

Pengembangan Profesionalisme Guru PAUD Melalui Pelatihan Penggunaan *Word Wall* Dalam Pembelajaran AUD

¹Tuti Alawiyah, ²Juandra Prisma Mahendra

STKIP Hamzar Lombok Utara

E-mail: tutimochtar1213@gmail.com, juandraprisma.m@gmail.com

Volume 3
Issue 1
Edition 5
Halaman 235-246
Tahun 2025

Artikel Sejarah

Submission: 3-05-2025
Review: 13-05-2025
Accepted: 20-05-2025

Kata kunci

Kata kunci 1; Pengembangan
Kata kunci 2; Profesionalisme
kata kunci 3; Word wall
Kata kunci 4; Pembelajaran

How to cite

Judul
Jurnal Pengabdian Masyarakat,
Volume 3, 1-2025
<https://journal.staimuafi.ac.id/index.php/JAMARAT>

Abstract

This Community Service activity aims to improve the professionalism of PAUD teachers by equipping them with knowledge and skills in utilizing the wordwall application to optimize the learning process for early childhood. In this training PAUD teachers are introduced to how to use the wordwall application as one of the educational and interactive games in early childhood learning. This activity is aimed at the principal, school operator and all teachers at PAUD Melati Selengen Village. The method used is capacity building. With the capacity building approach, teachers are expected to become agents of change in utilizing the wordwall application to improve the quality of student learning. The stages in this method are: Preparation stage, implementation stage, and evaluation and follow-up stage which emphasizes on knowledge and skills. The results of the activity show that teachers gain learning experience in utilizing wordwall applications for an interesting and interactive learning process for students. Teachers can practice directly knowing the type of wordwall application that suits the characteristics of students. This activity and community service provides an increase in teachers' professional competence in teaching.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru PAUD dengan membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bagi anak usia dini. Dalam pelatihan ini guru PAUD diperkenalkan cara penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai salah satu game edukatif dan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini ditujukan kepada Kepala sekolah, operator sekolah dan seluruh

guru di PAUD Melati Desa Selengen. Metode yang digunakan adalah *capacity building* (pembangunan kapasitas). Dengan pendekatan *capacity building*, diharapkan guru dapat menjadi agen perubahan dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Adapun tahapan-tahapan dalam metode ini yaitu: Tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi dan tindak lanjut yang lebih menekankan pada pengetahuan dan keterampilan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mendapatkan pengalaman belajar dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* untuk proses pembelajaran yang menarik dan interaktif pada peserta didik. Guru dapat praktik secara langsung mengetahui jenis aplikasi *wordwall* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan dan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan peningkatan kompetensi profesional guru dalam pengajaran.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan satu di antara bagian terpenting dalam memberikan kontribusi pembangunan nasional. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikan. Untuk mencapai kualitas pendidikan yang tinggi tersebut maka diperlukan suatu keseriusan dalam mengelola keterpaduan dari seluruh komponen-komponen yang ada. Kualitas pendidikan harus ditinjau dari beberapa komponen yaitu input, proses, dan output. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan anak bangsa yang cerdas, mengantarkan bangsa yang cerdas menjadi Negara yang maju (Supadi, 2020: 1)

Salah satu jenjang pendidikan yang menjadi pondasi utama dalam dunia Pendidikan adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi yang sangat penting bagi perkembangan anak di masa depan. Pada tahap ini, anak-anak membangun keterampilan dan pengetahuan dasar yang akan mempengaruhi kesuksesan mereka dalam pendidikan selanjutnya dan kehidupan secara umum. Oleh karena itu, kualitas pendidikan yang diberikan pada tahap PAUD menjadi sangat krusial.

Salah satu faktor utama yang menentukan kualitas pendidikan PAUD adalah profesionalisme guru (Najmi, 2021). Guru PAUD memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan anak, serta memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Selain itu monotonnya media yang digunakan guru tentunya dapat menurunkan semangat peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu berinovasi, kreasi dan mampu mengikuti perkembangan zaman dengan berani menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton.

