



## Pendampingan Guru dalam Penerapan *Gamifikasi Wordwall* untuk Penguatan Literasi Kelautan Siswa Sekolah Dasar

Deni Wardana<sup>1</sup>, Muhhamad Adam<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Kelautan dan Perikanan, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>2</sup>

e-mail: [dewa@upi.edu](mailto:dewa@upi.edu), [muhhamadadam@upi.edu](mailto:muhhamadadam@upi.edu)

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh perlunya penguatan literasi kelautan melalui media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah diterapkan guru di kelas. Kegiatan ini bertujuan mendampingi guru dalam penggunaan gamifikasi *Wordwall* pada materi pengenalan biota laut siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendampingan guru melalui koordinasi, pengenalan gamifikasi, simulasi *Wordwall*, pre-test, praktik pembelajaran oleh guru, post-test, observasi, dan refleksi. Guru berperan sebagai pelaksana utama dan pengendali kelas, sedangkan tim pengabdian mendampingi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Mitra kegiatan adalah guru kelas dan 15 siswa kelas V SD Labschool UPI Serang. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 82,7 menjadi 90,7 atau naik 8,0 poin. Secara kualitatif, kegiatan memunculkan antusiasme, visualisasi konsep, umpan balik langsung, kompetisi sehat, dan perlunya penguatan instruksi guru.

**Kata Kunci:** *Pendampingan Guru, Gamifikasi, Wordwall, Literasi Kelautan, Sekolah Dasar.*

### Abstract

This community service activity was motivated by the need to strengthen ocean literacy through engaging, visual, and classroom-applicable learning media. The activity aimed to mentor teachers in using *Wordwall*-based gamification for introducing marine organisms to elementary school students. The method used was teacher mentoring through coordination, gamification introduction, *Wordwall* simulation, pre-test, teacher-led classroom practice, post-test, observation, and reflection. The teacher acted as the main facilitator and classroom controller, while the service team supported preparation, implementation, and evaluation. The partners were the classroom teacher and 15 fifth-grade students of SD Labschool UPI Serang. The results showed an increase in students' average scores from 82.7 to 90.7, with an improvement of 8.0 points. Qualitatively, the activity encouraged enthusiasm, concept visualization, immediate feedback, healthy competition, and the need for stronger teacher instructions.

**Kata Kunci:** *Teacher Mentoring, Gamification, Wordwall, Ocean Literacy, Elementary School.*

### PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara maritim dengan keragaman ekosistem laut dan biota laut yang besar. Kondisi tersebut perlu dikenalkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar agar siswa tidak hanya mengetahui nama organisme laut,

tetapi juga memahami ciri, habitat, peran ekologis, dan perilaku sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan pesisir. Literasi kelautan penting dikembangkan sejak dini karena siswa sekolah dasar berada pada fase belajar konkret, visual, dan membutuhkan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Hindrasti, 2018b). Pembelajaran pengenalan biota laut di sekolah dasar masih sering disampaikan melalui ceramah, gambar statis, atau hafalan. Pola tersebut membuat siswa dapat menyebutkan beberapa jenis organisme laut, tetapi belum tentu memahami perbedaan ikan, moluska, krustasea, echinodermata, mamalia laut, terumbu karang, dan lamun. Pada konteks SD Labschool UPI Serang, pembelajaran literasi kelautan relevan karena wilayah Banten memiliki kedekatan dengan lingkungan pesisir, aktivitas nelayan, pasar ikan, pantai, dan organisme laut yang dapat dikaitkan dengan pengalaman siswa (Irawan & Hindrasti, 2018).

