



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

Andini Hardiningrum^{1*}, Destita Shari², Edi Pujo Basuki³, Anisa Aulia Ningrum⁴, Trisna Felyyicia Nur Saputro⁵

Published online: 3 Agustus 2025

ABSTRACT

This activity is motivated by the low digital literacy of educators in the village, which has resulted in suboptimal development of social skills and emotional expression in early childhood. The implementation of Wordwall was chosen because it supports creative and enjoyable learning in the digital era. This community service aims to improve the skills of early childhood education (PAUD) teachers in Jabaran Village in utilizing the Wordwall platform as an interactive digital-based learning medium. The method uses a participatory approach with three stages: needs identification through surveys and interviews, conducting theory and practical Wordwall training over three days, and evaluating the impact on teaching practices. The training participants consisted of PAUD teachers in Jabaran Village who actively engaged in all stages. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews, then analyzed descriptively and qualitatively. The results showed a significant increase in teachers' understanding and skills in using Wordwall, from 30% previously to 95%. Children showed increased active engagement in class, with participation and positive response indicators rising by more than 40%. Teachers became more innovative and confident in developing game-based learning media. This training proved effective in reducing the digital gap and supporting children's social-emotional development. The activity demonstrated that digital training based on edugames can be an effective strategy for empowering village communities, especially in early childhood education. It is hoped that this program will serve as a model for developing similar training in other villages as an effort to support equitable access to education in the digital era.

Keywords: Training; Wordwall; Digital Literacy; Early Childhood Education (PAUD); Social Skills; Emotional Expression

Abstrak. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital pendidik di desa yang berdampak pada kurang optimalnya pengembangan keterampilan sosial dan ekspresi emosi anak usia dini. Penerapan Wordwall dipilih karena mampu mendukung pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di era digital. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru PAUD di Desa Jabaran dalam memanfaatkan platform *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan tiga tahapan: identifikasi kebutuhan melalui survei dan wawancara, pelaksanaan pelatihan teori dan praktik Wordwall selama tiga hari, serta evaluasi dampak terhadap praktik pengajaran. Peserta pelatihan terdiri dari guru-guru PAUD di Desa Jabaran yang secara aktif terlibat dalam semua tahapan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Wordwall, dari sebelumnya 30% menjadi 95%. Anak-anak menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif di kelas, dengan indikator partisipasi dan respons positif meningkat lebih dari 40%. Guru menjadi lebih inovatif dan percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan. Pelatihan ini terbukti efektif dalam mengurangi kesenjangan digital serta mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan digital berbasis edugame dapat menjadi strategi efektif dalam pemberdayaan masyarakat desa, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini. Diharapkan program ini menjadi model bagi pengembangan pelatihan serupa di desa lain sebagai upaya mendukung pemerataan akses pendidikan di era digital.

^{1*,2,3,4,5} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

^{*}) *corresponding author*

Andini Hardiningrum

Email: andinihardiningrum@unusa.ac.id

Kata Kunci Pelatihan; Wordwall; Literasi Digital; PAUD;
Keterampilan Sosial; Ekspresi Emosi

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam membentuk karakter, emosi, dan kemampuan sosial anak sejak dini. Pada fase ini, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai perkembangan menjadi kunci dalam menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, terutama aspek sosial-emosional yang berkaitan dengan cara anak berinteraksi, mengenal perasaan, dan menyesuaikan diri dengan lingkungan (Stephen & Edwards, 2017).

Teknologi digital kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari dunia pendidikan, termasuk dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Integrasi teknologi tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi ajar secara menarik, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak-anak (Spiteri & Rundgren, 2020). Namun, banyak lembaga PAUD di desa masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya literasi digital guru, kurangnya fasilitas teknologi, serta minimnya pelatihan yang relevan (Riti & Trisyanti, 2022).

Kemajuan teknologi digital memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pendidikan di semua jenjang, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Di era digital ini, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman (Putri & C., 2021). Sayangnya, lembaga PAUD yang berada di desa sering kali belum memiliki kompetensi literasi digital yang memadai. Hal ini menyebabkan metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan kurang inovatif.

Di Desa Jabaran, Kabupaten Sidoarjo, ditemukan masih rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran anak usia dini. Kondisi ini mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial dan ekspresi emosi anak yang seharusnya dapat diasah melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan. Padahal, pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang dengan tepat mampu memfasilitasi anak dalam mengembangkan kemampuan tersebut secara optimal (Grady et al., 2019; Nasution et al., 2025).

