

WORKSHOP PENGGUNAAN *LEARNING APPS* DAN *WORD WALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BAGI GURU

Hayani Wulandari¹, Nauroh Nazhifah², Hasna Ainnur Azizah³, Rina Nur Sholihatunnisa⁴, Wina Windiyanti Andriyani⁵

^{1,2}PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia

^{3,4,5}PGPAUD, Universitas Pendidikan Indonesia

email: hayaniwulandari@upi.edu

Abstract: The application of interactive learning media to improve the learning experience for children can be through introducing technology to early childhood. A strategy for teachers to develop this understanding and ability is that teachers can take part in training regarding digital learning media. Training regarding learning media was held at TK Yos Sudarso Purwakarta with the learning media used were *Learning Apps* and *Wordwall*. Methods uses in this training are Andragogy method with 3 stages, namely Planning, Implementation, and Evaluation. The results of this service ran smoothly, the learning media training participants were able to understand and complete the training activities well and succeeded in creating digital games using the *Learning Apps* and *Word Wall platforms*. Participants gave positive responses to the results of the training that had been carried out and hoped that the use of digital media could expand fun learning strategies in early childhood education.

Keywords: early childhood education; interactive learning media; digital technology

Abstrak: Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pengalaman belajar bagi anak dapat melalui pengenalan teknologi kepada anak usia dini Strategi untuk guru mengembangkan pemahaman dan kemampuan tersebut, guru dapat mengikuti sebuah pelatihan mengenai media pembelajaran digital. Pelatihan mengenai media pembelajaran ini dilaksanakan pada di TK Yos Sudarso Purwakarta dengan media pembelajaran yang digunakan adalah *Learning Apps* dan *Wordwall*. Metode pengabdian ini menggunakan metode pelaksanaan dengan 3 tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Hasil dari pengabdian ini berjalan dengan lancar, para peserta pelatihan media pembelajaran dapat memahami dan menyelesaikan kegiatan pelatihan dengan baik serta berhasil membuat games digital menggunakan *platform Learning Apps* dan *Word Wall*. Peserta memberikan respon positif dari hasil pelatihan yang telah dilaksanakan dan berharap penggunaan media digital ini dapat memperluas strategi pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini; media pembelajaran interaktif; teknologi digital

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk menciptakan pengalaman awal yang akan berguna dalam mendukung keberhasilan pembelajaran seorang anak. Hal ini sejalan dengan urgensi yang diungkapkan oleh Tanu (2019) bahwa pendidikan pada usia dini memiliki peranan yang penting karena dalam masa ini, kemampuan berpikir, sikap kemandirian, kemampuan bersosialisasi, potensi, karakter serta kepribadian dasar anak yang positif dapat mulai terbentuk secara perlahan. Hal ini memperkuat tentang pentingnya pendidikan bagi seorang anak dalam rangka pembentukan awal terkait pribadi anak yang akan berpengaruh di masa yang akan datang.

Dalam menerapkan pendidikan yang berkualitas bagi anak tentu tidak lepas dari peranan seorang guru. Menurut Nadar, dkk (2021) mengungkapkan bahwa seorang guru harus dapat menguasai keterampilan dalam merancang perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan tema dan tahapan perkembangan usia anak agar pembelajaran yang diterapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak serta memberikan pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi anak. Namun pada kenyataannya, masih banyak ditemukan permasalahan mengenai keterbatasan guru dalam membuat rencana pembelajaran bagi anak usia dini.

Permasalahan dalam proses perancangan rencana pembelajaran bagi pembelajaran anak dapat ditinjau dari kenyataan di lapangan yang menunjukkan terbatasnya kemampuan seorang guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang bernilai edukatif sekaligus menyenangkan bagi

anak. Hasil penelitian Tijaniyah, dkk (2021) menunjukkan bahwa dalam merancang kegiatan pembelajaran, kemampuan guru dalam memperoleh informasi terkait pembuatan media pembelajaran yang interaktif untuk anak usia dini masih terbatas. Hal ini menyebabkan guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk menarik perhatian anak. Dengan adanya kondisi tersebut menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk membuat media pembelajaran variatif dan interaktif yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa.

