

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAUD MELALUI WORKSHOP WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL

Devi Aulianti^{1*}, Latifah Khairiah², Nadhira Aulia Hermawan³, Dhea Ardiyanti^{4*}

^{1234*}Universitas Pendidikan Indonesia

^{1*} deviaulianti@upi.edu

^{2*} nadhira16@upi.edu

^{3*} latifah.kha03@upi.edu

^{4*} dheaardy@upi.edu

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 25-Mei-2026

Revised : 06-Juni-2026

Accepted : 10 -Juni -2026

Keyword:

Keyword 1; Wordwall

Keyword 2; Interactive

Learning

Keyword 3. Digital Media

ABSTRACT

This community service activity aims to improve teachers' understanding and skill in utilizing Wordwall-based digital learning media in Early Childhood Education (PAUD). The activity was conducted as an interactive participant engagement through presentations, demonstrations, discussions, and hands-on practice in creating learning materials using Wordwall. The session began with an introduction to concept of early childhood learning materials and the importance of utilizing digital media to create engaging and interactive learning experiences. Subsequently, participants received guidance on accessing Wordwall features, understanding the steps for using the platform, and creating learning materials that can be applied in classroom teaching and learning activities. The result of the activity showed that participants were able to understand the use of Wordwall and could independently develop digital learning materials in accordance with the learning needs of early childhood. The use of Wordwall is expected to help teachers create learning experiences that are more effective, innovative, creative, and aligned with the developmental characteristics of young children.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang melibatkan partisipasi aktif peserta melalui penyampaian materi, demonstrasi, serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan konsep media pembelajaran anak usia dini. Selanjutnya, peserta diberikan pendampingan dalam mengakses fitur *Wordwall* dan membuat media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil kegiatan workshop, peserta dapat memahami penggunaan *Wordwall* dan dapat mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Penggunaan *Wordwall* diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif serta sesuai dengan karakteristik setiap anak.

Kata Kunci:

Kata kunci 1; Wordwall

Kata kunci 2; Pembelajaran Interaktif

Kata kunci 3; Media Digital

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tingkat pendidikan yang memiliki peran penting dalam mendukung tumbuh kembang anak keseluruhan. Pada masa usia dini, anak ada pada tahap perkembangan yang sangat cepat sehingga membutuhkan stimulus yang tepat dalam berbagai aspek perkembangan, contohnya kognitif, bahasa, sosial emosional, motorik, nilai agama dan moral serta seni. Maka dari itu, proses pembelajar di PAUD perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung dinilai mampu memaksimalkan anak lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran interaktif berbasis permainan juga dapat memaksimalkan kreativitas, keterlibatan, serta minat belajar anak sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Rahman & Wulan, 2023 Ariani & Afrita, 2024))

Berjalannya waktu dengan perkembangan teknologi di era digital, proses pembelajaran di PAUD juga harus menyesuaikan dengan perkembangan yang ada pada zaman sekarang. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengoptimalkan media digital supaya kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu mendukung guru menyampaikan materi secara lebih beragam, menarik, dan interaktif sehingga anak lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan. Selain itu, pemanfaatan media digital juga bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar murid-murid karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. (Fitri Yeni et al., 2023)

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif menjadi salah satu pembaharuan yang relevan dengan perkembangan pendidikan saat ini. Melalui media digital, anak dapat belajar dengan bantuan gambar, animasi, suara, video, serta permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran interaktif dengan bantuan teknologi juga bisa membantu guru menghasilkan suasana belajar yang lebih aktif dan signifikan. Oleh karena itu, guru PAUD perlu menguasai kemampuan dalam menggunakan media digital agar proses pembelajaran bisa berjalan secara maksimal dan sesuai dengan kebutuhan anak di era sekarang.

Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi di TK Kemala Bhayangkari 11 tempat pelaksanaan kegiatan, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran interaktif masih belum maksimal. Sebagian guru masih menggunakan model pembelajaran standar dan belum banyak memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan kemampuan dalam penguasaan teknologi serta kurangnya pelatihan mengenai penggunaan media digital menjadi salah satu kendala yang dihadapi guru. Selain itu, masih terdapat guru yang belum memahami cara membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran mengarah kurang variatif sehingga keterlibatan anak dalam kegiatan belajar belum optimal.

Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform berbasis *website* yang memfasilitasi guru membuat berbagai permainan edukatif interaktif seperti uis, mencocokkan gambar, roda putar, teka-teki, dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya. Penggunaan *Wordwall* dapat membantu guru menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan untuk anak usia dini. Selain itu mudah digunakan, *Wordwall* juga mempunyai tampilan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi anak selama kegiatan belajar berlangsung. Pemanfaatan *Wordwall* dalam

pembelajaran menunjukkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam literasi digital serta membantu mengoptimalkan proses pembelajaran (Sri Indriani Harianja et al., 2024). Selain itu, penerapan media digital seperti *Wordwall* juga dilihat mampu mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan era digitalisasi (Ainun Arsyad et al., n.d.).

Wordwall dipilih menjadi solusi dalam kegiatan ini karena mempunyai berbagai fitur yang mudah digunakan oleh guru serta menyediakan beragam template permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik belajar anak usia dini. Berbeda dengan platform yang lain lebih berfokus pada aktivitas kuis saja, *Wordwall* menawarkan variasi aktivitas pembelajaran seperti mencocokkan gambar, roda putar, pengelompokan, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* memfasilitasi guru mengubah satu materi menjadi berbagai bentuk permainan tanpa harus membuat ulang konten sehingga lebih praktis dan efisien digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Prasasti et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, Mahasiswa P3K Universitas Pendidikan Kampu Purwakarta melalui Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital berbasis *Wordwall* dalam rangka menghasilkan pembelajaran interaktif di TK Kemala Bhayangkari 11. Program Penguatan Profesional Kependidikan merupakan salah satu bentuk implementasi kurikulum pendidikan tinggi yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan pendidikan, menerapkan ilmu yang telah dipelajari, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di satuan pendidikan.

Melalui kegiatan workshop ini, guru diberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran interaktif serta diberikan keterampilan praktik dalam membuat media pembelajaran berupa *Wordwall* yang dapat langsung digunakan di kelas. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, serta sesuai dengan perkembangan pendidikan di era digital saat ini.

SOLUSI DAN TARGET

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai solusi untuk mengoptimalkan keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Solusi yang diberikan berbentuk pelaksanaan workshop penggunaan media pembelajaran berbasis *webside Wordwall* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang menarik dan inovatif. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada Kamis, 30 April 2026 di TK Kemala Bhayangkari 11 melalui pemaparan materi, demonstrasi, serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dengan dampingan dari mahasiswa P3K. Target yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah seluruh peserta mampu membuat minimal satu media pembelajaran menggunakan *Wordwall* secara mandiri, menggunakan fitur-fitur utama *Wordwall* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, serta mampu menerapkan media yang telah dibuat untuk mendorong proses pembelajaran di kelas. Keberhasilan kegiatan dievaluasi melalui penilaian terhadap hasil *Wordwall* yang dihasilkan.

BAHAN DAN METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat ini menggunakan metode workshop partisipan yang melibatkan peserta secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa P3K dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis *webside Wordwall*. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengetahui permasalahan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital. Selanjutnya, kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop yang mencakup penyampaian materi mengenai media pembelajaran digital, demonstrasi penggunaan *Wordwall*, serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran oleh peserta dengan pendampingan dari mahasiswa P3K. Selama kegiatan berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. Tahap akhir kegiatan dilakukan melalui evaluasi hasil media yang dibuat peserta dan refleksi terhadap pelaksanaan workshop. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta mampu mengoptimalkan dan menerapkan media pembelajaran digital secara mandiri, kreatif, dan interaktif dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan dan Eksplorasi *Wordwall*

Tahap persiapan dan eksplorasi *Wordwall* merupakan langkah awal yang dilakukan oleh tim pelaksana sebelum kegiatan workshop di TK Kemala Bhayangkari 11. Eksplorasi terhadap media digital *Wordwall* dilakukan sebagai upaya untuk menjamin kesiapan materi dan pemahaman terhadap langkah-langkah penggunaan *Wordwall*. Hal ini dilakukan agar tim pelaksana mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang fungsi dan cara penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, dan sebagai peluang dalam implementasi *Wordwall* bagi guru paud pada pembelajaran anak usia dini.

Tim pelaksana melakukan riset terkait media pembelajaran *Wordwall* dari berbagai sumber yang ada untuk memahami fungsi, ciri, dan kelebihan yang ada bagi pendidikan anak usia dini. Selanjutnya, tim melakukan uji coba langsung dengan menggunakan website tersebut, mulai dari membuat akun, memilih template, serta mencoba fitur yang ada di website tersebut. Dalam tahap uji coba, tim melakukan simulasi penggunaan template yang tersedia, diantaranya template berupa quis, matching pairs, random wheel, open the box, dan lain-lain. Simulasi ini dilakukan untuk mengevaluasi template berdasarkan aspek kesederhanaan dalam penggunaannya, tingkat interaktivitas, dan keterkaitan dengan karakteristik pembelajaran di PAUD.