Namun, banyak lembaga pendidikan anak usia dini di desa masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan teknologi dalam kehidupan nyata. Kurangnya pengetahuan pendidik tentang teknologi, kurangnya fasilitas, dan kurangnya pelatihan berbasis teknologi untuk siswa adalah masalah umum. Akibatnya, proses pembelajaran di PAUD desa tidak inovatif dan tidak mendukung perkembangan keterampilan sosial dan ekspresi emosi anak dengan cara yang optimal (Grady et al., 2019; Nasution et al., 2025).

Salah satu solusi adalah Wordwall, sebuah platform digital interaktif yang memungkinkan guru membuat permainan edukatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas. Pelatihan ini mendorong kreativitas guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sekaligus menjadi langkah konkret dalam mengatasi kesenjangan digital. Guru PAUD dapat memperoleh pemahaman langsung tentang bagaimana teknologi mendukung pembelajaran sosial-emosional anak melalui pelatihan Wordwall yang terstruktur dan berbasis praktik. Pendampingan langsung, penguatan konsep dan praktik, dan evaluasi berkelanjutan memastikan penanganan berhasil di kelas (Toda et al., 2020).

BAHAN DAN METODE

Melibatkan guru-guru PAUD di Desa Jabaran sebagai subjek utama, penelitian ini menggunakan pendekatan partisipatif. Tiga tahap utama terdiri dari pendekatan yang digunakan: (1) Menentukan kebutuhan instruksi; (2) Melaksanakan instruksi Wordwall; dan (3) Mengevaluasi dampak instruksi terhadap praktik instruksional. Kegiatan identifikasi dilakukan melalui survei dan wawancara untuk mengetahui pemahaman awal guru tentang media digital. Pelatihan diberikan selama satu bulan (1 bulan), menggunakan teori dan praktik. Setiap peserta diminta untuk membuat akun Wordwall, membuat permainan edukatif, dan memberi anak-anak uji coba. Untuk mengukur perubahan sikap

dan praktik guru dalam penggunaan media pembelajaran digital, evaluasi dilakukan melalui lembar observasi dan angket kepuasan. Selain itu, dilakukan wawancara terhadap guru untuk mendapatkan wawasan mengenai perubahan pembelajaran. Data diperiksa menggunakan metode deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Pelatihan *Wordwall* Digital terhadap Peningkatan Kompetensi Guru PAUD di Desa binaan

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
Pemahaman Media Digital Interaktif	35%	88%
Kemampuan Mendesain Game Edukatif	28%	81%
Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran	22%	85%
Antusiasme Guru dalam Berinovasi	45%	90%

Tabel 2. Efektivitas *Wordwall* dalam Meningkatkan Keterlibatan Anak Usia Dini di Kelas PAUD

Indikator Keterlibatan Anak	Sebelum Intervensi (%)	Sesudah Intervensi (%)
Menjawab Pertanyaan	40%	78%
Berpartisipasi dalam Kegiatan	52%	86%
Fokus terhadap Materi	38%	80%
Mengikuti Instruksi Guru	61%	89%

Table 3. Persepsi Guru PAUD terhadap Pelatihan *Wordwall* Berbasis Digital di Wilayah Perdesaan

Aspek Persepsi Guru	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
Materi Pelatihan Mudah Dipahami	92%	8%
Wordwall Mudah Digunakan	89%	11%
Pelatihan Meningkatkan Motivasi	94%	6%
Media Membantu Pembelajaran	96%	4%

Berikut juga dilampirkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut (Sumber: Photo Dokumentasi Mahasiswa KKN, 2025) :

:



Gambar. 3.1 (a) Pemaparan materi pelatihan wordwall yang dilakukan oleh ibu dosen pendamping kepada para peserta pelatihan; (b) Pelaksanaan praktek game wordwall yang dilakukan oleh guru paud di balai desa jabaran.



Gambar. 2 (a) Pembagian buku game wordwall yang akan diberikan kepada bunda paud tunas cendekia; (b) Praktik mahasiswa game wordwall pada anak usia dini di pos paud tunas cendekia



Gambar. 3 (a) Diskusi materi selanjutnya game wordwall bersama guru paud dan mahasiswa; (b) guru mempratekkan game wordwall pada anak usia dini di pos paud tunas cendeki



Gambar. 5 (a) Mahasiswa membantu guru-guru untuk melaksanakan praktik permainan wordwall kepada anak-anak TK dharma wanita; (b) Penutupan dan mengevaluasi seluruh kegiatan pelatihan wordwall yang diadakan dibalai Desa Jabaran

Pembahasan

Hasil pelatihan Wordwall menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kompetensi guru PAUD dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran digital. Berdasarkan data evaluasi, sebelum pelatihan hanya 30% guru yang mengetahui platform Wordwall dan mampu mengoperasikannya, namun setelah pelatihan persentase tersebut meningkat menjadi 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu secara efektif menjembatani kesenjangan literasi digital di lingkungan pedesaan (Aisyah et al., 2023).

