



# Optimalisasi Guru PAUD melalui Penerapan *Digital Game Based Learning* (DGBL) dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di PAUD An-Naba Kota Pagar Alam

Siti Aminah<sup>1\*</sup>, Desi Puspita<sup>1</sup>, Lesi Anggraini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Institut Teknologi Pagar Alam, Jl. Masik Siagim, no.75 Simpang Mbacang, Kel. Karang Dalo, Kec. Dempo Tengah, Kota. Pagar Alam, Indonesia, 31520

\*Email korespondensi: [si.aminah701@gmail.com](mailto:si.aminah701@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history

Received: 21 Sep 2025

Accepted: 16 Oct 2025

Published: 30 Nov 2025

### Kata kunci:

Anak Usia Dini;

Literasi;

Numerasi;

Permainan.

## ABSTRAK

**Background:** Permainan atau *game* adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan aturan tertentu untuk memperoleh melatih keterampilan, kesenangan atau mengisi waktu luang untuk mencapai tujuan tertentu. *Game* edukasi juga dapat diterapkan dalam dunia Anak Usia Dini merupakan masa penting untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal baik dari sisi fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional dan moral. Pembelajaran berdiferensiasi dapat diimplementasikan pada salah satu pelajaran penting untuk anak usia dini, yaitu pengenalan literasi dan numerasi, hanya saja tim pendidik masih merasakan kekurangan metode dalam pembelajaran numerasi dan literasi. **Metode:** Kegiatan ini dilakukan di PAUD An-Naba kota Pagar Alam dengan jumlah peserta sebanyak 10 orang guru dengan melakukan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan kegiatan, perancangan teknologi yang akan digunakan, pendampingan dan implementasi, serta evaluasi. **Hasil:** Pada kegiatan ini para pendidik dapat membuat *game* edukasi menggunakan *Educaplay* dan juga *Wordwall* yang dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan layanan pendidikan berupa media pembelajaran. **Kesimpulan:** Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di PAUD An-Naba Pagar Alam telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi pendidik maupun peserta didik. Melalui kegiatan ini, tim pelaksana berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga dapat memberikan pelayanan pembelajaran di PAUD An-Naba khususnya pada implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada penggunaan *Digital Game Based Learning* (DGBL).

## ABSTRACT

**Background:** Games are activities carried out by an individual or a group of people under certain rules to develop skills, gain enjoyment, or fill leisure time to achieve specific goals. Educational games can be applied in Early Childhood Education (ECE) to support children's optimal growth and development in physical, linguistic, cognitive, social, emotional, and moral aspects. Differentiated learning can be implemented in one of the essential lessons for early childhood, namely literacy and numeracy introduction. However, educators still experience a lack of effective methods for teaching literacy and numeracy. **Method:** This activity was conducted at PAUD An-Naba, Pagar Alam City, involving 10 teachers as participants. The implementation consisted

of several stages, including needs analysis, technology design, mentoring and implementation, as well as evaluation. **Result:** In this activity, educators were able to create educational games using *Educaplay* and *Wordwall*, which enhanced teachers' skills in providing educational services through interactive learning media. **Conclusion:** The Community Service Program (PKM) at PAUD An-Naba Pagar Alam was successfully implemented and had a positive impact on both teachers and students. Through this program, the implementing team succeeded in improving teachers' knowledge and skills in applying creative, interactive, and enjoyable learning methods aligned with early childhood characteristics. This, in turn, enhanced the quality of teaching services at PAUD An-Naba, particularly in implementing differentiated learning through *Digital Game Based Learning* (DGBL).



© 2024 by authors. Lisensi Jurnal Solma, UHAMKA, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license.

