

Pendampingan guru dalam pemanfaatan media aplikasi *Wordwall* untuk guru di TK Khairani

Putri Dini Meutia^{1*}, Erizal Kurniawan², Siti Safura³, Luisa Hidayah⁴, Aulia Rahmah⁴

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Abulyatama, Aceh, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP Universitas Abulyatamata, Aceh, Indonesia

³ Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah, Universitas Muhammadiyah Aceh, Aceh, Indonesia

⁴ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Abulyatama, Aceh, Indonesia

putridini_bhsinggris@abulyatma.ac.id

Abstract

TK Khairnai, located in Lubok Batee Village, Subdistrict of Ingin Jaya, Aceh Besar, has been established since 2006 and has Akreditasi B. The school has 17 teachers and 3 staff members, and is equipped with 6 classrooms. The main challenges the teachers face include limited use of digital technology in the learning process and students' difficulty maintaining concentration during the lessons. At the PAUD/TK (early childhood education and kindergarten) level, the use of interactive digital media is essential because it can help improve students' focus, motivation, and active participation in learning activities. One of the technology-based learning innovations that can be utilized is Wordwall, an interactive learning media that provides various educational games and engaging activities to support the learning process in the classroom. This community service aims to enhance the teachers' competence in utilising technology at TK Khairani and to improve teacher quality and professionalism. It is carried out through a series of mentoring stages, including: socialisation, training, technology implementation, mentoring, evaluation, and sustainability program. The outcome of this activity is that teachers can integrate the Wordwall effectively into the classroom, and the technological competence of TK Khairani's is improved.

Keywords: wordwall ; learning technology ; learning media ; interactive

Abstrak

TK Khairani yang berlokasi di Desa Lubok Batee Kecamatan Ingin Jaya, Aceh Besar telah berdiri sejak tahun 2006 dan untuk saat ini sudah terakreditasi B. Sekolah ini memiliki 17 guru dan 3 tenaga kependidikan, serta dilengkapi dengan 6 ruang kelas. Kendala utama yang dihadapi oleh guru-guru di sekolah tersebut adalah minimnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar serta kesulitan siswa dalam berkonsentrasi selama proses mengajar. Pada jenjang PAUD/TK, penggunaan media digital interaktif menjadi penting karena dapat membantu meningkatkan fokus, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*, yaitu media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai permainan edukatif dan aktivitas menarik untuk mendukung proses belajar di kelas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru TK Khairani dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis *Wordwall* sebagai upaya pengembangan kualitas dan profesionalisme guru. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan pendampingan yang mencakup: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, evaluasi, dan keberlanjutan program. Hasil dari kegiatan ini adalah guru mampu dalam memanfaatkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi/*Wordwall* dalam proses pembelajaran di kelas dan meningkatnya kompetensi teknologi guru TK Khairani.

Kata Kunci: wordwall ; teknologi pembelajaran ; media pembelajaran ; interaktif

1. PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia dalam pengelolaan pendidikan berperan penting sebagai faktor penentu keberhasilan sistem Pendidikan. Peran guru sangatlah penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dan kinerja yang maksimal sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi serta menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran (Cahyono et al., 2022).

Salah satu pendekatan yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran (Harianja et al., 2024; Suhartinah & Budiarti, 2024; Sahanata et al., 2022). Perkembangan inovasi teknologi pembelajaran telah memberikan perubahan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Saat ini telah banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif yang bisa dimanfaatkan oleh guru-guru (Jannah & Masnawati, 2024). Salah satunya adalah Wordwall. Aplikasi ini sangat sesuai digunakan untuk pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan kognitif mereka. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka perlu dilaksanakan pendampingan dalam bentuk pelatihan terhadap guru-guru di TK Khairani untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

TK Khairani adalah sebuah TK yang berada di Desa Lubok Batee Kecamatan Ingin Jaya, Aceh Besar. Sekolah ini memiliki 17 orang tenaga pendidik dan 3 orang tenaga kependidikan. TK Khairani berdiri sejak tahun 2006 dan memperoleh akreditasi B. Sekolah ini dikepalai oleh Ibu Wirna Elisca, S.Pd. dan memiliki 6 ruang kelas yang cukup baik. Rata-rata siswa perkelas adalah 22-38 siswa dan guru perkelas antara 2-3 orang guru tergantung jumlah siswa dikelas tersebut. Untuk pendidikan akhir guru yang berada di TK Khairani adalah lulusan dari Sarjana PAUD/PGTK. Dilihat dari segi geografis, sekolah ini berada di kawasan strategis dan pusat perkantoran di wilayah Kecamatan Ingin Jaya. Mayoritas siswa di TK Khairani berasal dari wilayah Kecamatan Ingin Jaya, seperti Desa Lubok Batee, Desa Lambaro, Desa Jurong Penjeura, Desa Bineh Blang, dan beberapa desa lainnya.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di TK Khairani masih belum berjalan secara optimal. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni 1) kondisi guru dan siswa serta 2) sarana dan prasarana di TK Khairani. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, kedua elemen tersebut masih belum memadai untuk mendukung peningkatan ketrampilan siswa, hal ini dikarenakan 1) guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital di dalam kelas; 2) kurangnya keterampilan

