

---

## **Sosialisasi Penggunaan *Games* Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah dengan *Wordwall* di TK Ar Rahmah**

Iis Dewi Lestari<sup>1</sup>, Riko<sup>2</sup>, Fibria Anggraini Puji Lestari<sup>3</sup>

Prodi Teknik Informatika, Uninversitas Indraprasta PGRI

E-mail: <sup>1</sup>[Iisdewi\\_lestari@yahoo.co.id](mailto:Iisdewi_lestari@yahoo.co.id), <sup>2</sup>[riko@unindra.ac.id](mailto:riko@unindra.ac.id), <sup>3</sup>[fibria981@gmail.com](mailto:fibria981@gmail.com)

---

### **Abstrak**

#### **Sejarah Artikel**

Diterima : 02 Oktober 2022

Disetujui : 06 Desember 2022

Dipublikasikan : 15 Desember 2022

---

**Kata kunci:** Sosialisasi, *Games* edukasi, Huruf Hijaiyah, *Wordwall*

Tujuan kegiatan PKM yang dilakukan oleh tim dosen di TK Ar Rahmah adalah untuk melakukan sosialisasi kepada guru-guru agar dapat menggunakan *games* edukasi mengenal huruf Hijaiyah dengan *Wordwall*. Metode pelaksanaan dilakukan dengan tiga tahap. Pertama, memberikan sosialisasi kepada guru-guru di TK Ar Rahmah dalam pembuatan *Wordwall*; kedua, mengawasi guru dalam penerapan *games* edukasi dengan *Wordwall*; dan ketiga melakukan evaluasi dari hasil penggunaan *Wordwall*. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru di TK Ar Rahmah sangat antusias dalam mengenal, mempelajari, dan menggunakan *Wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran di masa pandemi. Simpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru lebih kreatif dan inovatif dengan mencoba media pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk digunakan di kelas. Saran untuk pihak sekolah sebaiknya dapat memfasilitasi kebutuhan guru dalam menggunakan *games wordwall* baik dari laptop maupun jaringan internet agar pembelajaran dapat berjalan efektif.

### **Abstract**

**Keywords:** *socialization, games, education, hijaiyah letters, wordwall*

*The online learning process in kindergarten during the pandemic requires creativity and innovation so that teachers can make learning fun for students. Because, providing online teaching to kindergarten students is not an easy job. Based on this condition, the team of lecturers conducted socialization to teachers at Ar Rahmah Kindergarten school so that they could use educational games to recognize Hijaiyah letters with Wordwall. The implementation method is carried out in three stages. First, providing socialization to teachers at Ar Rahmah Kindergarten in making Wordwalls; second, supervising teachers in the application of educational games with Wordwall; and third, evaluate the results of using Wordwall. The result of this community service activity is that teachers at Ar Rahmah Kindergarten are very enthusiastic in recognizing, learning, and using Wordwalls as an alternative learning media during the pandemic. In addition, students look interactive during learning activities. However, parental assistance is needed in using these educational games.*

---

## **PENDAHULUAN**

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. Tk Ar Rahmah semenjak pandemi covid 19 hanya menggunakan media *whatsapp group* dan youtube dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Tentunya harus ada inovasi dari guru dalam membangun

pengajaran yang inovatif. Salah satunya adalah penggunaan *wordwall*. Banyaknya ragam media yang dapat digunakan oleh anak di bangku Taman Kanak-kanak untuk mengenal huruf. Tentunya dibutuhkan media yang menarik yang dapat menstimulasi, melatih kemampuan membaca anak. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyimpulkan media pembelajaran anak di bangku Taman Kanak-Kanak yang menggunakan *software* harus lebih mengutamakan kemampuan mengenal huruf dan bunyi (Kusumawati & Widayati, 2018). Terkait dengan ragam pembelajaran juga harus dapat melatih siswa untuk memecahkan masalah, mengerjakan tugas, dan mengemukakan pendapat salah satunya melalui pembelajaran program pembelajaran *based learning*. Melalui ragam pembelajaran yang dipilih oleh guru dengan tepat merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran (Huda & Ulfa, 2022). Perkembangan teknologi di era 21 sangatlah pesat, kegiatan tatap muka tidaklah menjadi hal yang utama dalam kegiatan pembelajaran, untuk mengurangi tingkat kejenuhan baik siswa maupun guru sehingga dibutuhkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dengan penggunaan *e-learning*, (Wardani et al., 2018). *Game* edukasi memiliki kelebihan antara lain dalam visualisasi dan permasalahan nyata. Melalui *game* edukasi dapat mengasah logika dan pemahaman yang sangat dalam bagi pengguna *game*. *Game* edukasi mampu menunjang proses pendidikan (Vitianingsih, 2016).

