Kartikawati, 2023). Penggunaan game sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses belajar (Yunus Anis et al., 2023). Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti mengevaluasi seberapa efektif pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* dalam membantu anak usia dini belajar. Ini mencakup mengetahui apakah anak-anak lebih tertarik untuk belajar bahasa dan apakah penggunaan *Mobile (Web Game)* dapat membantu meningkatkan literasi digital anak.

Sesuai permasalahan yang ada dilatar belakang, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini. Manfaat penelitian untuk penelitian selanjutnya dapat membantu menemukan metode lebih lanjut yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini dengan pembelajaran menggunakan media digital dan dapat menjelaskan bagaimana bermain web game dengan pembelajaran bahasa

dapat membantu anak belajar berbicara dan memahami bahasa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan model PTK Kemmis & McTaggart memiliki empat komponen dalam satu siklus dengan penyatuan tindakan dan observasi, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sigit Purnama, 2020). Penelitian ini melibatkan siswa kelompok B TK Melati 1 Kalibaruwetan, ada 20 siswa yang terlibat 11 perempuan dan 9 laki-laki. Berikut ini adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini: 1) Observasi, yang mengumpulkan informasi melalui pengamatan subjek penelitian; 2) Dokumentasi, yang mengumpulkan kegiatan dengan menggunakan gambar sebagai bagian dari kegiatan penelitian. Peneliti menggunakan metode analisis kuantitatif dan kualitatif untuk mengumpulkan data. Dimana penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data yang dilakukan untuk mengamati secara langsung suatu objek dengan tujuan memperoleh data yang terkait (Arifin et al., 2024). Data kuantitatif untuk

mengukur kemampuan literasi digital anak. Sedangkan data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil pengamatan peneliti. Rumus yang digunakan untuk data kuantitatif dalam penelitian PTK menurut Suryono dalam (Rizkiyah, 2022) sebagai berikut:  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$  dengan keterangan, P= Hasil presentase, F= Jumlah siswa yang tuntas, N= Jumlah frekuensi/banyaknya individu. Dan observasi penilaian yang digunakan untuk perkembangan anak adalah belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).



Gambar 1. Siklus Penelitian PTK

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

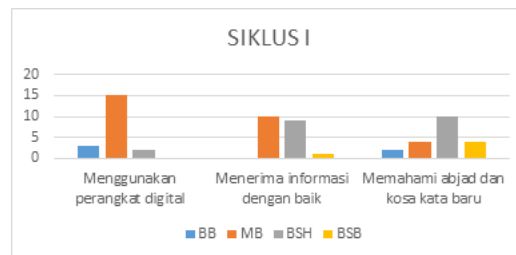
Implementasi langkah-langkah menggunakan *Web Game* untuk pembelajaran anak usia dini adalah memilih *Game* yang sesuai dengan usia anak yang menarik, mudah dipahami dan tingkat perkembangan

anak yang mengajarkan keterampilan bahasa. Siklus I diawali dengan perencanaan menyiapkan modul ajar, alat dan media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa menggunakan *Web Game* untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini. Alat dan media yang digunakan untuk pembelajaran adalah laptop sedangkan bahan-bahan yang digunakan kertas HVS, pensil dan penghapus.

Dilanjutkan dengan ketindakan, guru memperkenalkan kegunaan alat dan bahan kepada anak untuk dilakukan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok sudah disiapkan alat dan bahannya. Guru membantu anak mempersiapkan laptop yang digunakan dalam game edukasi *Web Game* setelah itu guru menjelaskan cara menggunakan laptop untuk bermain game edukasi *Web Game* dengan baik. Dengan perasaan yang bahagia anak-anak mulai bermain game edukasi *Web Game* dengan tema pembelajaran bahasa. Saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa anak mengalami kesulitan dalam menggunakan laptop, guru membantu anak dengan

perlahan dan memberi semangat agar menyelesaikan kegiatannya. Setelah semua kelompok selesai bermain game edukasi *Web Game* guru menanyakan abjad dan kosa kata apa saja yang ada didalam *Web Game* lalu anak-anak mulai menulis abjad dan kata apa saja mereka temukan didalam game edukasi *Web Game*.

Selanjutnya guru melakukan observasi, dari hasil bermain game edukasi *Web Game* dan dari hasil anak-anak menemukan kosa kata baru, guru mengobservasi dan mengevaluasi perkembangan anak terhadap kemampuan pembelajaran bahasa berbantuan *Mobile (Web Game)* untuk meningkatkan literasi digital anak. Indikator yang digunakan peneliti adalah 1) anak mampu menggunakan perangkat media digital, 2) anak mampu menerima informasi dengan baik, 3) anak mampu memahami abjad dan kosa kata baru. Penilaian yang digunakan untuk perkembangan anak adalah belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB).