Penguatan literasi laut untuk anak usia sekolah dasar tidak cukup hanya dilakukan melalui bacaan umum. Siswa memerlukan pengalaman belajar yang membantu mereka memahami fungsi laut, organisme yang hidup di dalamnya, serta hubungan antara kegiatan manusia dan keberlanjutan lingkungan pesisir. Kegiatan literasi laut pada anak-anak pesisir terbukti dapat memperkuat pemahaman dasar mengenai peran laut dan pentingnya perilaku bertanggung jawab terhadap sumber daya perairan (Kautsari et al., 2022). Selain materi yang sesuai dunia anak, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam memilih dan mengendalikan media. Guru tetap menjadi pihak utama yang mengatur persepsi, alur diskusi, instruksi, penguatan konsep, dan pengelolaan kelas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berfokus pada penggunaan Wordwall kepada siswa, tetapi juga pada pendampingan guru agar mampu memahami, mencoba, dan menerapkan gamifikasi secara terarah dalam pembelajaran literasi kelautan. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar. (Dichev & Dicheva, 2017). Dalam pendidikan, gamifikasi dapat hadir melalui tantangan, poin, kuis, papan skor, batas waktu, umpan balik langsung, dan kesempatan mengulang. Kajian di Indonesia menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran (Jusuf, 2016).

Gamifikasi tidak hanya dipahami sekadar permainan di kelas, tetapi sebagai strategi pedagogis yang mengatur pengalaman belajar agar siswa terdorong mencoba, menerima umpan balik, dan memperbaiki pemahaman. Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi menunjukkan bahwa antusiasme, motivasi, dan keterlibatan dapat meningkat ketika mekanisme permainan dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dan diarahkan oleh guru (Shaliha & Irfansyah, 2022).

Wordwall merupakan platform yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti quiz, matching, group sort, open the box, dan gameshow quiz. Pada materi pengenalan biota laut, Wordwall memungkinkan guru menampilkan gambar organisme, meminta siswa mencocokkan nama dengan ciri,

mengelompokkan organisme berdasarkan habitat, serta memberi umpan balik langsung atas jawaban siswa. Media digital seperti game edukasi, video, aplikasi pembelajaran, dan website pendidikan relevan untuk pembelajaran IPA sekolah dasar karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Jannah & Atmojo, 2022). Studi tentang Wordwall di Indonesia menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran tematik, Wordwall dinilai mudah digunakan dan mampu membuat siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar karena bentuk aktivitasnya variatif dan memberi respons langsung terhadap jawaban (Nissa & Renoningtyas, 2021). Pada pembelajaran IPA sekolah dasar, Wordwall juga dilaporkan dapat memperkuat minat dan motivasi belajar karena siswa berinteraksi dengan tampilan visual, pilihan jawaban, serta alur permainan yang tidak monoton (Pradani, 2022).

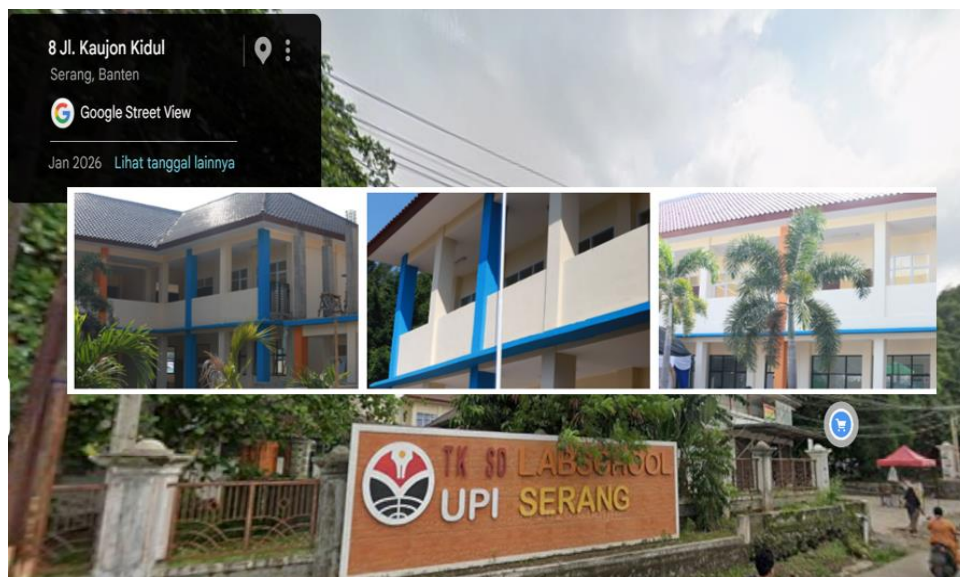
Beberapa penelitian kuantitatif memperlihatkan bahwa Wordwall berpengaruh terhadap minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Pengaruh Wordwall terhadap minat dan hasil belajar memperkuat alasan penggunaan media ini sebagai alat evaluasi formatif yang menarik dalam pembelajaran sekolah dasar (Hidayaty et al., 2022). Efektivitas Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan capaian pembelajaran, terutama saat guru menyiapkan soal sesuai indikator kompetensi dan memberi kesempatan siswa melakukan pengulangan (Agusti & Aslam, 2022).

