

## Penguatan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi


Desy Rosmalinda<sup>1</sup>, Ahmad Syarif<sup>2\*</sup>, Risdalina<sup>3</sup>, Issaura Sherly Pamela<sup>4</sup>, Erlinda Amnie<sup>5</sup>, Louisiana Muliawati<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PGSD, Universitas Jambi, Jl. Jambi - Muara Bulian No.KM. 15, Mendalo Darat, Kec. Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>6</sup>UIN Sulthan Thaha Saifuddin, Jl. Arif Rahman Hakim No.111, Simpang IV Sipin, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi, Indonesia

E-mail: [ahmad.syarif@unja.ac.id](mailto:ahmad.syarif@unja.ac.id)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2809>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 07 Sept 2025

Revised: 13 Sept 2025

Accepted: 19 Sept 2025

#### Kata Kunci:

Keterampilan Digital,  
Wordwall, Pelatihan.

#### Keywords:

Digital Skills, Wordwall,  
Training.



### ABSTRACT

Di era digital yang sangat pesat, kebutuhan integrasi digital dalam pembelajaran oleh guru menjadi semakin mendesak. Guru bukan seperti sumber utama pengetahuan, tapi justru sebagai pengelola dan instruktur canggih dalam pemanfaatan teknologi seperti wordwall dalam proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Pelatihan Wordwall merupakan salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran guru, khususnya di Kota Jambi. Pelatihan Wordwall ini dilaksanakan di SDN 205/IV Kota Jambi yang berjumlah 53 Guru. Berdasarkan pada data pengalaman guru, diperoleh hasil Tingkat kepuasan Peningkatan tersebut berjumlah 40% peserta merasa "sangat Puas" dari sebelumnya 33% menjadi 62% menjawab "sangat puas. selanjutnya 27% responden menjawab "puas", sisanya 10% responden menjawab "netral", dan 1% responden menjawab "kurang puas". Setelah mengikuti pelatihan ini, kami melihat peningkatan. Selain itu, para guru yang sangat antusias mengikuti kegiatan mereka menjadi lebih berani dalam mengintegrasikan berbagai alat digital secara cermat dalam rencana pembelajaran. Kegiatan ini bermanfaat dalam mendukung kreatifitas guru pada pembelajaran digital, meningkatkan kompetensi pedagogic guru, serta menghasilkan sistem bank media wordwall yang dapat digunakan secara berkelanjutan.

*In the rapidly evolving digital era, the need for digital integration in teacher learning is becoming increasingly urgent. Teachers are no longer the primary source of knowledge, but rather managers and sophisticated instructors in the use of technology such as wordwalls in a more effective, efficient, and interactive learning process. Wordwall training is an alternative in efforts to improve the quality of teacher learning, especially in Jambi City. This Wordwall training was conducted at SDN 205/IV Jambi City, which had 53 teachers. Based on teacher experience data, the results obtained were a satisfaction level increase of 40% of participants feeling "very satisfied" from the previous 33% to 62% answering "very satisfied." Furthermore, 27% of respondents answered "satisfied", the remaining 10% of respondents answered "neutral", and 1% of respondents answered "less satisfied". After participating in this training, we saw an improvement. In addition, teachers who were very enthusiastic about participating in their activities became more courageous in carefully integrating various digital tools into lesson plans. This activity is useful in supporting teacher creativity in digital learning, improving teacher pedagogical competence, and producing a wordwall media bank system that can be used sustainably.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Desy Rosmalinda, et al (2025) Penguatan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2809>