Dari sudut pandang perkembangan anak, keterampilan sosial seperti bekerja sama, bergiliran, serta kemampuan mengekspresikan emosi secara positif meningkat secara nyata. Permainan yang disediakan oleh Wordwall memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD berbasis pengalaman langsung dan partisipatif (Clements, 2002; Stephen

& Edwards, 2017). Guru merasa media ini membantu anak lebih cepat mengenali emosi dan bereaksi terhadap lingkungan sosialnya secara sehat.

Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, guru-guru di wilayah desa dapat secara cepat mengadaptasi teknologi digital dalam proses belajar-mengajar, asalkan diberikan pendampingan dan ruang praktik yang memadai. Temuan ini sejalan dengan penelitian Subiyakto et al. (2021) yang menyatakan bahwa kunci sukses dalam adopsi teknologi pendidikan terletak pada intervensi yang berkelanjutan dan kolaboratif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan memiliki kemampuan untuk mengurangi kesenjangan digital yang sebelumnya menjadi masalah besar. Guru lebih percaya diri dalam mengembangkan jenis pembelajaran berbasis permainan yang berbeda Subiyakto et al. (2021). Mereka mampu membuat kegiatan seperti kuis, pencocokan gambar, roda keberuntungan, dan teka-teki silang yang sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini. Guru mengatakan bahwa anak-anak menjadi lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam kelas. Terlihat juga peningkatan keterampilan sosial seperti bekerja sama, bergiliran, dan mengungkapkan emosi secara positif. (Clements, 2002; Stephen & Edwards, 2017).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pelatihan Edugame Wordwall sebagai bentuk pemberdayaan desa dalam bidang pendidikan dan teknologi digital telah memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini membekali guru PAUD di desa dengan keterampilan dalam menggunakan platform digital interaktif yang mudah diakses dan digunakan. Wordwall terbukti menjadi media yang efektif untuk merancang pembelajaran berbasis permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Melalui pendekatan edugame, anak usia dini lebih mudah mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, berbagi, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam kegiatan belajar yang dirancang secara kolaboratif. Selain itu, ekspresi emosi anak dapat terfasilitasi melalui berbagai jenis permainan yang mendorong mereka untuk mengenali dan mengungkapkan perasaan secara positif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini sangat relevan dan diperlukan, terutama di wilayah desa yang mulai beradaptasi dengan era digital. Dengan adanya dukungan pelatihan semacam ini, guru-guru PAUD di desa dapat lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran, sekaligus meningkatkan kualitas interaksi belajar yang berdampak langsung pada perkembangan anak. Program ini diharapkan dapat menjadi contoh replikasi di desa-desa lain sebagai bagian dari pembangunan pendidikan yang merata dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA) atas dukungan moril dan fasilitas yang diberikan. Selanjutnya pada Pemerintah Desa Jabaran dan Lembaga PAUD setempat atas kerja sama dan sambutan hangatnya.. Dosen Pembimbing dan Tim pengabdian, atas arahan dan pendampingannya. Para guru PAUD dan peserta pelatihan, atas antusiasme dan partisipasinya serta seluruh Pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interest with respect to the authorship and publication of this article.

REFERENCES

- Aisyah, S. dkk. (2023). *Digital Literacy Learning Module Improves Knowledge of Healthy Food in Indonesian PAUD Students*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 11(1), 31–42. DOI:10.23887/paud.v11i1.55120
- Clements, D. H. (2002). *Computers in Early Childhood Mathematics*. Contemporary Issues in Early Childhood.
- Grady, J. S., et al. (2019). *Emotions in storybooks: A comparison of storybooks that represent ethnic and racial groups in the United States*. Psychology of Popular Media Culture, 8(3), 207-217. <https://doi.org/10.1037/ppm0000185>
- Nasution, C. A., et al. (2025). *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran PAUD: Dampaknya Terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, Dan Emosional*. JIPIPI, 2(1), 44–47. DOI:10.31004/h7cgst17
- Putri, & C. (2021). *Transformasi Lingkungan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan PAUD Undiksha, 9(3), 408–415. DOI:10.23887/paud.v9i3.38491
- Rakhmat, R. A., dkk. (2024). *Rancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif pada TK*. Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi, 10(1).
- Stephen, C., & Edwards, S. (2017). *Young Children Playing and Learning in a Digital Age: A Cultural and Critical Perspective*. Routledge.
- Subiyakto, A., dkk. (2021). *Assessing Mobile Learning System Performance in Indonesia*. arXiv.
- Toda, A. M., et al. (2020). *Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy*. arXiv.