To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
10-2026, Vol.9, No.3, hal,495-504
ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Transformasi Pembelajaran PAUD melalui Media Interaktif Wordwall: Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Digital

Luthfiyyah Dwi Julianti[1], Zahra Alya Nabila[2], Oktaviani Putri Hadinata[3], Nilam Suci Listari[4], Isti Cintami Sarikasdani[5], Gia Nikawanti[6] *

[1,2,3,4,5,6] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

**Correspondent Email: gyanikawanti@upi.edu*

Article History:
Received: 22-09-2026; Received in Revised: 28-09-2026; Accepted: 02-10-2026
DOI: https://doi.org/10.35914/1f22m026

Abstrak

Pembelajaran di taman kanak-kanak masih didominasi metode konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru, sehingga anak cenderung cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi ini juga ditemukan di TK Cinta Ibu, tempat guru masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat serta memanfaatkan permainan edukatif Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan berbasis praktik (hands-on training) yang dikombinasikan dengan pendampingan bertahap (scaffolding) dan pendampingan personal (one-on-one mentoring), meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik dan pendampingan, serta evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta berhasil menuntaskan pembuatan tiga jenis template interaktif, yaitu match up, kuis, dan matching pairs, dengan tingkat kesulitan produksi media yang tergolong rendah hingga sedang berkat kemudahan fitur drag-and-drop pada platform Wordwall. Kegiatan ini disimpulkan berhasil meningkatkan kompetensi digital guru TK Cinta Ibu dan mendorong pergeseran praktik mengajar dari media fisik konvensional menuju pembelajaran berbasis permainan digital (game-based learning) yang lebih interaktif dan berpusat pada anak.

Kata Kunci: *kompetensi digital guru, media pembelajaran interaktif, pendidikan anak usia dini, pengabdian kepada masyarakat, Wordwall*

Abstract

Learning activities in kindergartens are still dominated by conventional, one-way, teacher-centered methods, causing children to quickly lose interest and become less actively engaged in the learning process. This condition was also found at TK Cinta Ibu, where teachers remained limited in utilizing digital learning media. This community service activity aims to improve teachers' knowledge and skills in creating and utilizing Wordwall educational games as an interactive learning medium. The implementation method employed a hands-on training approach combined with scaffolding and one-on-one

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

mentoring, consisting of preparation, training delivery, practice and mentoring, and evaluation stages. The results showed that all participants successfully completed the creation of three types of interactive templates, namely match up, quiz, and matching pairs, with a low-to-moderate level of difficulty in media production due to the ease of the drag-and-drop feature on the Wordwall platform. This activity is concluded to have successfully improved the digital competence of teachers at TK Cinta Ibu and encouraged a shift in teaching practices from conventional physical media toward more interactive, child-centered game-based learning.
Key Word: *community service, early childhood education, interactive learning media, teacher digital competence, Wordwall*

1.Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi bagi perkembangan anak pada aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap praoperasional sehingga pemahaman terhadap konsep abstrak seperti huruf dan angka masih sangat bergantung pada pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan interaktif (Oktapiana dkk., 2025). Integrasi teknologi digital pun dipandang strategis karena mampu memperluas pengalaman belajar anak melalui media yang visual dan interaktif (Firdaus & Prasetyo, 2025). Karena itu, pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) perlu dirancang melalui kegiatan yang membuat anak terlibat secara aktif dan senang belajar.

Namun, praktik di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi media konvensional. Di TK Islam Terpadu Adzkia III Padang, kartu huruf masih banyak digunakan, padahal media tersebut kurang mampu mempertahankan perhatian anak yang cepat bosan (Oktapiana dkk., 2025). Kondisi serupa ditemukan di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang, tempat guru terbiasa mengenalkan kosakata bahasa Inggris menggunakan *flashcard* sehingga anak menjadi bosan (Mardianti & Saridewi, 2024). Observasi di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta juga menemukan bahwa media manual seperti buku dan majalah terkesan monoton dan berkaitan dengan kurang bersemangatnya anak dalam belajar (Ardiyanti dkk., 2025). Hal ini tidak terlepas dari terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media dan mengemas pembelajaran seacra kreatif (Slivia & Wirabrata, 2021).

