

## PKM Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* sebagai *Game Based Learning* Pada Guru SDN 2 Semat

Muhammad Nofan Zulfahmi<sup>1</sup>, Dwiana Asih Wiranti<sup>2</sup>, Wulan Sutriyani<sup>3</sup>, Hilda Nur Maziyah<sup>4</sup>, Dyah Ayu Safitri Aprilia<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Received : 9 Juli 2025, Revised : 19 Juli 2025, Published : 26 Juli 2025

### Corresponding Author

Nama Penulis: Muhammad Nofan Zulfahmi

E-mail: [nofan@unisnu.ac.id](mailto:nofan@unisnu.ac.id)

### Abstrak

*SD Negeri 2 Semat merupakan sekolah dasar yang terletak di pedesaan dekat dengan pantai yang dapat dilihat dari lokasi sekolah yang terletak cukup jauh dari alun-alun kota Jepara. Optimalisasi terkait literasi digital yang terdapat di SDN 2 Semat masih terbatas, terlebih lagi dalam memenuhi tuntutan pendidikan pada saat ini yang menitikberatkan pada guru yang mampu memanfaatkan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat membuka peluang positif di berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Guru perlu memfasilitasi peserta didik untuk berkembang dengan cara menyiapkan strategi pembelajaran. Guru dapat menerapkan berbagai macam model pembelajaran agar siswa tidak mudah jenuh. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan aplikasi *Wordwall*. Tujuan dari PKM ini adalah agar *Wordwall* dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah advokasi dengan tahapan sosialisasi, pendampingan dan evaluasi. Kegiatan pendampingan pada guru SDN 2 Semat terlaksana dengan efektif dan antusias. *Wordwall* merupakan salah satu dari banyaknya kemajuan TIK yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam pembelajaran.*

**Kata kunci** - *game based learning, wordwall, SDN 2 Semat, aplikasi, teknologi digital*

### Abstract

*SD Negeri 2 Semat is an elementary school located in a rural area near the beach which can be seen from the school location which is quite far from the Jepara city square. Optimization related to digital literacy in SDN 2 Semat is still limited, especially in meeting the demands of education at this time which emphasizes teachers who are able to utilize digital technology. The rapid development of technology can open up positive opportunities in various fields, one of which is education. Teachers need to facilitate students to develop by preparing learning strategies. Teachers can apply various types of learning models so that students do not get bored easily. One of them is by implementing the *Game Based Learning* learning model with the *Wordwall* application. The purpose of this PKM is so that *Wordwall* can be applied in learning activities. The method used is advocacy with stages of socialization, mentoring and evaluation. Mentoring activities for SDN 2 Semat teachers were carried out effectively and enthusiastically. *Wordwall* is one of the many ICT advances that can be applied by teachers in learning.*

**Keywords** - *game based learning, wordwall, SDN 2 Semat, applications, digital technology*

**How To Cite** : Zulfahmi, M. N., Wiranti, D. A., Sutriyani, W., Maziyah, H. N., & Aprilia, D. A. S. (2025). PKM Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi *Wordwall* sebagai *Game Based Learning* Pada Guru SDN 2 Semat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 994–1000. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.300>

**Copyright** ©2025 Muhammad Nofan Zulfahmi, Dwiana Asih Wiranti, Wulan Sutriyani, Hilda Nur Maziyah, Dyah Ayu Safitri Aprilia

