

**Qreatif. Id: Game digital Interaktif Untuk Menstimulasi Kemampuan
Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun**

Wilda Afriani¹, Winda Sherly Utami², Uswatul Hasni³

¹²³Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi, Indonesia

[1wildaapriani23@gmail.com](mailto:wildaapriani23@gmail.com), [2windasherly@unja.ac.id](mailto:windasherly@unja.ac.id), [3uswatulhasni@unja.id](mailto:uswatulhasni@unja.id)

ABSTRACT

This research is motivated by the results of observations of researchers in the field which show that children's literacy skills still have problems, including some children who have difficulty in distinguishing several letters such as b and d. This study aims to determine the effect of the use of interactive digital games qreatif.id on the literacy skills of children aged 5- 6 years at Mutiara Kindergarten, the capital of Jambi. This study uses an experimental method that uses a Pre-Experimental design with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample in this study was 11 children in group B2. The sample data collection technique used simple random sampling. In this study, an observation sheet was used as a research instrument that had been validated. The analysis technique used in this study was using a normality test, a homogeneity test and a hypothesis test using a paired sample test. The results of data analysis using a paired sample t-test hypothesis test obtained a calculated t value > t table, 28.572 > 2.228, so Ho was rejected and Ha was accepted. It can be concluded that there is a significant influence between the use of the interactive digital game qreatif.id on the literacy skills of children aged 5-6 years at Mutiara Kindergarten, Jambi Capital City, in the pre-test and post-test data.

Keywords: *Children Aged 5-6 Years, Literacy Skills, Interactive Digital Games Qreatif.Id*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil pengamatan peneliti lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan anak masih terdapat permasalahan di antaranya masih ada anak yang mengalami kesulitan dalam membedakan beberapa huruf seperti b dan d. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* digital interaktif qreatif.id terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Ibu Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen yang digunakan *Pre- Eksperimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini yaitu 11 orang anak pada kelompok B2. Teknik pengumpulan data sampel menggunakan *simple random sampling*. Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrument penelitian yang telah di uji validasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan menggunakan *paired* sampel test. Hasil dari analisis data menggunakan pengujian hipotesis uji-t *paired sampel Test* diperoleh nilai *thitung* > *ttabel*, 28,572 > 2,228 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game* digital interaktif

qreatif.id terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Ibu Kota Jambi pada data *pre-test* dan *post-test*.

Kata Kunci: Anak Usia 5-6 Tahun, Kemampuan Keaksaraan, *Game* Digital *Qreatif.id*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya untuk menumbuhkan budi pekerti dan wawasan luas. Pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Ki Hajar Dewantara dalam Marisyah, Firman & Rusdinal, 2019).

Tahap penting dalam pendidikan adalah pendidikan anak usia dini yaitu, peran yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya merupakan suatu upaya pembinaan dengan memberikan stimulus pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang ditujukan untuk membantu optimalisasi seluruh aspek perkembangannya (Utami, Amanda & Hasni (2024). Hal ini sejalan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara

menyeluruh agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Ainayyah, Rezky & Nurhidaya, 2024).

Aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari 6 aspek perkembangan, aspek-aspek tersebut yaitu: aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Wahyuni & Surika, 2024). Dalam hal ini menyatakan bahwa bahasa termasuk hal penting di dalam perkembangan anak, khususnya kemampuan keaksaraan.

Kemampuan keaksaraan merupakan kemampuan dasar pada anak dalam menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, mengenal suara, huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf, dan membaca nama diri sendiri (Haryanti & Tejaningrum, 2020). Pada masa anak usia dini proses belajar biasanya dimulai dengan pengenalan huruf alfabet yang berjumlah 26 huruf, terdiri atas lima huruf vokal dan dua puluh satu huruf konsonan.

