



## PENDAMPINGAN PEMANFAATAN WORDWALL DAN BAAMBOOZLE UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA GURU SDN SETONO 5 NGRAMBE

Maulana Ashari<sup>\*1</sup>, Amalina Hidayah Jati<sup>2</sup>, Tamara Afsha Naila<sup>3</sup>, Raissa Hasna Fakhira<sup>4</sup>,  
Firlana Umi Azzakiy<sup>5</sup>, Mar'ah Rofidah Abidah<sup>6</sup>

Universitas Darussalam Gontor<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

Email Korespondensi: [maulana.ashari@unida.gontor.ac.id](mailto:maulana.ashari@unida.gontor.ac.id)✉

| Info Artikel                                                                                                                                                                                                                                                                          | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Histori Artikel:</b><br><br><b>Masuk:</b><br>03 Juni 2026<br><b>Diterima:</b><br>26 Juni 2026<br><b>Diterbitkan:</b><br>26 Juni 2026<br><br><b>Kata Kunci:</b><br>Pendampingan Guru;<br>Media Digital<br>Interaktif;<br><i>Wordwall</i> ;<br><i>Baamboozle</i> ;<br>Sekolah Dasar. | Perkembangan teknologi digital menuntut guru sekolah dasar mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Di SDN Setono 5 Kabupaten Ngawi, fasilitas internet dan TV board telah tersedia, namun belum dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan kompetensi digital guru. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru melalui pelatihan penggunaan <i>Wordwall</i> dan <i>Baamboozle</i> . Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim melakukan uji coba penggunaan <i>Wordwall</i> kepada siswa dan memperoleh respons yang sangat positif, di mana siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran berbasis permainan. Metode yang digunakan meliputi pelatihan tatap muka, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis game digital serta pemanfaatan TV board secara lebih optimal. Dengan demikian, pelatihan ini membuktikan bahwa peningkatan kompetensi digital guru menjadi faktor kunci dalam mendorong pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan berkelanjutan di sekolah dasar. |

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam hal variasi metode pembelajaran, media pembelajaran, serta pola interaksi antara guru dan peserta didik. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital (Najihah et al., 2025). Media pembelajaran digital interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi menjadi lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta efektivitas penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi dan variasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu bentuk media pembelajaran digital interaktif yang dapat digunakan adalah platform *Wordwall* dan *Bamboozle*, yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, permainan edukatif, serta latihan soal berbasis digital (Pasinggi et al., 2025). Media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis aktivitas (Ramadhan et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Namun, implementasi media pembelajaran digital di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu faktor utama adalah keterbatasan kompetensi digital guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, serta kurangnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia. Kondisi ini juga ditemukan di SDN Setono 5 yang terletak di Dusun Nglencer, Desa Setono, Kecamatan Ngrambe, Kabupaten Ngawi. SDN Setono 5 merupakan sekolah dasar negeri yang berada di wilayah pedesaan dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Wilayah Dusun Nglencer merupakan daerah dengan karakteristik lingkungan pedesaan yang memiliki kondisi sosial masyarakat yang masih didominasi oleh sektor pertanian dan pekerjaan informal. Dari segi infrastruktur, sekolah telah memiliki akses internet yang memadai serta fasilitas TV board yang diberikan oleh pemerintah sebagai upaya mendukung transformasi digital dalam pendidikan. Meskipun fasilitas internet dan TV board telah tersedia, pemanfaatan teknologi tersebut dalam pembelajaran dirasa masih belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa TV board yang tersedia masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran digital interaktif. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti penjelasan di kelas dan penggunaan buku teks sebagai media utama pembelajaran sehingga menjadikan para murid cenderung jenuh dan bosan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital interaktif, serta kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara optimal (Lestari et al., 2022). Padahal, keberadaan fasilitas TV board yang terhubung dengan internet merupakan potensi yang sangat besar untuk mendukung pembelajaran digital interaktif. TV board dapat digunakan sebagai media untuk menampilkan materi pembelajaran interaktif, video edukasi, serta kuis digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform pembelajaran interaktif seperti Wordwall dan Bamboozle, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan partisipatif (Sari et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran digital interaktif serta mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas yang telah tersedia.

Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Lestari dan Kurniawan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Lestari et al., 2022). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh berbagai pihak juga menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif serta meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital.

Selain itu, hasil penelitian oleh Rahmawati menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Ardila et al., 2023). Media pembelajaran interaktif berbasis digital juga dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Penelitian lain menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan literasi digital guru serta meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi transformasi digital dalam pendidikan. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa SDN Setono 5 memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan pembelajaran digital interaktif, khususnya dengan adanya fasilitas internet dan TV board yang telah tersedia. Namun, potensi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal karena keterbatasan kompetensi guru dalam menggunakan

media pembelajaran digital interaktif (Najihah et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis Wordwall dan Bamboozle untuk meningkatkan keterampilan guru serta mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas TV board sebagai media pembelajaran digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan pengabdian ini adalah bagaimana mengoptimalkan TV board yang diberikan oleh pemerintah sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan variasi pembelajaran siswa serta meningkatkan keterampilan guru di SDN Setono 5. Adapun tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital interaktif, mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas TV board sebagai media pembelajaran, serta meningkatkan variasi dan kualitas pembelajaran melalui penggunaan platform Wordwall dan Bamboozle. Melalui kegiatan pelatihan ini, diharapkan guru mampu memanfaatkan fasilitas teknologi yang telah tersedia secara optimal, meningkatkan kompetensi digital, serta menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan efektif. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat mendukung transformasi digital dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar yang berada di wilayah pedesaan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan dan siap menghadapi perkembangan pendidikan di era digital.

## **METODE PELAKSANAAN**

Program pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mencakup sosialisasi, pelatihan teknis, penerapan keterampilan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan diawali dengan tahap persiapan, yaitu koordinasi antara tim pelaksana dan pihak SDN Setono 5 untuk menentukan jadwal, tempat, peserta, serta fasilitas yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Koordinasi ini dilakukan agar pelaksanaan pelatihan dapat berjalan sesuai dengan kondisi sekolah dan kebutuhan guru, terutama dalam pemanfaatan fasilitas pembelajaran digital yang tersedia.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan secara tatap muka di ruang pertemuan SDN Setono 5. Pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga sesi utama. Sesi pertama berisi pengenalan media pembelajaran interaktif Wordwall dan Baamboozle. Pada sesi ini, tim pelaksana menjelaskan konsep media pembelajaran interaktif, manfaat penggunaan Wordwall dan Baamboozle, serta contoh penerapannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Sesi kedua berisi demonstrasi dan panduan teknis penggunaan media. Pada tahap ini, tim pelaksana memandu guru dalam membuat akun Wordwall, mengenali menu dan fitur yang tersedia, serta membuat berbagai bentuk aktivitas pembelajaran seperti kuis, permainan mencocokkan, dan aktivitas interaktif lainnya. Guru juga diperkenalkan dengan penggunaan Baamboozle sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sesi ketiga dilakukan melalui praktik mandiri dan pemberian umpan balik. Pada tahap ini, guru berlatih membuat media pembelajaran berbasis Wordwall dan Baamboozle sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Hasil praktik kemudian dipresentasikan oleh guru untuk memperoleh masukan dari tim pelaksana dan peserta lain. Kegiatan ini bertujuan agar guru tidak hanya memahami konsep penggunaan media pembelajaran interaktif, tetapi juga mampu mengembangkan media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan tahap pendampingan dan evaluasi. Pendampingan diberikan kepada guru yang membutuhkan bantuan teknis maupun ide penerapan media dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan diskusi reflektif untuk mengetahui tingkat pemahaman, kepuasan, serta rencana implementasi guru setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, tim pelaksana juga menyusun laporan hasil pelatihan sebagai bentuk dokumentasi dan bahan evaluasi keberlanjutan program. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa guru tidak hanya

memahami konsep media pembelajaran interaktif, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam mengintegrasikan Wordwall dan Baamboozle ke dalam pembelajaran sehari-hari (Wardhani et al., 2025). Dengan jumlah peserta yang relatif kecil, kegiatan dapat berlangsung lebih intensif dan personal sehingga setiap guru memperoleh perhatian dan pendampingan yang memadai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan ini menjelaskan rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan di SDN 5 Setono. Pembahasan dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan hingga tahap evaluasi. Uraian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana kegiatan direncanakan dan dilaksanakan. Berdasarkan pengamatan langsung, kegiatan ini menunjukkan adanya keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi anak saat bermain, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan bermakna sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