guru dalam membuat media pembelajaran digital; 3) siswa sulit berkonsentrasi ketika proses pembelajaran; dan 4) kurang memadainya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Hasil observasi tim PkM dikelas selama proses pembelajaran, ketika siswa mendengarkan cerita yang disampaikan guru melalui cerita bergambar, siswa sulit untuk fokus sehingga mereka tidak memahami makna atau isi dari cerita yang disampaikan oleh guru. Siswa hanya sanggup mendengarkan selama 5 atau 10 menit dan setelahnya mereka akan mencari perhatian guru atau hal lain yang menarik bagi mereka. Berdasarkan kondisi yang ada di TK Khairani sangat penting untuk menerapkan langkah-langkah yang dapat membimbing dan melatih siswa agar lebih aktif dan dapat berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mendorong rasa ingin tahu mereka, sehingga keterampilan belajar dapat meningkat secara optimal. Para guru diharapkan menyajikan materi dan media pembelajaran yang bersifat kreatif serta inovatif guna mendukung proses pembelajaran (Cahyono et al., 2022). Salah satu cara yang efektif yaitu memanfaatkan teknologi pembelajaran digital pada proses pembelajaran (Harianja et al., 2024; Suhartinah & Budiarti, 2024; Sahanata et al., 2022). Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis jaringan yang memungkinkan penggunaanya membuat kuis dan game interaktif untuk evaluasi pembelajaran yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar (Hardiningrum et al., 2024) dengan cara mendaftar hanya menggunakan e-mail (Sahanata et al., 2022). Aplikasi ini dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan audio-visual yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa (Sahanata et al., 2022) sehingga mereka tidak jenuh (Aeni et al., 2022). (Ekaputra et al., 2024) mengemukakan bahwa aplikasi *wordwall* sangat mudah diaplikasikan dan dikembangkan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan kedisiplinan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Aplikasi *wordwall* memiliki banyak template yang dapat digunakan, diantaranya adalah *Open the Box*, *Random Card*, *Find the Match*, dan lain-lain (Cahyono et al., 2022; Hardiningrum et al., 2024; Aeni et al., 2022).

Berdasarkan hasil tersebut, maka diperlukan dilaksanakan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru dalam memanfaatkan aplikasi *Wordwall* untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk siswa-siswi TK Khairani. Adapun tujuan dilaksanakan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru TK Khairani dalam pemanfaatan teknologi sebagai pengembangan kualitas dan profesionalitas guru.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan untuk keberhasilan kegiatan PkM ini adalah:

1. Sosialisasi.
 - a. menyampaikan informasi materi dan capaian yang diperoleh seperti pemecahan masalah, solusi yang ditawarkan, dan manfaat dari kegiatan PkM
 - b. Menyampaikan materi yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi wordwall untuk merancang media pembelajaran kepada guru TK Khairani
2. Pelatihan.
Kegiatan ini dengan memberikan bimbingan dan pelatihan kepada guru dalam pemanfaatan aplikasi *wordwall* dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
3. Pendampingan
Tim melakukan pendampingan secara intensif kepada guru-guru dalam proses pemanfaatan aplikasi wordwall untuk merancang media pembelajaran dengan menggunakan template-template yang tersedia dan dapat diaplikasikan dalam kelas mereka masing-masing
4. Evaluasi.
Pada tahap ini meminta para guru untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan peserta pelatihan lainnya dan di dalam kelas mereka masing-masing. Tim juga akan melaksanakan monitoring mitra dalam pemanfaatan aplikasi wordwall dalam merancang media pembelajaran sehingga meningkatkan aspek kognitif siswa.
5. Keberlanjutan Program.
Dari hasil evaluasi, program dapat ditingkatkan pada variable lain agar hasilnya semakin optimal dan relevan di masa depan.

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi Wordwall. Pre-test dilaksanakan sebelum kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan dimulai, sedangkan psot-test diebrikan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Instrumen tes terdiri dari 7 (tujuh) indikator penilaian dengan bentuk soal pilihan ganda.

Kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 17 guru, 4 mahasiswa PPL, dan 3 tenaga kependidikan di TK Khairani.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Sosialisasi

Kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 17 guru, 4 mahasiswa PPL, dan 3 tenaga kependidikan di TK Khairani. Sosialisasi ini bertujuan untuk menyampaikan materi yang bersifat umum dan teoritis yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam kesempatan ini tim memaparkan penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi *Wordwall*.



Gambar 1. Pemaparan Materi tentang *Wordwall*

Tim memaparkan bagaimana cara menggunakan aplikasi wordwall, kelebihan, dan kekurangannya. Para guru sangat antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan oleh tim PKM. Hal ini dikarenakan ada beberapa guru yang belum memahami bagaimana menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi pada kelas mereka.



Gambar 2. Tanya Jawab Peserta

Tahap Pelatihan

Setelah dilaksanakan sosialisasi, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan penguatan kepada peserta bagaimana menggunakan aplikasi *Wordwall* secara nyata. Peserta menggunakan laptop masing-masing sehingga peserta mendapatkan pengalaman secara langsung.

Anggota tim dosen dan mahasiswa membantu peserta untuk dapat mengakses aplikasi *Wordwall* dari membuat akun masing-masing serta memilih template yang sesuai untuk peserta didik mereka.



Gambar 3. Proses Pelatihan

Tahap Pendampingan

Setelah pelaksanaan pelatihan, tim melanjutkan dengan memberikan pendampingan secara intensif kepada peserta dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam merancang media pembelajaran. Para peserta dibimbing dalam memanfaatkan berbagai template yang tersedia agar dapat diterapkan secara efektif pada kelas masing-masing. Tim meminta peserta untuk memilih salah satu template yang ada di aplikasi dan merancang/mendesain sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh peserta.

Gambar 4. Hasil Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dari salah peserta

Tahap Evaluasi

Tahap selanjutnya, tim melaksanakan evaluasi dengan cara minta peserta untuk dapat mengaplikasikan hasil karya mereka pada kelas masing-masing. Berdasarkan pengamatan selama proses penerapan *Wordwall* pada kelas peserta dapat dilihat bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 5. Guru Menerapkan Aplikasi *Wordwall* pada Proses Pembelajaran

Tim juga akan melaksanakan monitoring mitra dalam pemanfaatan aplikasi wordwall dalam merancang media pembelajaran sehingga meningkatkan aspek kognitif siswa

Tahap Kelima Keberlanjutan Program

Tahap terakhir dari kegiatan ini, Tim PkM dan mitra melakukan penandatanganan nota kesepahaman, sehingga keberlanjutan program dapat berlanjut. Tim juga menyerahkan produk teknologi dan inovasi kepada mitra.

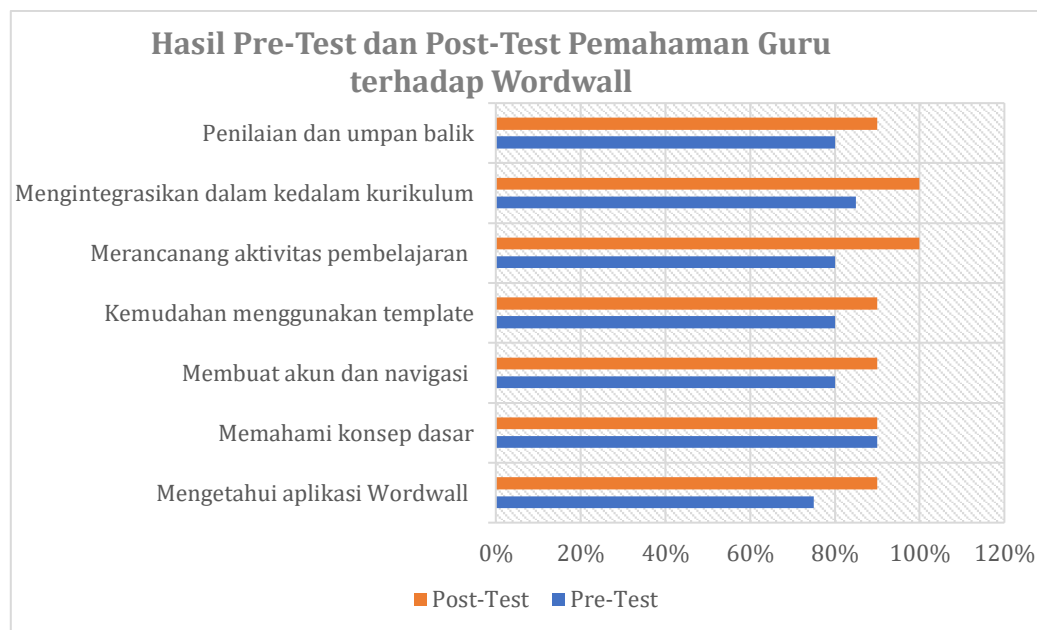


Gambar 6. (a) Pendandatnagan MoU; (b) Penyerahan Produk Teknologi dan Inovasi kepada Mitra

