

## PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI

Estuning Dewi Hapsari<sup>1\*</sup>, Theresia Budi Sucihati<sup>2</sup>, Rigia Fika Nur Fitria<sup>3</sup>

<sup>\*1-2</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Madiun

<sup>3</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun

email: [estuning@unipma.ac.id](mailto:estuning@unipma.ac.id)

Submit Tgl: 23-April-2025

Diterima Tgl: 24-April-2025

Diterbitkan Tgl: 26-April-2025

**Abstrak:** Guru di SDN Selorejo 02 mengalami kendala dalam memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi di sekolah. Belum semua guru memanfaatkan aplikasi digitas sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan pelatihan yang diikuti dan usia. Upaya untuk mengatasi permasalahan dengan dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan fasilitas teknologi melalui media pembelajaran. Adapun tahapan kegiatan pelatihan meliputi persiapan, sosialisasi dan pengenalan, pelatihan, serta evaluasi. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 11 guru. Semua peserta menunjukkan antusias yang cukup baik dan aktif dalam kegiatan pelatihan. Peserta mampu menghasilkan media pembelajaran dengan memanfaatkan wordwall yang sesuai bidang ilmu yang diampu. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata media yang dihasilkan dengan kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pelatihan, Wordwall

**Cara mengutip** Hapsari, E. D., Sucihati, T. B., & Fitria, R. F. N. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 153–159. Retrieved from <https://yptb.org/index.php/abdicurio/article/view/1229>

### 1. PENDAHULUAN

SDN Selorejo 02 adalah sekolah dasar negeri di kecamatan Kawedanan Magetan. Letak sekolah yang cukup jauh dari jalan utama dan berada di lingkungan pedesaan yang sangat asri. Sekolah ini masih bertahan dengan jumlah siswa yang cukup banyak di tengah munculnya banyak sekolah swasta. Dukungan guru dan fasilitas sekolah yang membuat sekolah ini tetap diminati oleh warga di sekitar sekolah.

Sekolah selalu berupaya untuk menyediakan berbagai fasilitas akademik dan non akademik sesuai tuntutan masyarakat. Di bidang non akademik menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler untuk mendukung kemampuan siswa. Kegiatan tersebut meliputi drumband, baca tulis Al Quran, dan sebagainya. Pada bidang akademik, sekolah berupaya untuk memberikan pelayanan baik kepada siswa dengan memberikan pengalaman belajar bermanfaat. Guru juga berupaya untuk selalu mengikuti perkembangan agar proses

pembelajaran menarik, menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan.

SDN Selorejo 02 sudah memiliki jaringan internet yang cukup baik. Sekolah juga memiliki fasilitas laptop dan LCD untuk mendukung proses pembelajaran. Kepala sekolah dan guru menyadari jika fasilitas yang ada harus dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut didukung oleh siswa saat ini yang termasuk dalam generasi Z dan alpha, dimana mereka tidak asing lagi dengan *gadget*. Kesadaran peran penting guru dalam pembelajaran di kelas dan keberadaan mahasiswa KKN menghasilkan kesepakatan jika di SDN Selorejo 02 membutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berkembangnya teknologi informasi menuntut semua orang termasuk guru untuk mengikuti perkembangan dan membuat inovasi baru termasuk media pembelajaran (Sahanata, 2022). Di era yang semua sudah memanfaatkan teknologi, guru diharapkan memanfaatkan dan