Namun, dalam kenyataannya, masih banyak guru PAUD yang belum memiliki kompetensi yang memadai dalam menghadapi tantangan dan tuntutan pendidikan abad ke-21. Kemajuan teknologi yang pesat, khususnya dalam bidang media pembelajaran yang kreatif, seperti media game edukasi berbasis IT atau digital membuka peluang baru bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang berkenaan dengan pembelajaran supaya pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik (Wulandari, A. P., Salsabila A., A. Cahyani K., Nurazizah T. S., 2023). Sedangkan Game edukasi digital adalah media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tampilan yang menarik (Hasanah, U., & Gudnanto, 2023). Game edukasi adalah sebuah permainan yang didesain untuk belajar yang menyenangkan, menarik, dan menantang. Alat permainan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yakni aplikasi *wordwall*, yang merupakan salah satu aplikasi

atau wadah yang menyediakan layanan gratis untuk membuat atau mengembangkan konten bagi para guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara online karena memiliki berbagai fitur menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan juga suara (Rohmatin, 2023). Namun sayangnya penerapan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PAUD masih belum banyak dipahami dan diimplementasikan oleh para guru PAUD di Indonesia. Oleh karena itu, pelatihan mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran PAUD menjadi sangat penting.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru PAUD dengan membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran bagi anak usia dini. Dalam pelatihan ini guru PAUD diperkenalkan cara penggunaan aplikasi *wordwall* sebagai salah satu game edukatif dan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, guru juga dilatih cara mengintegrasikan aplikasi *wordwall* dengan metode pembelajaran tradisional, sehingga tercapai kombinasi yang optimal antara teknologi dan pendekatan pembelajaran yang sudah ada. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru PAUD dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya akan berdampak positif pada kualitas pendidikan yang diterima oleh anak-anak usia dini, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah *capacity building* (pembangunan kapasitas). Dengan pendekatan *capacity building*, diharapkan guru dapat menjadi agen perubahan dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Tahapan metode melalui sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan guru, yakni tim pelaksana melakukan pertimbangan dan kebutuhan guru. Pelaksana juga melakukan analisis kebutuhan melalui survey tingkat pemahaman guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Tahapan persiapan juga dilakukan dengan mengidentifikasi kesulitan guru dalam teknologi dan menyesuaikan dengan aplikasi *wordwall* sebagai materi yang akan diberikan. Tahapan persiapan juga dilakukan dengan mempersiapkan alat perangkat komputer, proyektor, internet, dan alat peraga lainnya.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan dua kegiatan yakni pra-pelatihan dan pelatihan inti. Pra pelatihan dilakukan dengan memberikan informasi kepada guru tentang pentingnya aplikasi *wordwall* dalam pendidikan dan manfaat mengikuti pelatihan. Sedangkan pelatihan inti dilaksanakan dengan menjelaskan konsep konsep dasar aplikasi *wordwall*, jenis-jenis aplikasi *wordwall*, dan contoh penerapannya serta pengimplementasian dan pengintegrasian dengan metode pembelajaran tradisional.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Pelaksanaan dan evaluasi selama pelatihan untuk mengetahui pemahaman peserta, dengan melihat dan mengamati hasil praktik. Selanjutnya melaksanakan pengembangan lebih lanjut untuk mendalami topik-topik tertentu

Adapun Lokasi PkM dilaksanakan di PAUD Melati Yang beralamatkan di Desa Selengen Kec. Kayangan Kab. Lombok Utara. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Mei 2025

Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di Lembaga PAUD Melati yang dilakukan pada bulan Mei Peserta pelaksanaan ini hanya pada PAUD Melati saja yaitu sebanyak 26 peserta, yang terdiri dari kepala sekolah, guru

kelompok A dan guru kelompok B. Kehadiran kepala sekolah mengikuti kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan ini perlu diberikan pada guru bahkan guru yang menjabat kepala sekolah.

Realisasi Penyelesaian Masalah

Menyampaikan materi kepada Peserta tentang apa itu aplikasi *wordwall* dan langkah-langkah pembuatannya. Kemudian dilakukan pelatihan dan pendampingan cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*.

Partisipasi Peserta

1. Keterlibatan Dalam Forum

Keterlibatan Peserta pada pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dengan mengikutsertakan guru PAUD yang difasilitasi oleh Kepala Sekolah PAUD Melati Kecamatan Kayangan, Kabupaten Lombok Utara.

2. Keterlibatan Dalam Rancangan Media Pembelajaran

Adapun keterlibatan Peserta dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* yaitu dengan cara memberikan informasi terkait kebutuhan media pembelajaran apa yang akan dibuat.