Proses mengenalkan keaksaraan kepada anak usia dini perlu dilakukan secara bertahap dan menyenangkan. Tujuan untuk mengenalkan keaksaraan pada anak usia dini adalah melakukan suatu proses secara perlahan-lahan dari yang sederhana kemudian bertahap ke yang lebih rumit dimana anak terlebih dahulu dikenalkan simbol-simbol huruf sebelum belajar tentang suku kata dan kata, setelah anak sudah mengenal huruf-huruf maka anak dilatih dengan cara merubah huruf-huruf tersebut menjadi sebuah suku kata dan kata dengan cara menyuarakan sehingga penguasaan keaksaraan lebih meningkat dan membantu anak untuk berkomunikasi menjadi lebih baik (Agustini, 2020).

Namun, pada kenyataan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Mutiara Ibu yang ditemukan di lapangan bahwa kemampuan keaksaraan anak juga belum berkembang dengan optimal, terkait dengan permasalahan anak terdapat 11 anak di kelas B2 ditemukan bahwa masih terdapat permasalahan kemampuan keaksaraan 6 dari 11 anak yang dikategorikan belum berkembang (BB), 2 anak mulai

berkembang (MB), dan 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH) maka dari itu anak masih belum mampu menyebutkan huruf, anak masih belum mampu mengenali huruf vokal dan konsonan, anak masih belum mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, anak yang belum mampu menulis namanya sendiri, anak masih belum mampu membedakan huruf b,d dan m,n.

Salah satu faktor terbatasnya media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif. Sehingga, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan *game* sebagai media interaktif. Media digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi, antusias dan semangat belajar peserta didik (Harianja, dkk 2024).

Salah satu inovasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *game* interaktif, *game* interaktif berbasis digital yang menggabungkan permainan dan pembelajaran sehingga membuat pembelajaran

menjadi menyenangkan (Suryowati & Aini, 2024).

Adapun *game* interaktif yang ingin digunakan yaitu *qreatif.id* yang merupakan aplikasi yang menyediakan macam-macam materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, berkualitas dan mudah diakses dari berbagai perangkat digital (Inafazri & Formen, 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *game* interaktif memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan kemampuan keaksaraan anak usia dini karena melalui aktivitas bermain yang menyenangkan anak dapat belajar mengenali huruf, bunyi dan simbol secara lebih efektif. *Game* digital dapat membantu anak usia dini membaca huruf dan mengenal bunyi huruf karena ada gambar, suara dan warna yang menarik perhatian anak-anak belajar huruf melalui aktivitas yang menyenangkan (Fitria, Amelia & Hidayat, 2021). Oleh karena itu, pemanfaatan *game* digital interaktif *qreatif.id* menjadi salah satu alternatif solusi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di paud. Terkait dengan menggunakan aplikasi *qreatif*, terbukti

efektif melalui kegiatan ini anak mampu mengenali serta menyebutkan huruf dan angka secara cepat dan tepat aplikasi permainan ini diproduksi menyediakan berbagai aplikasi platform yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik (Latifah, Setiani & Trisanti, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5 - 6 tahun di TK Mutiara Ibu Kota Jambi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif dan efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*pre-experimental design*) yaitu *one group pretest-posttest design* dalam pelaksanaannya tes dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk melihat dampak dari perlakuan penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id* dalam meningkatkan

kemampuan keaksaraan anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di TK Mutiara Ibu Kota Jambi yang beralamat di Jl. Kesehatan Jiwa RT. 13, Kenali Besar, Kecamatan. Alam Barajo, Kota Jambi, Jambi. Waktu penelitian dilaksanakan pada awal semester ganjil-semester genap pada tahun ajaran 2025/2026.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh anak di TK Mutiara Ibu yang berjumlah 33 orang anak dan Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu kelas B2 sebanyak 11 anak yang terdiri atas 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* (sampel acak sederhana). *Simple random sampling* (sampel acak sederhana) dalam teknik ini, setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai subjek. Seluruh proses pengambilan sampel dilakukan dalam satu langkah dengan masing-masing subjek dipilih secara independen dari anggota populasi lainnya (Firmansya, Pasim & Fath, 2022). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi langsung dengan instrumen berupa lembar checklist. Instrumen

tersebut telah melalui uji validitas isi melalui konsultasi dengan ahli.