mengoptimalkan media digital sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Pada kenyatannya, pada umumnya sekolah, guru-guru memiliki pengalaman yang kurang untuk membuat atau media pembelajaran. Hal ini berdampak pada pengalaman belajar yang sempit dan membosankan (Nisa & Fadillah, n.d.). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi cara menghadirkan pembelajaran interaktif. Bagi siswa tingkat dasar, aplikasi digital bukan hal asing lagi. Pada umumnya, siswa mampu memanfaatkan dan mengaplikasikan media berbasis digital. Maka dari itu, siswa dikenalkan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi digital (Ningrum, 2021). Pengenalan aplikasi digital juga untuk menghindari kebosanan dan membuat siswa lebih interaktif pada proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang sebaiknya dilakukan yaitu mampu membuat siswa terlibat atau aktif. Aktif yang dimaksud, siswa mampu memahami, menyelesaikan masalah, diskusi, dan menemukan referensi yang relevan. Metode tersebut menuntut siswa aktif mengajukan pertanyaan, menganalisis, menemukan solusi, serta menarik kesimpulan (Shebastian et al., 2020). Maka dari itu, guru harus menjadi seorang fasilitator yang baik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Agar semua guru dapat memanfaatkan media digital, maka harus sering menggunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dan cukup interaktif adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi yang memanfaatkan audio visual agar proses penyampaian materi serta soal dengan bentuk game yang menarik perhatian siswa (Pradani, 2022). *Wordwall* dipilih digunakan karena cukup interaktif dalam proses pembelajaran (Maghfiroh, 2018). Pembelajaran interaktif akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar (Dewi et al., 2024). Alasan lain pemilihan *wordwall* adalah siswa tidak perlu membawa handphone dari rumah, cukup guru menyediakan laptop serta LCD yang sudah dimiliki sekolah. Kelebihan *wordwall* diantaranya dapat diakses secara gratis melalui email. Guru dapat menyesuaikan *templete* yang akan digunakan, namun ada pula yang berbayar

(Sahanata, 2022). Media tersebut, juga dapat dibagikan melalui whatsapp dan *google classroom* melalui link yang dibagikan jika menginginkan siswa berlatih di rumah.

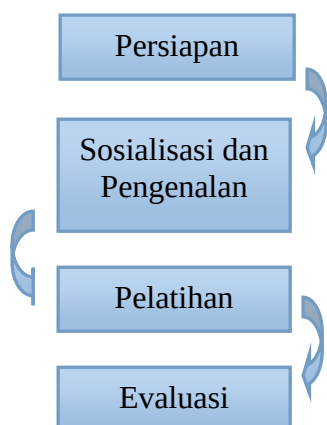
## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan analisis situasi mitra dapat diidentifikasi jika permasalahan yang dihadapi guru adalah kurangnya pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran. Tidak semua guru mampu menggunakan karena keterbatasan usia dan pelatihan yang diikuti. Bagi guru yang sudah pernah mengikuti pelatihan atau usia masih muda, media digital bukan hal asing dan sulit dilakukan. Namun kondisi sebaliknya, jika usia guru tidak lagi muda dan mendekati pensiun, penggunaan media digital sudah tidak pernah digunakan.

Berdasarkan analisis dengan mitra, maka SDN Selorejo 02 membutuhkan kegiatan pelatihan pemanfaatan media teknologi sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Febrianto et al., 2020). Melalui pelatihan diharapkan guru dapat mengikuti perkembangan teknologi melalui pemanfaatan media digital yang sesuai kondisi siswa (Mu'ah et al., 2020). Di sisi lain, guru juga memiliki tuntutan menguasai keterampilan sosial, pedagogi, kepribadian, dan profesionalitas (Sutisna et al., 2020).

## 3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara deskriptif kualitatif. Adapun metode pelaksanaan pengabdian sebagai berikut.



**Gambar 1.** Metode pelaksanaan pengabdian

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi kegiatan koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah. Tim pengabdian diwakili oleh mahasiswa KKN dan pihak sekolah diwakili kepala sekolah. Koordinasi digunakan untuk menentukan platform digital yang digunakan serta waktu pelaksanaan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi sekolah dan kebutuhan media pembelajaran.

b. Tahap Sosialisasi dan Pengenalan

Tahap Sosialisasi akan disajikan contoh media pembelajaran *wordwall* yang telah dibuat oleh tim pengabdian. Tim akan memperlihatkan media pembelajaran *wordwall* untuk menyampaikan materi, kuis, dan *game*. Tim pengabdian menjelaskan bagaimana tata cara, kemudahan, dan interaksi dengan siswa ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Melalui sosialisasi yang diberikan, peserta akan memperoleh gambaran bagaimana media *wordwall* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap sosialisasi dilanjutkan dengan pengenalan. Tahap ini tim pengabdian menyampaikan materi terkait *wordwall*, cara pembuatan, manfaat *wordwall*. Materi diawali dengan cara mengakses *software wordwall* secara online, membuat akun, serta beberapa *tools* yang ada. Menu di dalam *wordwall* disampaikan secara jelaskan secara detail.