### Tahap Persiapan

Sebelum pelatihan kepada guru dilaksanakan, tim KKN terlebih dahulu melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran digital interaktif berupa *Wordwall* kepada siswa di kelas. Uji coba tersebut menunjukkan respons yang sangat positif. Siswa terlihat antusias, aktif berpartisipasi, dan lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode konvensional. Interaksi yang kompetitif dan tampilan kuis yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Antusiasme siswa tersebut kemudian menjadi dasar bagi tim KKN untuk mensosialisasikan media pembelajaran digital lainnya kepada para guru, yaitu *Wordwall* dan *Baamboozle* (Wardhani et al., 2025). Siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap pembelajaran berbasis permainan digital. Mereka tampak lebih fokus pada layar, aktif berdiskusi, serta menunjukkan semangat kompetitif ketika skor ditampilkan.

Jika dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya lebih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks, suasana kelas pada saat penggunaan *Wordwall* menjadi jauh lebih dinamis. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menjawab soal, berpikir cepat, dan berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, uji coba kepada siswa tidak hanya menjadi kegiatan pendahuluan, tetapi juga berfungsi sebagai bukti empiris bahwa integrasi media digital memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran (Nucifera et al., 2022). Respons siswa inilah yang kemudian menjadi landasan kuat bagi pelaksanaan pelatihan kepada guru.

Jika dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya lebih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks, suasana kelas pada saat penggunaan *Wordwall* menjadi jauh lebih dinamis. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menjawab soal, berpikir cepat, dan berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, uji coba kepada siswa tidak hanya menjadi kegiatan pendahuluan, tetapi juga berfungsi sebagai bukti empiris bahwa integrasi media digital memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran (Nucifera et al., 2022). Respons siswa inilah yang kemudian menjadi landasan kuat bagi pelaksanaan pelatihan kepada guru.



Gambar 1. Uji coba pembelajaran digital

## Tahap Pelaksanaan

Pelatihan diawali dengan pemaparan konsep pembelajaran digital interaktif sebagai metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Selanjutnya, tim memperkenalkan platform *Wordwall* sebagai media berbasis web untuk membuat soal dan permainan edukatif interaktif dengan berbagai variasi fitur seperti quiz, match up, anagram, random wheel, dan speaking cards. Selain itu, diperkenalkan juga *Baamboozle* sebagai platform pembelajaran berbasis permainan kelompok yang dilengkapi papan skor otomatis dan tampilan kompetitif yang menarik untuk digunakan di kelas. Penjelasan juga mencakup keunggulan kedua platform, terutama pada aspek kemudahan akses melalui web, tampilan yang dapat ditampilkan di layar atau televisi kelas, serta penggunaannya yang tidak memerlukan perangkat individu siswa. Tim KKN juga memperkenalkan pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam membantu penyusunan soal melalui penggunaan prompt yang sistematis, sehingga guru dapat menghasilkan soal secara lebih cepat, variatif, dan kontekstual.

Pada sesi diskusi, salah satu pertanyaan yang muncul dari guru adalah mengenai aksesibilitas aplikasi, khususnya apakah *Wordwall* dan *Baamboozle* dapat diakses melalui web. Pertanyaan ini menunjukkan ketertarikan guru untuk mengimplementasikan media secara mandiri. Tim menjelaskan bahwa kedua platform tersebut berbasis web dan dapat digunakan langsung melalui *browser* tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Keberhasilan kegiatan diukur melalui beberapa indikator, yaitu tingkat partisipasi peserta, pemahaman terhadap konsep pembelajaran digital interaktif.