Data dianalisis melalui uji normalitas uji homogenitas dan uji hipotesis sebagai prasyarat. Selanjutnya, uji *paired sampel t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan, serta *effect size* untuk mengukur besarnya pengaruh analisis ini bertujuan menguji efektivitas penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id* ini meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia lima sampai enam tahun

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan **Game digital interaktif Qreatif. Id**

Kemampuan keaksaraan merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam perkembangan anak khususnya pada usia dini. Kemampuan keaksaraan merupakan salah satu dari perkembangan seorang anak yang perlu dikembangkan secara maksimal dan sangat diperlukan kedepannya bagi anak (Juniati, 2023). Hal ini kemampuan keaksaraan yang akan membantu anak pada perkembangan bahasa anak di dalam pendidikan di taman kanak-kanak anak sudah diperkenalkan huruf abjad dari a-z dalam pembelajaran pengenalan

keaksaraan dilakukan dengan memperkenalkan huruf-huruf vokal dan konsonan yang merupakan dasar dalam membaca (Matin, Rohaety & Nuraeni, 2019).

Sejalan dengan hal tersebut, *game* interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya (Islam, dkk 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudi, Tirtayani & Indana (2023) bahwa *game* interaktif adalah aktivitas memperoleh keterampilan dan kemampuan yang menyenangkan dan dilakukan dua arah yang memiliki timbal balik. Sehingga penggunaan *game* interaktif di paud sangat cocok karena sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain (Suryana, Karmila & Mahyuddin, 2023).

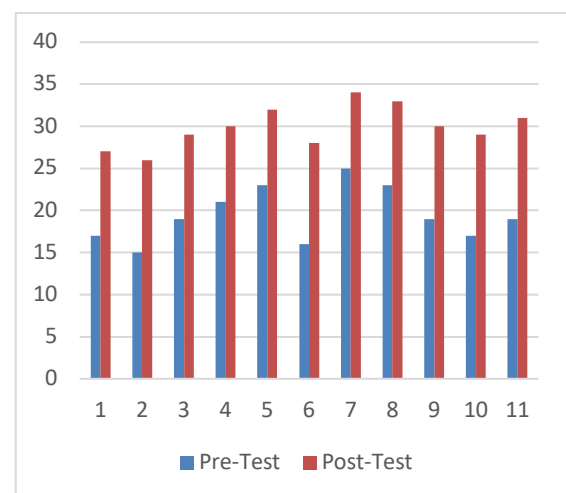
Game interaktif memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan kemampuan keaksaraan anak usia dini karena melalui aktivitas bermain yang menyenangkan anak dapat belajar mengenali huruf, bunyi dan simbol secara lebih efektif. Fitria, Amelia & Hidayat (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran digital

yang didasarkan pada *game* dapat membantu anak usia dini membaca huruf dan mengenal bunyi huruf karena ada gambar, suara dan warna yang menarik perhatian anak-anak belajar huruf melalui aktivitas yang menyenangkan.

a. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Proses analisis data hasil penilaian dilakukan dengan menggunakan *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (setelah diberikan perlakuan *game* digital interaktif *qreatif.id*) dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1 Perbandingan Selisih Skor
Pre-Test dan *Post-Test***



Berdasarkan diagram perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* terlihat sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id*. hasil *pre-test* menunjukkan

nilai total sebesar 214 dengan nilai rata-rata (*mean*) 19,5 dan *persentase* capaian sebesar 54,04%, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan nilai total sebesar 329 dengan nilai rata-rata (*mean*) 29,9 dan *persentase* 83,08%. Berdasarkan perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dengan selisi *persentase* sebesar 29,04% yang menunjukkan adanya perubahan sebelum dan sesudah menggunakan *game* digital interaktif.

b. Pengujian Prasyarat Analisis

Hasil analisis uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan SPSS 27 dengan rumus *Liliefors*. Data memiliki distribusi normal jika memenuhi kriteria yaitu nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$). Namun jika nilai signifikasinya kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data tidak terdistribusi secara normal.