c. Tahap Pelatihan

Pada kegiatan ini peserta akan berlatih membuat media pembelajaran menggunakan

*wordwall* didampingi tim pengabdian. Peserta memilih satu materi sesuai level kelas yang didampingi. Berdasarkan materi yang telah dipilih, media dapat dikreasikan sesuai kebutuhan. Peserta yang mengalami dapat berdiskusi secara langsung dengan tim pengabdian agar kendala dapat teratasi.

d. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi berupa peninjauan pelaksanaan dari semua kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi ini akan menunjukkan tanggapan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan ini untuk mengukur tingkat keberhasilan instruksi dalam membuat media pembelajaran dengan *wordwall*. Adapun kriteria dan kategori penilaian sebagai berikut.

**Tabel 1.** Bobot Penilaian Jawaban Kuesioner Untuk Pengguna

| Pilihan jawaban | Skor |
|-----------------|------|
| Sangat baik     | 4    |
| Baik            | 3    |
| Kurang baik     | 2    |
| Tidak baik      | 1    |

**Tabel 2.** Parameter Pengukuran Kategori Skor

| Kondisi     | Skala penilaian         |
|-------------|-------------------------|
| Sangat baik | $\geq 3,50$             |
| Baik        | $2,50 \leq x \leq 3,50$ |
| Kurang baik | $1,50 \leq x \leq 2,50$ |
| Tidak baik  | $< 1,50$                |

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan berdasarkan permohonan dari sekolah untuk mengenalkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Tahapan pelaksanaan terdiri dari empat kegiatan, persiapan, sosialisasi dan pengenalan, pelatihan, dan evaluasi. Tahap observasi dilakukan diskusi dengan kepala sekolah SDN Selorejo 02 terkait media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun Hasil diskusi sebagai berikut.

**Tabel 3.** Media yang digunakan di sekolah

| No. | Media Yang Digunakan | Keterangan                                               |
|-----|----------------------|----------------------------------------------------------|
| 1.  | Buku paket           | Menyampaikan materi pembelajaran                         |
| 2.  | LKS                  | Media berlatih mengerjakan soal dan evaluasi             |
| 3.  | Alat peraga          | Menunjang proses pembelajaran, seperti globe, peta, dsb. |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui jika media pembelajaran digital belum digunakan secara maksimal. Keberadaan jaringan internet dan laptop serta LCD belum dimaksimalkan. Guru masih belum terbiasa melakukan variasi penggunaan media pembelajaran di kelas. Hasil kesepakatan dengan pihak sekolah diputuskan untuk mengadakan pelatihan penggunaan media pembelajaran wordwall.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan sesuai kesepakatan. Peserta diberikan pelatihan bagaimana cara memanfaatkan *wordwall* dalam proses pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik membuat *wordwall* sesuai bidang ilmu yang diajarkan dan kelas yang diampu.

Pelatihan dilaksanakan pada bersamaan dengan pelaksanaan KKN tahun 2025. Peserta pelatihan berjumlah 11 orang yang terdiri dari guru serta kepala sekolah. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka di SDN Seloreko 02 Magetan. Kegiatan diawali dengan sambutan kepala sekolah. Kepala sekolah memberikan gambaran bagaimana kondisi pembelajaran serta siswa di SDN Selorejo 02. Kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi serta penyampaian materi. Adapun kegiatan pelatihan sebagai berikut.