Hasil

Pelaksanaan kegiatan PKM ini berjalan sangat baik, hal ini berkat dukungan penuh dan antusiasme tinggi dari para peserta. Semangat peserta terlihat konsisten sejak awal sampai akhir kegiatan, sehingga menciptakan suasana yang dinamis dan kondusif untuk proses pembelajaran serta pendampingan. Walaupun ada kendala ketika pengaplikasian di awal pelatihan, namun dengan adanya sesi tanya jawab, permasalahan yang dihadapi oleh peserta bisa teratasi. Secara umum, pelaksanaan PKM ini memberikan dampak yang positif bagi para peserta khususnya peningkatan pemahaman dan keterampilan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kemampuan yang lebih baik dalam mengintegrasikan aplikasi *Wordwall* pada proses pembelajaran, guru dapat menyajikan materi secara lebih interaktif dan menarik. Hal ini dapat menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik usia dini,

karena pembelajaran yang variatif dan berbasis permainan digital mampu meningkatkan daya ingat, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan memecahkan masalah (Alamin & Missouri, 2023). Aplikasi *Wordwall* juga mendorong anak untuk aktif dalam proses pembelajaran, memperkuat fokus dan konsentrasi mereka, serta berpikir kritis sejak dini (Harianja et al., 2024). Dapat disimpulkan bahwa peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan ini tidak hanya berdampak kepada guru namun juga pada penguatan kualitas perkembangan kognitif anak secara menyeluruh. Berikut ini hasil dari pre-test dan post-test pemahaman guru tentang *Wordwall*.



Gambar 7. Hasil Pre-test dan Post-test

4. SIMPULAN

Secara menyeluruh pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* di TK Khairani telah berjalan dengan lancar dan mendapat respon positif dari peserta/guru. Dukungan dan antusiasme peserta menjadi faktor pendukung utama dalam keberhasilan kegiatan. Melalui tahap sosialisai, pelatihan, penerapan teknologi, serta evaluasi, guru-guru TK Khairani menunjukkan peningkatan kompetensi dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Pemanfaatan aplikasi *Wordwall* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan kontribusi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan profesionalisme guru, tetapi juga memperkuat kualitas pembelajaran di era digital.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM mengucapkan terima kasih kepada mitra yakni TK Khairani yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian kepada guru-guru di TK tersebut. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada DPPM Kemdikbud-Ristek yang

telah mendanai kegiatan ini melalui Hibah Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) Tahun 2025.

6. REKOMENDASI

Diperlukan tindak lanjut berupa program pendampingan lanjutan agar guru dapat terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital secara mandiri dan berkelanjutan.

7. REFERENSI

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Alamin, Z., & Missouri, R. (2023). Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Pelatihan Penggunaan Wordwall sebagai Media Interaktif. *PEMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 25–33. <https://ejournal.ranedu.my.id/index.php/pemas/article/view/30>
- Cahyono, B. T., Bintoro, I. N., & Nugroho, W. (2022). Pemanfaatan E-Learning Platform Wordwall Untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru Tk Di Kabupaten Banyuwangi. *Khidmatuna: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 36–46. <https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/Khidmat/article/view/547>
- Ekaputra, F., Haryanto, H., Syahri, W., Afrida, A., & Miharti, I. (2024). Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inovatif dan Kreatif. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1835–1842. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088>
- Hardiningrum, A., Shari, D., Rihlah, J., Munawaroh, R., & Rulyansah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Game Edukasi Wordwall untuk Guru PAUD di Surabaya. *Indonesia Berdaya*, 5(3), 953–960.
- Harianja, S. I., Hasni, U., Amanda, R. S., Sherly, W., Pendidikan, I., & Jambi, U. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Pemanfaatan Wordwall Pada Literasi Digital Sebagai Upaya Pengoptimalan Proses Pembelajaran. *Journal of Human and Education*, 4(5), 766–773.
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v1i1.1644>
- Suhartinah, & Budiarti, E. (2024). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 825–834.