## PENDAHULUAN

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan pada sistem pembelajaran yang berbasis digital di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di Sekolah Dasar. Dengan memanfaatkan berbagai perangkat dan platform digital, para pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Para pendidik dituntut untuk menggunakan metode yang monoton oleh para sekolah dan tidak memiliki ruang untuk mengembangkan inovasi dalam mengajar dalam kelas (Irwanto & Saifullah, 2022). Problematika tersebut menjadi sangat krusial karena sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional, yang sangat tidak relevan dalam memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa di era modern. Penggunaan metode pengajaran yang tidak tepat menyebabkan rendahnya minat siswa dalam proses belajar karena Minat belajar besar sekali pengaruhnya terhadap prestasi belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya (Rasam & Sari, 2018). Untuk mengatasi masalah tersebut, pelatihan keterampilan digital menjadi sangat krusial bagi guru yang kurang inovatif tersebut. Pelatihan ini mendukung pemahaman dasar mengenai teknologi serta membimbing guru dalam menyusun rancangan strategi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Selain itu, pelatihan ini dapat mendukung variasi jenis keahlian yang didukung oleh penggunaan berbagai aplikasi pendidikan, multimedia, dan platform pembelajaran daring sehingga terdapat interaksi antara guru dan siswa secara efektif dan berkesinambungan.

Salah satu alternatif platform yang dianggap sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan digital guru di zaman sekarang adalah pemanfaatan aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memudahkan guru dalam merancang berbagai jenis aktivitas pembelajaran secara terstruktur. Dalam era digital saat ini, di mana teknologi semakin mendominasi berbagai aspek kehidupan, sangat penting bagi guru untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran (Statistik, 2025). Dengan menggunakan Wordwall, guru berkreasi memuat kuis dan berbagai permainan edukatif, worksheet, dan aktivitas lainnya yang dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Platform ini menyajikan beragam template yang menarik dan interaktif, sehingga guru dapat dengan mudah menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka agar peran ketaifitasnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar (D.C Karundeng et al., 2023). Dengan demikian, siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Penelitian lain ditemukan bahwa penggunaan Wordwall dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep siswa (Hissan Raztiani, 2019). Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar secara menyenangkan melalui fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan lainnya yang dapat diakses secara mudah dan menarik (Retno Hartati et al., 2024).

Ketika keterlibatan dan ketertarikan siswa, kualitas pembelajaran pun meningkat, dan mereka cenderung lebih mempertahankan informasi yang mereka kuasai. Selain itu, pelatihan tentang penggunaan Wordwall bagi guru dapat memberikan efek positif yang tidak hanya dirasakan oleh guru itu sendiri, tetapi juga bagi siswa secara keseluruhan. Dengan adanya pelatihan tersebut, guru akan terus memperbarui keterampilan dan pengetahuan mereka mengenai teknologi pendidikan terbaru yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini. Dengan memanfaatkan alat pembelajaran inovatif ini, diharapkan proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, variatif, dan efektif (Setyosari, 2017). Implementasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya sebuah pilihan, tetapi merupakan kebutuhan untuk menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan di masa depan.

Pelatihan ini akan dilaksanakan di SDN 205/IV Kota Jambi yang terpilih sebagai lokasi pelaksanaan pengabdian pada masyarakat. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru di SDN 205/IV Kota Jambi tersebut dapat menguatkan keterampilan digital dan mampu menerapkan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di Sekolah Dasar Negeri 205/IV dan juga mahasiswa PGSD yang pernah melakukan penelitian di sekolah tersebut diketahui bahwa para guru sudah banyak yang menerapkan teknologi di kelas, misalkan menggunakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan canva. Akan tetapi guru belum memiliki kemampuan untuk membuat game interaktif di kelas seperti wordwall. Game interaktif merupakan salah satu cara

untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Hal ini sebagaimana pendapat dari Mia Aina dkk menyatakan bahwa terdapat banyak guru yang belum mahir dalam membuat media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran di Sekolah. Kesulitan tersebut dikarenakan rendahnya pengetahuan terhadap penguasaan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 205/IV Kota Jambi.

Tujuan dari pelatihan Wordwall ini, yaitu sebagai penguatan keterampilan digital guru di SDN 205/IV Kota Jambi sehingga mereka dapat menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah. Kedua, pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan kepada guru tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Guru akan diajarkan cara merancang dan menggunakan aktivitas pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengajar di sekolah. Dalam pelatihan, guru tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga berbagi pengalaman dan ide dengan rekan-rekan mereka. Hal ini dapat menciptakan komunitas belajar yang solid di antara guru-guru di SDN 205/IV Kota Jambi. Dengan menggunakan media pembelajaran di atas tenaga pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton supaya siswa tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar tersebut (U, 2014).