**Tabel 4.** Materi Pelatihan

| No | Materi Hari Pertama                                |
|----|----------------------------------------------------|
| 1  | Pengenalan beragam media pembelajaran interaktif   |
| 2  | Pengenalan pemanfaatan wordwall dalam pembelajaran |
|    | <b>Materi Hari Kedua</b>                           |
| 3  | Sosialisasi penggunaan wordwall dalam pembelajaran |
| 4  | Pengenalan fitur wordwall                          |

#### 5 Praktik pembuatan media pembelajaran dengan wordwall

Kegiatan sosialisasi diawali dengan pengenalan beragam media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengenalkan secara berbagai mediaberbasis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan berikutnya pengenalan serta pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran. Pada kegiatan tersebut dijelaskan kelebihan dan kelemahan *wordwall*. Menurut (Anwar, 2019) menyatakan jika *wordwall* dapat menjadikan pembelajaran memiliki makna lebih siswa mudah memahami materi mulai di tingkat dasar, menengah melalui penugasan di aplikasi *wordwall*. Menurut (Wafiqni & Fanny, 2021) *wordwall* memudahkan guru mengetahui prestasi belajar siswa. Adapun kekurangan *wordwall* diantaranya, rentan terjadi kecurangan, ukuran huruf yang tidak dapat diubah, dan terkendala jaringan internet.

Guru cukup tertarik dengan media *wordwall* kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi. Tim pengabdian menjelaskan konsep *wordwall*. Penjelasan dilakukan dengan bantuan PPT. Di dalam PPT dijelaskan bagaimana tahapan untuk menggunakan *wordwall*. Hal ini untuk memudahkan peserta ketika praktik membuat media pembelajaran. Template di *wordwall* berupa kuis yang berguna untuk menyajikan soal pilihan ganda dengan berbagai tipe jawaban dikenalkan. Beberapa pilihan yang ada seperti *find the match* (mencari padanan), mencocokkan gambar, *random whell* (roda acak) dengan memilih jawaban melalui memutar roda untuk mendapat jawaban yang paling benar. *Missing word* (kata yang hilang), memasang kotak kosong sesuai dengan posisi yang sesuai melalui menyeret kotak. *Random card* (kartu acak) dengan cara menebak kartu yang telah diacak secara otomatis. *True or false* (benar atau salah) dengan memberi tanda centang pada jawaban benar dan salah, *Match up* (sesuai) menyesuaikan soal dengan pengertian atau pernyataan yang ada. *Whack-a-mole* dengan cara memukul jawaban melalui animasi tikus yang muncul. *Group short* (mengurutkan kelompok) dengan cara menyeret kemudian melepas pada kelompok atau grup yang sesuai.

Serta beberapa tampilan yang disediakan oleh *wordwall*.

Pemateri secara langsung menjelaskan serta mempraktikkan cara memanfaatkan *wordwall* melalui layar proyektor. Pemateri mempraktikkan setiap tahap memanfaatkan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut diikuti oleh peserta dan diselingi dengan sesi tanya jawab jika terjadi kendala. Proses praktik didampingi oleh teman-teman mahasiswa untuk membantu peserta yang mengalami kendala.



**Gambar 2.** Proses pelaksanaan Pengabdian

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan praktik berlangsung, peserta mampu memahami dan mempraktikkan dengan baik. Peserta mampu membuat serta mendesain media pembelajaran dan evaluasi melalui *wordwall*. Peserta cukup antusias mengikuti kegiatan pelatihan dan mengajukan pertanyaan jika mengalami kendala.

Pada akhir pelatihan, peserta akan memperlihatkan hasil media yang telah dihasilkan. Setiap peserta terlihat mampu menghasilkan media yang menarik, Media yang dibuat juga sudah sesuai dengan materi yang diajarkan kepada siswa. Semua peserta mampu membuat inovasi yang menarik dan interaktif.

Pelatihan pembuatan media interaktif dengan *wordwall* memberikan hasil positif bagi mitra pengabdian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sebagai peserta

pengabdian, mereka merasa lebih percaya diri untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Melalui media *wordwall*, proses pembelajaran serta alat evaluasi dapat didesain dengan menarik. Berdasarkan saran yang diberikan oleh beberapa peserta, kegiatan pelatihan seperti ini sebaiknya lebih sering dilakukan karena dapat meningkatkan serta mengembangkan ilmu yang dimiliki. Melalui aplikasi *wordwall* proses pembelajaran berlangsung menyenangkan. Hal tersebut karena didukung oleh materi serta pertanyaan dalam bentuk *game* yang akan menarik perhatian siswa.