## PENDAHULUAN

Abad ke-21 telah diwarnai oleh era revolusi industri 4.0, yang secara bertahap mengubahnya menjadi zaman keterbukaan dan globalisasi. Perubahan akan hadinya abad ke-21 ini mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari, terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan di Indonesia masih memiliki tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikannya agar dapat menghasilkan generasi yang unggul dalam berbagai bidang, sehingga mampu bersaing secara global. Sehingga Peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta mampu berkolaborasi lintas disiplin ilmu (Chusna et al., 2024). Pembelajaran abad 21 membawa perubahan yang signifikan, termasuk kompetensi yang perlu dikembangkan siswa (Aminah, 2024). Pemerintah melakukan pembaruan pada sistem pembelajaran dengan mengubah kurikulum untuk menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di masa depan. Upaya ini berfokus pada peningkatan pengetahuan, mendorong guru untuk terus mengembangkan inovasi dalam bahan ajar (Yadi & Aminah, 2023). Hal ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal (Anggraini, 2022).

Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik menggunakan media tertentu (Sokhibah & Komalasari, 2015). Pendidikan anak usia dini sebagai fase pertama dalam sistem pendidikan formal juga terpengaruh oleh perkembangan ini (Husain, 2025). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang menyangkut seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Santika, 2022). Anak usia dini merupakan individu yang berada dalam fase perkembangan paling pesat dan krusial (Englelllys & Anshori, 2023). PAUD An-Naba Pagar Alam merupakan salah satu lembaga Pendidikan yang telah berdiri selama 4 tahun. PAUD An-Naba saat ini mempunyai 10 guru dan lebih dari 50 siswa, jumlah ini meningkat dibanding tahun sebelumnya. Perkembangan jumlah siswa di PAUD An-Naba Pagar Alam tidak terlepas dari meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan sedari dini (Rachmawati et al., 2024).

Dalam konteks peningkatan layanan pendidikan di PAUD An-Naba Pagar Alam, penerapan pembelajaran berdiferensiasi dapat menjadi strategi efektif untuk menciptakan proses pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Pembelajaran berdiferensiasi adalah suatu pendekatan pedagogis yang berorientasi pada upaya pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik secara individual, dengan memperhatikan perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar masing-masing anak. Pendekatan ini dapat diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi *game* edukasi sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar anak. Melalui permainan edukatif digital, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan serta menerima umpan balik secara real time. Penerapan media digital berbasis permainan interaktif dapat memperkuat proses pembelajaran pada anak usia dini (Wati et al., 2025). Dengan demikian, penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui integrasi teknologi *game* edukasi di PAUD An-Naba dapat meningkatkan mutu layanan pembelajaran serta mendukung perkembangan anak secara optimal.

Kegiatan pembelajaran pada PAUD An-Naba saat ini masih dilakukan dengan menggunakan media papan tulis, kertas dan juga buku. Salah satu pelajaran yang diberikan kepada siswa adalah numerasi dan literasi (Dilasari et al., 2025). Salah satu implementasi dari pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran menggunakan *Digital Game Based Learning*, dengan sumber belajar alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid-murid dan guru (Kurniawan et al., 2022). *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaannya (Damayanti et al., 2024). Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan *soft skills* guru dan meningkatkan layanan pembelajaran pada PAUD An-Naba serta memberikan pengalaman baru dengan belajar menggunakan *Digital Game Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman literasi dan numerasi. Pada kegiatan ini dihasilkan produk media pembelajaran berupa *Digital Game Based Learning* dengan menggunakan *platform wordwall* dan *educaplay*. *Educaplay* dan *Wordwall* merupakan *platform* yang sesuai digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena keduanya menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif, bahasa, serta motorik anak. Melalui fitur-fitur yang tersedia, guru dapat merancang kegiatan belajar yang menarik, adaptif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

*Platform Educaplay* dan *Wordwall* merupakan alat yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini karena keduanya menyediakan aktivitas interaktif yang menarik serta sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik anak. Penggunaan *Wordwall* dapat menstimulasi kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui permainan edutainment (Agustriana & Wahyuni, 2025), dan pada penelitian (Ayu et al., 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital *Educaplay* menawarkan peluang yang signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## MASALAH

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa mitra menghadapi permasalahan berupa rendahnya minat anak dalam mempelajari literasi dan numerasi serta keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai

(humaida & suyadi, 2021) sebagaimana ditunjukkan pada (Gambar 1) yang diambil sebelum kegiatan PKM dilaksanakan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berdiferensiasi, yaitu pendekatan yang menyesuaikan materi, metode, dan penilaian dengan tingkat kesiapan, minat, serta gaya belajar masing-masing anak (aminah et al., 2024; dhiniati et al., 2023; fitriani & fajriana, 2025). Dalam penerapannya, guru memberikan dukungan sesuai kebutuhan peserta didik dan mengembangkan bahan ajar yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran (rochah & karmila, 2023; anggraini, 2022).



