



## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako**

**Ahmad Muallif<sup>1</sup>, Febri Haswan<sup>2\*</sup>, Helpi Nopriandi<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup>Universitas Islam Kuantan Singingi Indonesia

\*Penulis Koresponden, email: febrri.haswan88@gmail.com

---

---

### **Abstrak**

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu komponen pendukung kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif, pembelajaran berbasis digital dalam bentuk game interaktif pada era saat ini sangat bermanfaat sebagai satu penunjang pendidikan, dengan adanya media pembelajaran game interaktif dapat lebih cepat merangsang minat belajar anak, oleh karena itu diperlukan peningkatan sumber daya manusia terhadap guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako untuk memberikan wawasan dan pemahaman dalam membangun game interaktif dengan menggunakan wordwall. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk game berupa quiz, *wordsearch*, hingga anagram, *game* ini nantinya dapat digunakan oleh siswa dan siswi di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako dengan tujuannya untuk meningkatkan pembelajaran di kelas sehingga proses pelajaran tidak membosankan dan menjadi lebih menyenangkan.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Media Belajar, Game Interaktif, Wordwall, Madrasah Ibtidaiyah.

### **Abstract**

Interactive learning media is one of the supporting components of learning activities to be more interactive and innovative, digital-based learning in the form of interactive games in the current era is very useful as a support for education, with the existence of interactive game learning media can stimulate children's interest in learning more quickly, therefore it is necessary to increase human resources for teachers of Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kuantan Sako Village to provide insight and understanding in building interactive games using wordwalls. The results of this community service activity are in the form of interactive learning media in the form of games in the form of quizzes, wordsearch, to anagrams, this game can later be used by students at Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kuantan Sako Village with the aim of improving learning in the classroom so that the learning process is not boring and becomes more enjoyable.

**Keywords:** Training, Learning Media, Interactive Games, Wordwall, Madrasah Ibtidaiyah.

---

---

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, khususnya di bidang Pendidikan (Hendri Adi dkk. 2024). Dimana setiap orang dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta keterampilan pada diri setiap individu (Syahrul dan Levianti 2024). Pendidikan merupakan sebuah perjalanan panjang yang melibatkan interaksi kompleks antara siswa, pendidik, kurikulum, dan lingkungan pembelajaran (Hardianto, Ohara, dan Ningsih 2024). Tidak hanya sekadar proses transfer pengetahuan, pendidikan menjadi fondasi untuk membentuk karakter siswa, membuka pintu peluang, dan mendorong inovasi (Haryanto dkk. 2024). Pendidikan memegang peran penting di era digital saat ini terutama dalam hal peningkatan kemampuan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif dan mampu menguasai teknologi dalam mendukung kehidupan sehari-hari. Dalam menyongsong era teknologi digital saat ini, guru dituntut mampu beradaptasi dalam proses pembelajaran yang mendukung kreativitas dan penguasaan teknologi. Selain itu, guru juga diharapkan dapat meningkatkan kompetensinya dalam pemanfaatan teknologi digital pada pembelajaran (Lehan dkk. 2023). Adaptasi teknologi dan peningkatan kompetensi guru adalah hal yang mutlak dan diharapkan mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam kehidupan era teknologi (Liskinasih, Sulistyono, dan Purnawati 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pendukung pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Hermawan dkk. 2024; Idris dkk. 2023; Liskinasih dkk. 2023). Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan proses belajar-mengajar di kelas untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Tanpa ada media pembelajaran yang baik pastinya pesan yang diberikan dari pendidik kepada peserta didik tidak bisa diterima dengan baik. Media Pembelajaran sebaiknya berupa media yang interaktif seperti media berbasis game atau biasa dikenal dengan *game based learning* (Darma Andayani dkk. 2022). Dengan ada media pembelajaran berbantuan game akan membuat siswa lebih interaktif atau aktif dalam kegiatan belajar di kelas (Mujiburrohman 2023).