Gambar 2. Pelatihan pembelajaran digital interaktif



Gambar 3. Fitur andalan *Wordwall*



Gambar 4. Fitur andalan *Baamboozle*

## Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital sangat penting bagi guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan yang cukup terlihat. Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah optimalisasi pemanfaatan *TV board* dan akses internet yang sebelumnya belum digunakan secara maksimal. Sebelum pelatihan, fasilitas tersebut lebih sering digunakan secara terbatas dan belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui pelatihan ini, guru memahami bahwa *Wordwall* dan *Baamboozle* berbasis web dan tidak

memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Hal ini menjadi solusi atas keterbatasan perangkat individu siswa (Mulya & Mahnun, 2025). Media cukup ditampilkan melalui satu layar TV *board* sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi secara kolektif. Dengan demikian, integrasi teknologi tidak memerlukan investasi tambahan dalam bentuk perangkat baru, melainkan hanya peningkatan kapasitas sumber daya manusia.

Dampak jangka pendek dari kegiatan ini terlihat pada meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran serta perubahan persepsi terhadap metode mengajar yang lebih inovatif dan partisipatif (Ardila et al., 2023). Dalam jangka panjang, kegiatan ini berpotensi mendorong terbentuknya budaya literasi digital di lingkungan sekolah serta membuka peluang pengembangan bank soal digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Integrasi media pembelajaran berbasis *Wordwall* dan *Baamboozle* juga menjadi langkah awal transformasi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## PENUTUP

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Wordwall* dan *Baamboozle* di SDN 5 Setono telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Seluruh guru peserta pelatihan mampu membuat dan mengoperasikan media pembelajaran sederhana menggunakan *Wordwall* dan *Baamboozle* serta mengintegrasikannya dengan fasilitas TV *board* yang tersedia di sekolah. Selain itu, kegiatan ini turut mendorong optimalisasi pemanfaatan akses internet dan perangkat pembelajaran digital yang sebelumnya belum digunakan secara maksimal.

Hasil uji coba media yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan respons positif dari siswa, yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan.

Meskipun demikian, keterbatasan waktu pelatihan menjadi salah satu kendala dalam pendalaman materi dan praktik penggunaan media digital secara lebih komprehensif. Oleh karena itu, diperlukan program tindak lanjut berupa pendampingan berkala kepada guru, pengembangan bank soal dan materi digital berbasis *Wordwall* dan *Baamboozle*, penerapan media secara konsisten dalam proses pembelajaran, serta evaluasi lanjutan untuk mengukur efektivitas penggunaan media terhadap kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Dengan adanya tindak lanjut tersebut, diharapkan transformasi pembelajaran digital di SDN 5 Setono dapat berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih optimal bagi guru maupun siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian KKNT 38 UNIDA Gontor Kelompok 22 menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SDN Setono 5 yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan pendampingan ini. Apresiasi yang tinggi juga disampaikan kepada para peserta yang telah menunjukkan antusiasme dan komitmen dalam mengembangkan kompetensi pembelajaran digital interaktif berbasis *Wordwall* dan *Baamboozle*.

## DAFTAR PUSTAKA

Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran *Wordwall* di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7237–7248.

- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Diniya, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Mulya, T. T. M., & Mahnun, N. N. M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 131–144.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 13–24.
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225.
- Pasinggi, Y. S., Syarif, N. Q., & Tuken, R. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Bamboozle Bagi Guru di Kabupaten Barru. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 1708–1713.
- Ramadhan, A., Sutrisnawati, S., Masrianih, M., & Isnainar, I. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kabupaten Parigi. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 649–654.
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Keguruan, F. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Wardhani, D. R., Erlangga, F., Abdillah, R., Ramdhan, V., & Kuncoro, A. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Depok: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 10845–10851.
- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7237–7248.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Diniya, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Mulya, T. T. M., & Mahnun, N. N. M. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Bamboozle dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa di SDIT BPMAA Pekanbaru. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 131–144.
- Najihah, W., Chorimunafsi, E., & Herdinan, R. (2025). Inovasi Pendidikan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 13–24.
- Nucifera, P., Yakob, M., & Setyoko, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225.
- Pasinggi, Y. S., Syarif, N. Q., & Tuken, R. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Bamboozle Bagi Guru di Kabupaten Barru. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 1708–1713.
- Ramadhan, A., Sutrisnawati, S., Masrianih, M., & Isnainar, I. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kabupaten Parigi. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 649–654.

- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Keguruan, F. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Wardhani, D. R., Erlangga, F., Abdillah, R., Ramdhan, V., & Kuncoro, A. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Sekolah Dasar di Kota Depok: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 10845–10851.