Media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu alternatif menjadi alternatif untuk mengatasi persoalan tersebut. Wordwall adalah platform berbasis web yang menyediakan berbagai templat permainan edukatif, seperti pencocokan gambar (*match up*), roda acak (*random wheel*), dan buka kotak (*open box*), yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran (Muthia dkk., 2026). Pada anak usia 5-6 tahun, Wordwall terbukti meningkatkan kemampuan mengenal huruf secara signifikan dibandingkan kartu huruf konvensional, sekaligus meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi sosial anak (Oktapiana dkk., 2025). Wordwall juga telah dikaji pemanfaatannya untuk pengenalan kosakata (Mardianti & Saridewi, 2024; Slivia & Wirabrata, 2021), kemampuan bahasa (Mulyawati &

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Budiarti, 2024), dan literasi permulaan anak usia dini (Supiani dkk., 2025; Supriyadi dkk., 2025).

Meskipun demikian, pemanfaatan media digital oleh guru PAUD belum optimal karena kompetensi digital guru masih tergolong rendah (Winarti dkk., 2022), padahal guru PAUD dituntut tidak hanya kompeten secara pedagogis, tetapi juga memiliki literasi digital yang memadai (Kurniawan dkk., 2025). Di TKIT Darul Falah Solo Baru, hanya 21,45 guru yang mimiliki pengetahuan tentang Canva dan Wordwall sebelum pelatihan (Kholisatul'ulya dkk., 2025). Di TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta, sebagaian besar guru belum mampu membuat media digital secara mandiri, sementara komputer, laptop, dan proyektor yang tersedia di sekolah belum termanfaatkan secara optimal (Ardiyanti dkk., 2025). Hambatan lain beruapa keterbatasan perangkat pendukung dan belum tersedianya modul panduan yang dapat digunakan guru secara mandiri (Muthia dkk., 2026). Kondisi ini menunjukkan kebutuhan pokok guru TK akan pelatihan berbasis praktik langsung agar mampu merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital sendiri.

Berbagai upaya pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut tersebut. Pelatihan Wordwall telah diselenggarakan bagi guru sekolah dasar dan menengah, antara lain melalui workshop empat tahap yang memadukan teori dan praktik di SDN 012 Babakan Ciparay (Sabariah dkk., 2024), pelatihan di SD Negeri Sukamaju Baru 01 yang meningkatkan keterampilan guru dan memperoleh respons positif dan siswa (Marfu'ah dkk., 2025), serta kegiatan serupa bagi guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi (Rizki dkk., 2023), guru SDN Sukaindah 02 Bekasi (Ristiawan dkk., 2024), dan Kelompok Kerja Guru di Kabupaten Parigi (Ramadhan dkk., 2024). Pada jenjang PAUD, pelatihan media digial telah dilaksanakan di TKIT Darul Falah Solo Baru (Kholisatul'ulya dkk., 2025), TK Plus Al Maghfiroh Purwakarta (Ardiyanti dkk., 2025), dan TK Negeri Pembina Kota Gorontalo (Muthia dkk., 2026), serta pelatihan Wordwall bagu guru PAUD (Harianja dkk., 2024) dan anak usia dini (Hardiningrum dkk., 2025). Namun, kajian pemanfaatan Wordwall pada jenjang PAUD masih relatif terbatas dibandingkan jenjang pendidikan lainnya (Ardiyanti dkk., 2025). Selain itu, sebagian besar program pada jenjang PAUD tersebut memadukan Wordwall dengan Canva, sehingga pelatihan yang berfokus pada Wordwall dan disesuaikan dengan kebutuhan mitra masih diperlukan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop penggunaan Wordwall bagi guru di TK Cinta Ibu. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat dan memanfaatkan permainan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan keterlibatan anak meningkat.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

2. Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan, yang meliputi penyuluhan tentang konsep media pembelajaran digital disertai demonstrasi, praktik langsung pembuatan media, serta pendampingan bagi guru dalam penerapannya. Tahap pelatihan mengacu pada model ADDIE yang juga diterapkan pada pelatihan sejenis bagi guru (Ferianto dkk., 2023; Sulistyaningrum dkk., 2022), yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, implementasi, dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop pengenalan dan pelatihan penggunaan platfrom Wordwall bagi guru di TK Cinta Ibu pada tanggal 24 April 2026 yang melibatkan 3 guru PAUD sebagai peserta. Metode yang digunakan bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, membuat, dan menerapkan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pelatihan, tahap praktik dan pendampingan, dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

Pada tahap ini mahasiswa P3K melakukan identifikasi kebutuhan anak dan guru melalui observasi dan wawancara terkait penggunaan media pembelajaran digital. Selanjutnya mahasiswa P3K menyusun materi workshop yang meliputi pengenalan Wordwall, manfaat penggunaan Wordwall dalam pembelajaran, serta langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dan menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, jaringan internet, dan contoh media pembelajaran interaktif.

