

**PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL
SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

Meirisa Sahanata^{1*}, Rosi Widia Asiani², Ega Dwi Syahputri³, Ayu Putri Pradani⁴

¹²³⁴*Program Studi Tadris Matematika, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia*
meirisasahanata@uinjambi.ac.id

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif merupakan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh tim dari Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Pengabdian ini diselenggarakan di sekolah yang telah menjalin kerja sama yang juga merupakan labor bagi calon-calon guru lulusan Fakultas Tarbiyah dan keguruan, yang menjadi subjek pengabdian ini adalah guru-guru di MTs Laboratorium Kota Jambi. Adapun tujuan pengabdian yang diselenggarakan ini adalah untuk memberi informasi mengenai bagaimana cara penggunaan wordwall dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga dapat menjadi solusi untuk menciptakan suatu pembelajaran interaktif dengan menjelaskan melalui materi dan praktek serta memberikan sebuah pembaharuan yang lebih menarik karena wordwall merupakan aplikasi edukasi diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penyampaian materi dari pemateri. Pemateri menjelaskan pengetahuan atau informasi mengenai wordwall secara teoritis dan selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan praktek langsung oleh peserta. Penjelasan teori disampaikan dengan menyajikan slide ppt dari pemateri sedangkan kegiatan praktek langsung dilaksanakan dengan peserta mempraktekan langsung dengan menggunakan perangkat dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan wordwall secara detail. Hasil yang diperoleh adalah para guru mengetahui inovasi terbaru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan para guru sudah dapat mengaplikasikan wordwall dengan mampu membuat materi ajar, media atau alat evaluasi sendiri dari aplikasi wordwall tersebut. Hal demikian dapat dilihat dari hasil wawancara sebelum kegiatan pengabdian diselenggarakan, menurut penjelasan beberapa guru masih banyak guru yang belum mengenal teori maupun praktek penggunaan wordwall, jika dipersentasekan guru yang belum mengenal wordwall sekitar 95%. Setelah adanya kegiatan pengabdian dengan melakukan pelatihan penggunaan wordwall secara keseluruhan guru yang mengikuti kegiatan pengabdian memahami teori dan mampu mempraktikkan wordwall dalam pembelajaran. Dampak positif dengan adanya kegiatan pengabdian ini adalah terjalin eratny kerjasama antara tim pengabdian dalam hal ini dosen prodi tadris matematika dan mitra pengabdian yakni MTs Laboratorium kota Jambi, selain itu juga kegiatan ini bisa dijadikan jembatan untuk mempromosikan kampus, program studi matematika khususnya.

Kata kunci: *Pengabdian, Pelatihan, Pembelajaran interaktif, Wordwall*

Abstract

Training on the use of wordwall applications as a means of creating interactive learning media is a community service organized by a team from the Tadris Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. This service is held in schools that have established collaborations which are also labor for prospective teachers who are graduates of the Tarbiyah Faculty and teacher training, the subjects of this service are teachers at MTs Laboratorium Jambi City. The purpose of this service is to provide information about how to use wordwall in preparing learning media so that it can be a solution for creating interactive learning by explaining through material and practice and providing a more interesting update because wordwall is an educational application that is expected to attract interest. students in the learning process. The method used in this service is the delivery of material from the presenter. The speaker explains the knowledge or information about the wordwall theoretically and then proceeds with direct practical activities by the participants. The theory explanation is delivered by presenting ppt slides from the presenters, while the practical activities are directly carried out with participants practicing directly using the device by following the steps for using the wordwall in detail. The results obtained are that teachers know the latest innovations regarding the use of interactive learning media and teachers can already apply wordwall by being able to make teaching materials, media or self-evaluation tools from the wordwall application. This can be seen from the results of interviews before the service activities were held, according to the explanations of several teachers there were still many teachers who were not familiar with the theory or practice of using wordwalls, if the percentage of teachers who were not familiar with wordwalls was around 95%. After the service activity was carried out by concentrating on the use of the wordwall as a whole, the teachers who participated in the service activity understood the theory and were able to practice the wordwall in learning. The positive impact of this service activity is the close collaboration between the service team, in this case the mathematics tadris study program lecturer and the service partner, namely MTs Laboratorium Jambi city, besides that this activity can be used as a bridge to promote campus, mathematics study programs in particular.