Gambar 2. Hasil Penilaian Siklus I

Dari gambar penilaian siklus I diatas diperoleh hasil anak mampu menggunakan media digital 3 anak belum berkembang, 15 anak mulai berkembang, 2 anak berkembang sesuai harapan, 0 anak berkembang sangat baik. Anak mampu menerima informasi dengan baik 0 anak belum berkembang, 10 anak mulai berkembang, 9 anak berkembang sesuai harapan, 1 anak berkembang sangat baik. Anak mampu menemukan abjad dan kosa kata baru 2 anak belum berkembang, 4 anak mulai berkembang, 10 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak berkembang sangat baik. Tabel berikut menunjukkan hasil observasi dan evaluasi siklus I.

Tabel 1. Hasil Penelitian Siklus I

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				PRESENTASE			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Menggunakan perangkat digital	3	15	2	0	15%	75%	10%	0%
2	Menerima informasi dengan baik	0	10	9	1	0%	50%	45%	5%
3	Menemukan memahami abjad dan kosa kata baru	2	4	10	4	10%	20%	50%	20%
	rata-rata					8%	48%	35%	8%

Dari hasil siklus I kemampuan anak untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini dengan berbantuan *Mobile (Web Game)*, anak

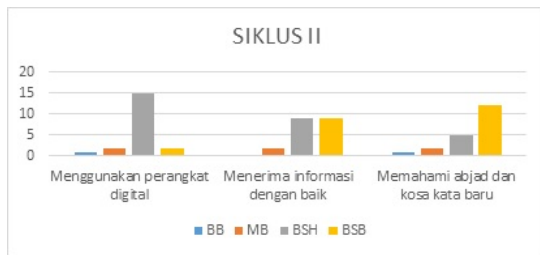
belum berkembang mencapai rata-rata 8% anak mulai berkembang mencapai rata-rata 48% anak berkembang sesuai harapan mencapai rata-rata 35% dan anak berkembang sangat baik mencapai rata-rata 8%. Hal ini dikarenakan belum terbiasanya anak menggunakan media digital dalam pembelajaran dan hanya beberapa anak yang sudah mengenal media digital. Dalam penilaian ini anak belum berkembang dan mulai berkembang mencapai 56% sedangkan anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 43%. Untuk menemukan nilai klasikal pencapaian anak, semua penilaian perkembangan anak dari BSH dan BSB dijumlahkan. Berdasarkan rincian ini, pencapaian klasikal anak rata-rata 43 %, sedangkan hasil prasiklus 35% namun tidak sesuai dengan pencapaian kriteria ketuntasan minimal rata-rata 80%. Oleh karena itu, kemampuan anak tidak mencapai target dalam siklus I. Akibatnya, penelitian terus dilakukan di siklus II.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui bagaimana anak-anak usia dini dapat memahami literasi digital dalam implementasi

pembelajaran bahasa tidak mencapai target maka dilanjutkan penelitian siklus II. Di sini, proses yang dilakukan di sini serupa dengan proses yang dilakukan di siklus I, tetapi di sini perencanaan dilakukan untuk membuat tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu tujuan, yang mencakup menyiapkan materi yang akan disajikan dan media yang digunakan.

Dilanjutkan dengan langkah berikutnya yaitu tindakan. Guru menjelaskan kepada anak-anak apa saja alat dan bahan yang digunakan, guru juga menjelaskan bagaimana menggunakan media digital (laptop). Guru kemudian membagi anak menjadi 4 kelompok, dengan masing-masing 5 anak. Setelah kelompok terbentuk, guru menyiapkan alat dan bahan untuk setiap kelompok. Setelah itu, anak-anak mulai melakukan kegiatan yang telah diinstruksikan oleh guru. Anak mulai bermain game secara bergantian dikelompoknya masing-masing dan mulai menulis kosa kata yang ada digame. Selanjutnya guru menanyakan abjad dan kosa kata apa saja yang ada didalam game, saat pembelajaran anak-anak tidak menyerah untuk menyelesaikan kegiatannya.





Gambar 3. Hasil Penilaian Siklus II  
 Hasil dari penilaian siklus II diatas diperoleh bahwa anak mampu menggunakan perangkat digital belum berkembang 1 anak, mulai berkembang 2 anak, berkembang sesuai harapan 15 anak, berkembang sangat baik 2 anak. Anak mampu menerima informasi dengan baik belum berkembang 0 anak, mulai berkembang 2 anak, berkembang sesuai harapan 9 anak, berkembang sangat baik 9 anak. Anak mampu memahami abjad dan kosa kata baru belum berkembang 1 anak, mulai berkembang 2 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak, berkembang sangat baik 12 anak. Tabel berikut menunjukkan hasil observasi dan evaluasi siklus II.