## **METODE**

### ***Lokasi dan Subjek Kegiatan Pengabdian***

Lokasi dan subjek peserta kegiatan pengabdian pada Masyarakat adalah guru dan dilaksanakan di SDN 205/IV Kota Jambi yang berlokasi di JL. Kapten Pattimura, Kenali Besar, Kec Alam Barajo, Kota Jambi Prov Jambi. Adapun total guru yang dilibatkan berjumlah 53 guru.

### ***Materi Pelatihan***

Para Guru di Sekolah Dasar Negeri 205/IV Kota Jambi akan mendapat pelatihan membuat game interaktif menggunakan wordwall. Aplikasi ini menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat diakses langsung pada [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net). Wordwall disajikan dalam bentuk game yang membuat siswa terlibat aktif dalam menjawab kuis, diskusi dan survei. Aplikasi ini mirip dengan educaplay, yaitu platform daring lain yang memungkinkan pengguna membuat game edukatif untuk pembelajaran. Adapun materi yang akan disampaikan antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Materi Pelatihan

No	Materi Pelatihan Penanggung Jawab	Materi Pelatihan Penanggung Jawab
1	Pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan	Erlida Amnie
2	Pentingnya Media Pembelajaran interaktif	Ahmad Syarif
3	Pengenalan wordwall	Issaura sherly pamela
4	Simulasi penggunaan wordwall	Risdalina

### ***Tahapan Kegiatan***

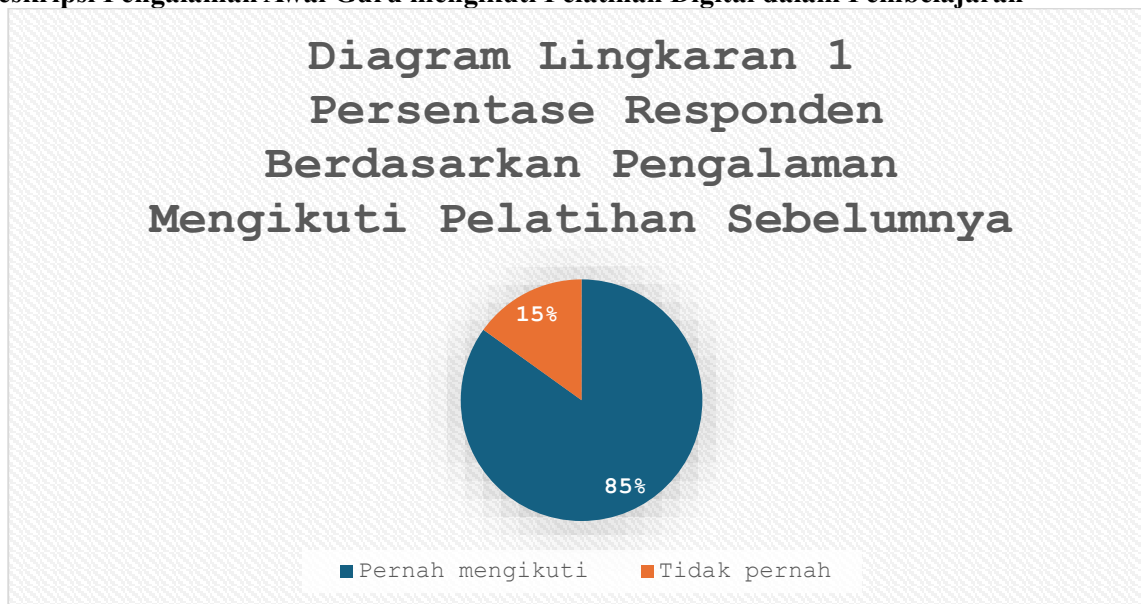
1. Tahap persiapan, Tahap perencanaan merupakan pijakan dasar dalam menyukseskan kegiatan pengabdian pada Masyarakat (Syarif & Sudjana, 2025). Tahap ini dimulai dengan pembentukan tim Pengabdian kepada Masyarakat yang terdiri dari dosen dan mahasiswa yang membantu pelaksanaan pengabdian. Setelah tim terbentuk dilanjutkan dengan observasi sekolah dan pengurusan surat kesediaan mitra kerja sama Pengabdian kepada Masyarakat. Setelah itu tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat membuat proposal yang akan diajukan ke Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M). Jika dinyatakan lulus, maka tim pengabdian akan menghadap kepala sekolah mitra, menentukan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Dilanjutkan menyiapkan materi dan kuesioner yang akan digunakan pada saat pelatihan. Tahap persiapan merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan secara benar, agar proses pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dapat berjalan terencana dengan matang dan sistematis.
2. Tahap pelaksanaan, Kegiatan diawali dengan pemaparan materi lalu dilanjutkan dengan praktik membuat game interaktif. Setiap dosen anggota tim, memiliki tanggung jawab masing-masing dalam setiap sesi kegiatan agar kegiatan dapat berlangsung lebih terarah. Pada pelaksanaan mahasiswa akan dikerahkan untuk mendampingi guru yang belum begitu mahir menggunakan laptop.