Salah satu sarana yang dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yaitu dengan adanya penggunaan teknologi. Menurut Rasmani, dkk (2023) menyebutkan bahwa melalui media pembelajaran interaktif berbasis teknologi membuat proses pembelajaran di PAUD menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan lebih menarik serta menjadi lebih luas dalam memahami, merasakan seperti keadaan nyata, menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Hal ini juga sejalan dengan pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi yang diungkapkan oleh Eka Jayanti, dkk (2018) bahwa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang diungkapkan Rasmani, (2023) dapat dibuat oleh guru secara bebas tanpa terikat ruang dan waktu melalui adanya kemudahan berbagai *platform* media berbasis teknologi digital yang dapat diakses secara gratis sehingga melalui media ini pembelajaran anak dapat berlangsung

menjadi lebih menarik antusias anak dalam memperoleh pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan media pembelajaran dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, memberikan pengalaman pada anak, mengatasi keterbatasan pengalaman, menyenangkan bagi anak, interaksi langsung dengan lingkungan, dan anak lebih aktif saat pembelajaran

Guru sebagai perencana media pembelajaran berbasis teknologi harus memiliki kemampuan untuk terus mengembangkan media tersebut secara inovatif. Guru juga senantiasa dituntut untuk dapat terus belajar dalam menggunakan teknologi agar dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif (Surahman et al., 2022). Dengan demikian, perlu adanya pelatihan mengenai pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada *website* atau aplikasi seluler yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran

Fokus pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian yaitu penerapan media pembelajaran interaktif pada jenjang PAUD menggunakan permainan edukatif berbasis *website*. Melalui fokus pelatihan tersebut maka keterbatasan guru dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran ini dapat diatasi. Pelatihan sejenis pernah dilakukan di beberapa lokasi, salah satunya yaitu kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Sinsuw & Sambul (2017) untuk meningkatkan kemampuan guru terkait penguasaan teknologi agar dapat menyusun rancangan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif.

Media interaktif yang disampaikan kepada guru pada pelatihan ini, yaitu media *Learning Apps* dan *Word Wall*. Media interaktif *Learning Apps* dan *Word Wall* merupakan permainan edukasi berbasis web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis dengan menyenangkan. *Learning Apps* merupakan suatu *website* yang memiliki fitur dan template sederhana dan beragam yang dapat digunakan guru dan anak dalam kegiatan pembelajaran (Uswatul Hasni et al., 2023). Fitur serupa juga terdapat pada media *Word Wall* yang memiliki berbagai menu permainan edukasi dengan berbagai tema, seperti media pembelajaran kuis, menjodohkan, memasang kata, dan lain sebagainya (Hasanah & Gudnanto, 2023). Permainan yang telah dibuat dalam kedua *website* ini dapat dibagikan ke berbagai *platform* seperti *google classroom*, *WhatsApp group*, dan lain sebagainya. Kedua aplikasi ini dapat diakses oleh guru maupun siswa sebagai media pembelajaran di kelas dengan aktivitas yang menyenangkan.

Guru TK Yos Sudarso Purwakarta sudah dapat menguasai dan merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, Beberapa guru belum terbiasa dalam membuat media pembelajaran digital yang bervariasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti terbatasnya akses terhadap sumber daya, kurangnya pelatihan yang memadai, dan kurangnya kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran digital.

TK Yos Sudarso Purwakarta menyadari pentingnya keterlibatan teknologi dalam dunia pendidikan. Sehingga sekolah berupaya mendukung guru dalam mengembangkan keterampilannya dalam merancang media pembelajaran digital. Oleh karena itu, tim

pengabdian dan mitra TK Yos Sudarso Purwakarta bekerja sama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan *platform* digital dalam penerapan dan perancangan media pembelajaran yang lebih efektif melalui adanya pelatihan berbasis workshop.