Game interaktif merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan permainan dan pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan (Suryowati dan Aini 2024). Banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektifitas game interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa disekolah (Ristiawan, Dwitiyanti, dan Selvia 2024). Game interaktif memadukan visual yang menarik dan tantangan permainan yang dapat menantang siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan (Liskinasih dkk. 2023). Salah satu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Salah satu media pembelajaran ini dapat diakses secara gratis melalui alamat website yang telah ditentukan (Sari dkk. 2023). Media ini bisa didesain untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok, ataupun individual yang akhirnya dapat melibatkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Andini, Yunita, dan Irwandi 2023). Dalam aplikasi Wordwall, guru bisa memilih jenis permainan yang akan diberikan kepada peserta didik, diantaranya adalah permainan teka teki silang, mencari pasangan yang cocok, permainan wordwall, dilakukan dengan cara menghitung mean atau nilai rata-rata dari data hasil yang di peroleh peserta didik (Malewa dan Al Amin 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilakukan, Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako dalam melaksanakan proses pembelajaran belum memanfaatkan sebuah teknologi berbasis teknologi digital sebagai media pembelajaran, hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas yang dimiliki serta kurangnya pemahaman para guru dalam menguasai teknologi digital pada saat proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi wordwall dalam media pembelajaran sangat bermanfaat dan banyak fitur yang terkandung didalamnya, diantaranya tebak kata, susun kata, dan quis-quis serta pemahaman dalam bentuk game yang didalamnya dapat kita manfaatkan serta menampilkan skor hasil yang diperoleh (Syahrul dan Levianti 2024). Inovasi yang digunakan dengan konsep bermain sambil belajar sangat efektif sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran disekolah (Al-Hafiz 2017).

Untuk merancang game interaktif, para guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako perlu menguasai aplikasi wordwall. Wordwall merupakan salah satu aplikasi digital yang mudah digunakan oleh para guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako untuk membuat game interaktif. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako perlu diadakan pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran game interaktif sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran disekolah.

### Metode

Gambar 1

Diagram Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

(Sumber: Olahan Data Alur Pengabdian kepada Masyarakat, 2024)



Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan digambarkan dalam bentuk diagram alur kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimana kegiatan pertama diawali dengan sosialisasi terlebih dahulu untuk mengetahui latar belakang masalah sekaligus mengenai teknis pelaksanaan kegiatan, jadwal kegiatan workshop, pelatihan, implementasi dan evaluasi kegiatan, setelah kegiatan sosialisasi dilakukan selanjutnya Tim melaksanakan mengadakan workshop dan pelatihan Penyusunan Materi Pembelajaran Interaktif dan pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif, aplikasi yang digunakan dalam pembuatan game interaktif menggunakan aplikasi wordwall. Tahap selanjutnya melakukan implementasi kegiatan workshop dan pelatihan pembuatan game interaktif yang telah dilakukan, implementasi dilakukan sebagai penerapan pembelajaran interaktif di sekolah dengan menggunakan aplikasi wordwall berbasis game interaktif. Kemudian dilanjutkan tahap evaluasi, dimana tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi terhadap implementasi praktik penerapan aplikasi berbasis game interaktif yang diterapkan oleh guru pada saat proses pembelajaran di kelas, evaluasi ini juga bertujuan untuk

meningkatkan efektivitas program yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

