

PKM PELATIHAN PEMBUATAN KUIS INTERAKTIF DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BAHASA INGGRIS MAHASISWA

Sukmawati^{1*}
Yulini Rinantanti²
Sunarlia Limbong³
Asdar⁴
Yuriatson Jubhari⁵
Chusnul Khatimah⁶

^{1*,6}Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

²Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia

³Politeknik Ilmu Pelayaran (PIP) Makassar, Indonesia

⁴Universitas Bosowa, Makassar, Indonesia

⁵Politeknik Sandi Karsa, Makassar, Indonesia

sukmar.dilla@gmail.com^{1*}

**Kata
Kunci:**
/Kuis
Interaktif,
Minat
Mahasiswa,
PKM
Pelatihan,
Wordwall]

Abstrak: Sekarang perkembangan teknologi semakin luas dan canggih. Sehingga jarang ditemukan mahasiswa yang tertarik dengan membaca dan menghafal yang lebih tertarik dengan perangkat mereka sendiri. Selain itu, kemajuan di era digitalisasi saat ini banyak memanfaatkan aplikasi AI yang mudah digunakan karena berbagai fitur dan petunjuk penggunaan yang tersedia. Akan tetapi, banyak peserta pelatihan PKM masih menggunakan metode pembelajaran manual yang belum terkomputerisasi atau terdigitalisasi. Akibatnya, pembelajaran menjadi tidak menarik bagi siswa. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membuat mahasiswa PPL Universitas Megarezky melek digital agar supaya membantu mahasiswa PPL menggunakan teknologi digital, seperti membuat desain pembelajaran berupa kuis interaktif Bahasa Inggris yang menarik dengan menggunakan wordwall. Metode kegiatan pelatihan berupa memberikan materi pengenalan tentang game edukasi, membahas cara menggunakan Wordwall, melakukan praktik pembuatan, Melakukan observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan melakukan simulasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Wordwall sebagai media edukasi. Menguji tingkat keberhasilan kegiatan PKM melalui lembaran observasi kepada mahasiswa yang berisi informasi tentang tingkat keberhasilan peserta. Berdasarkan dari analisis kepuasan mahasiswa, 90% menyatakan bahwa mahasiswa sebagai peserta PPL merasa tertarik dan puas dengan pelatihan kuis interaktif yang mereka terima dari pelatihan penggunaan aplikasi wordwall. Dapat disimpulkan bahwa wordwall adalah media edukasi yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa yang mengikuti PPL di Universitas Megarezky karena dapat meningkatkan kemampuan untuk mengingat dan menyerap informasi lebih baik.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License



<https://dmi-journals.org/jai/>

Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang berkembang dengan pesat di abad ini, kebutuhan akan teknologi berdampak pada pembelajaran. Pendidik harus mampu berinovasi dan memahami pedagogi digital dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, termasuk dalam proses penilaian. Hal ini dibutuhkan karena perkembangan terkini dalam pembelajaran harus diintegrasikan dengan teknologi (Maryanti et al., 2022).

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi sangat penting dalam banyak aspek kehidupan manusia (S. Sujarwo et al., 2023). Ini juga berlaku untuk dunia pendidikan dan pembelajaran, di mana teknologi telah menjadi bagian penting dari proses pembelajaran (Kunci, 2023). Perangkat sebagai bagian dari teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari di era internet of things (IoT) dan industri 4.0. Kehidupan modern sangat terhubung dan memasuki era pemakaian yang semakin canggih (Sukmawati & Sabillah, 2020). Sangat sedikit informasi yang tersedia untuk Masyarakat Perilaku yang baik dapat dilatih melalui aktifitas yang bermanfaat dengan berbagai perangkat teknologi (Sujarwo et al., 2023). Perangkat teknologi dapat dibentuk dalam bentuk animasi untuk mengajarkan perilaku yang baik melalui permainan yang lebih mendidik (Saman et al., 2022).

Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berkaitan dalam pembelajaran adalah aplikasi. Aplikasi atau yang dikenal dengan media pembelajaran berbasis web yang interaktif dapat membantu pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi (Limbong, 2021). Untuk mempermudah penyampaian materi, seorang guru harus membuat media pembelajaran sebagai alat pembelajaran. Jika materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka siswa juga dapat menyelesaikan masalah di lingkungan mereka sendiri. Penggunaan media belajar dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar (Sitinjak et al., 2024).

Kuis interaktif dan tes adalah kegiatan untuk menilai pembelajaran. Kuis interaktif berbasis web biasanya memiliki fitur yang lucu dan unik, dan musik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Siswa akan dianggap bermain game, tetapi sebenarnya mereka mengerjakan soal. Pemberian kuis adalah metode yang digunakan guru untuk meminta siswa menjawab soal-soal selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak siswa memahami materi tersebut. Dengan kemajuan teknologi, kuis interaktif yang biasanya dilakukan secara tatap muka sekarang dapat dilakukan melalui web (Noviana et al., 2022).