Keywords: *Devotion, Training ,Interactive learning, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan informasi seperti saat ini, menuntut semua orang untuk mengikuti setiap perkembangannya, serta menarik perhatian dengan meluncurkan inovasi-inovasi terbaru, salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Pada masa dimana aplikasi digital berkembang sangat pesat seperti saat ini, guru dituntut selalu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan media digital sebagai sarana yang bisa digunakan untuk menambahkan pengetahuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi siswa, saat ini media pembelajaran dapat dirancang dengan menggunakan cara yang mudah dan cepat yaitu dengan menggunakan aplikasi digital (Mu'ah, Suyanto, Romadhona, Hidayati, & Askhar, 2020).

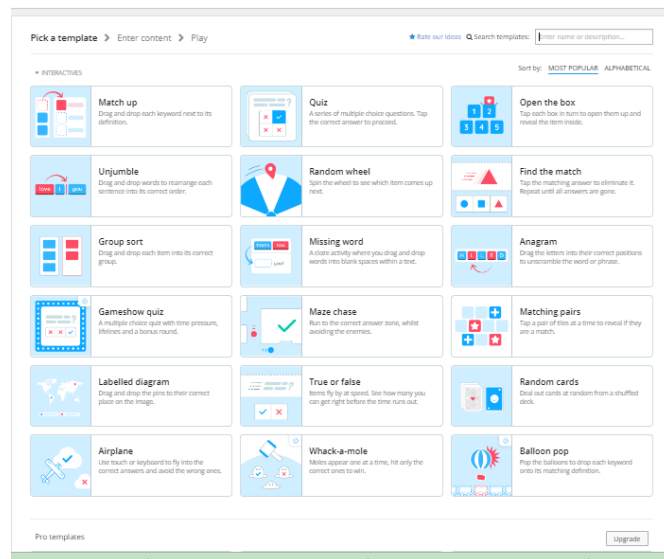
Pemanfaatan penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang merupakan cara untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. bagi siswa sekolah menengah aplikasi digital sudah tidak asing lagi, rata-rata siswa telah dapat menggunakan dan mengaplikasikannya, namun agar siswa tidak memanfaatkan aplikasi digital yang tanpa manfaat maka perlu dikenalkan dengan aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai media edukasi (Ningrum, eva puspa lia, 2021). Dengan demikian siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar lebih Interaktif lagi. Jika tidak diberikan hal itu maka siswa akan merasa bosan karena pembelajaran selalu berpusat pada

guru, siswa tidak diberi celah untuk berkreasi. Sehingga sangat diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian ini, proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien serta diharapkan siswa dapat lebih memanfaatkan kearah positif aplikasi digital dalam proses pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan metode pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi dengan melibatkan siswa secara aktif. Dalam hal ini aktif yang dimaksud adalah siswa mampu menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, diskusi dengan teman sekelas berjalan baik, dan siswa mampu mencari sumber referensi lain sebagai pendukung referensi pembelajaran. Metode tipe ini, siswa dituntut terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran, menganalisis dan menentukan solusi pemecahan masalah dan menarik kesimpulan (Shebastian, Putrama, & Suyasa, 2020). Peran guru di sini hanya sebagai fasilitator untuk membantu siswa jika terjadi hambatan atau kesulitan.

Metode pembelajaran interaktif merupakan cara atau teknik penyampaian materi oleh guru. Guru sebagai nahkoda dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan situasi kondusif selama proses pembelajaran berlangsung untuk menuju tercapainya tujuan belajar (Tarigan & Siagian, 2019). Dengan berkembang pesatnya teknologi dan munculnya inovasi pembelajaran, pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi digital. Dalam pemanfaatan teknologi yang ada guru dapat membuat media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga apa tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai

Saat ini sudah banyak sekali media pembelajaran berbentuk aplikasi digital yang dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran serta menciptakan pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi digital adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, aplikasi ini digunakan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio-visual yang dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajar siswa khususnya siswa tingkat menengah (Pradani, 2022). Sejalan dengan ungkapan (Maghfiroh, 2018), bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi digital *wordwall* memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat *e-mail*, dengan demikian kita dapat memilih beberapa *template* yang tersedia.