### **Hasil dan Pembahasan**

Awal pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2024 dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pihak sekolah Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako, selanjutnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal 01 Oktober 2024 dengan melakukan, “Workshop penyusunan materi pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako”, setelah itu materi dilanjutkan dengan “Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako”. Kegiatan ini dibagi 3 tahapan sesuai dengan alur kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah di susun oleh Tim pelaksana, tujuannya adalah 1). Untuk membantu para guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako dalam menyusun materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tingkatan kelas. 2). Menambah wawasan dan pengalaman para guru dalam menyusun materi pembelajaran. 3). Menambah pengetahuan pemanfaatan teknologi digital dalam membuat media pembelajaran berbasis game interaktif menggunakan aplikasi wordwall.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kemudian dilanjutkan pada tanggal 07 Oktober 2024 dengan tema “Implementasi game interaktif sebagai penunjang pembelajaran siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako”. Implementasi game interaktif diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako sebagai wujud peningkatan pembelajaran dikelas dan sebagai trobosan baru disekolah dalam pembelajaran menggunakan teknologi digital, dari kegiatan ini juga sebagai monitoring dan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas program.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesi 1 di lakukan oleh A. Mualif, S.Pd.I., M.A, dengan tema “Workshop penyusunan materi pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako” yang di hadiri 20 peserta yaitu guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako. Materi disampaikan dengan metode

ceramah (penyampaian secara langsung) kepada peserta tentang langkah-langkah penyusunan materi pembelajaran interaktif dimana diantaranya: 1). Menentukan Tujuan Pembelajaran, 2). Menetapkan Metode Pembelajaran, 3). Menyusun Rencana Pembelajaran, 4). Mempersiapkan Bahan Ajar, dan 5). Uji Coba Bahan Ajar. Dari hasil evaluasi yang di lakukan oleh Tim PkM di dapatkan antusias peserta mengikuti pelatihan dan relevan dengan kebutuhan peserta 96,3% menyatakan sangat setuju dan 3,7% dinyatakan setuju, artinya kebutuhan terhadap peserta sangat tinggi terhadap penyusunan materi pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako.

#### Gambar 2

Penyampaian materi 1 tentang penyusunan materi pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako  
(Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM, 2024)



Sesi ke 2 di lanjutkan oleh Febri Haswan, S.Kom., M.Kom tentang “Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako”, pada sesi ini pemateri lebih memfokuskan kepada pembuatan game interaktif menggunakan wordwall. Pelatihan dapat menambah keterampilan dan wawasan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis game dengan menggunakan aplikasi wordwall dengan persentase 97,5% dinyatakan sangat setuju dan 2,5% dinyatakan setuju, artinya tingkat antusias peserta terhadap pelatihan pembuatan pembelajaran game interaktif sangat diminati oleh para guru, hasil persentase ini diperoleh dari evaluasi yang di lakukan oleh Tim PkM.

Gambar 3

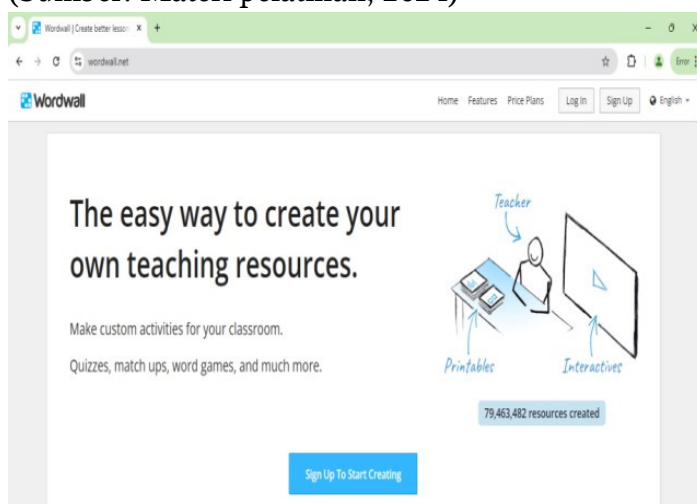
Penyampaian materi 2 tentang pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako (Sumber: Dokumentasi kegiatan PkM, 2024)



Adapun langkah-langkah pembuatan game interaktif dengan wordwall sebagai berikut: Pertama, ketikkan wordwall pada google atau link berikut <https://wordwall.net/> kemudian akan muncul halaman utama wordwall, selanjutnya peserta dapat membuat akun terlebih dahulu untuk dapat mengakses kedalam aplikasi wordwall, pembuatan akun juga dapat dilakukan dengan menyinkronkan alamat email aktif peserta.