Berdasarkan hasil eksplorasi pada website *Wordwall*, tim pelaksana merancang kegiatan workshop yang akan diselenggarakan yaitu berupa materi yang disampaikan kepada guru di TK Kemala Bhayangkari 11. Materi yang disusun berupa Power Point yang mencakup pengenalan *Wordwall*, kegunaan *Wordwall* untuk pembelajaran anak usia dini, dan praktik pembuatan media pembelajaran melalui template yang tersedia. Penyusunan materi dilakukan secara terstruktur dari hal yang paling mendasar hingga praktik mandiri yang akan dilakukan oleh peserta workshop. Hal ini dilakukan agar peserta workshop dapat mengikuti kegiatan secara bertahap serta memahami materi dengan baik.

2. Pelaksanaan Workshop

Pada hari Kamis, 30 April 2026 mahasiswa P3K melaksanakan kegiatan workshop dengan judul “Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini” di TK Kemala Bhayangkari. Kegiatan ini diikuti oleh guru TK Kemala Bhayangkari sebagai pendidik yang akan mempraktikkan pembelajaran kepada anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari beberapa rangkaian sebagai berikut:

A. Penyampaian materi “Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini”

Pada tahap awal, peserta diberikan pemahaman mengenai pemanfaatan *Wordwall* oleh tim pelaksana. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dan terstruktur menggunakan media Power Point yang berisi penjelasan konsep, manfaat, serta contoh pemanfaatan wordwall untuk anak usia dini. Tim pelaksana juga mengenalkan fitur-fitur yang tersedia dan menjelaskan alur penggunaan *Wordwall* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada tahap penyampaian materi tidak ada kendala yang serius, peserta workshop mendengarkan dengan baik dan sangat antusias.

B. Uji Coba Penggunaan *Wordwall*

Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan uji coba penggunaan *Wordwall*. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba dan membuat media pembelajaran digital melalui berbagai template yang tersedia. Peserta memilih template yang akan digunakan untuk membuat media digital, selanjutnya peserta menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran di kelas. Pada kegiatan uji coba penggunaan *Wordwall*, peserta dapat membuat satu sampai dua media pembelajaran digital dengan template dan tema yang berbeda sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing.

Setelah proses pembuatan media selesai, setiap peserta mempresentasikan hasil media pembelajaran digital yang telah di buat. Peserta menjelaskan tema media pembelajaran, cara penggunaan media, serta tujuan pembelajaran pada media digital *Wordwall* tersebut. Para peserta juga menyampaikan pengalaman mereka saat proses pembuatan media digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan para peserta mampu membuat berbagai media pembelajaran dengan tema yang berbeda menggunakan template yang tersedia. Kegiatan ini mempermudah peserta sebelum menerapkan media pembelajaran digital kepada anak saat pembelajaran berlangsung.

C. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi

Pada tahap akhir, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang telah disampaikan. Peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, dan kendala selama pembuatan media pembelajaran di *Wordwall*. Beberapa evaluasi dan saran juga disampaikan oleh peserta dalam praktik pembuatan media digital di *Wordwall*. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas wawasan dan pemahaman peserta terhadap penggunaan *Wordwall*.

Adapun dokumentasi tahapan kegiatan dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 1. Penyampaian materi oleh mahasiswa P3K kepada peserta workshop mengenai pemanfaatan media digital *Wordwall* untuk mewujudkan pembelajaran interaktif



Gambar 2. Peserta melakukan uji coba penggunaan *Wordwall* dengan mempraktikkan dan mengoperasikan media pembelajaran secara mandiri



Gambar 3. Peserta mempresentasikan hasil media pembelajaran digital yang telah di buat dengan menjelaskan cara penggunaannya pada kegiatan pembelajaran



Gambar 4. Sesi Dokumentasi bersama mahasiswa P3K dan peserta workshop Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini

Pelaksanaan workshop “Pemanfaatan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini” di TK Kemala Bhayangkari 11. Kegiatan workshop yang diikuti oleh para guru berjalan dengan baik dan mendapatkan apresiasi positif dari para peserta. Para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan workshop mulai dari penyampaian materi, uji coba penggunaan *Wordwall*, hingga sesi diskusi dan tanya jawab. Antusiasme ini memperlihatkan bahwa peserta memiliki minat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui pembelajaran berbasis media digital. Melalui kegiatan workshop, guru memperoleh pengalaman baru dalam memahami penggunaan media pembelajaran digital untuk pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan ini juga memberikan wawasan baru terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital pada pembelajaran di kelas. Sebelum kegiatan workshop dilaksanakan, sebagian guru belum memahami penggunaan *Wordwall* sebagai media digital, hal ini berdampak pada pemanfaatan media digital untuk anak usia dini masih kurang optimal. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital menyebabkan proses pembelajaran di kelas cenderung kurang menarik dan interaktif, sehingga anak kurang aktif selama kegiatan pembelajaran karena merasa bosan tidak menarik. Padahal, media pembelajaran digital dapat mengembangkan keterampilan peserta didik melalui perangkat lunak berbasis audio visual yang disajikan secara kontekstual, menarik, dan interaktif (Nursarofah et al., 2024)

Game edukasi digital merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tampilan yang menarik (Hajar & Pratiwi, 2023). Melalui pemanfaatan *Wordwall* sebagai game edukasi digital, pembelajaran dinilai mampu meningkatkan keterlibatan, serta minat belajar pada anak usia dini. Karakteristik anak usia dini yang lebih menyukai aktivitas bermain membuat penggunaan media digital berbasis game edukatif menjadi lebih sesuai diterapkan pada pembelajaran di kelas. Selain itu, game edukasi juga dirancang sebagai permainan belajar yang menyenangkan, menarik, dan menantang (Fitria & Ummah, 2023) Dengan demikian, media digital *Wordwall* dapat membentuk suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Workshop ini diselenggarakan secara bertahap. Sesi dimulai dengan presentasi mengenai *Wordwall* sebagai alat pembelajaran digital, dilanjutkan dengan sesi praktik langsung uji coba penggunaan *Wordwall* oleh para peserta, dan diakhiri dengan kesempatan bagi para peserta untuk mengajukan pertanyaan serta mendiskusikannya satu sama lain. Penyajian materi yang terstruktur memudahkan para peserta untuk mencoba membuat media digital pada *Wordwall*. Peserta memiliki kesempatan untuk berlatih membuat materi pembelajaran digital sendiri di bawah bimbingan tim penyelenggara. Kegiatan ini memfasilitasi peserta dalam menguji penggunaan *Wordwall* sehingga mereka tidak hanya memahami materi tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Meskipun kegiatan workshop berjalan lancar, masih ada beberapa tantangan dalam menerapkan media digital pada pendidikan anak usia dini. Beberapa guru menghadapi kesulitan dalam menggunakan teknologi digital karena kurangnya pelatihan khusus mengenai media pembelajaran digital. Kesiapan guru dalam menghadapi era digital juga sangat penting dalam konteks pendidikan saat ini. Guru harus memahami cara memanfaatkan alat digital

untuk mendukung perkembangan anak. Berdasarkan hal ini, pelatihan seperti workshop tentang *Wordwall* sebagai alat pembelajaran digital harus diselenggarakan secara rutin untuk memastikan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan terus meningkat.

Berdasarkan hasil workshop dan teori yang mendasari, workshop media digital *Wordwall* memberikan dampak positif bagi para guru di TK Kemala Bhayangkari 11 dengan memperkaya pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran digital. Melalui acara ini, para guru memperoleh wawasan baru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan ini, *Wordwall* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran digital yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan adaptif terhadap teknologi di era digital saat ini.

Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 11, mayoritas guru di lembaga tersebut belum pernah menggunakan *Wordwall* sebagai sarana pembelajaran dan masih menggunakan media yang umum dalam aktivitas mengajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukannya pengembangan dalam kompetensi guru dalam menggunakan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Krishan & Al-Rsa'I, 2023 dan Susilawati et al., 2022 yang menyatakan bahwa media pembelajaran konvensional cenderung kurang mampu menstimulasi motivasi belajar siswa di era teknologi.

Kegiatan workshop diikuti oleh empat orang guru dan satu kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 11. Pada tahap praktik, ke empat guru dibagi menjadi dua kelompok yang beranggotakan dua orang. Peserta merancang media pembelajaran menggunakan *Wordwall* sesuai dengan tema dan template yang ditentukan oleh masing-masing kelompok. Kepala sekolah berperan sebagai peserta dan pengamat yang memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang dihasilkan sekaligus mengikuti sesi presentasi pada hasil karya. Penilaian terhadap kegiatan workshop dilakukan melalui proses praktik, presentasi hasil karya oleh peserta, serta evaluasi terhadap hasil media pembelajaran yang dihasilkan.