Tahap terakhir berupa evaluasi kegiatan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung. Berhasil tidaknya kegiatan dapat dilihat dari keterampilan yang dikuasai peserta untuk membuat media pembelajaran dengan *wordwall*. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, hampir 90% guru belum mengenal *wordwall*. Setelah kegiatan pengabdian dilakukan, peserta mampu memahami teori serta mempraktikkan membuat media pembelajaran dengan *wordwall*. Adapun hasil evaluasi sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil evaluasi kegiatan pengabdian

| No. | Media yang dihasilkan | Jumlah Peserta | Persentase |
|-----|-----------------------|----------------|------------|
| 1   | Sangat baik           | 4              | 36%        |
| 2   | Baik                  | 5              | 45%        |
| 3   | Kurang baik           | 2              | 18%        |
| 3   | Kurang baik           | 2              | 0%         |

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui jika media yang dihasilkan peserta cukup baik. Peserta yang mampu menghasilkan media pembelajaran dengan sangat baik sejumlah 4 peserta dengan persentase 36%. Adapun aspek yang terpenuhi pada kriteria ini diantaranya, kesesuaian media dengan materi, memiliki tampilan yang menarik, serta secara Teknik tidak terdapat kendala. Peserta yang menghasilkan media dengan kriteria baik sebanyak 5 dengan persentase 45%. Aspek pada kriteria ini diantaranya media dengan materi kurang sesuai, tampilan menarik, dan secara teknis tidak terdapat kendala. Sedangkan peserta yang menghasilkan media

dengan kriteria kurang baik sejumlah 2 peserta dengan persentase 18%. Aspek pada kriteria ini antara lain, media dan materi tidak sesuai, tampilan kurang menarik, dan terdapat sedikit kendala dalam penggunaannya.

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pemanfaatan aplikasi wordwall adalah menjadi sarana menciptakan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan serta mengembangkan pengetahuan guru dalam memanfaatkan aplikasi digital sebagai media dan alat evaluasi pembelajaran. Melalui kemampuan guru memanfaatkan aplikasi digital, diharapkan guru dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif, tidak monoton, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Kegiatan pengabdian berlangsung cukup lancar hasil yang baik. Peserta berpartisipasi aktif dan mampu mempraktikkan materi dengan baik. Hal tersebut terbukti dari media pembelajaran dengan aplikasi wordwall sangat baik. Hampir semua peserta guru mampu memahami dan meningkatkan kemampuan menggunakan aplikasi wordwall.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik berkat kerja sama antara pihak sekolah SDN Selorejo 02 dan mahasiswa KKN UNIPMA tahun 2025. Kepala Sekolah SDN Selorejo 02, Rektor Universitas PGRI Madiun, LPPM UNIPMA, dan kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

## 7. REFERENSI

Anwar, Z. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Word Wall (Jidaru Al Kalmah) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangkep*. Universitas Negeri Makassar.

Dewi, L. G. K., Ni Luh Putu Sandrya Dewi, & Ni Luh Merdani. (2024). Pembelajaran Interaktif Dharma Djana. Melalui Pengenalan Lingkungan Kewirausahaan untuk Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri

2 Sulahan. *Jurnal Dharma Djana*, 4(2), 19–27.

Febrianto, K., Yustitia, V., & Irianto, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. Buana Pendidikan. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92–98.

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.

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.

Ningrum, eva puspa lia. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game. *Prosiding SNP2M UMAHA 2021*, 11–21.

Nisa, C., & Fadillah, R. (n.d.). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru SD Negeri 03 Plumbon, Sukoharjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 178, 178–183. <https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio>

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.

Sahanata, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Lokomotif Abdimas*, 1(1), 11–21.

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.

- Sutisna, U. , Elkarimah, M. F., & Asma, F. R. (2020). Pengembangan Kompetensi Profesional Guru PAI Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 43–48.
- Wafiqni, N., & Fanny, .M.P. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementer:Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.