Gambar 4

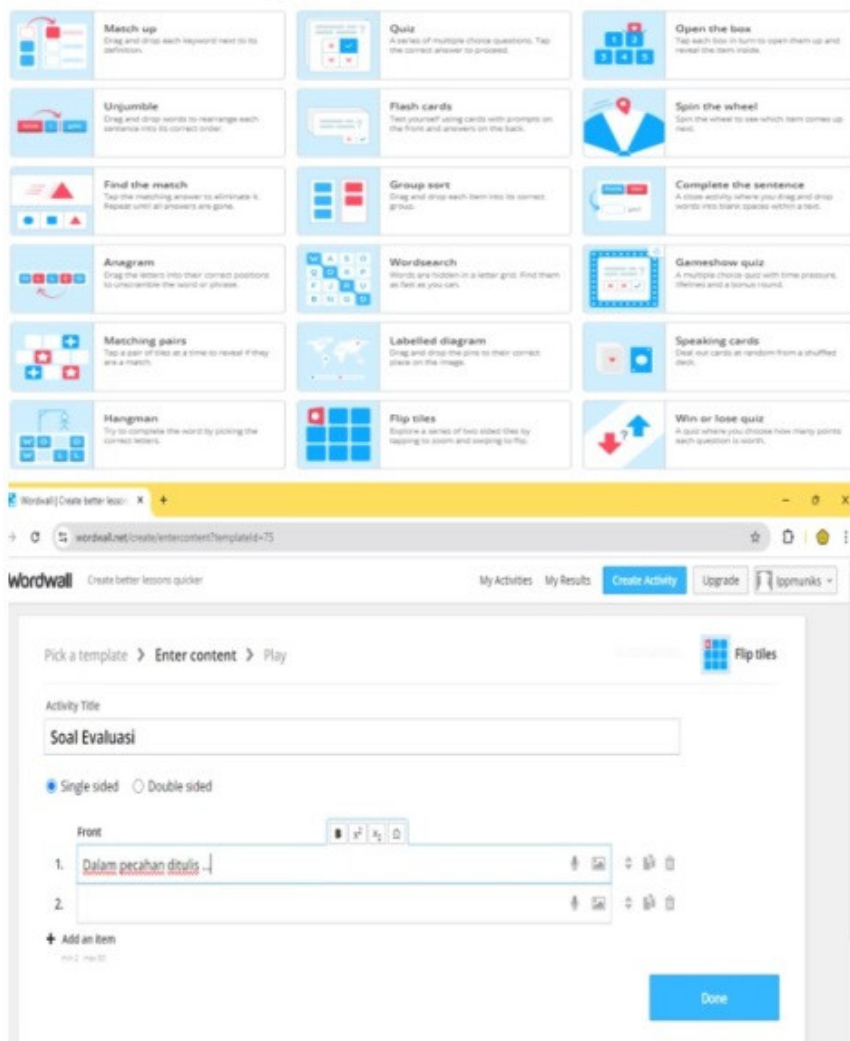
Tampilan website wordwall (Sumber: Materi pelatihan, 2024)



Kedua, pada halaman utama wordwall peserta dapat memilih template game yang akan di gunakan, wordwall memiliki 18 template permainan yang dapat digunakan secara gratis diantaranya: *match up*, *quiz*, *random wheel*, *missing*

word, group short, matching pairs, unjumble, random carts, find the match, open the box, anagram, labelled diagram, gameshow quiz, whack a mole, true or false, ballon pop, maze chase, airplane. Pilih salah satu kemudian masukan pertanyaan sesuai materi pembelajaran di kelas.

Gambar 5  
Tampilan halaman utama dan halaman daftar pertanyaan  
(Sumber: Materi pelatihan, 2024)



Setelah memasukan seluruh pertanyaan kemudian klik tombol *done* (selesai), aplikasi (game) yang telah dibuat dapat digunakan secara bergantian oleh siswa dan siswi di kelas, jawaban pertanyaan akan muncul dilayar sesuai urutan skor tertinggi hingga paling rendah, dari hasil permainan yang di lakukan oleh siswa dan siswi dikelas guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran sesuai skor yang diperoleh oleh siswa dan siswi.