Tabel 2 Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.193	11	.200 [*]	.944	11	.574
Posttest	.122	11	.200 [*]	.981	11	.971

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 2 diatas, dapat diketahui bahwa nilai

signifikansi (*Sig.*) pada uji normalitas data *pre-test* sebesar 0,574 dan data *post-test* sebesar 0,971, kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Oleh karena itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pre-test* dan *post-test* berada diatas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Hasil analisis data pada uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	.960	1	20	.339
Based on Median	.549	1	20	.467
Based on Median and with adjusted df	.549	1	18.361	.468
Based on trimmed mean	.894	1	20	.356

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,339, yang mana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Oleh karena itu, uji t dapat dilanjutkan untuk melihat pengaruhnya. Hasil analisis data pada

uji hipotesis menggunakan uji t dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Uji Hipotesis Data

Paired Samples Test								
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper		
Pair1	Posttest-Pretest	10.455	1.214	.366	9.839	11.270	28.572	10
							Sig. (2-tailed)	
							<.001	

Berdasarkan hasil uji *paired samples test* pada tabel 3 diatas diperoleh nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ serta nilai *thitung* sebesar $28,572 > ttabel 2,228$, sehingga hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Untuk mengetahui *effect size* pada uji *paired samples test* menggunakan SPSS 27 sebagai berikut:

Tabel 5 Uji Effect Size

Paired Samples Effect Sizes						
			Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
Pair 1	Posttest - Pretest	Cohen's d	1.214	8.615	4.856	12.372
		Hedges' correction	1.262	8.287	4.671	11.901

a. The denominator used in estimating the effect sizes.
Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.
Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan tabel diatas hasil *effect size* yang telah dilakukan adalah 8,61, termasuk dalam kategori *strong effect*. Dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id* terhadap kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahu di TK Mutiara Ibu Kota Jambi.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mutiara Ibu Kota Jambi, dalam kegiatan pelaksanaannya peneliti memberikan dua kali tes yaitu pada *pretest* dan *posttest*. Tujuan diberikannya *pre-test* adalah untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan total skor 214 dengan nilai rata-rata 19,5 dan persentase capaian 54%. Selanjutnya anak diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan *game* digital interaktif *qreatif.id*. Tujuan diberikan *posttest* adalah untuk mengetahui perkembangan tentang pengetahuan subjek setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan total skor 329 dengan nilai rata-rata 29,9 dan persentase capaian 83%.

Dari perbandingan tersebut terlihat adanya peningkatan signifikan yaitu sebesar 29%. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id*

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan anak.

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai inovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan *game* sebagai media interaktif. Media digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi, antusias dan semangat belajar peserta didik (Harianja, dkk 2024).

Saputra & Fatkhurohman (2023) mengatakan *game* ini disesuaikan dengan pembelajaran digital dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk membuat berbagai jenis pembelajaran dengan menggabungkan gambar, suara dan video ke dalam satu media sehingga menjadikannya lebih efektif dan tidak dibatasi sehingga penggunaan media digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* interaktif dengan cara menggabungkan elemen visual, audio dan aksi langsung terhadap anak yang memiliki manfaat dan dapat membantu proses pembelajaran terutama pada aspek perkembangan

bahasa anak, pengembangan bahasa yang melibatkan aktivitas seperti menyusun kata, mengenal huruf, atau menyusun kalimat, dapat meningkatkan keterampilan bahasa pada aspek kemampuan keaksaraan anak dengan cara yang menyenangkan dan efektif (Baytie, Musayyadah & Farida, 2025).