Tabel 2. Hasil Penelitian Siklus II

NO	INDIKATOR	PENILAIAN				PRESENTASE			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Menggunakan perangkat digital	1	2	15	2	5%	10%	75%	10%
2	Menerima informasi dengan baik	0	2	9	9	0%	10%	45%	45%
3	Menemukan memahami abjad dan kosa kata baru	1	2	5	12	5%	10%	25%	60%
	rata-rata					4%	10%	48%	38%

Dari hasil penelitian siklus II kemampuan meningkatkan literasi digital anak usia dini dengan implementasi pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* anak

belum berkembang dan mulai berkembang mencapai rata-rata 14%, sedangkan anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai rata-rata 86%. Dengan persentase yang meningkat pada hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa anak tertarik dan menyukai pembelajaran berbasis *Mobile (Web Game)*. Pencapaian anak berdasarkan rincian diatas pada siklus II mencapai rata-rata 86%, sedangkan target pencapaian peneliti sebesar 80% jadi dalam siklus II pencapaian anak sudah mencapai target. Karena pada siklus II kemampuan meningkatkan literasi digital anak dengan implementasi pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* sudah memenuhi target dan kriteria maka penelitian berakhir di siklus II.



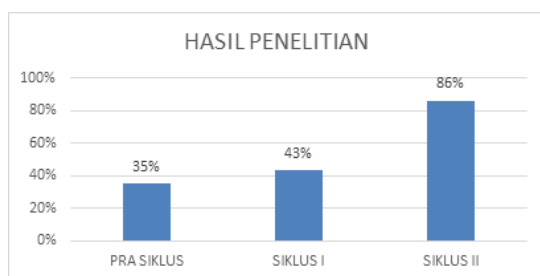
Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Berbasis *Mobile (Web Game)*

Gambar diatas menggambarkan kegiatan pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* yaitu untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini. Sebelum pelajaran dimulai, guru menyiapkan bahan dan perangkat yang akan digunakan dan memberi tahu anak tentang kegunaannya. Selama pembelajaran,

mereka memiliki kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang mereka tidak mengerti, dan guru akan menjelaskan dan memberi contoh cara menyelesaikannya. Anak-anak mulai mengerjakan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan sangat antusias.

### **Pembahasan**

Dari hasil penelitian menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini Sesuai tujuan hasil penelitian ini, dilakukan dalam 2 siklus dan mengalami peningkatan dalam siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus mencapai rata-rata 35% untuk siklus I mencapai rata-rata 43% dan meningkat dalam siklus II mencapai rata-rata 86%.



Gambar 5. Perbandingan Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Kendala yang dialami dalam siklus I adalah anak masih belum terbiasa menggunakan perangkat digital maka dari itu peneliti mengenalkan dasar tentang cara

menggunakan perangkat digital, seperti menghidupkan memamatkannya dan membantu anak usia dini beradaptasi dengan media digital dengan aman dan bermanfaat sembari mengimbangnya dengan aktivitas fisik dan sosial. Sedangkan siklus II anak mulai mengenal perangkat digital, pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* sehingga literasi digital anak mencapai kriteria yang ditetapkan.

Sejalan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penerapan game sebagai media pembelajaran terbukti bermanfaat dan telah diuji oleh berbagai jurnal ilmiah pendukung (Huda et al., 2024). Media pembelajaran game edukasi berbasis web yang dikembangkan sangat layak dan efektif diterapkan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Qonitattsani, 2024). Sedangkan menurut (Putra et al., 2024) dalam dunia pendidikan, literasi digital sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin terhubung dan digital, Literasi digital tidak hanya mengajarkan siswa bagaimana menggunakan teknologi, tetapi juga mengajarkan mereka etika,

bagaimana teknologi berdampak pada masyarakat, dan bagaimana berpikir kritis dalam dunia digital. Hasil penelitian (Anggita et al., 2022) menunjukkan keefektifan literasi digital dalam pembelajaran yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengungkapkan bahasa anak usia dini secara signifikan. Karena literasi digital menjadi semakin penting dalam menavigasi era digital, maka sangat penting untuk menilai kesesuaian kurikulum pendidikan dengan tuntutan literasi digital (Meyanti & Lasmawan, 2023). Pembelajaran berbasis media digital menimbulkan dampak yang positif bagi perkembangan anak usia dini dengan strategi penerapan penggunaan media digital dengan tepat dan sesuai pada anak usia dini (Nurjanah & Mukarromah, 2021). Penelitian ini terlihat jelas bahwa penggunaan media game edukasi kreatif secara tepat dapat meningkatkan literasi digital siswa (Mastoah et al., 2022).