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## PENDAHULUAN

Program PKM ini akan dilaksanakan di lembaga pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) yaitu SDN 2 Semat yang terletak di jalan raya Jepara Semat KM 7 Tahunan Jepara. Sekolah ini memiliki tenaga pendidik sebanyak 8 orang, dengan kepala sekolah 1 orang. SD Negeri 2 Semat merupakan sekolah dasar yang terletak di pedesaan dekat dengan pantai yang dapat dilihat dari lokasi sekolah yang terletak cukup jauh dari alun-alun kota Jepara dan sarana prasarana umum seperti gedung pemerintahan dan rumah sakit. Optimalisasi literasi digital di SDN 2 Semat masih terbatas, terlebih lagi dalam memenuhi tuntutan pendidikan pada saat ini yang menitikberatkan pada guru yang mampu memanfaatkan teknologi digital (Astuti, Waluya S.B, & Asikin, M., 2019). Guru perlu memfasilitasi peserta didik untuk berkembang dengan cara menyiapkan strategi pembelajaran (Mashudi, 2021). Guru dapat menerapkan berbagai macam model pembelajaran agar siswa tidak mudah jenuh (Albina, et al, 2022). Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* yaitu model pembelajaran yang mengacu dari teknologi permainan dengan melibatkan peserta didik yang memiliki tujuan akhir yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Dewi, 2022).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat membuka peluang positif diberbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Guru dapat memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Aisyah, et al, 2025). Hal ini selain bertujuan untuk membuat siswa tidak cepat bosan tetapi juga untuk memperkenalkan kepada siswa bahwa terdapat banyak sekali *Platform* seru yang dapat digunakan untuk belajar. Namun, dari banyaknya manfaat yang ada pada teknologi saat ini, kebanyakan generasi muda khususnya siswa SD menggunakan teknologi hanya untuk bersenang senang saja (Nisa, et al, 2023). Siswa SD menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*, menonton *youtube*, dan bermain sosial media. Semua kegiatan tersebut dilakukan secara berulang setiap harinya. Pemanfaatan teknologi tanpa pengawasan dan pemanfaatan yang benar ini akhirnya menjadikan rendahnya minat literasi siswa (Adhari, et al, 2022). Hal ini menjadi kendala bagi guru apabila guru akan memberikan soal berupa bacaan atau teks yang panjang, peserta didik langsung merasa malas untuk membaca dan menjawab soal secara asal-asalan (Fadliyah, et al, 2023).

Berdasarkan situasi tersebut, dipilih sekolah mitra pada jenjang SD yang memerlukan bantuan gagasan serta ide yang inovatif dan edukatif berbasis digital (Ningsih, et al, 2025). Hal tersebut bertujuan agar aplikasi *wordwall* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa MBKM yang berasal dari program studi Pendidikan SD untuk bergabung dalam pelaksanaan kegiatan PKM di SDN 2 Semat. MBKM merupakan suatu program yang berasal dari Kementerian Pendidikan yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat mengasah kemampuannya sebagai upaya untuk mempersiapkan karir di masa depan.

### Permasalahan Mitra

#### 1. Aspek SDM Guru

SDM dari guru SDN 2 Semat masih kurang, hal ini dikarenakan sebagian besar Guru SDN 2 Semat masih belum mampu memanfaatkan teknologi yang edukatif berbasis digital yang lebih efektif dan efisien sehingga menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan monoton.

#### 2. Metode Pembelajaran dan Sarana Prasarana

- a. Guru SDN 2 Semat masih kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, hal tersebut menjadikan peserta didik mengalami kejenuhan belajar.
- b. Sarana prasarana yang ada di SDN 2 Semat ini masih kurang mencukupi dan jaringan internet yang masih terbatas sehingga sulit terjangkau di seluruh ruangan yang ada di sekolah.
- c. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru SDN 2 Semat ini masih bersifat konvensional dan belum ada inovasi untuk menggunakan teknologi yang lebih menarik perhatian peserta didik pada pembelajaran. Terlebih lagi pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan satu bahan ajar serta lebih condong menggunakan *whatsapp grup* dan video dari *youtube*.