Gambar 6



Tampilan game interaktif dengan wordwall  
(Sumber: Materi pelatihan, 2024)



Sesi ke 3 dilanjutkan pada tanggal 07 Oktober 2024 dengan tema “Implementasi game interaktif sebagai penunjang pembelajaran siswa di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako” pemateri pada sesi 3 ini Helpi Nopriandi, S. Kom., M. Kom, kegiatan ini sebagai evaluasi terhadap implementasi praktik penerapan aplikasi berbasis game interaktif di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako sehingga dapat dilakukan penyesuaian dan perbaikan terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan efektivitas program. Selain monitoring hasil evaluasi yang diperoleh pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk kuesioner yang di isi guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako.

Tabel 1  
 Hasil Kuesioner Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat  
 (Sumber: Hasil Kuesioner Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat)

No.	Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Tidak Setuju
1	Peserta memahami materi yang disajikan oleh narasumber dan dapat menambah wawasan.	96%	4%	-	-
2	Peserta antusias mengikuti pelatihan dan relevan dengan kebutuhan peserta.	96,3%	3,7%	-	-
3	Pelatihan dapat menambah keterampilan dan wawasan membuat media pembelajaran interaktif berbasis game dengan menggunakan aplikasi wordwall.	97,5%	2,5%	-	-
4	Narasumber menjelaskan materi dengan baik dan meningkatkan pemahaman tentang teori dan praktik pembuatan media pembelajaran game interaktif.	93,5%	6,5%	-	-
5	Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat diimplementasikan langsung kepada siswa dan siswi dalam proses pembelajaran di kelas.	89,3%	10,7%	-	-
6	Fasilitas media pembelajaran interaktif diberikan oleh Tim PkM pada saat kegiatan sudah diberikan dengan baik.	99,6%	0,4%	-	-
7	Media pembelajaran interaktif akan diterapkan di sekolah dalam tiap semester.	98%	2%	-	-

## Penutup

Berdasarkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pelatihan yang di sampaikan oleh Tim pengabdian kepada masyarakat dapat diterima dengan baik oleh guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako. Peserta antusias mengikuti pelatihan dan relevan dengan kebutuhan peserta, pelatihan dapat menambah keterampilan dan wawasan para guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis game dengan menggunakan aplikasi wordwall, dan media pembelajaran interaktif akan diterapkan di sekolah dalam tiap semester sebagai inovasi dalam meningkatkan proses pembelajaran dikelas.

Dari PkM yang telah dilaksanakan diharapkan kepada Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi dan Kementrian Agama Kabupaten Kuantan Singingi dapat memfasilitasi sekolah dalam menyediakan fasilitas media belajar berbasis interaktif sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dikelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, dan kegiatan PkM ini nantinya akan dilanjutkan kembali oleh Tim pada tahun 2025 dengan lingkup yang lebih luas dengan melibatkan

seluruh sekolah dari tingkatan SD sederajat dan SMP sederajat di Kecamatan Logas Tanah Darat Kabupaten Kuantan Singingi dengan melibatkan mitra yakni guru Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Desa Kuantan Sako yang telah dilatih oleh Tim PkM sebagai mentor yang dapat membantu Tim dalam melaksanakan kegiatan yang akan dilaksanakan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (KEMDIKBUDRISTEK) melalui Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) yang telah memberikan dana hibah kepada Tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat tahun 2024, dan juga kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Dakwah Islamiyah (LPPMDI) Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah mensupport kegiatan yang telah di jalankan oleh Tim pengabdian kepada masyarakat.

