

Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kompetensi Guru PAUD

Andi Nur Maharani Islami ^{1*}, Muhammad Yusri Bachtiar ², Rika Kurnia R ³, Delvhina Manga ⁴, Andi Makkasau ⁵

¹⁻⁵ Universitas Negeri Makassar

* andi.nur.maharani@unm.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini dirancang untuk memperkuat kompetensi guru PAUD dalam mengadopsi teknologi pembelajaran interaktif berbasis platform Wordwall sebagai wujud nyata penerapan Kurikulum Merdeka sekaligus penguatan literasi digital sejak dini. Masih terbatasnya penguasaan guru terhadap perangkat digital dalam proses belajar mengajar menjadi dasar pelaksanaan program ini. Sebanyak 25 guru dari TK Aisyah Cendekia Makassar dilibatkan dalam pelatihan yang diselenggarakan pada April 2026. Rangkaian kegiatan meliputi pengukuran kemampuan awal peserta, pemaparan konsep, sesi diskusi dan tanya jawab, peragaan langsung oleh fasilitator, serta praktik pembuatan permainan edukatif secara mandiri menggunakan Wordwall. Para peserta dibimbing untuk menyusun aktivitas belajar yang kreatif, interaktif, dan selaras dengan tahap perkembangan anak. Evaluasi menunjukkan kenaikan skor yang bermakna antara pengukuran awal dan akhir, dengan respons positif dari seluruh peserta. Program ini terbukti efektif mendorong transformasi pengajaran guru PAUD menuju pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.

Kata Kunci: *Wordwall, media pembelajaran digital, kompetensi guru PAUD, kurikulum merdeka, literasi digital*

Pendahuluan

Kompetensi guru merupakan fondasi utama dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, termasuk di jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Kemampuan pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam membentuk guru yang efektif (Yuliatiningsih & Setiaty, 2018). Di tengah pesatnya perkembangan era digital, kompetensi pedagogik guru PAUD dituntut untuk berkembang melampaui pendekatan konvensional, yakni dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan adaptif (Islami, Bachtiar, et al., 2025; Asrifan et al., 2025).

Kebijakan Merdeka Belajar yang digagas Kemendikbudristek memberi ruang seluas-luasnya bagi guru dan peserta didik untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang sesuai kebutuhan, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna (Nurdini, et al, 2024). Sejalan dengan semangat tersebut, kemajuan teknologi

digital membuka peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Islami, et al., 2025). Berbagai platform digital seperti Zoom, Google Form, Quizizz, Kahoot, Padlet, dan Wordwall kini semakin luas dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran di berbagai jenjang Pendidikan (Sepyanda, et al., 2025).

Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran anak usia dini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep pada anak (Islami et al., 2020; Rea, et al, 2025). Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Lilianti et al (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan media digital bagi guru PAUD secara signifikan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada anak. Lebih lanjut, Bachtiar et al., (2025) dalam kajian mereka menegaskan bahwa penguasaan platform digital oleh pendidik anak usia dini berkorelasi positif terhadap kualitas interaksi belajar di kelas. Kajian-kajian ini memperkuat urgensi penyelenggaraan pelatihan yang terstruktur dan berorientasi praktik bagi guru PAUD.

Salah satu platform yang kini banyak mendapat perhatian dalam dunia pendidikan adalah Wordwall (Simamora, dkk., 2025.). Platform berbasis web ini memungkinkan guru merancang beragam aktivitas pembelajaran interaktif mulai dari kuis, pengurutan, pencocokan kata, hingga teka-teki silang yang dapat diakses langsung oleh peserta didik melalui tautan tanpa perlu menginstal aplikasi (Nissa & Renoningtyas, 2021 ; Kusnadi & Azzahra, 2024). Keunggulan tersebut menjadikan Wordwall sangat relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran PAUD guna mendorong literasi digital sejak usia dini.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda. Survei awal tim pengabdian mengungkapkan bahwa sebagian besar guru di TK Aisyah Cendekia Makassar belum pernah memanfaatkan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini semakin diperkuat oleh fakta bahwa mayoritas guru di sekolah tersebut berlatar belakang pendidikan di luar bidang PAUD, sehingga pemahaman mereka terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai usia masih sangat terbatas. Kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kapasitas digital guru ini menjadi persoalan mendasar yang perlu segera ditangani.