3. Tahap akhir (evaluasi), kegiatan akhir yaitu evaluasi dan refleksi oleh tim pelaksana dan peserta pelatihan. Selain bertanya langsung tentang pendapat guru terhadap pelatihan serta pembuatan game interaktif, tim pelaksana juga akan menyebarkan kuesioner untuk melihat kepuasan peserta terhadap pelatihan dan materi yang disampaikan. Evaluasi juga diperlukan sebagai bayangan sebelum mengambil tindak lanjut dalam kegiatan pengabdian berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **HASIL**

#### **Deskripsi Pengalaman Awal Guru mengikuti Pelatihan Digital dalam Pembelajaran**



**Gambar 1.** Persentase Responden

Berdasarkan data pada diagram lingkaran tersebut diperoleh hasil sebanyak 85% responden dari 53 orang (45 orang) yang pernah/memiliki pengalaman mengikuti pelatihan media interaktif dan 15% (8 orang) belum pernah mengikuti pelatihan media interaktif.

#### **Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Wordwall**

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Penguatan Keterampilan Digital Guru Melalui Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi telaksana sesuai dengan tujuan awal. Kegiatan diawali dengan menyambut kedatangan para peserta yang berjumlah 53 orang. Panitia menginformasikan agar semua peserta untuk menghidupkan perangkat laptop masing-masing dan diminta untuk mengisi questioner tentang pengalaman & Kepuasan mengikuti pelatihan sebelumnya. Setelah itu, moderator membuka acara dengan mengucapkan salam, kemudian dilanjutkan dengan acara selanjutnya, yaitu menyanyikan lagu Indonesia Raya. Acara selanjutnya adalah pembacaan doa dan dilanjutkan dengan sambutan-sambutan. Pertama sambutan pihak sekolah SDN 205/IV Kota Jambi yang diwakili oleh Kepala Sekolah, yaitu Bapak Abdul Hamid, S.Pd., M.Pd. Sambutan selanjutnya adalah ketua Pelaksana pengabdian, yaitu Ibu Desy Rosmalinda, M.Pd. Acara selanjutnya adalah pemaparan Para Narasumber. Berikut salah satu Bukti Dokumentasi para Narasumber dan Peserta Kegiatan.



**Gambar 2.** Para Narasumber dan Panitia Pelaksana



**Gambar 3.** Sambutan Ketua Pelaksana

Kegiatan selanjutnya adalah sesi tanya jawab dimana setiap peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan pertanyaan peserta dijawab dengan sangat memuaskan. Sesi tanya jawab ini bertujuan untuk memfasilitasi peserta Ketika menghadapi tantangan yang mungkin dihadapi oleh peserta dalam menerapkan aplikasi wordwall tersebut di lingkungan mereka, serta memberikan solusi praktis terhadap masalah yang muncul. Kegiatan selanjutnya adalah pembacaan doa dan penutup.