METODE

Kegiatan pengabdian mengenai tema implementasi teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini, dilaksanakan oleh tim pelaksana dengan menggunakan metode pelaksanaan penerapan IPTEKS, guna memberikan gambaran mengenai *E-learning platform Word Wall* dan *Learning Apps* yang dapat digunakan untuk menjadi salah satu media penunjang dalam pembelajaran anak usia dini. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin, 16 Oktober 2023 di ruangan kelas TK Yos Sudarso Purwakarta yang beralamat di Jl. Jalan Jendral Sudirman No. 45, Nagri Kaler, Nagri Tengah, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. dengan jumlah responden 1 Kepala Sekolah dan 5 orang guru TK Yos Sudarso Purwakarta.

Kegiatan pengabdian dirancang dalam bentuk pelatihan yang dikemas dalam bentuk kegiatan workshop. Proses dari kegiatan workshop terbagi dalam beberapa sesi, pertama tim melaksanakan pembukaan kegiatan, kemudian sesi penjelasan materi mengenai *E-learning platform Learning Apps* dan *Word Wall*, kedua sesi tanya jawab, selanjutnya sesi pelatihan *Learning Apps* dan *Word Wall* yang dilakukan oleh responden dan didampingi oleh tim pelaksana workshop serta diakhiri dengan evaluasi dan penutupan kegiatan. Dengan konsep ini diharapkan para guru dapat menguasai

teori dan praktek penggunaan *E-Learning*, sehingga dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Adapun tahap pelatihan dibuat dengan langkah-langkah berikut:

Perencanaan

Tim melakukan identifikasi masalah dan kebutuhan mitra dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pihak kepala sekolah dan tenaga pendidik di TK Yos Sudarso Purwakarta.

Pelaksanaan

Tim melaksanakan kegiatan pelatihan tentang praktik *E-learning platform wordwal* dan *Learning Apps* di TK Yos Sudarso Purwakarta.

Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui respons peserta terhadap kegiatan pelatihan. melalui link Gform.

PEMBAHASAN

Dalam Kegiatan pengabdian merupakan salah satu bentuk perwujudan dari tri dharma perguruan tinggi dibidang pengabdian kepada masyarakat. Menurut (Rummujib, 2021) kegiatan pengabdian merupakan salah satu program yang berkaitan dengan suatu aktivitas yang memiliki tujuan untuk membantu dan meningkatkan kualitas masyarakat atau kelompok tertentu. Kegiatan *workshop* ini membahas mengenai *platform* teknologi digital bernama *Learning Apps* dan *Word Wall*. Tujuan dari kegiatan workshop ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru terkait teknologi digital sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai suatu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini di kelas. Sebelum dilaksanakan pelatihan, para mahasiswa melakukan observasi dan wawancara ter-

lebih dahulu kepada guru-guru terkait kebutuhan guru yang berkaitan dengan pembelajaran anak usia dini. Hasil menunjukkan bahwa guru tertarik dengan media pembelajaran berbasis digital yang pernah diterapkan mahasiswa di dalam kelas.

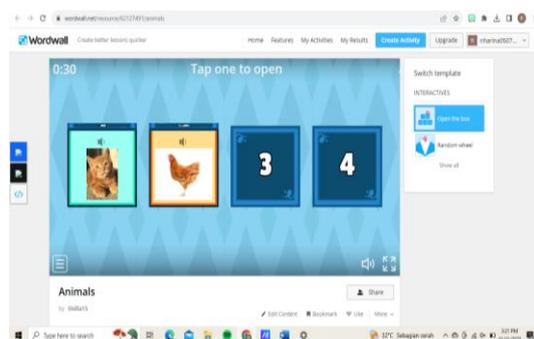
Kegiatan ini terbagi kedalam dua sesi yakni sesi penyampaian materi dan sesi pelatihan guru. Kegiatan workshop dimulai dengan agenda pembukaan, kemudian diikuti dengan sambutan dari Kepala Sekolah TK Yos Sudarso dan ketua pelaksana P3K UPI yang bekerjasama dengan TK Yos Sudarso Purwakarta, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan inti berupa sesi penyampaian materi dan sesi pelatihan.