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan pertama berkaitan dengan sumber daya manusia, Secara umum PKM ini bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan sekelompok masyarakat yang mandiri secara ekonomi dan sosial, selain itu juga membantu menciptakan ketentraman dan kenyamanan dalam kehidupan bermasyarakat, serta meningkatkan keterampilan berpikir, membaca, atau keterampilan lainnya, hal ini sesuai dengan IKU 2 yang berpusat pada kesempatan mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus melalui kegiatan PKM pada SDN 2 Semat Kabupaten Jepara. Permasalahan kedua, berkaitan dengan aspek proses pembelajaran hal ini sesuai dengan IKU 5 terkait dengan hasil riset dapat digunakan oleh masyarakat, hasil dari kegiatan ini adalah bahan ajar berbasis

digital yang dapat digunakan oleh masyarakat dalam kegiatan pembelajaran, dan IKU 7 dalam membuat kelas yang kolaboratif dan partisipatif, sehingga pihak kampus bersama para dosen mampu menciptakan kelas yang mumpuni.

### **Solusi Permasalahan**

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi mitra secara sistematis disesuaikan dengan prioritas permasalahan. Prioritas permasalahan dan langkah solutif yang telah disepakati bersama tim pelaksana dan mitra SDN 2 Semat.

1. Sosialisasi model pembelajaran yang didasarkan pada permainan yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* agar dapat dikembangkan dalam perancangan metode pembelajaran.
2. Pelatihan dalam membuat media pembelajaran edukatif berbasis digital yang sesuai dengan materi pelajaran kelas dengan aplikasi seperti Wordwall yang dikembangkan pada model pembelajaran *Game Based Learning*.
3. Pendampingan terhadap guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Wordwall* yang dikembangkan dari materi pelajaran kelas di SDN 2 Semat.

### **Tujuan Kegiatan**

Tujuan umum dari pelaksanaan PKM ini adalah membentuk dan mengembangkan kelompok masyarakat yang inovatif dan mandiri baik secara sosial maupun ekonomi. Selain itu juga membantu menciptakan kenyamanan dalam hidup bermasyarakat serta meningkatkan berbagai keterampilan seperti keterampilan membaca, memahami, dan ketrampilan lainnya. Sedangkan tujuan khusus dari PKM ini yaitu meningkatkan kemampuan guru untuk dapat memanfaatkan teknologi ketika mengajar. Disini guru dapat menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall*. Selain itu, kegiatan pendampingan ini juga dapat mengasah kekreatifitasan guru dalam menyusun materi yang menarik pada aplikasi *Wordwall*. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah yang solutif dalam menjawab permasalahan yang dialami di sekolah mitra, sekaligus menjadi upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mitra.

### **METODE**

Metode advokasi digunakan guna mendampingi sasaran mitra. Metode dalam kegiatan tersebut memiliki beberapa tahapan yaitu:

- a. Tahap Sosialisasi  
Tim Pengabdian dan Mahasiswa MBKM melakukan koordinasi awal dengan mitra. Tim Pengabdian menyampaikan konsep kegiatan kepada Kepala Sekolah SDN 2 Semat terkait rencana pengabdian masyarakat untuk pemanfaatan aplikasi *wordwall* sebagai *game based learning* dengan tujuan menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik.
- b. Tahap Pendampingan  
Tahap ini dilaksanakan dengan mendampingi mitra terkait aplikasi *wordwall*.
- c. Tahap Evaluasi  
Tahap ini terkait evaluasi pemanfaatan aplikasi *wordwall* dilaksanakan dengan menyebarkan kuisioner terkait pemahaman serta keberhasilan mitra pendampingan dalam mempraktikkan aplikasi *wordwall* sebagai *game based learning*.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan PKM ini dilakukan untuk membantu guru Sekolah Dasar dalam memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai *Game Based Learning*. *Wordwall* aplikasi yang dapat menjadi sumber belajar (Shiddiq, J., 2021). *Wordwall* menyediakan hasil-hasil kreasi dari guru yang mampu membantu pengguna aplikasi dalam mengembangkan kreasi pembelajaran (Sari, et al, 2023). Media pembelajaran *Wordwall* dapat disebut sebagai *web* aplikasi yang dapat digunakan untuk mengkreasikan kuis berbasis *game* yang menyenangkan (Novida, 2021). *Wordwall* memiliki *template* yang beragam dan memiliki sajian fitur yang cukup lengkap mulai dari pencarian kata, kuis, teka-teki, fitur yang *multiplayer* hingga anagram (Mardhiyah, 2022). Siswa dapat memainkan permainan secara bersamaan dan menggunakan perangkatnya sendiri. Guru dapat menyetting alur permainan untuk merancang dan melihat hasil penilaian dalam pembelajaran.