Permasalahan utama mitra adalah perlunya media pembelajaran yang mampu membuat materi pengenalan biota laut lebih konkret, interaktif, dan dekat dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Permasalahan kedua adalah terbatasnya variasi media digital literasi kelautan yang siap digunakan guru. Permasalahan ketiga adalah kebutuhan pendampingan guru dalam mengelola gamifikasi agar media tidak hanya menjadi permainan, tetapi tetap terarah pada tujuan konsep (Nisa & Susanto, 2022; Hasanah et al., 2024). Kebaruan kegiatan pengabdian ini terletak pada model pendampingan guru dalam penerapan gamifikasi Wordwall pada materi literasi kelautan. Alur kegiatan tidak menempatkan tim pengabdian sebagai pengajar utama di kelas, melainkan sebagai pendamping yang memberikan pemahaman kepada guru, membantu guru mempraktikkan media, dan mengamati pembelajaran yang dikendalikan oleh guru. Kegiatan ini bertujuan mendeskripsikan proses pendampingan guru dalam penerapan gamifikasi Wordwall serta menggambarkan nilai pre-test dan post-test siswa setelah pembelajaran literasi kelautan dilakukan oleh guru dengan pendampingan tim pengabdian.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada Mei 2026 di SD Labschool UPI Serang. Sasaran kegiatan adalah guru kelas sebagai mitra utama pendampingan dan 15 siswa kelas V sebagai peserta pembelajaran literasi kelautan. Materi kegiatan mencakup pengertian biota laut, jenis-jenis biota laut, ciri sederhana

organisme, habitat, peran organisme dalam ekosistem, serta contoh perilaku menjaga kelestarian laut.



Gambar 1. Lokasi kegiatan pengabdian pada SD Labschool UPI Serang

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendampingan guru. Metode pendampingan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian pemahaman kepada guru mengenai konsep dan penggunaan gamifikasi Wordwall, pendampingan dalam penyusunan media serta alur pembelajaran, praktik penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran bersama siswa, dan refleksi bersama setelah kegiatan selesai. Pada tahap pelaksanaan, guru memegang kendali kelas dan berperan sebagai pelaksana utama pembelajaran, sedangkan tim pengabdian bertugas mendampingi, memberikan arahan teknis, serta mengevaluasi proses penggunaan gamifikasi Wordwall.

Tahap persiapan dilakukan melalui pertemuan tim pengabdian dengan guru kelas. Pada tahap ini dibahas kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, indikator materi biota laut, bentuk soal Wordwall, instrumen pre-test dan post-test, serta strategi pengelolaan kelas. Tim pengabdian menjelaskan prinsip gamifikasi, yaitu penggunaan tantangan, skor, umpan balik, dan pengulangan untuk membantu siswa memahami materi tanpa menghilangkan peran guru sebagai pengarah pembelajaran.