Kegiatan inti yang dilakukan dalam kegiatan workshop ini yaitu terdiri dari sesi penyampaian materi mengenai *platform Learning Apps* dan *Word Wall* dan sesi pelatihan yang akan diikuti oleh seluruh peserta dengan dibimbing oleh beberapa mahasiswa yang bertugas menjadi tutor selama sesi pelatihan. Sesi penyampaian materi disampaikan secara langsung oleh Ketua P3K UPI yang bekerjasama dengan TK Yos Sudarso yang membahas mengenai gambaran umum terkait teknologi digital dan pentingnya menerapkan teknologi digital untuk pembelajaran anak usia dini. Kemudian dilanjutkan dengan pembahasan inti pertama mengenai *platform* digital bernama *Learning Apps*. Dalam pembahasan ini, pemateri menyampaikan secara detail mengenai tampilan *Learning Apps*, fitur-fitur yang tersedia, hingga langkah-langkah untuk membuat games digital dengan menggunakan *Learning Apps*. Adapun beberapa fitur *Learning Apps* yang didemonstrasikan dalam pematerian diantaranya fitur mencocokkan, mengelompokkan, dan menyusun kata.



Gambar 5. Sesi Pelatihan *Learning Apps* dan *Word Wall*

Setelah pembahasan mengenai *platform Learning Apps* selesai, pemateri menyampaikan pembahasan berikutnya mengenai *platform Word Wall*. Dalam pembahasan ini, pemateri juga menyampaikan secara rinci mengenai tampilan, fitur, serta langkah pembuatan games digital berbasis *Word Wall*. Fitur yang didemonstrasikan dalam *website Word Wall* ini yaitu fitur kuis dan tebak gambar. Secara keseluruhan, sesi pematerian berjalan dengan baik dan lancar karena kegiatan berlangsung secara interaktif dua arah antara pemateri dan peserta. Selain itu, peserta juga terlihat sangat antusias menyimak dan mengikuti langkah demi langkah cara menggunakan *Learning Apps* dan *Word Wall*. Sesi pematerian diakhiri dengan agenda tanya jawab antara peserta dan pemateri mengenai pembahasan yang telah disampaikan.



Gambar 6. Dokumentasi hasil akhir pembuatan games edukatif *Word Wall*



Gambar 7. Dokumentasi hasil akhir pembuatan games edukatif *Learning Apps*

Selanjutnya, kegiatan pengabdian diisi dengan sesi pelatihan guru terkait penggunaan *Learning Apps* dan *Word Wall*. Dalam sesi ini, terdapat tujuh mahasiswa yang mendampingi masing-masing guru dalam percobaan membuat games digital berbasis *Learning Apps* dan *Word Wall*. Selama sesi pelatihan berlangsung, guru-guru juga mulai menerapkan terkait pemahaman yang diperolehnya pada praktik langsung mengeksplor *platform Learning Apps* dan *Word Wall*. Adapun para mahasiswa yang menjadi tutor juga turut andil untuk melihat, mengarahkan, dan membimbing guru dalam pembuatan games digital dari *Learning Apps* dan *Word Wall*. Sesi pelatihan berjalan dengan baik dan interaktif antara tutor dengan guru, meskipun beberapa guru sempat mengalami kesulitan ketika sesi ini berlangsung. Kesulitan tersebut diantaranya seperti guru yang mengalami kendala pada perangkat laptopnya, dan kendala ketika akan membuat akun *Learning Apps* dan *Word Wall*. Namun dengan demikian, kendala tersebut dapat teratasi dengan bantuan mahasiswa yang menjadi tutor selama sesi pelatihan ini berlangsung.