Secara keseluruhan peneliti ini membukukan bahwa *game* interaktif berperan penting dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan anak usia dini dengan menggabungkan elemen visual, audio dan aktivitas langsung, anak dapat belajar mengenal huruf, bunyi dan simbol dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media digital dalam bentuk permainan juga membantu anak meningkatkan bahasa dengan aktivitas menyusun kata atau kalimat secara lebih efektif. *Game* interaktif menjadi sarana belajar yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk mendukung kemampuan keaksaraan anak sejak dini.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa dapat disimpulkan bahwa penggunaan

game digital interaktif *qreatif.id* secara signifikan mempengaruhi peningkatan keterampilan dalam kemampuan keaksaraan anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Mutiara Ibu Kota Jambi. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari *pre-test* sebesar 19,9 menjadi *post-test* sebesar 29,9. Hasil tersebut didasarkan dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t paired sample test *pre-test* dan *post-test* (uji t). Data tersebut menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000, yang berarti dibawah 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian ini menyatakan "Terdapat pengaruh penggunaan *game* digital interaktif *qreatif.id* terhadap anak rentang usia 5 sampai 6 tahun di TK Mutiara Ibu Kota Jambi" fakta tersebut telah terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 8,61 masuk dalam kategori kuat (*strong effect*).

DAFTAR PUSTAKA

- Ainayyah, W., Rezky, A., & Nurhidaya, A. R. (2024). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Mendongeng Usia 5-6 Tahun di TK Ihya Al-Illum Universitas Islam Makassar: *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 2(2), 452-463.
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320-26332.
- Agustini, D. R. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B: *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1-14.
- Batara, D. R., Ardiansyah, R., Yanwas, Y. B. B., Naumi, N., Slamet, R. A., & Ahman, A. (2025). Langkah-langkah Menentukan Populasi dan Sampel yang Tepat dalam Penelitian: *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 682-689.
- Baytie, N., Musayyadah., & Farida, S. (2025). Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 555-556.
- Fitria, N., Amelia, Z., & Hidayat, N. R. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini:

- Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36-49.
- Firmansyah, D., Pasim, S., & Al Fath, S. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85-114.
- Firdaus, Y., Syaipuddin, S., & Suryadi, A. (2023). Aplikasi Game Interaktif Pengenalan Huruf Berbasis Android. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 4(02), 280-287.
- Juniati, J. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Melalui Media Kartu Suku Kata Bergambar dalam Pembelajaran Blended Learning Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sokawera Tahun Pelajaran 2020-2021: *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 2(1), 1-10.
- Hamsir, H. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri 1 Turatea Kabupaten Jeneponto: *Jurnal Pena (Penelitian dan Penalaran)*, 4(2), 732-741.
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. . *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514-1519.
- Matin, R. H., Rohaety, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal di TK Nusa Indah. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(2), 49-56.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan awal anak usia dini*. Penerbit PT. Nasya Expanding Management.
- Harianja, S. I., Hasni, U., Amanda, R. S., Utami, W. S., & Rosyadi, A. F. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Wordwall Pada Literasi Digital Sebagai Upaya Pengoptimalan Proses Pembelajaran. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 766-773.
- Inafazri, S. A., & Formen, A. (2024). *The Effect of Digital Educational Game" Qreatif Edukatif" on the Development of Numeracy Skills in 4-5 Years Old Children*. *Devotion: Journal of Research and Community Service*, 5(7), 841-849.
- Sari, B. M., & Suyadi, S. (2024). Permainan Interaktif Sebagai

- Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Edukasia jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2049-2058.
- Latifah, R., Setiani, H., & Trisanti, N. (2025). Pelatihan Pengenalan Huruf Dan Angka Menggunakan Aplikasi Qreatif. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian: Yayasan Pendidikan Dan Pengembangan Harapan Ananda*, 2(1), 81-87.
- Suryowati, E., & Aini, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Wordwall di SDN Jombatan Kesamben. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 590-596.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084-3096.
- Utami, J. R., Amanda, R. S., & Hasni, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 363-373.
- Wahyuni, S., & Surika, E. (2024). Membangun 6 Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Aktivitas Seni Dan Motorik di TK Poteumeureuhom. *Waladuna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 105-121.
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 105-112.
- Wahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46-54.