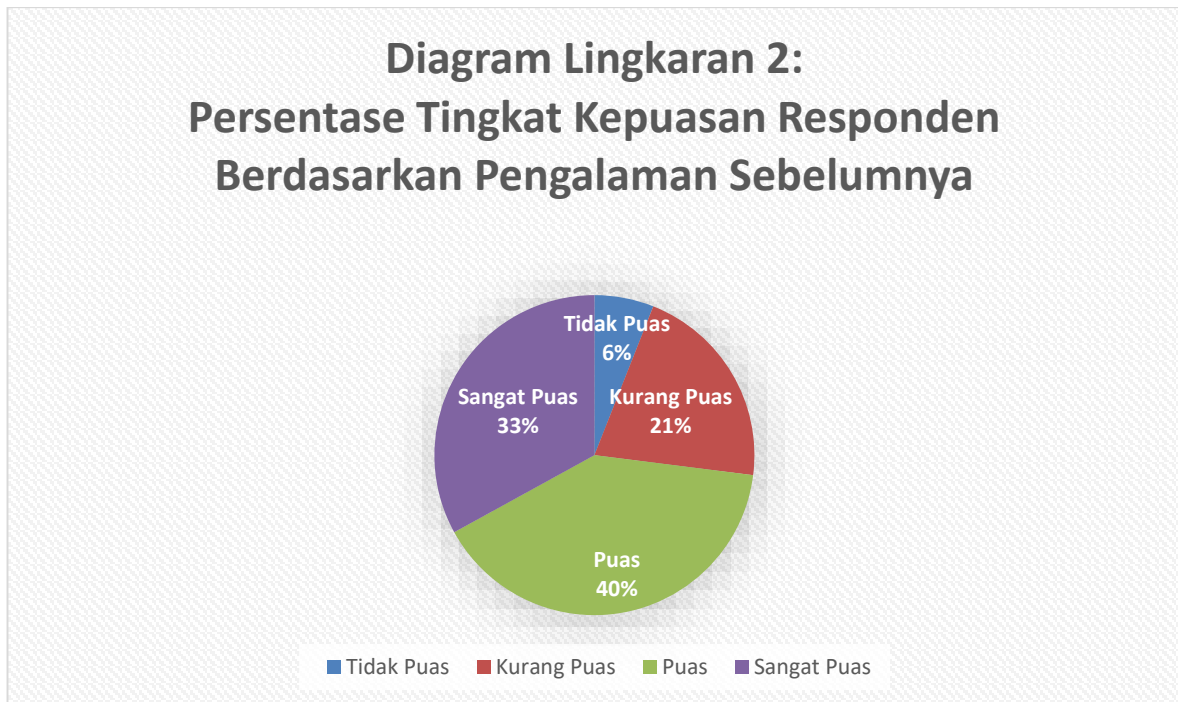
**Gambar 4.** Kegiatan Sesi Tanya Jawab

#### **Deskripsi Evaluasi akhir Kegiatan Pelatihan Wordwall**

Setelah pelaksanaan pelatihan yang intensif, langkah selanjutnya adalah melakukan evaluasi untuk mengukur secara komprehensif peningkatan keterampilan digital guru-guru yang telah mengikuti pelatihan mengenai penggunaan Wordwall. Evaluasi ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa jauh pelatihan tersebut telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan wordwall tersebut dalam konteks pembelajaran.