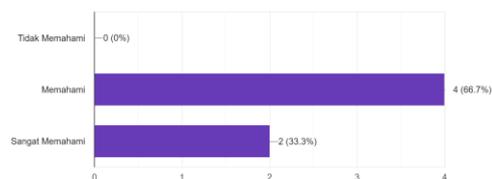
Indikator keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dapat diketahui dari hasil akhir guru dalam mencoba pembuatan games digital dari *Learning Apps* dan *Word Wall* dalam bentuk link games edukatif digital dari kedua plat-

form digital tersebut. Hasil akhir menunjukkan bahwa para peserta dapat memahami dan menyelesaikan kegiatan pelatihan dengan baik serta berhasil membuat games digital menggunakan *platform Learning Apps* dan *Word Wall*. Kegiatan ini juga diakhiri dengan sesi kesan pesan, penyerahan plakat ucapan terima kasih, dan dokumentasi antara guru-guru dan mahasiswa P3K.

Evaluasi dari hasil kegiatan workshop ini menunjukkan bahwa kegiatan workshop telah terlaksana dengan baik dan lancar, peserta kegiatan dalam workshop ini juga berhasil mengikuti kegiatan dari awal hingga selesai. Kesan pesan serta respon yang disampaikan peserta kepada para mahasiswa sangat positif. Hal ini dapat diketahui dengan diketahui dari hasil kuesioner. Pada kegiatan penelitian kuesioner digunakan pada tahap penerapan untuk mengukur kelayakan sesuatu yang telah dibuat atau dilaksanakan (Masturah, dkk, 2018). Hasil kuesioner ini menjabarkan terkait respon dan pemahaman guru yang berkaitan dengan pelatihan ini yang digambarkan melalui hasil diagram persentase respon guru-guru.

Hasil kuesioner terkait kemampuan guru dalam memahami kegiatan workshop penggunaan *Learning Apps* dan *Word Wall* dapat terlihat dalam gambar 8. Hasil menunjukkan bahwa dua guru memahami (33, 3%) dan 4 guru sangat memahami (66,7%).

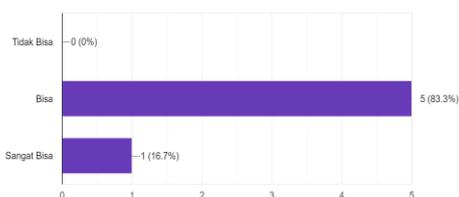
Apakah bapak/ibu guru dapat memahami materi kegiatan workshop penggunaan Learning Apps dan Wordwall untuk pembelajaran usia dini?
6 responses



Gambar 8. Hasil Kuesioner Pemahaman Guru

Hasil kuesioner terkait kemampuan guru dalam membuat akun *Learning Apps* dan *Word Wall* dapat terlihat dalam gambar 9. Hasil menunjukkan bahwa lima guru bisa (83,3%) dan 1 guru sangat bisa (16,7%).

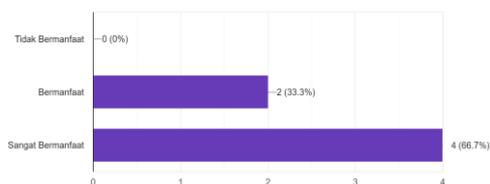
Apakah bapak/ibu guru dapat membuat akun Learning Apps dan Wordwall?
 6 responses



Gambar 9. Hasil Kuesioner Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Akun

Hasil kuesioner terkait penilaian guru mengenai penggunaan *Learning Apps* dan *Word Wall* sebagai media pembelajaran anak usia dini dapat terlihat dalam gambar 10. Hasil menunjukkan bahwa dua guru memberikan penilaian bermanfaat (33,3%) dan 4 guru memberikan penilaian sangat bermanfaat (66,7%).