Kelebihan lain dari *games* edukasi adalah adanya gambar atau animasi yang dapat diingat lebih cepat oleh anak dibandingkan pembelajaran yang konvensional. Melalui *games* edukasi dengan menampilkan animasi yang menarik bagi peserta didik tentunya diiringi dengan memunculkan pertanyaan yang jauh lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Desain yang ditampilkan dalam *games* edukasi memiliki tombol-tombol yang harus digunakan oleh pengguna *games*, dibutuhkan logika, kehati-hatian, kecermatan dan mengatur strategi agar pengguna mampu menjawab pertanyaan dalam *games* edukasi dengan tepat. *Games* edukasi dengan aplikasi android tentunya juga sangat tepat digunakan kepada siswa dalam pembelajaran online, melalui *games* edukasi ini maka siswa dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifannya pada saat pembelajaran berlangsung (N.A, 2014). Tentunya melalui *games* edukasi dapat melatih peserta didik untuk cepat dalam berpikir, analisa dan strategi dalam menjawab disertai dengan *sound* yang dimunculkan *games* edukasi menambah semangat dalam menjawab pertanyaan bagi pengguna *games*. Berdasarkan permasalahan di atas maka tim dosen memfokuskan untuk mengadakan sosialisasi kepada guru TK Ar Rahmah untuk menggunakan *wordwall* suatu *games* edukasi dalam mengenal huruf hijaiyah kepada anak di bangku TK. Pembelajaran yang efektif di bangku taman kanak-kanak tentunya dibutuhkan pengelolaan teknologi yang efektif dan efisien agar informasi yang diberikan kepada siswa dapat pula menjadi bahan pengetahuan sesama guru dalam meningkatkan pengetahuannya dengan *knowledge management*. Diperlukan pemanfaatan dan peningkatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya melalui integrasi teknologi dan *knowledge management* (Dewi Driyani, 2015). Melalui kegiatan pengabdian masyarakat kepada guru TK Ar Rahmah tentunya dapat memberikan kontribusi kepada guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran guru dengan menerapkan *games* edukasi kepada

peserta didiknya. Hal ini tentunya akan memberikan alternatif pemecahan siswa dalam mengatasi kejenuhan belajar selama pandemi. Pembelajaran menggunakan games edukasi tentunya dilakukan harus memiliki beberapa tahapan atau perencanaan yang disiapkan antara lain konten apa yang ingin disajikan, media atau aplikasi apa yang akan digunakan serta memproduksi konsep tersebut untuk menjadi sebuah game edukatif. Tentunya dengan games edukatif seiring dengan inovasi dalam pembelajaran yang dituntut era saat ini agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran (Tri Nugroho Budi Santoso, 2021).

Mitra kerja sama pengabdian masyarakat kami yaitu guru di TK Ar rahmah Jakarta Selatan. Permasalahan yang muncul adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring mengakibatkan beraneka ragam permasalahan yang terjadi, seperti motivasi yang rendah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring, media pembelajaran yang membosankan bagi orang tua murid dan peserta didik. Serta kurangnya keterampilan guru dalam menguasai ragam media pembelajaran yang inovatif. Talizaro dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam rangka menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, melalui media pembelajaran yang tepat maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Pembelajaran di taman kanak-kanak tentunya menganut prinsip bermain sehingga kegiatan di sekolah harus dengan aktivitas bermain yang menyenangkan untuk bebas berekspresi, berkarya maupun berkomunikasi (Maryatun, 2017). Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan memahami media apa yang tepat digunakan dalam rangka memenuhi kegiatan pembelajaran dengan peserta didik dan guru mengetahui bagaimana cara mengatasi kejenuhan (Talizaro, 2018).

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan tim dosen dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan melakukan observasi, sosialisasi dan pengawasan kepada guru di TK Arrahmah untuk mengetahui kegiatan belajar dari rumah secara *online* terkait media pembelajaran yang digunakan oleh para guru dalam situasi pandemi covid 19. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kepada guru-guru TK Ar Rahmah pada bulan April-Juli 2021. Sedangkan alat yang digunakan untuk sosialisasi ini berupa handphone dan laptop. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan dilapangan kondisi siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan serta kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru secara *online*. Tahap sosialisasi dilakukan kepada guru untuk memberikan solusi dari pemecahan masalah yang terjadi dilapangan tentang penggunaan *games* edukasi mengenal huruf hijaiyah menggunakan *wordwall*. Pada kegiatan sosialisasi maka guru mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang menggunakan games edukasi dnegan menggunakan *wordwall*. Tiap guru harus menggunakan laptop masing-masing pada saat sosialisasi berlangsung agar mampu langsung diterapkan. Setelah itu melakukan monitoring atau pengawasan memaksimalkan guru untuk