3. Memberikan bentuk penyajian/pendemonstrasian

Keterlibatan Peserta dalam menyajikan atau mendemonstrasikan langkah pembuatan media menggunakan aplikasi *wordwall* dengan melalui komitmen yang mereka bangun dalam menindak lanjuti program pendampingan.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan guru, tim pelaksana melakukan pertimbangan dan kebutuhan guru. Pelaksana juga melakukan analisis kebutuhan melalui survey tingkat pemahaman guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dimana hasil survey yang didapatkan dari orang guru ada beberapa orang yang masih belum paham terkait teknologi terutama tentang aplikasi *wordwall* sehingga pemahaman

terkait jenis dan bentuk aplikasi *wordwall* menjadi sangat penting untuk guru. Hal ini disebabkan pada keterbatasan pengetahuan peserta terkait dengan teknologi tersebut. Pada tahap awal, pelaksana menjelaskan definisi aplikasi *wordwall*, latar belakang, dan pentingnya guru mengetahui dan mempraktikkannya dalam pembelajaran.

Gambar 1. Foto tampilan worwall;



Pelatihan ini dilakukan dengan penyampaian materi oleh pelaksana, kemudian, kemudian pelaksana menyuguhkan berbagai jenis-jenis teknologi tentang aplikasi *wordwall* dan contoh dalam menggunakannya. Pemateri mengajak berdiskusi bahwa kondisi teknologi yang berkembang saat ini menjadi tantangan dan juga memberikan kemudahan bagi guru. Pelaksana juga memberikan gambaran bahwa guru hendaknya tidak memberikan pengajaran melalui metode ceramah saja, akan tetapi juga perlu mengguankan teknologi sebagai transformasi digital dalam pendidikan. Hal ini penting agar peserta didik tidak bosan, karena pada dasarnya anak usia dini menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Wulandari, A. P., Salsabila A., A. Cahyani K., Nurazizah T. S., 2023).

Pelatihan semacam ini dapat membantu guru mengembangkan keterampilan baru dalam mengintegrasikan teknologi khususnya aplikasi *wordwall* ke dalam media pembelajaran. Aplikasi *wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak. Aplikasi dan permainan edukatif berbasis aplikasi *wordwall* dirancang untuk

merangsang minat dan rasa ingin tahu anak, menjadikan belajar sebagai aktivitas yang menyenangkan

Pelaksana juga memberikan pendampingan praktik langsung penggunaan aplikasi *wordwall* yang dapat dipakai guru untuk proses pembelajaran pada peserta didik. Melalui sesi-sesi interaktif dan praktek langsung, guru dapat belajar cara menggunakan alat dan aplikasi berbasis kecerdasan buatan untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam sesi praktik dan simulasi, peserta berlatih menggunakan berbagai aplikasi *wordwall* dalam merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak usia dini. Mereka mendapatkan pendampingan langsung dari narasumber dalam mengintegrasikan aplikasi *wordwall* ke dalam kurikulum dan metode pembelajaran PAUD yang sudah ada. Keterampilan guru PAUD dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran pun meningkat.

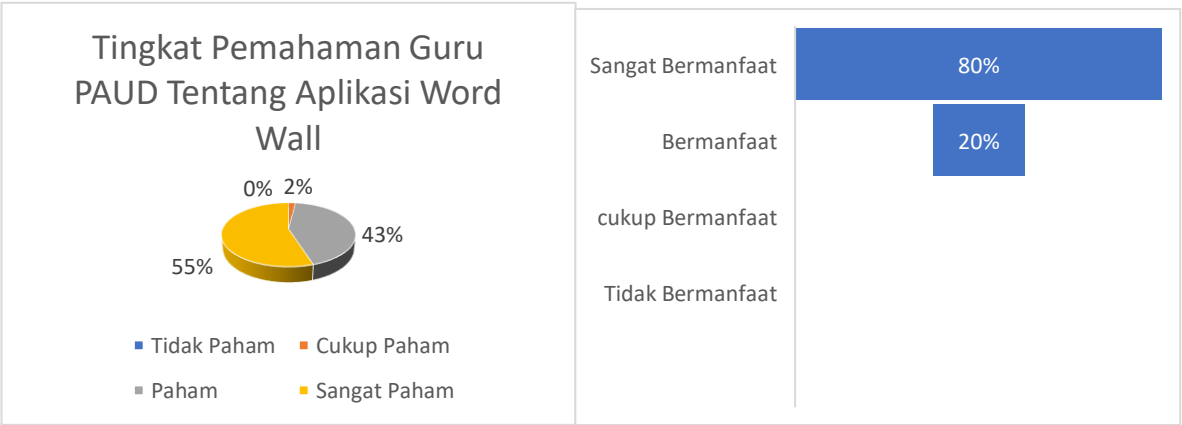
Pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran anak usia dini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, mengembangkan ketrampilan kognitif, mendukung pembelajaran kolaboratif dan mempermudah guru mempersiapkan aktivitas belajar (Suarmini, 2023). Selain itu Pelatihan pemanfaatan teknologi kedalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Anwar, 2024).