Tahap pendampingan dilakukan melalui demonstrasi dan simulasi penggunaan Wordwall bersama guru. Guru dikenalkan pada cara membuka media, memilih template, membaca skor, mengatur giliran siswa, memberi instruksi, serta menyisipkan penguatan konsep setelah jawaban muncul. Simulasi ini bertujuan agar guru tidak hanya mengetahui media secara teknis, tetapi juga mampu mengaitkan permainan dengan tujuan literasi kelautan.

Tahap implementasi dilakukan oleh guru di kelas. Guru membuka pembelajaran, memberikan apersepsi tentang laut dan biota yang dikenal siswa, memandu pre-test, menerapkan kuis Wordwall, mengatur diskusi, dan memberi penguatan konsep. Tim pengabdian mendampingi dari sisi teknis, membantu

apabila ada kendala perangkat, mengamati respons siswa, dan mencatat dinamika kelas tanpa mengambil alih peran guru.

Tahap evaluasi dilakukan melalui penelaahan nilai pre-test dan post-test, catatan observasi, serta refleksi bersama guru. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui rata-rata nilai dan perubahan skor tiap siswa. Data kualitatif dianalisis melalui tema-tema pengamatan selama pendampingan dan praktik pembelajaran.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pendampingan Guru

Tahap	Kegiatan	Luaran/Indikator
Koordinasi guru	Tim pengabdian bertemu guru untuk memetakan kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, materi biota laut, dan jadwal praktik.	Teridentifikasi kebutuhan kelas, indikator materi, dan rancangan kegiatan pendampingan.
Pendampingan guru	Tim pengabdian menjelaskan konsep gamifikasi, mengenalkan Wordwall, mendemonstrasikan penggunaan media, dan melakukan simulasi bersama guru.	Guru memahami fungsi gamifikasi, alur penggunaan Wordwall, dan strategi menjaga kendali kelas.
Praktik oleh guru	Guru membuka pembelajaran, memandu pre-test, menerapkan kuis Wordwall, mengatur diskusi, memberi penguatan konsep, dan memandu post-test.	Siswa mengikuti pembelajaran literasi kelautan yang dikendalikan guru dengan pendampingan teknis tim pengabdian.
Evaluasi dan refleksi	Tim pengabdian dan guru menelaah hasil pre-test/post-test, catatan observasi, kendala, dan tindak lanjut.	Tersedia data nilai, tema respons siswa, dan rekomendasi penguatan pembelajaran berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berlangsung melalui alur pendampingan guru. Pada pertemuan awal, tim pengabdian berdiskusi dengan guru mengenai kebutuhan pembelajaran literasi kelautan dan mengenalkan Wordwall sebagai media gamifikasi. Guru kemudian mencoba media melalui simulasi singkat sebelum menerapkannya kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru memegang kendali kelas, mulai dari membuka pembelajaran, mengarahkan siswa, menjalankan kuis, menegaskan jawaban, hingga menutup pembelajaran. Tim pengabdian berada pada posisi mendampingi dan mengamati proses.

Hasil pengamatan menunjukkan lima tema utama, yaitu pemahaman guru terhadap gamifikasi, kendali kelas oleh guru, antusiasme siswa, visualisasi konsep biota laut, dan tindak lanjut penguatan konsep. Guru mulai memahami bahwa Wordwall bukan sekadar permainan, tetapi media untuk memantik diskusi dan memberi umpan balik. Kendali kelas tetap berada pada guru sehingga aktivitas

permainan tidak lepas dari tujuan pembelajaran. Siswa terlihat antusias karena materi biota laut disajikan melalui gambar, pilihan jawaban, skor, dan tantangan. Visualisasi konsep membantu siswa menghubungkan nama organisme dengan ciri dan habitatnya.



Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran gamifikasi Wordwall

Tabel 2. Tema Hasil Pengamatan selama Pendampingan dan Praktik Pembelajaran

Tema	Indikator	Makna	Tindak Lanjut
Pemahaman guru	Guru memahami fungsi skor, tantangan, dan umpan balik pada Wordwall.	Gamifikasi dipahami sebagai strategi belajar, bukan sekadar permainan.	Latih guru menyusun soal sesuai indikator literasi kelautan.
Kendali kelas oleh guru	Guru mengatur instruksi, giliran siswa, diskusi, dan penguatan jawaban.	Peran guru menjaga aktivitas tetap terarah pada konsep.	Siapkan skenario pembelajaran dan aturan kelas sebelum kuis.
Antusiasme siswa	Siswa fokus, tertarik, dan ingin mencoba menjawab kuis.	Media menjadi pemantik motivasi awal siswa.	Gunakan aktivitas pembuka yang ringan dan visual.
Visualisasi konsep	Siswa membedakan organisme melalui gambar, ciri, dan habitat.	Konsep biota laut menjadi lebih konkret.	Perbanyak gambar organisme lokal/pesisir.
Penguatan konsep	Sebagian siswa membutuhkan penjelasan ulang setelah kuis.	Umpan balik perlu dilanjutkan dengan scaffolding guru.	Guru memberi pertanyaan penuntun dan rangkuman konsep.

Data pre-test dan post-test digunakan sebagai indikator kuantitatif sederhana setelah guru menerapkan pembelajaran gamifikasi Wordwall dengan pendampingan tim pengabdian. Rata-rata nilai pre-test siswa adalah 82,7, sedangkan rata-rata post-test menjadi 90,7. Kenaikan sebesar 8,0 poin menunjukkan adanya penguatan pemahaman siswa dalam pembelajaran yang dipimpin guru. Dari 15 siswa, 8 siswa meningkat, 5 siswa stabil, dan 2 siswa menurun. Siswa yang stabil

umumnya telah memiliki nilai awal tinggi, sedangkan dua siswa yang menurun menunjukkan perlunya pendampingan individual dan pengulangan konsep oleh guru pada pertemuan berikutnya.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siswa setelah Praktik Pembelajaran oleh Guru

Aspek	Pre-test	Post-test	Keterangan
Rata-rata nilai siswa	82,7	90,7	Meningkat +8,0 poin setelah praktik pembelajaran oleh guru
Siswa meningkat	-	8	Menunjukkan penguatan pemahaman pada sebagian besar peserta
Siswa stabil	-	5	Umumnya telah memiliki nilai awal tinggi
Siswa menurun	-	2	Memerlukan penguatan konsep dan pendampingan lanjutan oleh guru

Tabel 4. Distribusi Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

No. Responden	Pre-test	Post-test	Perubahan	Status
1	100	100	0	Stabil maksimal
2	90	90	0	Stabil
3	70	100	+30	Meningkat
4	70	90	+20	Meningkat
5	60	100	+40	Meningkat
6	90	100	+10	Meningkat
7	90	100	+10	Meningkat
8	80	90	+10	Meningkat
9	90	90	0	Stabil
10	70	80	+10	Meningkat
11	90	80	-10	Menurun
12	90	80	-10	Menurun
13	90	90	0	Stabil
14	80	80	0	Stabil
15	80	90	+10	Meningkat
Rata-rata	82,7	90,7	+8,0	Meningkat

Nilai yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada responden dengan nilai awal relatif rendah. R3 meningkat dari 70 menjadi 100, R4 meningkat dari 70 menjadi 90, dan R5 meningkat dari 60 menjadi 100. Pola ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dipandu guru melalui gambar, pengulangan, dan umpan balik langsung dapat membantu siswa yang membutuhkan bantuan visual. Karakteristik Wordwall yang menyajikan gambar, aktivitas interaktif, serta umpan balik segera memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga membantu proses pemahaman konsep dan retensi informasi (Ana et al., 2025; Abdillah & Syaban, 2023). Sementara itu, siswa dengan nilai awal tinggi cenderung stabil karena telah mencapai skor tinggi sejak pre-test.