### **Daftar Pustaka**

- Abiyus, Wentisasrapita, Ahmad Ade Irwanda, Richa Afriana Munthe, Universitas Lancang Kuning, dan Video Promosi. 2024. "Pelatihan Pembuatan Konten Digital Marketing Menggunakan Aplikasi Capcut Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Smkn 6 Pekanbaru." 4(2):249–56.
- Al-Hafiz, Febri Haswan; Nofri Wandu. 2017. "Aplikasi game edukasi ilmu pengetahuan alam." *Riau Journal of computer science* 1(3):31–40.
- Andini, Ayu, Luki Yunita, dan Dedi Irwandi. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur." *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia* 10(1):11–28. doi: 10.36706/jppk.v10i1.20211.
- Darma Andayani, Dyah, Fhatiah Adiba, Andi Baso Kaswar, dan Andi Akram Nur Risal. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru." *Jurnal Dedikasi, Vol. 24, No. 1, 2022 (9-14)* 24(1):2022.
- Hardianto, Roki, Muammar Revnu Ohara, dan Eva Tri Ningsih. 2024. "Workshop Pemograman Python Dasar Kepada Siswa Smkn 6 Pekanbaru." 4(2):197–204.
- Haryanto, Sri, Rani Zahra, Indah Merakati, Said Nuwrun Thasimmim, dan Teguh Arifianto. 2024. "Pembelajaran Berbasis Game: Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Menarik Dengan Teknologi." *Communnity Development Journal* 5(1):868–83.
- Hendri Adi, Novi, Yera Wahda Wahdi, Muhamad Safi'i, dan Yunesman. 2024. "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle Bagi

- Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama.” *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service* 4(2):238–48. doi: 10.31849/jcscis.v4i2.21522.
- Hermawan, Toto, Dian Khairiani, Muthmainnah Muthmainnah, Iman Saifullah, dan Hasan Bisri. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah.” *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan* 3(2):87–98. doi: 10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173.
- Idris, Muhamad, Suroyo Suroyo, Yus Alvar Saabighoot, dan Houtman Houtman. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 8(1):35–44. doi: 10.47200/JNAJPM.V8I1.1351.
- Lehan, Andriyani Afliyanti Dua, Taty R. Koroh, Netty E. A. Nawa, Martha K. Kota, Sarah Nurhabibah, dan Fembriani Fembriani. 2023. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar.” *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan* 3(1):25.
- Liskinasih, Ayu, Teguh Sulisty, dan Maria Purnawati. 2023. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(2):89–95. doi: 10.56393/jpkm.v3i2.1810.
- Malewa, Emi Saelan, dan Muh. Al Amin. 2023. “Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru.” *Educandum* 9(1):22–30. doi: 10.31969/educandum.v9i1.1050.
- Mujiburrohman, Fatma Sukmawati; Uswatun khasanah; Meti Fatimah; Ajib. 2023. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru-Guru Madrasah Ibtidaiyah.” *Indonesian Journal of Empowerment and Community Services* 2(2):54–59.
- Ristiawan, Rifki, Nurfidah Dwitiyanti, dan Noni Selvia. 2024. “Pelatihan Wordwall untuk Membuat Games Pembelajaran Interaktif bagi Guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi.” *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)* 7(2):190. doi: 10.30998/jurnalpkm.v7i2.22144.
- Sari, Nenden Mutiara, Poppy Yaniawati, Eka Firmansyah, Melinda Putri Mubarika, Nurani Assegaff, dan Nurul Septiyani Ayu Purwanti. 2023. “Pelatihan pembuatan storyboard dan games interaktif untuk guru dan mahasiswa magister pendidikan matematika.” *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 19(1):153–66. doi: 10.20414/transformasi.v19i1.6724.
- Suryowati, Eny, dan Nurul Aini. 2024. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Wordwall di SDN Jombatan Kesamben.” *Jurnal Abdimas Indonesia* 4(2):590–96. doi: 10.53769/jai.v4i2.767.
- Syahrul, Budiman; Jeni Sukmal; Midrawati Hasibuan; Fauzi Ahmad Syawaluddin; Nursalimah; dan Rina Asriani Levianti. 2024. “Pelatihan Pembuatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Dosen dan Mahasiswa Universitas Al Washliyah Labuhanbatu.” 4(2):215–23.