Hasil pengabdian program pengabdian masyarakat ini sesuai metode, meliputi hasil tahap sosialisasi, tahap pelatihan *Game Based Learning* dan Aplikasi *Wordwall*, pendampingan dan evaluasi (keberlanjutan). Rangkaian kegiatan tersebut dilaksanakan Tim pengabdian pada bulan Juli-September

2024. Kegiatan pengabdian ini menunjukkan respon yang positif dari guru SDN 2 Semat. Selain itu, guru juga memberikan komitmen akan menyampaikan hasil pendampingan untuk diterapkan dalam pembelajaran yang telah dibuat kepada peserta didik di kelas masing-masing.

**a. Tahap Sosialisasi**

Tahap sosialisasi ini, Guru SD N 2 Semat memperoleh sosialisasi tentang program pelaksanaan kegiatan dan materi *Game Based Learning (GBL)*. Pada tahap ini, tim PKM memberikan materi tentang model pembelajaran *GBL*. Materi yang disampaikan pada tahap sosialisasi ini nantinya dapat disampaikan guru kepada peserta didik.

Tahap sosialisasi ini juga menjelaskan pentingnya menggunakan media pembelajaran berbasis *game* dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam menyimak penjelasan guru (Panggabean & Shaleha, 2022). Dalam tahap ini guru SD N 2 Semat turut berpartisipasi dan sangat antusias dalam menerima materi. Peran aktif ini merupakan bentuk mengembangkan kemajuan SDM guru (Simamora, H., 2015: 1).



**Gambar 1.** Sosialisasi Materi *GBL*

**b. Tahap Pendampingan Pembuatan Media**

Tahapan pendampingan pembuatan media *Wordwall* dimulai dengan memperkenalkan tahapan penggunaan media *Wordwall*. Tim pengabdian menjelaskan media tersebut mulai dari segi bentuk, fitur-fitur yang dimiliki, cara penggunaannya serta manfaat yang didapatkan. Setelah itu guru SD N 2 Semat diberikan langkah-langkah tutorial tentang merancang media pembelajaran digital. Tidak hanya menyimak tutorial yang disampaikan oleh tim saja, guru SD N 2 Semat juga langsung mempraktekkan pembuatan media *Wordwall* yang sudah disiapkan oleh tim.