Tahap Pelaksaan Pelatihan

Kegiatan pelaksanaan dilakukan melalui beberapa pendekatan, yaitu pemaparan materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Pada tahap ini, guru diberikan pemahaman mengenai konsep media pembelajaran interaktif serta pemanfaatan platform Wordwall. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung oleh guru dalam membuat media pembelajaran dengan pendampingan oleh mahasiswa P3K.

Tahap Praktik dan Pendampingan

Setelah penyampaian materi, peserta melakukan praktik langsung membuat media pembelajaran menggunakan Wordwall. Mahasiswa P3K memberikan pendampingan secara bertahap mulai dari pemilihan template, penyusunan materi, hingga publikasi media pembelajaran. Guru juga diarahkan untuk menyesuaikan media dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan anak.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan guru setelah mengikuti workshop. Evaluasi dilakukan melalui

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung. Mahasiswa P3K mengamati keterlibatan peserta, kemampuan guru dalam membuat media interaktif Wordwall, serta penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga diberikan kesempatan menyampaikan kesan dan saran terhadap kegiatan yang dilakukan.

3.Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK Cinta Ibu pada tanggal 24 April 2026 menghasilkan luaran utama berupa rekayasa sosial-budaya berbasis teknologi melalui model pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis platform digital Wordwall. Luaran ini dirancang sebagai solusi konkret atas permasalahan mendasar yang dihadapi mitra, yaitu dominasi metode pembelajaran konvensional yang masih bersifat satu arah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Model pelaksanaan yang diterapkan mengombinasikan pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) dengan pendampingan langsung secara bertahap (*scaffolding*). Melalui pendekatan ini, terjadi pergeseran budaya mengajar dari penggunaan media fisik yang terbatas seperti lembar kerja (*worksheet*), papan tulis, dan buku, menuju penerapan media digital interaktif (*game-based learning*). Luaran media yang dihasilkan berbasis pada platform *web-based application* Wordwall yang menyediakan berbagai pilihan template interaktif, seperti kuis edukatif, permainan mencocokkan gambar (*matching pairs*), dan tebak gambar. Dalam pengaplikasiannya di kelas, solusi digital ini didukung oleh penggunaan perangkat tayang layar interaktif (*smart display*) berukuran 55 hingga 65 inci yang terhubung dengan koneksi internet dan laptop, sehingga memungkinkan penyajian materi secara visual dan sistematis bagi peserta didik usia dini.

Tabel 1. Evaluasi Kemampuan dan Keterampilan Guru

No.	Pengenalan Media Wordwall	Keterangan
1.	Membuat mstch up	berhasil
2.	Quiz dalam wordwall	berhasil
3.	Matching pairs	berhasil

Berdasarkan Tabel 1, seluruh peserta pelatihan berhasil menuntaskan ketiga jenis template Wordwall yang diajarkan, yaitu *match up*, kuis, dan *matching pairs*, tanpa satupun peserta yang mengalami kegagalan dalam menyelesaikan tugas praktik. Temuan ini menunjukkan bahwa guru mampu mengadopsi keterampilan pembuatan media digital secara merata dalam satu sesi pelatihan.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Keberhasilan tersebut sejalan dengan karakteristik antarmuka Wordwall yang berhasil *drag-and-drop* dan tidak memerlukan keterampilan pemrograman, sehingga guru dengan literasi digital dasar sekalipun dapat memproduksi media pembelajaran secara mandiri hanya dengan pendampingan personal (*one-on-one mentoring*) yang singkat. Kemudahan ini menjadi faktor penentu mengapa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dibandingkan penyampaian teori semata, karena guru langsung mengalami proses pembuatan media dari awal hingga media siap digunakan di kelas.