Gambar 1: Tampilan Dashboard Wordwall

Selain itu hasil rancangan dari aplikasi *wordwall* yang dapat bagikan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom* maupun yang lainnya. Dalam aplikasi digital ini banyak permainan edukasi termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) yaitu penyajian soal dalam bentuk pilihan ganda dengan mencantumkan beberapa pilihan jawaban, ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (Mencari padanan) yakni mencocokkan gambar yang tersedia dengan pilihan yang ditawarkan, *Random Wheel* (Roda acak) yakni memilih jawaban dengan memutar roda acak, *Missing Word* (Kata yang hilang) yakni memasang kotak kosong yang tersedia dengan cara menyeret kotak tersebut dan dilepaskan pada posisi yang kita inginkan, *Random cards* (Kartu acak) yakni menebak kartu yang telah diacak secara otomatis, *True or False* (Benar atau salah), *Match up* (sesuai) yakni menyesuaikan soal dengan fungsi, definisi yang diberikan, *Whack-a-mole* (Tikus mondokakan muncul tikus satu persatu maka pukul pada jawaban yang benar saja), *Group sort* (Pengurutan kelompok) yakni dengan melakukan seret dan lepas untuk mengelompokkan jawaban setiap grup, *Anagram* menyusun huruf sesuai posisinya, *Open the Box* (Buka kotak) menebak kotak, *Balloon pop* cara main dengan menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang sesuai, *Unjumble* yakni menyusun kalimat dengan menggeser dan melas sesuai posisinya, *Labelled diagram* (diagram berlabel) yakni menyusun gambar dengan cara digeser, dan *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan permainan) yakni permainan pilihan ganda dengan disajikan batas waktu, nyawa dan bonus, *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yakni permainan dengan cara memasang persegi-persegi yang tersedia sampai jawaban sesuai, *Maze Chase* (Mengejar labirin), yakni mencari menuju jawaban yang benar dengan menghindari musuh yang menghadang, *Airplane* (Pesawat terbang), yakni memilih jawaban dengan menggunakan tanda panah yang diterbangkan menuju pilihan jawaban yang benar dengan menghindari jawaban yang salah. (Mujahidin, Salsabila, Hasanah, Andani, & Aprillia, 2019)

Selanjutnya adapun kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *wordwall* ini menurut (Anwar Zulkifli, Enung Mariah, 2019) adalah mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat memudahkan siswa memahami materi baik siswa tingkat dasar, maupun tingkat menengah, tata cara penugasan tersedia pada aplikasi *wordwall* yang mana dapat diakses oleh siswa melalui ponsel yang dimiliki, aplikasi *wordwall* bersifat kreatif dan menarik. Adapun kekurangan dari aplikasi *wordwall* ini adalah dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak tersedia pilihan dan tidak dapat diubah, untuk mendesain media atau alat evaluasi butuh waktu yang lama, dan kendala jaringan internet karena penggunaannya memerlukan jaringan internet yang optimal. Sejalan dengan (Putri Fanny Mestyana, 2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang guru di MTs Laboratorium Kota Jambi yang merupakan guru dengan berbeda bidang mata pelajaran diketahui bahwa sebagian besar guru masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi khususnya aplikasi digital dalam pembelajaran. Guru masih menerapkan metode konvensional sehingga cenderung monoton karena kegiatan yang dilakukan kurang menarik minat belajar siswa. Berdasarkan temuan di atas maka dipandang perlu ada kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital khususnya aplikasi *wordwall* meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kepada guru-guru di MTs Laboratorium Kota Jambi. Kegiatan ini diikuti oleh semua guru mata pelajaran. Tema pengabdian masyarakat pada kesempatan kali ini adalah pelatihan pemanfaatan aplikasi *wordwall* sebagai sarana menciptakan pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melakukan tiga tahapan yakni tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan evaluasi.

Pada tahap pertama yakni tahap persiapan kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan pengurusan surat izin dan administrasi lainnya ke Madrasah tempat pengabdian akan dilaksanakan. Selanjutnya melakukan koordinasi untuk menetapkan jadwal yakni hari dan waktu pelaksanaan pengabdian dengan kepala Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi. Setelah itu tim menyiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan saat pengabdian.

Tahapan kedua, pada tahapan ini merupakan tahapan inti dalam pengabdian masyarakat, kegiatan yang dilakukan pada tahapan inti ini adalah penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi *wordwall*, pemaparan materi dilakukan tim pengabdian dengan menampilkan ppt dengan *slide-slide* yang berisi materi tentang aplikasi *wordwall*.