**Gambar 1.** Proses pembelajaran PAUD An-Naba

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang menekankan pada keterlibatan aktif guru PAUD An-Naba dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan program, hingga tahap refleksi dan evaluasi. Pendekatan PAR dipilih karena dinilai mampu menciptakan proses pembelajaran kolaboratif antara tim pelaksana dan mitra, sehingga solusi yang dihasilkan lebih kontekstual dan berkelanjutan. Melalui metode ini, PAUD An-Naba tidak hanya menjadi objek kegiatan, tetapi turut berperan sebagai subjek yang aktif dalam proses perubahan sosial. Dalam konteks kegiatan ini, pendekatan PAR digunakan untuk menggali kebutuhan guru terkait pengembangan media pembelajaran digital, merancang kegiatan pelatihan secara partisipatif, serta melakukan evaluasi bersama terhadap hasil implementasi program (Ishaq et al., 2025).

Pada kegiatan ini, kali ini akantim PKM melaksanakan pemberdayaan guru di PAUD An-Naba Kota Pagar Alam dalam pembelajaran berdiferensiasi dengan anggota dari 3 dosen (1 ketua, 2 anggota), serta dibantu oleh 2 orang mahasiswa pihak dari PAUD An-Naba sebagai peserta terdiri dari 10 orang guru. Kegiatan ini dilaksanakan dalam jangka waktu 6 bulan. Dimulai sejak 20 Maret 2025, dan kegiatan pelatihan untuk pemberdayaan guru dilaksanakan pada 8 September 2025 dengan empat tahapan, yaitu:

### Tahap Analisis Kebutuhan

1. Identifikasi ruang lingkup. Pada tahap awal analisis, dilakukan identifikasi pada tujuan yang akan dicapai pada program pengabdian masyarakat pemula, yaitu dengan menerapkan digital *game base learning* dalam proses pembelajaran. Pada tahapan ini, tim PKM menggunakan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA), yaitu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan dan



pengembangan program di suatu wilayah. Metode ini melibatkan masyarakat, dalam hal ini guru PAUD An-Naba Kota Pagar Alam secara aktif dalam proses identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program pendidikan anak usia dini dan pendidikan dasar.

2. Studi Literatur. Pada tahapan ini, pengusul melakukan studi literatur mengenai pembelajaran berdiferensiasi dan *Digital Game Based Learning* yang dapat membantu implementasi pada pembelajaran di PAUD An-Naba Kota Pagar Alam. Landasan literatur dapat bersumber dari jurnal artikel ataupun buku yang membahas mengenai pembelajaran berdiferensiasi dan *Digital Game Based Learning*.
3. Pengumpulan Data. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan bahan pertimbangan tim pengusul dalam menyusun materi dan merancang *Digital Game Based Learning* yang akan dibuat oleh guru PAUD An-Naba Kota Pagar Alam. Data yang dikumpulkan berupa foto, dokumen sekolah, proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta data guru dan murid PAUD An-Naba Kota Pagar Alam. Partisipasi dan peran aktif mitra dalam memberikan informasi yang dibutuhkan selama proses pengumpulan data.

### **Tahap Perancangan**

Pada tahap ini, dilakukan proses persiapan dan perancangan teknologi yang direkomendasikan sebagai upaya penyelesaian masalah yang dialami mitra, sebagai berikut:

1. Penyusunan Materi Pembelajaran Berdiferensiasi. Pada penyusunan materi pembelajaran berdiferensiasi yang akan diberikan adalah prinsip-prinsip, aspek dan manfaat dari pembelajaran berdiferensiasi. Penyusunan materi ini dilakukan oleh tim sesuai dengan kegiatan pengabdian yang pernah dilakukan.
2. Perancangan *Digital Game Based Learning*. Pada langkah ini, tim PKM membuat langkah-langkah dalam membuat *game* edukasi dengan menggunakan *platform game* pendidikan. Adapun *software* yang digunakan, adalah *Educaplay* dan *Wordwall*. Tim PKM merancang *game* interaktif agar dapat diberikan kepada siswa PAUD An-Naba.