membuat games edukasi dengan *wordwall* sampai bisa digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat diterima oleh siswa dan orang tua.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perijinan dilakukan beberapa kali untuk dapat melakukan kegiatan PKM di lokasi mitra yaitu kepada Kepala Sekolah di TK Ar Rahmah . Pada bulan Maret 2021, Kemudian mitra memberikan izin dan membuka pintu yang lebar terbuka dengan kedatangan kami sebagai tim dosen untuk melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di tengah kondisi pandemi covid 19. Sosialisasi dilakukan dengan mengadakan pertemuan di sekolah yang dihadiri guru-guru TK A dan B Arrahmah. Pertemuan dengan guru dan kepala sekolah dilakukan dengan menetapkan protokol kesehatan. Observasi di lakukan pada bulan Maret -April 2021 untuk mengamati kegiatan pembelajaran siswa di TK Ar Rahmah. Hasil observasi diketahui bahwa guru TK Arrahmah menggunakan wag dan youtube dalam kegiatan pembelajaran di tengah pandemi covid. Selain itu, guru pun melakukan kunjungan ke rumah siswa agar adanya tatap muka interaksi dan guru secara langsung dengan persetujuan kedua belah pihak tanpa adanya paksaan. Dari hasil observasi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran bagi siswa di taman kanak-kanak pada saat pandemi dibutuhkan kreativitas yang tinggi agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik serta tetap semangat dan termotivasi untuk mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru. Untuk itu, media wag dan youtube dirasa masih kurang dalam merangsang motivasi belajar siswa di tingkat taman kanak-kanak karena sifatnya kurang adanya timbal balik atau interaksi kurang efektif. Berdasarkan hal tersebut, tim dosen memberikan solusi untuk menggunakan *games* edukasi dalam mengenal huruf hijaiyah dengan *wordwall*. Penggunaan *games* edukasi kepada siswa diharapkan mampu mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan kreativitas guru. Sosialisasi diberikan kepada guru-guru untuk dapat dipahami dan digunakan dalam pembelajaran *online*. Hal ini juga senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ujang dan Haryanto yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan games edukasi harus dapat dilakukan dalam jangka waktu yang lama untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan games edukasi. Tenaga pendidik sudah selayaknya mau mencoba dan menganalisis beragam games edukasi sebagai alternatif pembelajaran sebagai pemanfaatan suatu produk tersebut agar tetap berjalan sehingga pembelajaran dengan games edukasi dapat diambil manfaat dan kelebihannya dalam proses pemanfaatan teknologi(Ujang Nendra Pratama, 2017).



**Gambar 1.** Hasil observasi pada saat siswa menerima pembelajaran secara daring

Dari hasil analisis yang kami lakukan maka tim melakukan kegiatan sosialisasi kepada guru-guru tentang penggunaan Games edukasi mengenal huruf hijaiyah dengan *wordwall* di TK Ar Rahmah. Dengan kondisi tersebut, tim melakukan kegiatan sosialisasi secara tatap muka dengan protokol kesehatan kepada guru di TK Arrahmah. Dalam pembelajaran daring dibutuhkan adanya kolaborasi untuk belajar mandiri dengan adanya umpan balik antara guru dan siswa yang memanfaatkan jaringan internet dan dibutuhkan simulasi serta banyaknya permainan agar mudah diterima oleh siswa. Dalam hal ini, tim dosen memberikan sosialisasi kepada guru-guru tentang penggunaan games edukasi mengenal huruf hijaiyah dengan *wordwall*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Maghfiroh yang menyebutkan bahwa hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan *wordwall* mengalami peningkatan yang signifikan. Keaktifan siswa lebih meningkat dengan menggunakan *wordwall* (Maghfiroh, 2018). Games edukasi diberikan kepada siswa di Taman Kanak-Kanak tentunya sangatlah tepat karena media yang ditampilkan sangatlah beraneka ragam, mulai dari adanya penataan gambar yang jelas dan berwarna, adanya suara atau yang dihasilkan pada aplikasi *wordwall* tersebut tentunya membangun semangat siswa dalam menjawab pertanyaan pada games edukasi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada bulan April-Juli 2021 sebagai berikut:

1. Sosialisasi penggunaan games edukasi mengenal huruf hijaiyah dengan *wordwall* kepada Guru TK Ar Rahmah pada bulan Juli 2021 secara tatap muka.
2. Tim memberikan tahapan pembuatan games edukasi yaitu dengan membuka *wordwall.net* secara *online* kemudian registrasi terlebih dahulu. Setelah daftar membuat akun *wordwall*, selanjutnya guru yang sudah memiliki akun klik gabung untuk menggunakan aplikasi *wordwall*.
3. Tahapan berikutnya dengan klik aktivitas lalu membuat soal terlebih dahulu disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada tampilan *wordwall* terdapat beragam pilihan gambar yang disesuaikan dengan materi ajar.