Gambar 2: penyampaian materi oleh tim pengabdian

Setelah penyampain materi moderator membuka sesi tanya jawab untuk memfasilitasi guru-guru yang ingin bertanya untuk memantapkan pemahaman terhadap aplikasi digital ini. Guru-guru sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan disambut dengan tim pemateri menjawab dengan lengkap pertanyaan guru-guru. Selanjutnya setelah sesi tanya jawab maka masuk kepada praktek penggunaan aplikasi digital *wordwall*, guru-guru mempraktekan langsung dengan didampingi oleh tim sehingga saat guru-guru mengalami kesulitan tim bergerak cepat membantu hingga guru-guru benar paham. Guru-guru diminta membuat sendiri media pembelajaran dari aplikasi digital *wordwall* ini dengan memilih satu template yang diinginkan dan disesuaikan dengan bidang mata pelajaran guru masing-masing. Dengan demikian terlihat jelas guru-guru sudah mampu menggunakan aplikasi digital *wordwall* ini untuk membuat media pembelajaran. Tahap ketiga merupakan tahap akhir pada tahap akhir ini merupakan kegiatan pemberian kesimpulan dan masukan serta mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 3: Sesi tanya jawab kepada pemateri



Gambar 4: Praktek langsung guru-guru dalam penggunaan wordwall

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi digital *wordwall* yang dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2022 di MTs Laboratorium Kota Jambi telah diikuti oleh 15 guru dari berbagai bidang mata pelajaran. Kegiatan ini berlangsung dengan menerapkan tiga tahapan yakni tahap pertama atau tahap persiapan, tahap kedua yakni merupakan tahapan inti, pada tahap ini merupakan kegiatan penyampaian materi, tanya jawab dan praktek langsung serta tahap ketiga ataupun tahap penutup yakni kegiatan pemberian kesimpulan. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tahapan yang sistematis dimana tahapan pertama merupakan tahapan persiapan merupakan tahapan yang berisi kegiatan pengurusan izin tempat dengan mendatangi langsung madrasah mitra yakni MTs Laboratorium Kota Jambi dengan berkoordinasi langsung dengan kepala Madrasah dengan menyepakati tanggal pelaksanaan pengabdian dengan langsung menyerahkan surat izin dan surat tugas pengabdian kepada masyarakat, pada

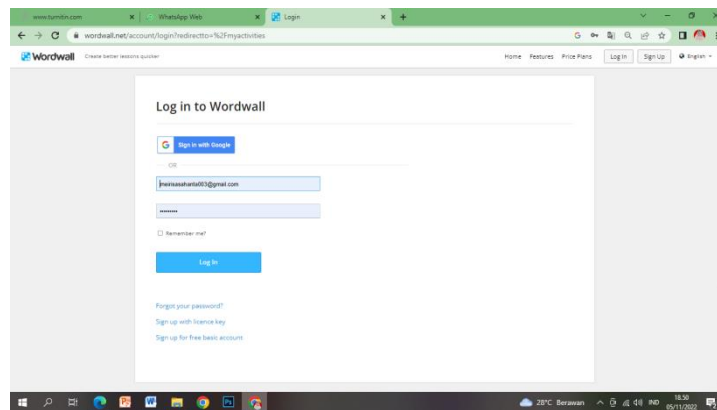
LOKOMOTIF ABDIMAS

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 1, Nomor 1, Juni 2022

tahap persiapan ini tim juga mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti absen hadir, *infocus*, *power point*, materi dan lain sebagainya.

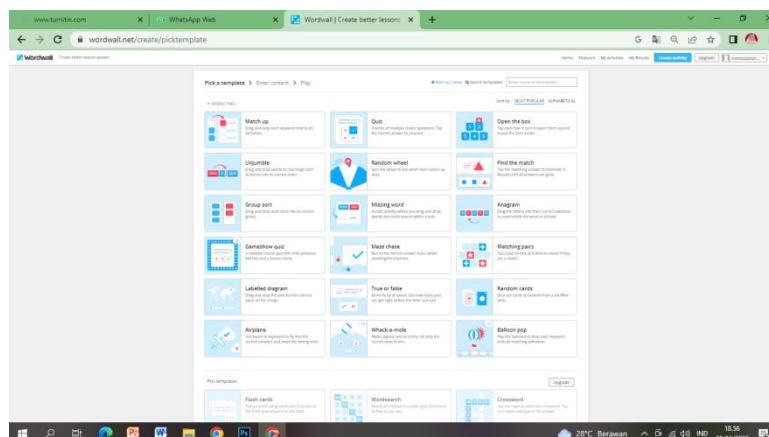
Pada tahap ini merupakan kegiatan penting yakni penyampaian materi mengenai *wordwall*, penyampaian materi dibuka oleh moderator selanjutnya diserahkan kepada pemateri untuk menyampaikan materi secara rinci bagaimana cara penggunaan aplikasi ini dan memanfaatkan aplikasi ini dalam pembelajaran. Penyampaian materi dengan menggunakan slide ppt. Peserta sangat antusias memperhatikan pemateri dalam menyampaikan materi. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi digital *wordwall* adalah sebagai berikut :

- a. Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
- b. Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi



Gambar 5: Kotak Dialog Login Aplikasi Wordwall

- c. Klik “Create Your Activity Now”
- d. Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi *wordwall*



Gambar 6: Dashboard Aplikasi Wordwall

e. Silakan memilih template yang diinginkan!