Gambar 1. Pemaparan Materi Workshop

Temuan keberhasilan pelatihan ini sejalan dengan hasil penelitian (Sulistyaningrum dkk., 2022), yang menunjukkan peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dari skor pretest 55,38 menjadi posttest 85,54 setelah mengikuti pelatihan platform digital berbasis model ADDIE, dengan hasil validasi ahli media dan materi yang smaa-sama berada pada kriteria sangat layak. Kesesuaian ini menguatkan kompetensi guru dalam mengadopsi media digital, terlepas dari platform yang digunakan. Hasil ini juga sejalan dengan (Oktapiana dkk., 2025) yang menemukan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun dibandingkan media kartu huruf konvensional, sehingga memperkuat relevansi pemilihan Wordwall sebagai solusi bagi mitra dalam kegiatan ini.

Apabila ditinjau dari kesesuaian kondisi masyarakat di lokasi pengabdian, luaran utama ini memiliki sejumlah keunggulan sekaligus kelemahan yang perlu diantisipasi. Keunggulan utama dari platform Wordwall terletak pada fleksibilitas aksesibilitasnya yang tidak mengharuskan pengguna untuk mengunduh aplikasi tambahan, sehingga tidak membebani kapasitas penyimpanan perangkat komputer dan gawai milik guru. Selain itu, ketersediaan elemen animasi, audio, dan ragam visual interaktif sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui media audio-visual dan aktivitas bermain. Namun demikian,

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

kelemahan utama dari luaran ini adalah ketergantungannya yang tinggi pada ketersediaan jaringan internet yang stabil di lingkungan sekolah. Selain itu, batasan jumlah pembuatan media gratis pada akun Wordwall menuntut guru untuk memiliki strategi pengelolaan media secara berkala.

Dari sisi tingkat kesulitan pelaksanaan, tahapan pelatihan dan edukasi berada pada tingkat sedang. Kesulitan awal muncul dari keterbatasan literasi digital dasar para guru dalam menavigasi fitur-fitur platform, seperti pemilihan template serta mekanisme publikasi tautan media. Kendala tersebut berhasil diatasi melalui pendampingan personal (*one-on-one mentoring*) secara langsung. Sementara itu, tingkat kesulitan produksi media oleh guru tergolong rendah hingga sedang karena kemudahan fitur *drag-and-drop* pada platform Wordwall. Peluang keberlanjutan dari hasil kegiatan ini sangat tinggi, mengingat implementasi Wordwall terbukti mampu memicu antusiasme belajar anak serta mendorong kemandirian dan kreativitas guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran digital secara berkesinambungan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop penggunaan Wordwall bagi guru TK Cinta Ibu berhasil menjawab permasalahan mendasar mitra, yaitu dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru. Melalui model pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) yang dikombinasikan dengan pendampingan bertahap (*scaffolding*), seluruh peserta berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam membuat serta memanfaatkan permainan edukatif Wordwall, ditunjukkan oleh keberhasilan seluruh guru menuntaskan pembuatan tiga jenis template interaktif, yaitu *match up*, kuis, dan *matching pairs*. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kemudahan antarmuka *drag-and-drop* pada platform berbasis web menjadi faktor kunci yang memungkinkan guru dengan literasi digital dasar sekalipun mengadopsi media pembelajaran digital secara mandiri hanya dengan pendampingan personal yang singkat, sehingga terjadi pergeseran budaya mengajar dari media fisik terbatas menuju pembelajaran berbasis permainan digital (*game-based learning*). Dengan tercapainya tujuan tersebut, guru TK Cinta Ibu kini memiliki bekal keterampilan untuk merancang media pembelajaran interaktif secara berkelanjutan, sekaligus mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik dan berpusat pada anak. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar mitra membentuk kelompok belajar internal antarguru untuk saling berbagi media Wordwall yang telah dibuat, mengingat keterbatasan kuota pembuatan media pada akun gratis, serta memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil di lingkungan sekolah agar pemanfaatan platform ini dapat berjalan berkesinambungan.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

5.Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada TK Cinta Ibu, yaitu Ibu Isti Cintami Sarikasdani, M.Pd. selaku kepala sekolah beserta jajaran guru, atas izin, kerja sama, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah menaungi pelaksanaan kegiatan ini melalui program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K), serta kepada Ibu Gia Nikawanti, S.Psi., M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama kegiatan berlangsung.