Bertolak dari permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat Program Studi PGPAUD Universitas Negeri Makassar merancang program pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Wordwall. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogik berbasis teknologi bagi guru PAUD TK Aisyah Cendekia Makassar, sehingga mereka mampu merancang dan mengimplementasikan pembelajaran interaktif yang inovatif, menyenangkan, dan selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan yang dikombinasikan dengan pendidikan masyarakat dan difusi ipteks. Metode pelatihan dipilih karena berorientasi pada peningkatan keterampilan praktis peserta melalui kegiatan demonstrasi dan praktik langsung, sedangkan pendidikan masyarakat bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran guru terkait pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital. Adapun difusi ipteks dilakukan

melalui pengenalan dan pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital yang menghasilkan produk berupa game edukasi.

Kegiatan dilaksanakan pada bulan April 2026 di TK Aisyah Cendekia Makassar dengan melibatkan 25 orang guru sebagai peserta. Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah sebagai mitra guna memastikan kesiapan teknis dan substansi kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan *active learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta karena mendorong interaksi, partisipasi, serta pengalaman belajar langsung. Selain itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan *active learning* secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan capaian pembelajaran dibandingkan metode konvensional

Tahapan pelaksanaan meliputi: (1) *pretest* untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta terkait media pembelajaran digital; (2) penyampaian materi mengenai konsep media pembelajaran digital dan pengenalan platform Wordwall; (3) demonstrasi penggunaan Wordwall oleh instruktur; (4) diskusi dan tanya jawab; (5) praktik mandiri pembuatan media pembelajaran berbasis game edukasi; serta (6) *posttest* dan pengisian kuesioner untuk mengukur peningkatan pemahaman dan tingkat kepuasan peserta. Melalui penerapan metode tersebut, peserta diharapkan tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga mampu mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di TK Aisyah Cendekia Makassar melibatkan 25 orang guru sebagai peserta aktif. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara penuh sesuai dengan rencana yang telah disusun. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan dari aspek partisipasi telah terpenuhi dengan baik. Sebelum memulai sesi penyampaian materi, tim PKM melaksanakan tes awal (*pretest*) secara tertulis kepada seluruh peserta. *Pretest* ini terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda yang mencakup pemahaman tentang media pembelajaran digital, konsep game edukasi, dan pengetahuan dasar platform Wordwall. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan konsep *game online* sebagai media pembelajaran dan belum pernah menggunakan aplikasi Wordwall.net. Rata-rata nilai *pretest* peserta adalah 45,2 dari skala 100, mengindikasikan bahwa pemahaman awal peserta terhadap materi yang akan dilatihkan masih relatif rendah.

Pada sesi pertama, tim PKM memberikan tautan ke aplikasi Wordwall yang tersedia di situs www.Wordwall.net sehingga para peserta dapat langsung mengakses dan mencoba platform tersebut. Selanjutnya, tim PKM menjelaskan bagaimana Wordwall dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa. Peserta juga mendapatkan penjelasan mengenai langkah-langkah pembuatan aktivitas pembelajaran dan cara berbagi konten permainan kepada siswa. Antusiasme peserta sangat tinggi ketika mengetahui bahwa Wordwall tidak perlu diinstal di laptop atau ponsel, tidak memerlukan ruang penyimpanan besar, dan hanya membutuhkan koneksi internet untuk digunakan.



Gambar 1. Pemaparan oleh pemateri tim PKM

Sesi diskusi dan tanya jawab membahas berbagai fitur Wordwall seperti pengaturan waktu, tingkat kesulitan, opsi penampil jawaban setelah permainan selesai, serta fitur papan skor yang menampilkan peringkat berdasarkan skor dan waktu. Peserta juga aktif berdiskusi tentang cara menyesuaikan konten Wordwall dengan tema dan materi pembelajaran di kelas PAUD masing-masing.