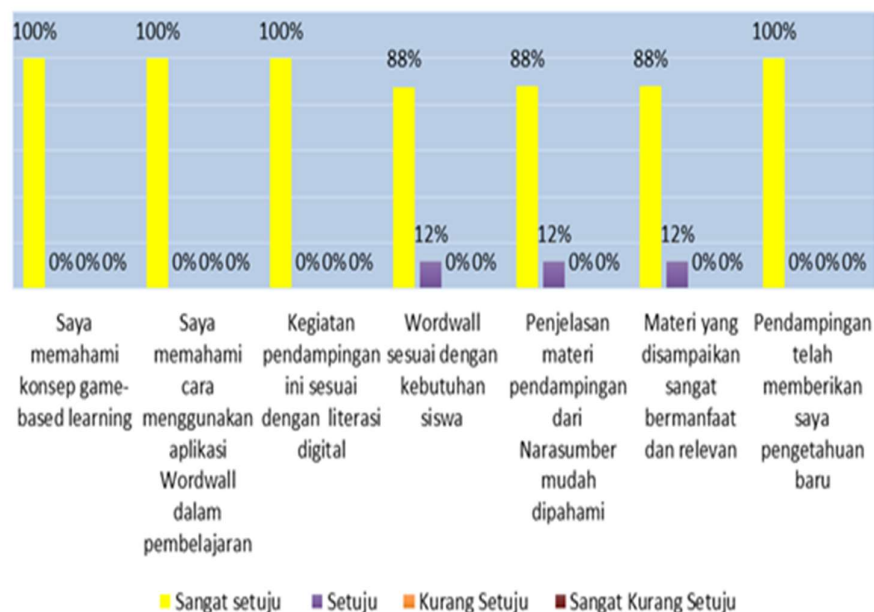


**Gambar 2.** Pemberian Pendampingan Pembuatan Media

Pada tahap pendampingan ini, guru SD N 2 Semat diberi kesempatan langsung praktik merancang media *Wordwall*. Guru SDN 2 Semat dalam melakukan kegiatan pembuatan media ini dibentuk secara berkelompok, dengan tiap kelompok membawa HP atau laptop untuk disusun secara bersama-sama. Dalam proses pembuatan media ini, guru tidak dibiarkan sendiri tetapi didampingi oleh tim. Pada tahap ini, terlihat guru SD N 2 Semat sangat antusias dan berperan aktif dalam menyimak dan melakukan kegiatan pembuatan media. Guru SD N 2 Semat juga tidak sungkan untuk bertanya dan meminta bantuan ketika mengalami kesulitan kepada tim. Setelah media berhasil dibuat, setiap kelompok kemudian mencoba untuk mengaplikasikannya dan terlihat raut bahagia dari wajah bapak ibu guru. Selain itu, tim juga berusaha memberikan energi yang positif pada sekolah mitra untuk dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran bagi siswa yang menarik dan kreatif. Kekreatifan sangat dibutuhkan bagi guru era milenial saat ini (Firmansyah dan Fadli, 2024). Hal ini dikarenakan pola pikir kreatif akan menunjang semangat dalam mengembangkan media pembelajaran yang terkait materi pelajaran sehingga siswa turut aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Salirawati, D., 2018: 70).

### c. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan tentang keberlanjutan program. Tim PKM mengevaluasi solusi program yang telah dilaksanakan apakah sudah dapat mengatasi permasalahan yang ada di mitra ataukah belum. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara *Focus Group Discussion* (FGD). Kemudian tim PKM melakukan penyebaran kuesioner dengan cara menggunakan *google form* tentang pemahaman serta keberhasilan mitra dalam praktik merancang media pembelajaran berbasis teknologi digital. Tim PKM dan mitra berdiskusi tentang kelebihan dan kekurangan dari solusi program yang dilaksanakan. Setelah mengevaluasi program, dilaksanakan tindak lanjut. Hasil evaluasi diberikan tindak lanjut dengan cara memberikan solusi ketika masih terdapat masalah yang belum selesai. Apabila masalah sudah selesai, maka tim PKM akan menyusun laporan serta pemenuhan capaian target luaran dari program kegiatan pengabdian. Hasil evaluasi dari kuesioner *google form* adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.** Hasil Kuesioner Pendampingan *Wordwall*

Berdasarkan hasil olah data kuesioner di atas didapatkan hasil bahwa pendampingan aplikasi *wordwall* sangat bermanfaat bagi mitra. Program ini diusulkan atas dasar hasil riset yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa yang dikemas dalam model pembelajaran *Game Based Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *wardwall* efektif dan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa (Yuliza, E., 2023). Hal ini sesuai dengan urgensi masalah mitra. Ketua PKM juga pernah melaksanakan