### **Tahapan Pembimbingan dan Implementasi**

Pada tahap ini dilakukan pembimbingan, pendampingan dan implementasi, yaitu:

1. Pematerian Pembelajaran Berdiferensiasi. Materi Pembelajaran Berdiferensiasi yang diberikan meliputi (1) fokus pada siswa, merupakan pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan, minat dan gaya belajar siswa, (2) Fleksibilitas, guru harus mampu menyesuaikan metode pengajaran dan kegiatan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa. (3) Penilaian berkelanjutan, melakukan asesmen yang berkelanjutan untuk memahami pemahaman siswa dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan hasil belajar. (4) Pengajaran yang responsif, guru siap melakukan perubahan strategi pengajaran berdasarkan hasil penilaian formatif. Selain prinsip, para peserta juga akan diberikan materi mengenai aspek dalam pembelajaran berdiferensiasi yang terdiri dari konten atau isi/materi pembelajaran, proses yang akan dilakukan dan produk yang didapat dari hasil penilaian dalam memahami materi pelajaran.

2. Pelatihan pembuatan *Digital Game Based Learning*. Pada kegiatan ini, peserta diberikan materi terlebih dahulu mengenai bagaimana mengembangkan bahan ajar, terutama untuk anak pendidikan usia dini dan dasar. Pelatihan diberikan dengan mempelajari menu yang ada pada platform *game*. Selanjutnya dimulai dengan pendaftaran akun pada *educaplay* dan *wordwall*, dilanjutkan dengan pemilihan jenis *game* yang akan dibuat sesuai dengan materi yang akan diberikan oleh guru kepada siswa.

### Tahapan Evaluasi

Tahap ini dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* yaitu menyebarkan kuesioner. Tahapan ini dilakukan untuk menggali informasi mengenai pemahaman dan keterampilan guru sesuai dengan topik pengabdian yang dilakukan pengusul. *Pretest* dilakukan kepada guru, agar tim pengusul mengetahui sejauh mana pengetahuan yang didapatkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui bahwa materi dan pelatihan yang telah diberikan dapat meningkatkan *soft skills* para guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan bahan ajar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pengabdian ini yang ditunjukkan pada ([Gambar 2](#)), tim pkm memberikan pemaparan tentang pembelajaran berdiferensiasi, *game* edukasi untuk anak usia dini serta pembuatan *Digital Game Based Learning* (DGBL) menggunakan *wordwall* dan *educaplay* untuk guru PAUD An-Naba Pagar Alam pada tanggal 8 September 2025. Hasil dari pelatihan ini, guru lebih memahami teori pembelajaran berdiferensiasi dengan menerapkan *game* pada literasi dan numerasi serta lebih mudah memberikan materi dan siswa menyukai cara belajar yang berbeda dari biasanya.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Kegiatan PKM

### Peningkatan Keterampilan Guru

Dari kegiatan ini, guru diberikan pemahaman mengenai pembelajaran berdiferensiasi dan *game* edukasi untuk anak usia dini, selain itu diberikan juga pembuatan *digital game learning* dengan menggunakan platform *educaplay* dan juga *wordwall*. Pada kegiatan ini para guru berhasil membuat beberapa *game* literasi dan numerasi dengan beberapa fitur yang ada di *educaplay* dan juga *wordwall* seperti yang ditunjukkan pada ([Gambar 3](#)). Dari persentase pembuatan *game*, para peserta pelatihan menyatakan 95% mudah menggunakan kedua platform untuk pembelajaran di PAUD An-Naba.