Hasil tersebut sejalan dengan kajian gamifikasi yang menunjukkan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan memberi dukungan pada capaian kognitif siswa apabila media digunakan secara terarah. Gamifikasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui tantangan, memperoleh umpan balik secara langsung, dan melakukan pengulangan hingga mencapai pemahaman yang lebih baik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi yang didukung peran aktif guru mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Dichev & Dicheva, 2017). Namun, hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa gamifikasi tidak otomatis meningkatkan nilai semua siswa.

Keunggulan kegiatan ini adalah guru memperoleh pengalaman langsung dalam memahami dan mempraktikkan gamifikasi Wordwall, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual dan interaktif. Kelemahannya adalah kegiatan sangat bergantung pada perangkat, jaringan internet, kesiapan guru, dan kemampuan guru mengelola kelas saat suasana permainan berlangsung. Beberapa penelitian juga melaporkan bahwa keberhasilan penggunaan Wordwall dipengaruhi oleh ketersediaan sarana teknologi, kompetensi digital guru, serta kemampuan mengintegrasikan media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Yasmin et al., 2025). Peluang pengembangannya adalah membuat bank soal literasi kelautan berbasis Wordwall untuk materi ekosistem pesisir, rantai makanan laut, biota dilindungi, pencemaran laut, dan perilaku konservasi sederhana.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan guru dalam penerapan gamifikasi Wordwall pada materi pengenalan biota laut di kelas V SD Labschool UPI Serang berjalan sesuai tujuan. Alur kegiatan menempatkan tim pengabdian sebagai pendamping yang memberikan pemahaman tentang gamifikasi, membantu guru menyiapkan media, mendampingi praktik, dan melakukan refleksi, sedangkan guru memegang kendali kelas dan mengajarkan materi kepada siswa. Nilai pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata dari 82,7 menjadi 90,7 atau naik 8,0 poin. Sebanyak 8 dari 15 siswa mengalami peningkatan, 5 siswa stabil, dan 2 siswa menurun sehingga masih membutuhkan penguatan lanjutan. Secara proses, kegiatan memunculkan pemahaman guru, kendali kelas oleh guru, antusiasme siswa, visualisasi konsep, umpan balik langsung, dan kebutuhan penguatan instruksi. Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi kelautan, tetapi perlu diterapkan melalui pendampingan guru agar permainan tetap terarah pada pemahaman konsep, bukan hanya pencapaian skor.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., & Syaban, M. B. A. (2023). Development of Application-Based Wordwall Game Media on Natural Science Subjects for Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 70-76.
- Agusti, F. A., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall

- terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Ana, R. F. R., Astuti, L. S., & Wardhani, I. S. (2025). Interactive Multimedia Learning Media Assisted by Wordwall to Improve Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36.
- Hasanah, U., dkk. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Hidayaty, N., dkk. (2022). Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Hindrasti, N. E. K. (2018b). Literasi Kelautan untuk Pendidikan Dasar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kelautan dan Perikanan Indonesia*.
- Irawan, A., & Hindrasti, N. E. K. (2018). Pendidikan Kelautan Berbasis Lingkungan Pesisir pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kelautan dan Perikanan Indonesia*.
- Jannah, M., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4505–4514.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Kautsari, N., Rhismanda, A., & Abdillah, D. (2022). Literasi Laut untuk Anak-Anak Pesisir Prajak sebagai Upaya Membentuk Generasi yang Bertanggung Jawab terhadap Pemanfaatan Laut. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(1), 6–13.
- Nisa, K., & Susanto, R. (2022). Pendampingan Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*.
- Nissa, I. C., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 452–457.
- Shaliha, R., & Irfansyah, J. (2022). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Yasmin, Q., Wahyuni, H. I., & Faradita, M. N. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall sebagai Alat Evaluasi Belajar IPAS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.