

Pelatihan Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Menumbuhkan Literasi Digital di Era Pendidikan Berbasis Teknologi

Titin Kempa^{1*}, Jems Sopacua², Renny Souhoka³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi di Luar Kampus Utama Kabupaten Maluku Barat Daya, Universitas Pattimura, Kota Ambon, Provinsi Maluku, Indonesia.

Corresponding Email: sopacujems24@gmail.com^{1*}

Histori Artikel:

Dikirim 25 Januari 2026; *Diterima dalam bentuk revisi* 9 Februari 2026; *Diterima* 10 Maret 2026; *Diterbitkan* 10 Mei 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Pendidikan pada era digital menuntut sekolah dasar untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada penguatan literasi digital siswa sejak usia dini. Akan tetapi, penerapan pembelajaran berbasis teknologi di wilayah kepulauan masih menghadapi berbagai keterbatasan, baik dari segi penggunaan media digital maupun keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membangun literasi digital siswa sekolah dasar melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif menggunakan platform *Wordwall* di SD Kristen Patti, Kabupaten Maluku Barat Daya. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan edukatif dengan melibatkan 17 siswa sebagai subjek utama kegiatan. Pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan pembelajaran interaktif di kelas. *Wordwall* digunakan sebagai media utama dengan berbagai aktivitas permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan aktif siswa, antusiasme belajar, serta kemampuan mengikuti instruksi digital. Observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Wordwall* dan berani berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang sederhana dan kontekstual dapat diterapkan secara efektif meskipun dengan keterbatasan sarana. Penerapan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar digital yang bermakna bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan ini berimplikasi pada pentingnya pengembangan pembelajaran digital yang partisipatif dan berkelanjutan untuk menjembatani kesenjangan literasi digital di wilayah kepulauan.

Kata Kunci: *Wordwall*; Pembelajaran Interaktif; Literasi Digital.

Abstract

Education in the digital era requires elementary schools to develop learning processes that not only focus on cognitive achievement, but also strengthen students' digital literacy from an early age. However, the implementation of technology-based learning in island and remote areas remains limited, particularly in terms of digital media use and students' active participation. This community service program aimed to build elementary school students' digital literacy by applying interactive, game-based learning media through the *Wordwall* platform at SD Kristen Patti, Maluku Barat Daya Regency. The program employed a participatory and educational approach, involving 17 elementary school students as the primary participants. Activities were conducted through three stages—preparation, implementation, and evaluation—and carried out across three classroom learning sessions. *Wordwall* served as the primary learning medium, with educational game activities aligned to Indonesian Language, Mathematics, and Natural Science subject matter. The results indicated increased student engagement, learning enthusiasm, and ability to follow digital instructions throughout the learning process. Observational data showed that most students actively participated in learning activities, responded positively to the digital media, and demonstrated greater confidence in classroom interaction. These findings suggest that simple, context-specific digital learning media can be applied effectively even in schools with limited technological resources. The use of *Wordwall* provided meaningful digital learning experiences and supported the gradual development of students' digital literacy. This program underscores the importance of participatory and sustainable digital learning practices as a strategy to bridge digital literacy gaps in elementary schools located in island and remote areas.

Keyword: *Wordwall*; Interactive Learning; Digital Literacy.

1. Pendahuluan

Pendidikan pada era digital menuntut sekolah dasar untuk mengembangkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada penguatan keterampilan literasi digital sejak usia dini (Subawa *et al.*, 2024). Literasi digital menjadi kompetensi dasar karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, menggunakan, dan memaknai teknologi secara bertanggung jawab sebagai sarana belajar. Sejumlah kajian menyatakan bahwa penguatan literasi digital pada usia sekolah dasar berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan belajar mandiri, kemampuan berpikir kritis, dan adaptasi siswa terhadap lingkungan belajar digital. Pengenalan teknologi pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual berperan dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Ghufron *et al.*, 2024; Sari & Sari, 2018). Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran digital perlu dikembangkan secara terencana dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Meskipun urgensi literasi digital terus bertambah, penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar belum sepenuhnya merata, terutama di wilayah kepulauan dan daerah dengan keterbatasan akses terhadap pengembangan pendidikan. Di wilayah kepulauan, pembelajaran berbasis teknologi sering kali belum menjadi bagian dari aktivitas belajar siswa sehari-hari, sehingga penggunaan media digital masih bersifat terbatas dan belum terarah secara pedagogis. Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga ruang partisipasi aktif siswa relatif sempit. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta minimnya pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran (Ekaputra *et al.*, 2024). Kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 dan praktik pembelajaran di lapangan juga dipengaruhi oleh rendahnya penerapan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang kurang variatif cenderung membuat siswa bersikap pasif dan cepat mengalami kejenuhan, sehingga media digital yang dirancang secara interaktif dipandang sebagai salah satu strategi untuk memperluas peran siswa dalam proses pembelajaran (Akbar *et al.*, 2023). Penggunaan media digital interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang lebih visual, kolaboratif, dan menyenangkan (Mubarog *et al.*, 2025; Rosmalah *et al.*, 2023).