Dari hasil penilaian tercatat bahwa seluruh kelompok berhasil menciptakan media pembelajaran interaktif melalui *website Wordwall* dan mempresentasikan media tersebut. Media yang dihasilkan memanfaatkan beragam template yang tersedia di platform *Wordwall*, di antaranya Quiz, Match Up, Open the Box, dan Random Cards. Beragam template yang dipilih oleh peserta menunjukkan bahwa peserta mampu memahami berbagai fungsi fitur *Wordwall* serta menerapkan penggunaannya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Evaluasi penggunaan *Wordwall* mengacu pada kriteria kesesuaian media dengan tema pembelajaran, pemanfaatan fitur *Wordwall*, dan kelayakan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil menciptakan media yang sesuai dengan tema yang dipilih dan dapat diterapkan sebagai alat pembelajaran interaktif di kelas. Selain itu, peserta mampu menerangkan tujuan penggunaan media, prosedur penggunaan, serta penerapan dalam kegiatan pembelajaran sehingga media yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Dibandingkan dengan kondisi awal sebelum workshop, terlihat adanya peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Sebelum workshop dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Usai mengikuti workshop dan

mendapat pendampingan, seluruh peserta berhasil membuat dan mempresentasikan media pembelajaran secara mandiri. Hal ini membuktikan bahwa workshop penggunaan Wordwall memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital.

Melalui workshop ini, peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan *Wordwall*, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam merancang dan menciptakan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, workshop penggunaan *Wordwall* dapat menjadi salah satu pilihan strategis dalam peningkatan kompetensi guru untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop Pemanfaatan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari 11 telah terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta. Capaian utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital yang interaktif. Selain itu, kegiatan workshop ini juga membantu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk anak usia dini.

Pada saat pelaksanaan, workshop dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, dimulai dari penyampaian materi, pengenalan fitur *Wordwall*, demonstrasi penggunaan, praktik langsung, hingga sesi diskusi bersama peserta. Melalui praktik secara langsung, peserta guru di TK Kemala Bhayangkari 11 tidak hanya memahami teori penggunaan *Wordwall*, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam membuat media pembelajaran interaktif yang nantinya dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Meskipun kegiatan berjalan dengan lancar, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi digital karena belum terbiasa memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Keterbatasan waktu pelaksana workshop juga menyebabkan peserta belum dapat mendalami semua berbagai fitur yang tersedia pada *Wordwall* secara mendalam.

Sebagai tindak lanjut, diperlukan pelatihan atau pendampingan lanjutan agar kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital dapat terus berkembang. Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang telah dibuat selama workshop dalam kegiatan belajar mengajar setiap harinya. Dengan pemanfaatan *Wordwall* yang berkelanjutan, proses pembelajaran di TK Kemala Bhayangkari 11 diharapkan menjadi lebih interaktif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat mendukung perkembangan anak usia dini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, I., & Wulan, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 18-20.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93-102.

- 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.
- Arsyad, N. A., Alkhairiyah, N., Nawir, N. I., Astuti, N., Ulpa, M., & Maghfirah, N. (2025). Pemanfaatan Teknologi Di Era Digitalisasi Dalam Penggunaan Media Wordwall. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 17-29.
- Nursarofah, N., Gandana, G., & Rahman, T. (2024). Game Interaktif Wordwall Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 78-85.
- Hajar, B. S., & Pratiwi, N. (2023). Pengaruh game edukasi untuk meningkatkan motivasi mengaji di TPQ Khoiru Ummah Mataram. *Indonesian Journal of Education Research and Technology (IJERT)*, 3(1), 1-5.
- Fitria, F., & Ummah, A. K. (2023). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam mengembangkan kemampuan kognitif di PAUD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3).
- Krishan, I. Q. (2023). The effect of technology-oriented differentiated instruction on motivation to learn science. *International Journal of Instruction*, 16(1), 961-982.
- Susilawati, A., Yusrizal, Y., Halim, A., Syukri, M., Khaldun, I., & Susanna, S. (2022). The effect of using physics education technology (PhET) simulation media to enhance students'™ motivation and problem-solving skills in learning physics. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(3), 1166-1170.
- Prasasti, K. A. D., Widiani, I. W., & Japa, I. G. N. (2024). Media Wordwalls Berbasis Soal HOTS terhadap Literasi Digital. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 64-75