Setelah tersedianya template maka kita bebas memilih template yang diinginkan dengan menyesuaikan dengan bidang mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. Aplikasi digital *wordwall* ini juga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dalam penyampaian materi, pemateri langsung menjeaskan cara membuat media pembelajaran melalui aplikasi ini dengan langsung memilih salah satu template dan mempraktekan langsung melalui layar proyektor. Selanjutnya kegiatan sesi tanya jawab bergantian peserta mengajukan pertanyaan dengan didampingi notulen dan moderator menjembatani peserta dalam bertanya dan dijawab langsung oleh materi sehingga apa yang menjadi keraguan ataupun ketidaktahuan peserta langsung dapat terjawab. Pada tahap inti ini juga terdapat kegiatan praktek langsung penggunaan aplikasi digital *wordwall*. Pada tahap praktek peserta diminta langsung praktek membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital *wordwall*. Dengan didampingi pemateri dan tim pengabdian lainnya menjadi pengawas saat guru-guru mempraktekan langsung membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital *wordwall* ini merupakan media pembelajaran interaktif karena aplikasi *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan praktek langsung guru-guru berlangsung peserta mampu memahami penjelasan materi yang diberikan pemateri, peserta mampu membuat atau mendesain media pembelajaran, memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran serta menjadikan *wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Pada tahap akhir dilakukan pemberian kesimpulan terhadap kegiatan pengabdian ini dengan memberi apresiasi kepada guru-guru MTs Laboratorium Kota Jambi yang telah bersedia mengikuti kegiatan pengabdian ini dari awal hingga akhir.

Pelatihan ini memberikan hasil positif untuk mitra sebagai subjek pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru sebelum diadakan acara pengabdian ini masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif, yakni seperti penggunaan aplikasi digital *wordwall* ini. Setelah adanya kegiatan pengabdian ini terlihat guru-guru sudah mampu menggunakan aplikasi digital *wordwall* ini dengan menghasilkan media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran dengan mendesain melalui aplikasi digital *wordwall*. Selanjutnya, berdasarkan penyampaian saran-saran dari peserta yang menginginkan kegiatan-kegiatan seperti ini untuk sering diadakan, karena dengan adanya kegiatan seperti ini para guru dapat mengembangkan serta meningkatkan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki. Saran dan perbaikan dari peserta akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan penggunaan aplikasi digital *wordwall* sebagai sarana untuk menciptakan media pembelajaran interaktif memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan guru untuk mengenal serta menggunakan aplikasi digital sebagai media maupun alat evaluasi dalam pembelajaran. Dengan guru mampu menggunakan aplikasi digital dengan optimal maka siswa akan mendapatkan dampak positif, pembelajaran menjadi tidak monoton, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Para guru sebagai peserta pada pengabdian ini mendapatkan banyak informasi serta pengetahuan tentang penggunaan aplikasi digital. Dengan menggunakan aplikasi ini proses pembelajaran jadi lebih interaktif dan menyenangkan karena materi dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berbentuk game yang didukung oleh gambar-gambar yang menarik serta suara-suara yang dapat merangsang semangat belajar siswa. Dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini para guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga apa yang menjadi permasalahan didalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dengan menggunakan aplikasi digital *wordwall* ini. Diharapkan para guru dapat mengaplikasikan kedalam proses pembelajaran di Madrasah agar siswa merasakan dampak positif yang bisa didapat dengan menggunakan aplikasi digital *wordwall* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Zulkifli, Enung Mariah, F. U. (2019). Efektivitas penggunaan media word wall (jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas x sma negeri 1 pangkep, 3.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK : Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Ningrum, eva puspa lia, S. (2021). PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS GAME. *Prosiding SNP2M UMAHA 2021*, 1(1), 102–105.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 452–457.
- Putri Fanny Mestyana. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) MATEMATIKA PADA MATERI BILANGAN CACAH KELAS 1 DI MIN 2 KOTA TANGERANG SELATAN.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat*

LOKOMOTIF ABDIMAS

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Volume 1, Nomor 1, Juni 2022

Berkemajuan, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan ” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc).

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>