Kondisi serupa ditemukan di SD Kristen Patti, Kabupaten Maluku Barat Daya. Sekolah ini telah memiliki sarana dasar pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses listrik dan jaringan internet, akan tetapi penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran belum berjalan secara optimal. Proses belajar mengajar masih didominasi metode konvensional, sementara siswa memiliki keterbatasan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media pembelajaran digital yang bersifat edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan sarana belum secara otomatis menjamin terwujudnya pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang memadukan penggunaan teknologi dengan aktivitas belajar aktif di dalam kelas (Yuliatun *et al.*, 2024). Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah penerapan media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif, yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang menuntut keterlibatan langsung sehingga mampu meningkatkan fokus, motivasi, serta pemahaman konsep (Rosmalah *et al.*, 2023). Pendekatan berbasis permainan edukatif dinilai sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar karena memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pencarian, umpan balik langsung, dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Ali *et al.*, 2024; Rosmalinda *et al.*, 2025).

Wordwall merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis *web* yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, dan teka-teki edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Subawa *et al.*, 2024). Keunggulan *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaan, fleksibilitas konten, serta kebutuhan perangkat yang minimal, sehingga sesuai untuk diterapkan pada sekolah dengan keterbatasan sarana. Bagi siswa sekolah dasar, *Wordwall* memberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media digital dalam proses pembelajaran, sehingga mendukung pembentukan literasi digital secara bertahap dan kontekstual

(Hartadiyati & Haryanti, 2025). Akan tetapi, praktik penerapan *Wordwall* yang secara langsung menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam konteks pengabdian kepada masyarakat di wilayah kepulauan masih relatif terbatas. Sebagian besar kegiatan pengabdian yang ada belum secara khusus menekankan pada pemberian pengalaman belajar digital kepada siswa melalui media interaktif yang sederhana dan aplikatif, sehingga terdapat celah yang perlu diisi melalui kegiatan yang berorientasi langsung pada pengalaman belajar siswa di daerah kepulauan. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam membangun literasi digital siswa sekolah dasar di SD Kristen Patti, Kabupaten Maluku Barat Daya, sebagai upaya menjembatani kesenjangan antara potensi sarana yang tersedia dan praktik pembelajaran di kelas.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Kristen Patti, Desa Patti, Kecamatan Moa Lakor, Kabupaten Maluku Barat Daya dengan sasaran utama 17 siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dan edukatif, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan ruang kepada siswa agar terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas pembelajaran, mulai dari mengakses media digital, berinteraksi dengan konten, hingga merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh (Muslim, 2007). Pendekatan ini dipilih untuk memastikan keterlibatan langsung peserta serta efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam membangun literasi digital sejak dini.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran, ketersediaan sarana pendukung, serta karakteristik siswa. Hasil identifikasi tersebut dijadikan dasar dalam merancang aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Tim kemudian menyiapkan perangkat pembelajaran berupa materi ajar dan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam. Pemilihan materi didasarkan pada kesesuaiannya dengan kompetensi dasar dalam kurikulum sekolah dasar serta potensi materi untuk dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang mudah dipahami oleh siswa.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran interaktif dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan *Wordwall* sebagai media utama. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing dengan durasi ± 90 menit. Setiap sesi dirancang secara sistematis, dimulai dari kegiatan apersepsi, pengenalan media *Wordwall*, pelaksanaan aktivitas permainan edukatif, hingga diskusi dan refleksi bersama. Siswa diarahkan untuk mengikuti berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan konsep, dan teka-teki interaktif, yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, serta keterlibatan kognitif dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada siswa agar dapat menggunakan media digital secara tepat dan edukatif. Perangkat yang digunakan meliputi *laptop*, proyektor, akses internet sekolah, serta pengaturan tata letak kelas yang fleksibel untuk mendukung interaksi dan partisipasi siswa.