##### **1. Persentase Tingkat Kepuasan Responden mengikuti Pelatihan Digital Sebelumnya**

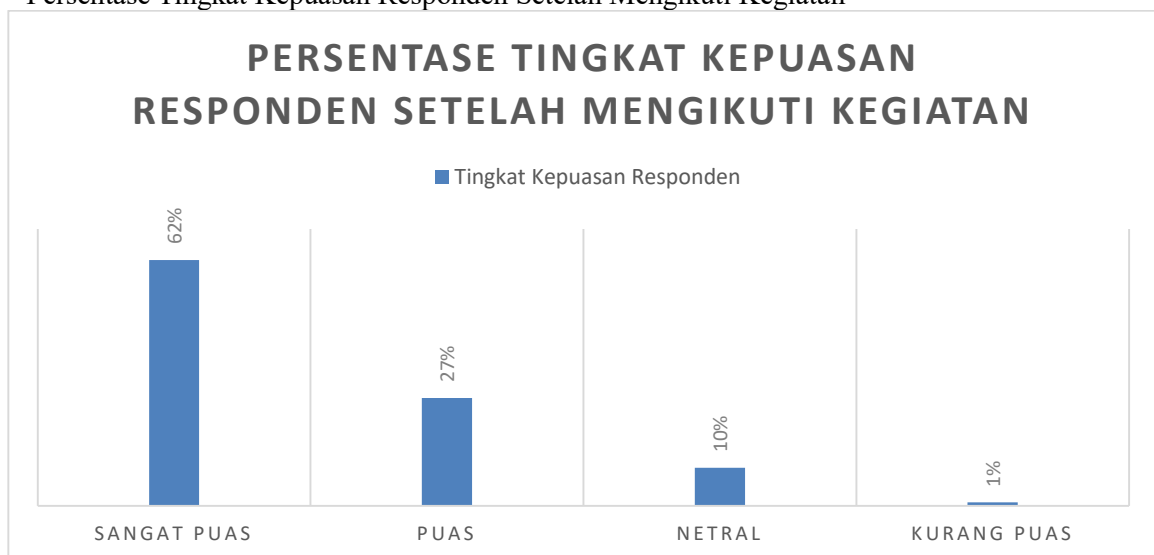
Pada kegiatan ini, 53 peserta diminta untuk mengisi questioner terkait bagaimana Tingkat kepuasan mengikuti pelatihan digital sebelumnya. Setelah mengisi, data hasilnya sebagai berikut.



**Gambar 5.** Persentase Tingkat Kepuasan Responden Berdasarkan Pengalaman Sebelumnya

Berdasarkan data pada diagram lingkaran tersebut diperoleh hasil sebanyak 40% responden dari 53 orang mengaku “puas” dengan pelatihan media interaktif pada pengalaman sebelumnya, selanjutnya 33% peserta menjawab “sangat puas”, 21% peserta menjawab “kurang puas” dan 6% peserta menjawab “tidak puas”.

#### 2. Persentase Tingkat Kepuasan Responden Setelah Mengikuti Kegiatan



**Gambar 6.** Persentase Tingkat Kepuasan Responden Setelah Mengikuti Kegiatan

Berdasarkan grafik berikut diperoleh data sebanyak 62% responden menjawab “sangat puas” mengikuti pelatihan wordwall, selanjutnya 27% responden menjawab “puas”, sisanya 10% responden menjawab “netral”, dan 1% responden menjawab “kurang puas”.

#### **Kendala yang dihadapi Peserta Mengikuti Pelatihan Wordwall**

Dalam pelaksanaan pelatihan tentunya tidak sempurna, pastinya menghadapi berbagai hambatan dan kendala. Beberapa kendala yang dihadapi peserta Ketika mengikuti pelatihan adalah terdapat peserta yang perangkat laptop yang sudah full aplikasi diletopnya sehingga mengakibatkan loading yang lama.

Selain itu, banyak guru yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan wordwall karena dianggap baru. Mereka juga terbatas dalam waktu mengikuti pelatihan sehingga cukup terbatas dalam mengeksplorasi dan memahami fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, kurangnya perhatian penuh guru-guru saat pelatihan berlangsung dikarenakan ruangan hanya mengandalkan kipas angin sehingga dirasa cukup panas dan mengganggu kenyamanan peserta dalam mengikuti kegiatan.

### **Pembahasan**

Kegiatan pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi dilaksanakan sesuai dengan rencana awal, yaitu kegiatan pra-kegiatan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pelatihan, tahap pelaksanaan yang dilaksanakan sesuai dengan rencana awal secara sistematis dan bermakna. Dan evaluasi yang objektif didasarkan pada hasil questioner peserta.