4. Setelah tersedia dalam folder huruf hijaiyah maka dilakukan *setting* tugas yang disesuaikan dengan kebutuhan guru, waktu pembagian tugas dan link yang akan dibagikan kepada siswa.
5. Orang tua murid harus memiliki kerjasama dengan guru pada saat link dibagikan karena siswa butuh pendampingan dalam mengerjakan soal melalui *wordwall*.
6. Setelah siswa melakukan pengerjaan soal maka akan nampak urutan hasil skor yang tersedia sehingga siswa dapat mengetahui nilai secara langsung setelah menjawab soal melalui *wordwall*. Guru pun langsung dapat memperoleh nilai siswa tanpa harus mengoreksi kembali.



**Gambar 2.** Foto kegiatan sosialisasi *games* edukasi mengenal huruf hijaiyah dengan *wordwall* bersama guru TK Ar Rahmah

Pada saat kegiatan sosialisasi *games* edukasi menggunakan *wordwall*, pemilihan materi sudah ditentukan bersama-sama yaitu dengan mengenal huruf hijaiyah. Tentunya guru dapat membuat ragam *games* lainnya setelah berhasil menerapkan *wordwall* dengan mengenal huruf hijaiyah. Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh guru di TK A dan TK B. Dukungan dari kepala sekolah tentunya menjadi penyemangat para guru untuk mengikuti kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh tim dosen. Guru TK Ar Rahmah cenderung cepat dalam memahami dan mengoperasikan pembuatan *games* edukasi.

**Tabel 1.** Daftar Hadir Kegiatan Sosialisasi Games Edukasi Menggunakan Wordwall

No	Nama Guru	Kelas
1	Ibu Nunung	Guru TK A
2	Ibu Ipah	Guru TK A
3	Ibu Zaitun	Guru TK A
4	Ibu Ninik	Guru TK B
5	Ibu Erma	Guru TK B

---

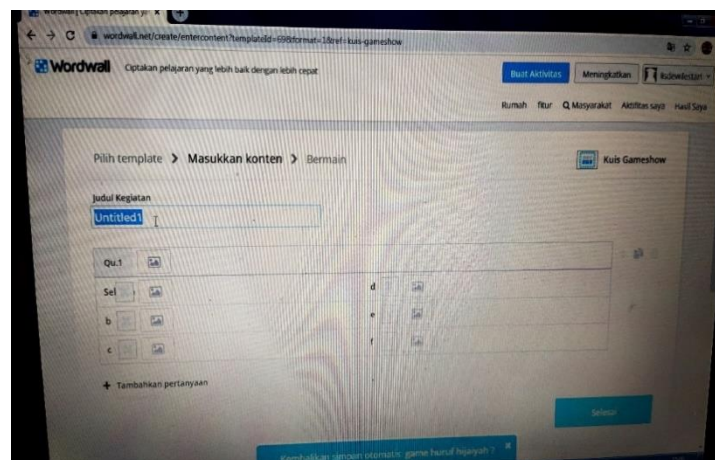
6	Ibu Ati	Guru TK B
7	Ibu Neneng	Guru TK B