Gambar 2. Foto kegiatan



Dunia kini memasuki era revolusi industri 4.0, yang menekankan pola ekonomi digital, kecerdasan buatan, big data, robotika, integrasi sistem, komputasi awan, keamanan siber, dan Internet of Things (Masrur, 2023). Kompetensi guru perlu untuk terus ditingkatkan karena guru harus memiliki kompetensi yang kuat karena guru memiliki peran penting dan multidimensi dalam dunia pendidikan (Widayanti, S., & Anwar, 2024). Berdasarkan hasil posttest yang telah diberikan kepada peserta dalam bentuk pertanyaan, mengenai pemahaman peserta dalam pelatihan aplikasi *wordwall* setelah mengikuti kegiatan pelatihan maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Gambar 3. Presentase pengembangan



Berdasarkan gambar di atas, terdapa hasil bahwa peserta memiliki pemahaman yang tinggi setelah mengikuti kegiatan pelatihan aplikasi *wordwall*. Sebanyak 2% peserta memiliki pemahaman dengan kategori cukup paham, sedangkan terdapat 43% peserta paham dan 55% peserta sangat paham terhadap pelatihan aplikasi *wordwall* yang telah diberikan. Hasil pelatihan adalah guru telah mampu mengetahui beberapa tools yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil posttest yang telah diberikan kepada peserta dalam bentuk pertanyaan mengenai kebermanfaatan materi pada peserta dalam pelatihan pengabdian kepada masyarakat setelah mengikuti kegiatan pelatihan maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Berdasarkan table di atas, terdapat hasil bahwa peserta merasakan kebermanfaatan pelatihan teknologi aplikasi *wordwall* sebagai materi yang akan

diberikan. Berdasarkan hasil tersebut, maka diharapkan kebermanfaatan materi ini dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan agar guru PAUD dapat memanfaatkan berbagai platform AI seperti aplikasi *Wordwall* untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* tersebut memberikan manfaat dalam meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan anak-anak dalam belajar. aplikasi *Wordwall* membantu guru membuat media pembelajaran visual yang menarik, pembelajaran bisa disajikan dalam bentuk kuis interaktif, selain itu aplikasi *Wordwall* menyediakan permainan edukatif.

Kegiatan pelatihan pengenalan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan kompetensi profesionalisme guru pada transformasi digital memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para guru yang mengikuti pelatihan ini dapat menggali potensi penuh teknologi aplikasi *Wordwall* menggunakan berbagai aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini memberikan gambaran guru dan memudahkan guru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menarik khususnya pada anak usia dini.

Selain itu, diperlukan pula pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru PAUD untuk mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang. Guru PAUD hendaknya dapat memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran anak usia dini. Pelatihan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan, disertai penyediaan infrastruktur pendukung yang memadai, kolaborasi dengan pihak terkait, penyesuaian kurikulum, serta edukasi kepada orangtua dan masyarakat. Selain itu, perlu adanya penelitian dan evaluasi lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan AI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Anwar, N. R. (2024). Pelatihan Pengenalan Artificial Intelligence (AI) untuk Meningkatkan Kompetensi Guru pada Transformasi Digital. *Journal of Smart Community Service (JSCS)*, 2(1), 28–36. <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jscs/article/view/43/28>
- Hasanah, U., & Gudnanto, G. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 73. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Masrur, M. (2023). The Challenges of Implementing Online-Based Leadership in The Application of Education Innovations. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 227–241. <https://doi.org/10.31538/ndh.v8i2.3916>
- Najmi, A. (2021). Konsep Profesionalisme Guru Dalam Pendidikan. . *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 1–5.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas VIII Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.
- Widayanti, S., & Anwar, R. N. (2024). Penguatan Model Kompetensi Guru sesuai Perdirjen 2626 / B / HK . 04 . 01 / 2023 pada Komunitas Belajar di Madiun. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 76–80.
- Wulandari, A. P., Salsabila A., A. Cahyani K., Nurazizah T. S., & U. Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>