6. Daftar Pustaka

April Mardianti, W., & Saridewi, S. (2024). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 18872–18882. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15137

Ardiyanti, D., Sholihah, N. D. A., Salsabila, N. G. A., Zuhrotunnasikhoh, S., & Alawiyah, T. (2025). Peningkatan Kompetensi Digital Guru PAUD melalui Pelatihan Media Interaktif Canva dan Wordwall. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *10*(1), 159-173. https://doi.org/10.24114/jgk.v10i1.70960

Ferianto, F., Suryana, S., Munafiah, N., & Aulia, A. (2023). Workshop Pengembangan Instrumen Penilaian Peserta Didik Model Addie Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Tingkat Sekolah Dasar Di Desa Pasirjaya Kecamatan Cilamaya Kabupaten Karawang. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(5), 10241–10247. https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.20219

Firdaus, U. R., & Prasetyo, S. (2025). Effectiveness of using interactive multimedia for early childhood learning. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, *7*(2), 102. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i2.3675

Hardiningrum, A., Shari, D., Basuki, E. P., Ningrum, A. A., & Saputro, T. F. N. (2025). Pemberdayaan Desa Melalui Pelatihan Edugame Wordwall: Meningkatkan Literasi Digital, Keterampilan Sosial, dan Ekspresi Emosi Anak Usia Dini [Village Empowerment Through Edugame Wordwall Training: Enhancing Digital Literacy, Social Skills, and Emotional Expression in Early Childhood]. *Indonesia Berdaya*, *6*(4), 917–922. https://doi.org/10.47679/ib.20251233

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

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pembelajaran. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, *4*(5), 766–773. https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1616

Kholisatul'ulya, N., Shofiyatun, S., Siswanto, H., Syahidah, L. A., & Salsabila, F. (2025). Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan platform edukatif Canva dan Wordwall. *Surya Abdimas*, *9*(3), 543-550. https://doi.org/10.37729/abdimas.v9i3.5872

Marfu'ah, I., Fitriani, I., & Novita, D. (2025). Pemanfaatan Wordwall dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, *8*(2), 235-240. http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v8i2.27916

Mulyawati, S., & Budiarti, E. (2024). The Effect of Wordwall Media on Early Childhood Language Skills at TKIT Al-Kaukaba. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, *3*(3), 961–970. https://doi.org/10.58526/jsret.v3i3.455

Muthia, M., Mulyanto, A., Novian, D., Suhada, S., Duhuman, T. K. A., Liputo, F. A., & Sandi, S. (2026). Sosialisasi Inovasi Media Digital Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Pendidikan, Sains dan Teknologi*, *5*(2), 14-19. https://doi.org/10.37905/devotion.v5i2.40565

Oktapiana, R., Utoyo, S., Rakimahwati, R., & Wirman, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5–6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Adzkia III Padang. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2), 863-872. https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2488

Ramadhan, A., Sutrisnawati, S., Masrianih, M., & Isnainar, I. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kabupaten Parigi. *Jurnal Abdidas*, *5*(5), 649 - 654. https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1032

Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2024). Pelatihan Wordwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, *7*(2), 190-198. http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i2.22144

Rizki, H., Muslimahayati, M., & Ramli, M. N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1). https://doi.org/10.30631/lokomotifabdimas.v2i1.1775

Sabariah, M. K., Wisudiawan, G. A. A., Selviandro, N., Mahesa, I., Situmeang, R. E., Joseph, A., … Al Ghozali, Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Ajar Kreatif Bagi Guru Pada Sdn 012 Babakan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Ciparay. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(4), 2529–2533. https://doi.org/10.31949/jb.v5i4.10117

Silvia, K. S., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 261–269. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36814

Sulistyaningrum, D. A., Wibawanto, H., & Purwanti, E. (2022, September). Pelatihan google classroom menggunakan model ADDIE untuk guru sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 267-273).

Supiani, S., Sumarno, S., Saputro, B. A., & Nurfitriah, N. (2025). Pengembangan Media Wordwall Berbasis Gamifikasi untuk Literasi Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun: Studi R&D Model ADDIE . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 2507–2517. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7498

Supriyadi, S., FAHRIA, S., & ZULFAH, F. (2025). The Influence Of Teacher Competence And The Use Of Interactive Wordwall Media On Early Literacy Abilities Of Early Childhood. *International Journal Of Business*, *6*(1), 153-159.

Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5621–5629. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).