Pada tahap evaluasi, penilaian dilakukan melalui observasi langsung terhadap keaktifan, antusiasme, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi terstruktur yang memuat indikator literasi digital siswa, seperti kemampuan mengikuti instruksi digital, keterlibatan dalam aktivitas *Wordwall*, respons terhadap umpan balik, serta kemampuan menggunakan media digital secara tepat dan bertanggung jawab. Kriteria keberhasilan kegiatan ditetapkan berdasarkan meningkatnya partisipasi aktif siswa, tingginya antusiasme selama pembelajaran, serta respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Sebagai tindak lanjut, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam

menerapkan media pembelajaran digital interaktif secara berkelanjutan, sekaligus menjadi model penerapan media pembelajaran digital yang aplikatif dan kontekstual bagi sekolah dasar di wilayah kepulauan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di SD Kristen Patti dengan melibatkan 17 siswa kelas IV sebagai peserta utama. Fokus kegiatan adalah penerapan media pembelajaran digital interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membangun literasi digital di jenjang sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, masing-masing dengan durasi ± 90 menit, yang dirancang secara bertahap dan berkesinambungan. Pertemuan pertama difokuskan pada orientasi dan pengenalan media *Wordwall*, pertemuan kedua pada penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran tematik, dan pertemuan ketiga pada penguatan partisipasi, refleksi, serta evaluasi keterlibatan dan literasi digital siswa. Pembagian pertemuan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk beradaptasi secara bertahap dengan penggunaan media pembelajaran digital.

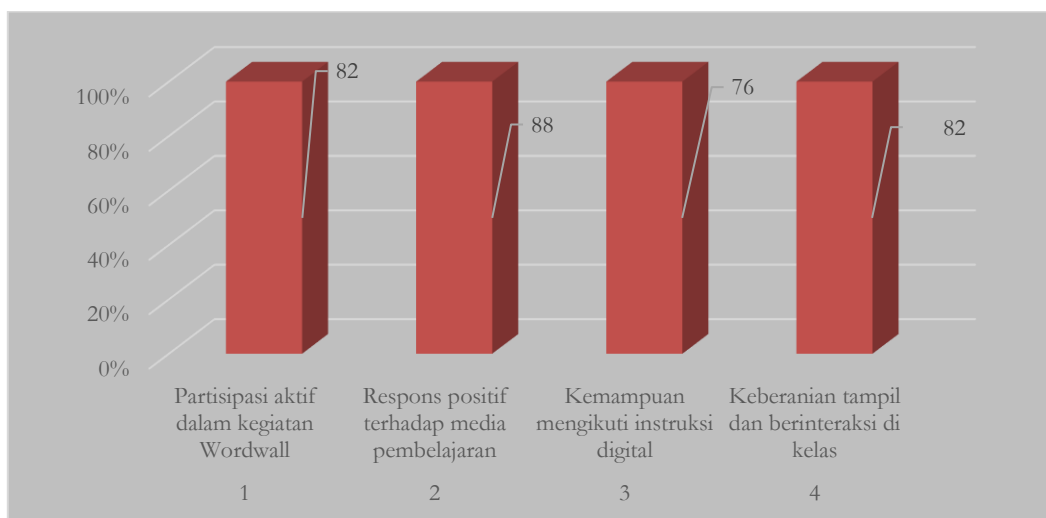
IPTEKS yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah *platform* pembelajaran digital *Wordwall*, yaitu aplikasi berbasis *web* yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan, roda keberuntungan, dan teka-teki tematik. Aktivitas *Wordwall* yang digunakan disesuaikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan Ilmu Pengetahuan Alam sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan pemilihan aktivitas yang didasarkan pada tingkat kesulitan materi dan potensi media dalam mendorong partisipasi aktif siswa. Perangkat pendukung yang digunakan meliputi satu unit *laptop* sebagai perangkat utama pengoperasian *Wordwall*, satu unit LCD proyektor, *tripod screen* proyektor, serta dukungan sumber listrik dan koneksi internet sekolah. Dari sisi perangkat lunak, kegiatan hanya memerlukan akses peramban internet tanpa instalasi tambahan, yang menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat diterapkan pada sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi tanpa memerlukan perangkat individual siswa.

Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas IV dengan sistem pembelajaran klasikal. *Wordwall* ditampilkan melalui layar proyektor sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran secara bersama-sama. Siswa tidak menggunakan perangkat individual, melainkan berinteraksi secara bergiliran melalui arahan fasilitator. Tata letak kelas dan pola interaksi dirancang untuk mendorong keterlibatan kolektif, diskusi, dan kerja sama antarsiswa. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Sebagian besar siswa aktif menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan keberanian untuk tampil ke depan kelas. Guru juga memberikan respons positif terhadap penggunaan *Wordwall* karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Observasi dilakukan secara terstruktur pada setiap pertemuan menggunakan lembar observasi yang memuat indikator partisipasi aktif, respons terhadap media, kemampuan mengikuti instruksi digital, dan keberanian berinteraksi. Hasil observasi disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlibatan dan Literasi Digital Siswa

No	Indikator Observasi	Jumlah Siswa (n=17)	Persentase (%)
1	Partisipasi aktif dalam kegiatan <i>Wordwall</i>	14	82
2	Respons positif terhadap media pembelajaran	15	88
3	Kemampuan mengikuti instruksi digital	13	76
4	Keberanian tampil dan berinteraksi di kelas	14	82

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan aktif dan respons positif terhadap pembelajaran berbasis *Wordwall*. Untuk memperjelas temuan, data observasi tersebut juga disajikan dalam bentuk grafik batang pada Gambar 1.



Gambar 1. Tingkat Keterlibatan dan Literasi Digital Siswa.

3.2 Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Aktivitas berbasis permainan dalam *Wordwall* memberikan stimulus visual dan interaktif yang mendorong siswa untuk berpikir, merespons, dan berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dalam tiga kali pertemuan memberikan ruang bagi siswa untuk beradaptasi secara bertahap dengan penggunaan media pembelajaran digital. Pada pertemuan awal, siswa masih menunjukkan sikap ragu dan bergantung pada arahan fasilitator, akan tetapi pada pertemuan berikutnya terlihat peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Peningkatan keterlibatan siswa merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran, karena keterlibatan aktif berkaitan langsung dengan proses pembentukan pemahaman konsep dan motivasi belajar (Nababan *et al.*, 2021). Media interaktif seperti *Wordwall* mampu mengubah posisi siswa dari penerima pasif menjadi subjek pembelajaran yang aktif dan responsif.

Dari perspektif literasi digital, kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada penggunaan teknologi, tetapi juga membangun pemahaman awal tentang penggunaan teknologi secara positif dan bertanggung jawab. Literasi digital pada jenjang sekolah dasar mencakup kemampuan mengenali informasi, merespons instruksi digital, serta menggunakan media teknologi untuk tujuan edukatif. Interaksi siswa dengan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar digital yang terarah, di mana teknologi tidak digunakan sebagai hiburan semata, melainkan sebagai alat pembelajaran yang memiliki tujuan pedagogis yang jelas. Temuan ini juga menunjukkan bahwa literasi digital tidak dapat dibangun melalui intervensi sesaat, melainkan memerlukan proses pembiasaan dan pengulangan yang terstruktur, sehingga siswa dapat memahami pola interaksi dengan media digital, aturan penggunaannya, serta fungsi teknologi sebagai sarana belajar. Hal ini penting untuk membentuk sikap positif siswa terhadap teknologi sejak usia dini.

Di wilayah kepulauan seperti Kabupaten Maluku Barat Daya, penggunaan *Wordwall* menunjukkan relevansi yang tinggi karena dapat dioperasikan dengan sarana yang terbatas. Ketiadaan perangkat individual tidak menjadi hambatan utama, karena pembelajaran tetap dapat berlangsung secara klasikal dengan dukungan satu perangkat utama dan proyektor. Hal ini menegaskan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi di daerah terpencil tidak harus bergantung pada infrastruktur yang mahal dan kompleks, melainkan pemilihan media yang tepat, sederhana, dan sesuai dengan kondisi sekolah justru menjadi kunci keberhasilan penerapannya. Akan tetapi, kegiatan ini juga mengungkap beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan awal

siswa dalam menggunakan media digital serta keterbatasan waktu pembelajaran. Beberapa siswa membutuhkan pendampingan lebih intensif pada tahap awal untuk memahami alur permainan dan instruksi digital, sehingga peran fasilitator dalam memberikan bimbingan bertahap menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Kendala tersebut menjadi catatan penting bahwa penerapan media pembelajaran digital perlu mempertimbangkan aspek kesiapan siswa, baik dari segi kognitif maupun psikologis.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pengabdian serupa yang lebih berfokus pada pelatihan guru atau pengenalan teknologi secara teoritis, kegiatan ini memiliki kekhasan pada keterlibatan langsung siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital akan lebih efektif apabila siswa diberikan pengalaman belajar langsung melalui interaksi dengan media digital, bukan hanya melalui pendekatan instruksional tidak langsung. Penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap keterlibatan belajar dan literasi digital siswa sekolah dasar di wilayah kepulauan. Kegiatan ini memiliki implikasi praktis dan akademis bahwa model pembelajaran digital yang sederhana, partisipatif, dan berkelanjutan dapat menjadi strategi alternatif untuk menjembatani kesenjangan pembelajaran di daerah dengan keterbatasan akses teknologi.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan *Wordwall* di SD Kristen Patti menunjukkan bahwa teknologi sederhana dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar serta dalam membangun literasi digital siswa secara kontekstual. Kegiatan dilakukan di satu ruang kelas dengan satu proyektor yang menampilkan aktivitas *Wordwall* ke *tripod screen*, sehingga seluruh 17 siswa dapat mengikuti pembelajaran secara bersamaan tanpa memerlukan perangkat individual. Pola pembelajaran klasikal ini mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara mandiri dalam penggunaan media digital sebagai sarana belajar.