penelitian berkaitan dengan media pembelajaran berbasis digital, pembelajaran mengalami perubahan beralih menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (Zulfahmi, M. N., 2021). Selain itu anggota PKM juga memiliki hasil riset terkait pembelajaran dengan literasi digital yang dapat menunjang terlaksananya kegiatan ini (Sutriyani, et al., 2022).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi *wordwall* sebagai *game based learning* pada guru SDN 2 Semat terlaksana dengan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang diisi oleh mitra. Kebutuhan guru akan literasi digital telah ditunjang dengan adanya pendampingan *wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu dari banyaknya kemajuan TIK yang dapat diaplikasikan oleh guru dalam pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan adalah apabila menggunakan aplikasi *wordwall*, pastikan pilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan dalam mengembangkan materi atau merancang soal dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam aplikasi *wordwall* terdapat banyak fitur *template*. Selain itu fitur *template* yang ditawarkan adayang gratis dan ada yang berbayar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis sampaikan kepada kepala sekolah dan bapak ibu guru SD Negeri 2 Semat yang telah berpartisipasi dan berkontribusi dalam kegiatan program pengabdian kepada masyarakat yang kami laksanakan di SD Negeri 2 Semat. Terimakasih kepada Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, yang sudah mendukung kegiatan ini dari segi pendanaan dan perizinan sehingga kegiatan ini bisa terlaksana. Terimakasih kepada Lembaga Pengelola dan Publikasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhineka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhari, F. N., et al. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Minat Literasi Baca pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Maha Guru: Jurnal Pendidik Guru Sekolah Dasar*, 36-41. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3232>.
- Aisyah, S., et al. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 1. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Albina, M., et al. (2022). Model Pembelajaran di Abad Ke 21. *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, Vol. 16, No. 4, 939-955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Astuti, Waluya S.B. & Asikin M. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, Vol.2, No.1. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/327>
- Dewi. Implementasi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *SKULA: Jurnal Pendidik Profesi Guru Madrasah*, Vol. 2, No. 3, 279. <https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula/article/view/531/495>
- Fadliyah, I., et al. (2023). Identifikasi Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Berbasis HOTS pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Educatio*, Vol. 9, No. 4, 1931-1939.
- Firmansyah, D. & Fadli, M. (2024). Implementasi Guru Kreatif dan Inovatif Era Digital di SMP pada Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 4.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1, No. 4, 481-488. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>
- Mashudi. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1.
- Ningsih, Y., et al. (2025). Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar: Pemanfaatan Teknologi dan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 4. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/view/1866>

- Nisa, K., et al. (2023). Kolaborasi Pendidik dan Peserta Didik dalam Mewujudkan Digitalisasi dan Penguasaan Teknologi pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, Vol. 7 No. 3, 1433-1445.
- Nissa, S.F. & Renoningtiyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, Vol. 3, No. 5. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Panggabean, D. S. & Shaleha, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas IV SD Siburur Kecamatan Halongonan Kabupaten Tapanuli Selatan dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Edumaniora: Journal of Education and Humanities*.
- Salirawati, D. (2018). *Smart Teaching Solusi Menjadi Guru Professional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, W. F., et al. (2023). Pemanfaatan *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal*, Vol. 6, No. 2.
- Shiddiq J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall. *Jurnal JALIE*, Vol. 5, No. 1. <https://ejournal.unkafa.ac.id/index.php/jalie-unkafa/article/view/337>
- Simamora, H. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: STIEY.
- Sutriyani, et al (2022). Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Digital sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Rumah Jurnal Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*. <https://journal.unisnu.ac.id/khairaummah/article/view/372>
- Yuliza, E., et al. (2023). Game Based Learning pada Guru-guru SD. *Jurnal PEPADU*, Vol. 4, No. 1. <https://journal.unram.ac.id/index.php/pepadu/article/view/2231?articlesBySameAuthorPage=3>.
- Zulfahmi, M.N. Implementasi Pelatihan Pemanfaatan TIK Bagi Guru Sekolah Binaan KB Sya'roniyah Purwogondo. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 2, 2021. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kidido/article/view/5040/2665>