---

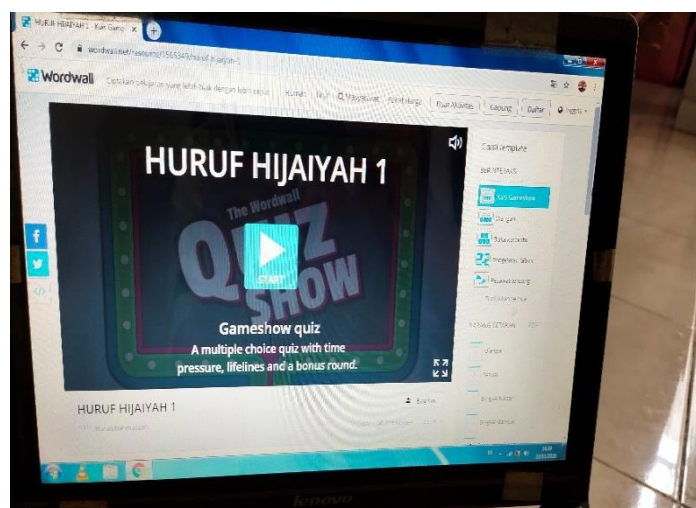


**Gambar 3** Foto kegiatan sosialisasi *games* edukasi menggunakan *wordwall*

Pada tahapan ini target luaran kita adalah sebagai berikut guru dapat mengenal, memahami dan menggunakan *games* edukasi *wordwall* kepada peserta didik di tengah pembelajaran daring. Guru dapat lebih kreatif, inovatif dan terampil dalam menggunakan media *wordwall* yang menyajikan ketepatan dalam menjawab dan memahami materi bagi peserta didik dengan terobosan baru ditengah pandemi agar tidak membosankan. Luaran lain dari kegiatan ini adalah dapat dijadikan wacana untuk melanjutkan kegiatan ini dengan melakukan penelitian. Dan dapat menghasilkan artikel atau jurnal dari hasil sosialisasi yang kami lakukan untuk dipublikasikan kepada masyarakat luas tentang penggunaan *games* edukasi dengan menggunakan *wordwall*.



**Gambar 4.** Tampilan setelah membuka situs *wordwall.net* untuk mengawali pembuatan soal mengenal huruf hijaiyah



**Gambar 5.** Tampilan Games edukasi mengenal huruf hijaiyah menggunakan *wordwall*

Pada penggunaan *games* edukasi tentunya, guru harus memiliki jaringan internet yang stabil dan fasilitas laptop yang harus mendukung dalam penggunaan *wordwall*. Selain itu, siswa harus memiliki kuota internet agar mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan menggunakan *wordwall*. Pendampingan orang tua murid juga sangat penting dalam terlaksananya games edukasi yang diterapkan dalam pembelajaran mengingat siswa masih belum mampu dalam mengoperasikan *handphone* untuk menjawab *games* edukasi.

## PENUTUP

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat kepada guru di TK Ar Rahmah disimpulkan bahwa : Guru TK Ar rahmah sangat antusias dalam mempelajari games edukasi dengan *wordwall* sebagai bentuk alternatif kegiatan pembelajaran di masa pandemi. Siswa menjadi lebih interaktif dan dapat mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran dimasa pandemi dengan bantuan kerjasama orang tua murid untuk mengoperasikan *games* edukasi *wordwall*. Sarana dan fasilitas yang harus mendukung *games* edukasi dengan *wordwall* adalah *smartphone* dan kuota internet untuk dapat mengakses *wordwall.net*. *Games* edukasi mengenal huruf hijaiyah dengan *wordwall* memberikan kreatifitas dan inovasi para guru TK Arrahmah dengan bantuan kerjasama orang tua murid agar games edukasi dapat berjalan efektif dengan hasil yang memuaskan bagi siswa, guru dan orang tua murid.

Untuk meningkatkan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen di lingkungan TK Ar Rahmah sebaiknya semua guru sudah dapat menggunakan *games* edukasi dalam pembelajaran di masa pandemi untuk mengatasi kejenuhan. Dengan penggunaan *games* edukasi sebaiknya orang tua murid dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas *smartphone* mendampingi siswa ketika *games* edukasi tersebut digunakan. Sebaiknya pihak sekolah dapat



memberikan pelatihan lanjutan untuk meningkatkan kualitas mengajar guru yang lebih efektif bagi siswa di taman kanak-kanak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada mitra kami TK Ar-Rahmah yang sudah memberikan waktu dan tempat untuk melaksanakan kegiatan PKM dan menyelesaikan kegiatan ini dengan tepat waktu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Driyani, D. M. (2015). MODEL PEMBELAJARAN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK BERBASIS WEB. *Orbith*, 11(3), 161–166.
- Huda, C., & Ulfa, M. F. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Organ Gerak Manusia dan Hewan Tema 1 subtema 3 Dengan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 SD 2 Burikan Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Journal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 3(2), 1–12.
- Kusumawati, & Widayati, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Bunyi Huruf Melalui Media Papan Pintar Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 65 Surabaya. *Jurnal Paud Teratai*, 71.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Maryatun, I. B. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 41–47.
- N.A, R. A. (2014). Game Edukasi Pengenalan Warna Sebagai Media- Pembelajaran Anak Usia Prasekolah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 6(1), 30. <https://doi.org/10.15294/jte.v6i1.3573>
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Nugroho Budi Santoso, K. N. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran di Masa Pandemi. *Ecodunamika*, 4 No.1.
- Ujang Nendra Pratama, H. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.
- Wardani, D. ., Toenlie, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13–18.