Berdasarkan pada data questioner sebelumnya diperoleh data bahwa terdapat peningkatan hasil kepuasan peserta setelah mengikuti pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi. Peningkatan tersebut berjumlah 40% peserta merasa “sangat Puas” dari sebelumnya 33% menjadi 62% menjawab “sangat puas”. Kemudian, terjadi peningkatan Tingkat kepuasan responden sebesar. Hal ini dikarenakan selain pemaparan materi dari narasumber yang menarik, juga media wordwall ini sangat baik digunakan bagi peserta dan menumbuhkan sikap rasa ingin tahu yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Verny Nur Hoiriyah, Yantoro, 2025). Sebuah studi oleh Priyo Setiawan dan Titik Haryati, menyatakan bahwa penggunaan wordwall pada pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih menarik serta dapat menstimulasi perkembangan kognitif siswa dan siswa memberikan respon baik terhadap penerapannya dalam pembelajaran (Setiawan & Haryati, 2024).

Dengan pendekatan yang inovatif dan kreatif dalam pengajaran, diharapkan para guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan dan memotivasi siswa (Khururiyah et al., 2022). Oleh karena itu, pelatihan Wordwall bagi guru ini secara tidak langsung menjadi investasi untuk masa depan pendidikan yang lebih baik dan berkualitas pembelajaran efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan (Safitri et al., 2020). Dengan optimalisasi keterampilan digital para guru, kita optimis bahwa kualitas pendidikan di Indonesia akan mencapai tujuan yang signifikan. Selain itu, siswa juga akan memperoleh kemudahan dalam mencari sumber belajar secara cepat sehingga mereka memiliki daya saing dengan siswa dari negara lain dalam mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan global.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan Penguatan Keterampilan Digital Guru Melalui Pelatihan Wordwall di SDN 205/IV Kota Jambi dapat disimpulkan bahwa persentase Tingkat kepuasan Peningkatan tersebut berjumlah 40% peserta merasa “sangat Puas” dari sebelumnya 33% menjadi 62% menjawab “sangat puas”. Setelah mengikuti pelatihan ini, kami melihat peningkatan yang jelas pada kepercayaan diri para guru yang sangat antusias mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai dan berkreasi secara optimal sehingga nantinya manfaat dari pelatihan wordwall tersebut sebagai bagian dari metode pengajaran mereka. Selain itu, mereka menjadi lebih berani dalam mengintegrasikan berbagai alat digital secara cermat dalam rencana pembelajaran, yang pada akhirnya diharapkan akan mampu mendesai ruang pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa Sekolah Dasar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Jambi beserta Jajarannya yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui program BISMAL UNJA sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan Pihak Sekolah SDN 205/IV Kota Jambi yang telah memfasilitasi tempat kegiatan.

### **REFERENSI**

- D.C Karundeng, J., H.F Rorimpandey, W., & M Krowin, M. (2023). Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1570–1586. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7270>

- Hissan Raztiani, I. P. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal Central Publisher*, 2(3), 1257–1264. <https://doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>
- Irwanto, R. A., & Saifullah, M. (2022). Metode mengajar sebagai strategi pembelajaran efektif di kelas. *Practice of The Science of Teaching Journal: Jurnal Praktisi Pendidikan*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.58362/hafecspost.v1i1.2>
- Khururiyah, N., Achmadi, A., & Syamsuri, S. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(2), 150. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(2\).150-161](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(2).150-161)
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Smk Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3391>
- Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Safitri, D., Muawanah, & Ayu Ningsih, Y. (2020). Model Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 128–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 359–365.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Statistik, B. P. (2025). Transformasi Digital: Menelusuri Asosiasi Digitalisasi dengan Pendidikan dan Kesehatan. *Cerita Data Statistik Untuk Indonesia*, 2(4), 28.
- Syarif, A., & Sudjana, D. (2025). Workshop Literasi Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru di MIN Kota Bogor: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1228–1233.
- U, H. (2014). Pentingnya Buku Ajar yang Berkualitas dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Tarbiyah At-Tajdid*, 3(1), 99–121.
- Verny Nur Hoiriyah, Yantoro, A. S. (2025). 3 1,2,3. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 211–224.