**Gambar 3.** Game Literasi dan Numerasi dengan *wordwall*

Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa guru di PAUD An-Naba Pagar Alam mampu mengembangkan media pembelajaran digital berbasis permainan interaktif menggunakan *platform Wordwall* dan *Educaplay* untuk mendukung pembelajaran literasi dan numerasi anak usia dini. Pada *platform Wordwall*, guru merancang dua jenis permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk aspek literasi, digunakan template anagram, yaitu permainan menyusun huruf menjadi kata yang benar, sehingga anak dapat belajar mengenali huruf dan meningkatkan kemampuan membaca awal secara menyenangkan. Sementara itu, untuk aspek numerasi, digunakan template kuis yang meminta anak menebak angka berdasarkan jumlah objek yang ditampilkan, melatih kemampuan berhitung dan pengenalan bilangan.

Selain itu, guru juga berhasil mengembangkan media pembelajaran melalui *platform Educaplay* dengan dua kategori permainan, yaitu *game literasi* dan *game numerasi*, gambar 4 yang merupakan *game* yang dibuat menggunakan template alphabet. Permainan ini mendorong anak untuk aktif mengenali huruf dan angka melalui aktivitas interaktif yang menarik. Penerapan kedua *platform* ini sejalan dengan prinsip *Active Learning*, yaitu anak terlibat langsung dalam proses belajar melalui kegiatan bermain yang edukatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital, tetapi juga memperkuat implementasi pembelajaran aktif berbasis *Digital Game Based Learning (DGBL)* di lingkungan PAUD An-Naba.



**Gambar 4.** Game Literasi dengan *educaplay*

## Evaluasi Kegiatan

Pada kegiatan ini dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur tingkat pemahaman, keterampilan, serta kepuasan guru terhadap materi dan pelatihan yang diberikan. Sebelum kegiatan dimulai, tim PKM dari Institut Teknologi Pagar Alam membagikan kuesioner kepada guru peserta pelatihan untuk diisi sebagai data awal. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebesar 22,8% guru belum memahami secara mendalam konsep pembelajaran berdiferensiasi serta penggunaan *platform Wordwall* dan *Educaplay* dalam pembuatan media pembelajaran digital. Namun, setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, hasil *posttest* meningkat signifikan menjadi 90,8%, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru terhadap materi yang telah disampaikan.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang dirancang dengan pendekatan *Digital Game Based Learning* (DGBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru pada aspek pedagogik dan teknologi. Guru tidak hanya memahami teori pembelajaran berdiferensiasi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara praktis melalui pembuatan *game* literasi dan numerasi berbasis digital. Hasil ini sekaligus memperkuat pentingnya penerapan metode pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) untuk mendukung pengembangan profesionalisme guru di era pembelajaran digital.

**Tabel 1.** Hasil evaluasi kegiatan

No	Pertanyaan	<i>Pretest</i> (%)	<i>Posttest</i> (%)
1	Pemahaman tentang konsep Pembelajaran Berdiferensiasi	47,6	88,9
2	Pemahaman tentang konsep <i>game</i> edukasi	66,7	98,2
3	Manfaat <i>game</i> edukasi	68,4	94,7
4	Pengalaman menggunakan <i>Educaplay/Wordwall</i>	0	89,7
5	Langkah membuat <i>game</i> di <i>Educaplay</i>	0	89,8
6	Jenis <i>game</i> di <i>Wordwall</i>	0	90,5
7	Perbedaan <i>Educaplay &amp; Wordwall</i>	0	87,7
8	Aplikasi <i>game</i> edukasi dalam literasi & numerasi	0	86,9
Rata-rata persentase		22,8	90,8

Berdasarkan hasil rekapitulasi evaluasi peserta yang disajikan pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pemahaman guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi melalui penggunaan *Digital Game Based Learning* (DGBL) bagi peserta didik usia dini di PAUD An-Naba Kota Pagar Alam.