Selama pelaksanaan, *Wordwall* digunakan untuk menyajikan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan mencocokkan, *anagram*, dan permainan kata yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan meningkatkan minat serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi. Pendampingan oleh tim pengabdian dan guru memastikan setiap siswa dapat menyelesaikan aktivitas dan memahami materi dengan baik, sementara sesi refleksi singkat di akhir kegiatan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka dan bagi guru untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran serta perkembangan keterlibatan dan literasi digital siswa. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa penerapan IPTEKS tidak selalu membutuhkan perangkat yang rumit dan mahal, melainkan dengan perencanaan dan bimbingan yang tepat, teknologi sederhana dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, partisipatif, dan berkelanjutan, sekaligus membekali siswa dengan literasi digital dasar yang diperlukan di era pendidikan berbasis teknologi.

5. Daftar Pustaka

- Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, Karuru, P., & Hamsiah. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Lastinia, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Ekaputra, F., Haryanto, Syahri, W., Afrida, & Miharti, I. (2024). Pelatihan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif melalui implementasi media interaktif Wordwall. *I-Com: Indonesia Community Journal*, 4(3), 1835–1842. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088>
- Ghufron, S., Nafiah, Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2024). Pelatihan dan pendampingan penyusunan soal Bahasa Indonesia dengan aplikasi Wordwall bagi guru-guru sekolah dasar. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.47679/ib.2024657>
- Hartadiyati, E., & Haryanti, W. (2025). Pemberdayaan guru SMPN 1 Singorojo Kabupaten Kendal melalui pelatihan Wordwall untuk mengoptimalkan pembelajaran interaktif. *Pelita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 138–147. <https://journal.kualitama.com/index.php/pelita>
- Jasmaniah, Zuhra, F., Rahma, Ekamaida, & Nur, F. M. (2025). *Pembelajaran STEAM di sekolah dasar: Integrasi sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika untuk pembelajaran abad 21* (D. Rifani, Ed.). Serasi Media Teknologi.
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 950–960. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Muslim, A. (2007). Pendekatan partisipatif dalam pemberdayaan masyarakat. *Aplikasia*, 8(2), 89–103.
- Nababan, G., Purba, J. E. L., & Aji, K. A. (2021). Mengukur keterlibatan siswa dalam pembelajaran online siswa kelas VII di Sekolah ABC pada pembelajaran matematika. *Jumadika*, 3(2), 100–109. <https://doi.org/10.30598/jumadikavol3iss2year2021>
- Nasution, F. R., Adlika, N. M., & Tampubolon, B. (2022). Analisis perhatian dan keterlibatan siswa pada pembelajaran geografi secara daring. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(1), 91–97. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i1.52321>
- Rosmalah, Hafid, A., & Hafid, H. (2023). Pelatihan penggunaan media Wordwall bagi guru SDN 17 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 204–210.
- Rosmalinda, D., Syarif, A., Risdalina, Pamela, I. S., Amnie, E., & Muliawati, L. (2025). Penguatan keterampilan digital guru melalui pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 6367–6374. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2809>
- Sari, P., & Sari, H. (2018). Pelatihan penggunaan metode Wordwall untuk meningkatkan kosa kata siswa di Desa Cening Kecamatan Malangke Barat Kabupaten Luwu Utara. *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 42–46.
- Subawa, I. G. B., Damayanti, L. E., & Mahendra, G. S. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembuatan game edukasi menggunakan Wordwall bagi guru sekolah dasar. *Proceeding Senadimas Undiksba*, 9, 785–790.

Yuliatun, T., Ekasari, A., Susanti, & Amaliah, K. (2024). Pelatihan microlearning berbasis gamification dengan Wordwall bagi guru SMP IT Ibnu Sina. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 3(2), 112–119.
<https://doi.org/10.55123/abdikan.v3i2.3533>