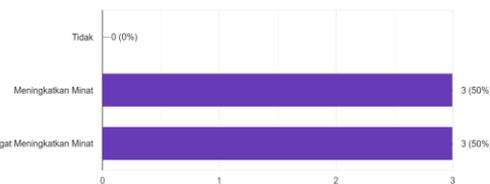
Bagaimana penilaian bapak/ibu guru mengenai pelatihan penggunaan Learning Apps dan Wordwall sebagai media pembelajaran anak usia dini?
 6 responses



Gambar 10. Hasil Kuesioner Penilaian Guru Terhadap Kegiatan Pelatihan

Hasil kuesioner terkait peningkatan minat guru dalam mengembangkan teknologi digital sebagai media pembelajaran anak dapat terlihat dalam gambar 11. Hasil menunjukkan bahwa tiga guru memberikan respon meningkatkan minat (50%) dan 3 guru memberikan respon sangat meningkatkan minat (50%).

Apakah pelatihan ini dapat meningkatkan minat bapak/ ibu guru dalam mengembangkan teknologi digital sebagai media pembelajaran anak?
 6 responses



Gambar 11. Hasil Kuesioner Peningkatan Minat Guru

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh guru-guru, kegiatan pelatihan yang dilaksanakan mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan baru bagi guru dalam mengembangkan teknologi digital sebagai media pembelajaran anak. Selain itu, berdasarkan keterangan terkait kesan pesan yang diberikan guru menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan penjelasan yang sangat baik dan mudah dimengerti serta waktu dalam pelaksanaan pun berjalan dengan efektif. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat memberikan inspirasi bagi guru untuk menerapkan dan mengembangkan teknologi digital yang menarik dan menyenangkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

SIMPULAN

Pengabdian berupa pelatihan media digital *Learning Apps* dan *Wordwall* pada guru di TK Yos Sudarso Purwakarta berjalan dengan lancar. Peserta memberikan respon positif dari kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, para peserta dapat memahami dan menyelesaikan kegiatan pelatihan dengan baik serta berhasil membuat games digital menggunakan *platform Learning Apps* dan *Word Wall*. Dari hasil workshop dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini

mampu memberikan pemahaman dan pengetahuan baru bagi guru dalam mengembangkan teknologi digital sebagai media pembelajaran anak usia dini. Kegiatan pelatihan media digital ini dapat menjadi acuan dalam memperluas strategi pembelajaran yang menyenangkan serta relevan dengan perkembangan zaman dalam pendidikan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih ditunjukkan kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diantaranya kepada Dosen Pembimbing Lapangan P3K PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, TK Yos Sudarso Purwakarta, serta kepada seluruh panitia dari mahasiswa P3K UPI yang bertugas di TK Yos Sudarso.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka Jayanti, W., Eva, M., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 98–104. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v2i2.56>
- Hasanah, U., & Gudnanto. (2023). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 17(2), 73–84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17650>
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Nadar, W., Yuni, Y., & Hardiyanto, L. (2021). Peningkatan Kualitas Kompetensi Guru PAUD: Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 1(1), 38–45. <https://doi.org/10.37640/japd.v1i1.945>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Riduwan, A. (2016). Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Perguruan Tinggi. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi Dan Keuangan)*, 3(2), 95. <https://doi.org/10.24034/j25485024.y1999.v3.i2.1886>
- Rummujib, H. (2021). Aplikasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat LPPM Universitas Nurdin Hamzah Berbasis Mobile. *Jurnal Karya Informatika (KARTIKA)*, 44–49.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110.
- Surahman, Rahmani, R., Radiana, U., & Saputra, A. I. (2022). Peran Guru

- Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Kubu Raya.* 03(04), 376–387.
- Tijanayah, T., Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(1), 105–112. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i1.2068>
- Uswatul Hasni, Rizki Surya Amanda, Akhmad Fikri Rosyadi, Sri Indriani Harianja, & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Learning Apps* untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3). <https://doi.org/10.51214/00202303691000>
- Widayati, W., Utami, S., & Tobing, V. (2022). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Guru Paud Bina Tunas Bangsa Lidah Wetan Lakarsantri. ... *Jurnal Pengabdian Pada ...*, 5(4), 195–200. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/6291>