## KESIMPULAN

Kegiatan Optimalisasi *Digital Game Based Learning* (DGBL) dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di PAUD An-Naba Kota Pagar Alam bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi melalui pemanfaatan



media digital yang interaktif dan kontekstual. Melalui pelatihan pembuatan *game* literasi dan numerasi berbasis *Wordwall* dan *Educaplay*, guru berhasil mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Kegiatan ini memberikan implikasi positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru, khususnya dalam penggunaan teknologi pembelajaran, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar anak di kelas. Selain itu, kegiatan ini berkontribusi terhadap terbentuknya budaya inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan PAUD An-Naba sebagai langkah strategis dalam meningkatkan mutu layanan pendidikan anak usia dini secara berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Direktorat Riset, Teknologi dan Pengabdian kepada Masyarakat Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi RI yang telah memberikan dana pengabdian pada tahun anggaran 2025. Tak lupa pula kami sampaikan terima kasih kepada P3M Institut Teknologi Pagar Alam dan juga mitra kerja sama PAUD An-Naba Kota Pagar Alam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustriana, N., & Wahyuni, D. (2025). Stimulasi Kemampuan Berbahasa melalui Kegiatan Edutainment “*Wordwall*” untuk Anak Usia Dini. 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.871>
- Aminah, S. (2024). Application C4 . 5 Algorithm Predicting Students’ Learning Styles Based on Somatic , Auditory , Visual , and Intellectual. 8(4), 2164–2171.
- Anggraini, L. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Berita Menggunakan Model Aptitude Treatment Interaction (Ati). Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 7(2), 133–141. <https://doi.org/10.32696/jp2bs.v7i2.1570>
- Ayu, M., Erita, Y., & Movitaria, M. A. (2025). Development of *Educaplay* Learning Media Based on Problem Based Learning in Elementary School Students’ Science Learning. 11(9), 53–62. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i9.11964>
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, 4(4), 1. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Damayanti, N. A., Febrianti, M., Sidauruk, T., Kurniasih, K., Mahya, V. A., & Virgin, S. (2024). Pemanfaatan Sampah Daur Ulang Menjadi Alat Permainan Edukatif Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini. 8(4), 4171–4181. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- Dilasari, A. P., Ani, H. N., Salukh, A., & Hakim, M. B. (2025). Pentingnya Literasi dan Transformasi Digital untuk Pembelajaran Pada SMP Negeri 1 Sarirejo. 2(1), 155–164. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i1.30428>
- Englellys, R. G., & Anshori, I. F. (2023). Pengembangan *Game* Edukasi Belajar Membaca Mengenal Huruf Melafalkan Bunyi Untuk Siswa Paud. E-Prosiding Teknik Informatika, 4(1), 215–226.
- Husain, I. A. (2025). Dampak *Game* Edukatif pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. 1, 46–56.
- Ishaq, M., Mubassir, A., Arifin, M. Z., & Saiful, M. (2025). Membangun Kesadaran Masyarakat Di Lingkungan Perkampungan Desa Transisi Kota : Pendekatan Participatory Action Research. NAAFI : JURNAL ILMIAH MAHASISWA, 2(1), 71–79. <https://doi.org/10.62387/naafijurnalilmiahmahasiswa.v2i1.117>

- Kurniawan, D., Rahmanita, U., Herawati, S. S., Bengkulu, S., Fatmawati, U., & Bengkulu, S. (2022). Problematika Sumber Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Islam, Sosial Dan Pendidikan*, 1(2), 35–42. <https://ejournal-insancendekia.com/index.php/HOME>
- Rachmawati, R., Hanom, I., & Sujana, N. (2024). Optimalisasi APE sebagai Sarana Edukasi Siswa PAUD melalui Pemberdayaan Industri Warga Ciganitri. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(1), 48–57. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i1.3518>
- Santika, G. D. (2022). Edu-Game Sebagai Media Pembelajaranxxc Pendidikan Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita 56. *Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat (TEKIBA)*, 1(2), 52–55. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v1i2.1620>
- Sokhibah, S., & Komalasari, D. (2015). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Melalui Bermain Bola Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–7.
- Wati, M., Hindarwati, M., Zulfa, M., Badry, A., & Iman, B. N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika di. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2, 323–334.
- Yadi, Y., & Aminah, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Jaringan Komputer berbasis Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual (SAVI). *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 277–286. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.21455>