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian diatas diperoleh simpulan bahwa implemementasi pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* dapat

meningkatkan literasi digital anak usia dini. Dibuktikan berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus mencapai rata-rata 35% untuk siklus I mencapai rata-rata 43% dan meningkat dalam siklus II mencapai rata-rata 86%. Dengan pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* mampu memotivasi kemampuan menggunakan perangkat digital dan mampu menerima informasi dengan baik serta mampu memahami abjad dan kosa kata baru. Pembelajaran bahasa berbasis *web game* dapat membantu anak usia dini meningkatkan literasi digital dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini dapat menjadi pembelajaran efektif dengan meningkatkan literasi digital anak usia dini yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Sehingga pembelajaran bahasa berbasis *Mobile (Web Game)* sangat tepat untuk meningkatkan literasi digital anak usia dini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini*, 6(5), 4697–4704.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752>
- Arifin, A. N., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2024). *Tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya Penerapan Metode STEAM Berbasis HOTS Kemampuan Critical Thinking Anak Usia Dini Untuk Meningkatkan*. 11, 17–28.
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., & Darma, R. (2024). *Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital*. 2(2), 85–97.
- Kartikawati, D. (2023). Pengenalan Literasi Media Digital Untuk Mencegah Dampak Negatif Bermain Game Online di Sekolah Dasar Negeri 09 Jakarta Selatan. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 4237–4247.
- Kinanti, L. S., Octaviani, E. M., & Putri, V. Y. (2024). *Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa di SD Negeri 4 Made Digital Literacy Skills in Learning Explanatory Texts for Students at Elementary School State 4 Made*. 4(1), 74–84.
- Kurniawati Mahardika, E., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Lestarinigrum, A., Dwiyantri, L., Prastihastari Wijaya, I., & Dela Selfia, D. (2024). Pra literasi sebagai Implementasi metode bermain untuk anak usia dini. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 7069–7081.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49.  
<https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80.  
<https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Meyanti, I. G. A. S., & Lasmawan, I. W. (2023). Tuntutan Digital Literasi pada Kurikulum Pendidikan IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 115–122.  
<https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.62514>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nurhaliza, E., Irawan, N. A., & ... (2024). STRATEGI PENDIDIKAN INKLUSIF DALAM

- MENDORONG LITERASI DIGITAL UNTUK SDGs 2030 MELALUI GAME EDUKASI KREATIF. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah ...*, 1(4), 296–302.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111.  
<https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Catur Wulansari, E., & Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40.  
<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>
- Putra, J. E., Sobandi, A., & Aisah, A. (2024). The urgency of digital technology in education: a systematic literature review. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 224–234.
- Qonitattsani, Z. F. (2024). *Web-based Educational Game Application to Improve the Ability to Identifying the Main Idea in Indonesian Language Learning*. 8(2), 207–217.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115.  
<https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Saputra, W. A., & Fatkhurohman, I. (2023). *INOVASI DIGITAL UNTUK MEMBANGUN*. 3(3), 14–20.
- Sentoso, A., Wulandari, A., Jacky, Octavia, Kurniawan, S., & Thieng, S. (2021). Pentingnya Literasi Dalam Era Digital Bagi Masa. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 3(1), 767–776.
- Sigit Purnama, D. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Siti Aliyah, E. N. (2023). Pengembangan Literasi Digital Anak Usia Dini Dalam Aspek Bahasa Melalui Media Video Animasi Di Kelompok Bermain Asy-Syuaro Kecamatan Pasirwangi Tingkat Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anaking Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 02; N(1), 1–9.
- Stevani, A. M., Nugraheni, N., Semarang, U. N., Semarang, K., & Tengah, J. (2024). *2024 Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Optimalisasi*
-

*Literasi Digital untuk Mencapai Pendidikan Berkualitas Menuju Sustainable Development Goals ( SDGs ) 2030 2024 Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin. 2(4), 216–222.*

Yahya. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan, 3(6)*, 101–112.

Yunus Anis, Y., Bayu Mukti, A., & Mulyani, S. (2023). Perancangan Game Sederhana Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini. *Bulletin of Information Technology (BIT), 4(3)*, 320–327. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i3.769>

Zaenul Ibad, A. (2022). The Effect of Games on Children's Psychological Development. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA), 2(3)*, 1331–1342.