Gambar 2. Diskusi dan tanya jawab selama pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 82,4. Peningkatan sebesar 37,2 poin ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman peserta.



Gambar 3. Pendampingan peserta dalam praktik

Selain itu, respons peserta terhadap pelatihan juga menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar peserta menyatakan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memudahkan proses pembelajaran, serta berpotensi digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil kuesioner disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta Pelatihan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Mungkin
1	Peserta merasa senang menggunakan media Wordwall	88	0	12
2	Wordwall memudahkan proses pembelajaran	84	0	16
3	Wordwall dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran	80	4	16
4	Program pengabdian sesuai dengan kebutuhan sekolah	76	4	20
5	Peserta berniat menggunakan Wordwall secara rutin dalam pembelajaran	84	0	16

Sumber: Data hasil kuesioner peserta pelatihan (2026)

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada saat sesi praktik dan diskusi. Kemampuan peserta semakin terlihat melalui hasil tugas praktik mandiri yang diberikan pada akhir kegiatan. Peserta diminta untuk membuat satu aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall sesuai dengan tema pembelajaran di kelas masing-masing.

Tabel 2. Hasil Analisis Tugas Praktik Mandiri Peserta

No.	Indikator Keterampilan	Capaian Peserta
1	Membuat akun Wordwall secara mandiri	100% berhasil
2	Membuat aktivitas pembelajaran	Seluruh peserta mampu membuat minimal 1 aktivitas
3	Memilih dan mengganti template	Seluruh peserta mampu menyesuaikan template
4	Menyusun konten permainan/aktivitas	Seluruh peserta mampu menyusun konten sesuai tema
5	Mengatur fitur permainan	Seluruh peserta mampu melakukan pengaturan
6	Membagikan aktivitas kepada peserta didik	Seluruh peserta mampu menggunakan fitur berbagi

Sumber: Hasil evaluasi tugas praktik peserta (2026)

Berdasarkan hasil tersebut, seluruh peserta menunjukkan kemampuan yang baik dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran digital. Meskipun pada awalnya beberapa peserta mengalami kendala dalam memahami antarmuka aplikasi, mereka mampu beradaptasi dengan cepat melalui pendampingan yang diberikan selama kegiatan berlangsung.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis *active learning* yang dipadukan dengan praktik langsung mampu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Peningkatan hasil *posttest* serta keberhasilan peserta dalam menyelesaikan tugas praktik menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian Bachtiar, dkk (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa.

Selain itu, hasil ini juga memperkuat temuan Annur, dkk (2025) yang menyatakan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan media berbasis permainan sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas bermain. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan literasi digital awal peserta dan kebutuhan adaptasi terhadap teknologi baru. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan lanjutan sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kesiapan guru dalam menghadapi transformasi digital di bidang pendidikan anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Wordwall yang dilaksanakan di TK Aisyah Cendekia Makassar berhasil meningkatkan kompetensi digital guru PAUD secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* sebesar 37,2 poin, serta kemampuan peserta dalam menyelesaikan seluruh komponen tugas praktik mandiri dengan baik. Adanya berbagai *template*, gambar, dan fitur yang beragam menjadi keunggulan utama aplikasi ini yang mendukung kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran ataupun aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Namun, kendala utama yang dikeluhkan peserta adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil saat menggunakan Wordwall.net.

Meski demikian, seluruh peserta berharap dapat menerima pelatihan serupa yang lebih mendalam di masa depan, terutama mengenai pemaksimalan gamifikasi sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran di kelas. Dengan demikian, program pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat kompetensi pedagogik berbasis teknologi guru PAUD, sejalan dengan semangat kurikulum merdeka dan tuntutan era Society 5.0.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak TK Aisyah Cendekia Makassar selaku mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini atas kerja sama, partisipasi aktif, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan program. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru peserta yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam setiap rangkaian kegiatan.

Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada rekan-rekan dosen Universitas Negeri Makassar, khususnya Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan PGPAUD, atas dukungan fasilitas dan kelembagaan yang memungkinkan kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang optimal.

Referensi

- Annur, S., Sya'ban, M. F., Syahidah, S., Maulidia, M., & julianti, julianti. (2025). Tinjauan Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara Journal of Education and Social Science*, 2(2), 54-62. <https://doi.org/10.69959/nujess.v2i2.108>
- Asrifan, A., Sudirman, R., Islami, A. N. M., Bachtiar, M. Y., Fausiah, F., & Loise, M. (2025). Integrating AI in Teacher Training: Preparing Future Educators for Technology-Enhanced Classrooms. In K. Carlson (Ed.), *Advances in Computational Intelligence and Robotics* (pp. 453–482). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/979-8-3373-3000-6.ch017>
- Bachtiar, M. Y., Islami, A. N. M., Akil, M., Kurnia, R., & Makkasau, A. (2025). Sinergi Bimbingan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran untuk Guru PAUD: Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Tasnim Journal for Community Service*, 6(2), 144-152.
- Bachtiar, M. Y., Hasmawaty, H., Islami, A. N. M., & Faradillah, F. (2025). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Anak Pra Sekolah. *Madaniya*, 6(1), 270-276. <https://doi.org/10.53696/27214834.1127>
- Islami, A. N. M., Bachtiar, M. Y., Makkasau, A., Rahmawati, & Febriansa. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Interaktif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital bagi Guru TK. *Jurnal Aksara Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 10–17. <https://journal.unm.ac.id/index.php/AksaraBakti/article/view/10512>
- Islami, A. N. M., Sidiq, N. J., Rusliana, F., & Manga, D. (2025). The effectiveness of using Kahoot-Based Digital media in enhancing Children's Social-Emotional skills. *EDUSOSHUM Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i1.200>
- Islami, A. N. M., Suparno, S., & Makkasau, A. (2020). The Implementation of Education Games Media Applications with Local Culture-Based to Improve the Basic Reading Ability of Students in TK Islam Al-Azhar 34 Makassar: *Proceedings of the 2nd Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy (YICEMAP 2019)*. 2nd Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy (YICEMAP 2019). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201221.005>

- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lilianti, L., Adam, A., Nurzaima, N., & Mujiati, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint untuk Guru PAUD. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, dan Dakwah*, 4(2), 22–30. <https://doi.org/10.32939/altifani.v4i2.4676>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurdini, Setiadi, K., Fratiwi, N. J., Septiani, S., Hidayati, W., Purwanto, E., Nurlily, L., Suminar, I., Syarifah, T., Yelipele, B., Meisya, R., Ramadhan, W., Dayurni, P., Saputra, M. R. D., Hadikusumo, R. A., & Aprinalistria. (2024). *Transformasi pembelajaran di era kurikulum Merdeka Belajar*. Sada Kurnia Pustaka.
- Rea, N., Matital, L., Aralaha, S., Fatubun, Y., & Rea, N. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. *CARONG: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 824–832. <https://doi.org/10.62710/5nv5xt58>
- Sepyanda, M., Lestari, R., Ayuningrum, S., Fitrasah, R., Haryadi, Gufron, Dwigustini, R., Alfahani, K., Ramadhan, A., Prihatiningtyas, S., Mulyani, Y. S., Ahmad, B., & Nisa, B. (2025). *Inovasi pembelajaran berbasis deep learning dan teknologi digital*. CV. Future Science.
- Simamora, M. I., Simamora, Y., Wati, S., Saragih, R. M. B., Matondang, K., & Shela, I. P. (2025). Pengenalan website Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. *JALIYE: Jurnal Pengabdian dan Inovasi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.47662/jaliye.v4i2.1243>
- Yuliariatiningsih, M. S., & Setiaty, T. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Mengembangkan Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v3i1.10325>