Guru adalah ujung tombak pendidikan yang bersentuhan langsung dengan siswanya. Sebagai seorang profesional, mereka harus bertindak secara profesional saat menjalankan proses belajar mengajar di kelas (Purnamasari et al., 2022). Dengan kemajuan teknologi membuat para guru harus teampil dalam mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selain itu, pembelajaran daring menuntut guru untuk mampu beradaptasi dan kreatif dalam menggunakan berbagai media dan platform pembelajaran yang ada. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, karena sebagian besar dari mereka masih menghadapi kesulitan untuk memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Guru masih kurang pengetahuan dan tidak siap untuk mengatasi perubahan (Nenohai et al., 2022)

Setelah peninjauan para tim PKM di salah satu sekolah menengah atas di Sulawesi Selatan. Para tim menemukan bahwa kurangnya variasi model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kaku. Selain itu, minat belajar Bahasa Inggris menurun sehingga suasana akademi di kelas tidak berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa, masalah di atas dapat diantisipasi. Salah satunya adalah Wordwall, yang dapat diakses secara online di <http://www.wordwall.net>. Wordwall menyediakan berbagai templates untuk game pembelajaran, seperti drag and drop, seating plan, hangman, brainstorm, plane, maze chase, dan unjumbled maze chase (Harahap et al., 2023; Lestari et al., 2022; Sitohang et al., 2024). Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai beragam jenis template yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru. Namun kelemahan dari aplikasi ini adalah hanya bisa menggunakan 5 template untuk pilihan yang tidak berbayar. Permainan yang selesai dibuat bisa langsung dibagikan dengan tautan yang dikirimkan melalui aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email (Rosdiani et al., 2021).

Untuk mengatasi hal tersebut solusi yang diambil oleh tim PKM adalah pelatihan dan pendampingan mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan praktek pengalaman lapangan (PPL) di Sekolah Menengah Atas. Aplikasi yang digunakan adalah Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris, dimana mahasiswa berdiskusi dan bekerjasama dalam membuat desain pembelajaran berupa kuis interaktif Bahasa Inggris yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris pada siswa nantinya.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membuat mahasiswa PPL Universitas Megarezky melek digital. Tujuan ini didasarkan pada temuan penelitian terdahulu dan keadaan di lapangan. Diharapkan bahwa kegiatan pengabdian ini akan membantu mahasiswa PPL menggunakan teknologi digital, seperti membuat desain pembelajaran berupa kuis interaktif Bahasa Inggris yang menarik dengan menggunakan wordwall. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa PPL yang mahir menggunakan teknologi digital dapat menjadi sumber daya penting untuk kemajuan guru profesional dan peningkatan kualitas pendidikan.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan untuk memberikan materi pengenalan tentang game edukasi, membahas cara menggunakan Wordwall, melakukan praktik pembuatan, Melakukan observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan melakukan simulasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Wordwall sebagai media edukasi.

Lokasi kegiatan ini dilaksanakan di ruangan praktek mengajar (Micro Teaching) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Megarezky, Makassar. Adapun peserta PKM ini adalah mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Megarezky dan peserta PKM berjumlah 12 orang mahasiswa. Kegiatan PKM ini Kerjasama prodi Pendidikan Bahasa Inggris dengan Unit Micro Teaching Universitas Megarezky.

Adapun TIM PKM antara dosen dan mahasiswa yaitu: Sukmawati, S.S., M. Pd, Dr. Yulini Rinantanti, M. Pd, Dr. Sunarlia Limbong, M. Pd, Dr. Asdar, Yuriatson Jubhari, S. Pd,

M. Hum, Sujarwo, S. Pd., M. Pd dan Chusnul Khatima (Mahasiswa PBI Universitas Megarezky)

Tahap Perencanaan

Setelah ditemukan permasalahannya oleh tim PKM, selanjutnya berkoordinasi dengan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris untuk menyusun rencana permasalahan. Dalam hal ini, tim PKM akan melakukan pendampingan berupa pelatihan para mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dalam membuat kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi wordwall.

Tahap Pelaksanaan

Melakukan bimbingan dengan tujuan untuk lebih memahami cara menginstal dan mengoperasikan penggunaan wordwall. Peningkatan pengetahuan dilakukan dengan memberikan pengetahuan cara menginstal aplikasi wordwall, kemudian mendampingi mahasiswa cara create account dan login. Selanjutnya memberikan pelatihan cara mengoperasikan penggunaan aplikasi wordwall dengan memilih template sesuai dengan keinginan mereka.

Untuk mengukur tingkat keberhasilan, pelaksanaan dibagi menjadi dua sesi: pelatihan atau praktik dengan mahasiswa dan pengujian hasil. Di antara kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan materi pengenalan tentang game edukasi
- 2) Membahas cara menggunakan Wordwall
- 3) Melakukan praktik pembuatan
- 4) Melakukan ujian pra-tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan
- 5) Melakukan simulasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Wordwall sebagai media edukasi
- 6) Menguji tingkat keberhasilan dengan memberikan kuesioner kepada mahasiswa yang berisi informasi tentang tingkat keberhasilan mereka.

Tahap Akhir

Setelah mahasiswa membuat kuis interaktif sebagai desain pembelajarannya, para tim PKM melakukan monitoring dan evaluasi dari hasil pelatihan tersebut.

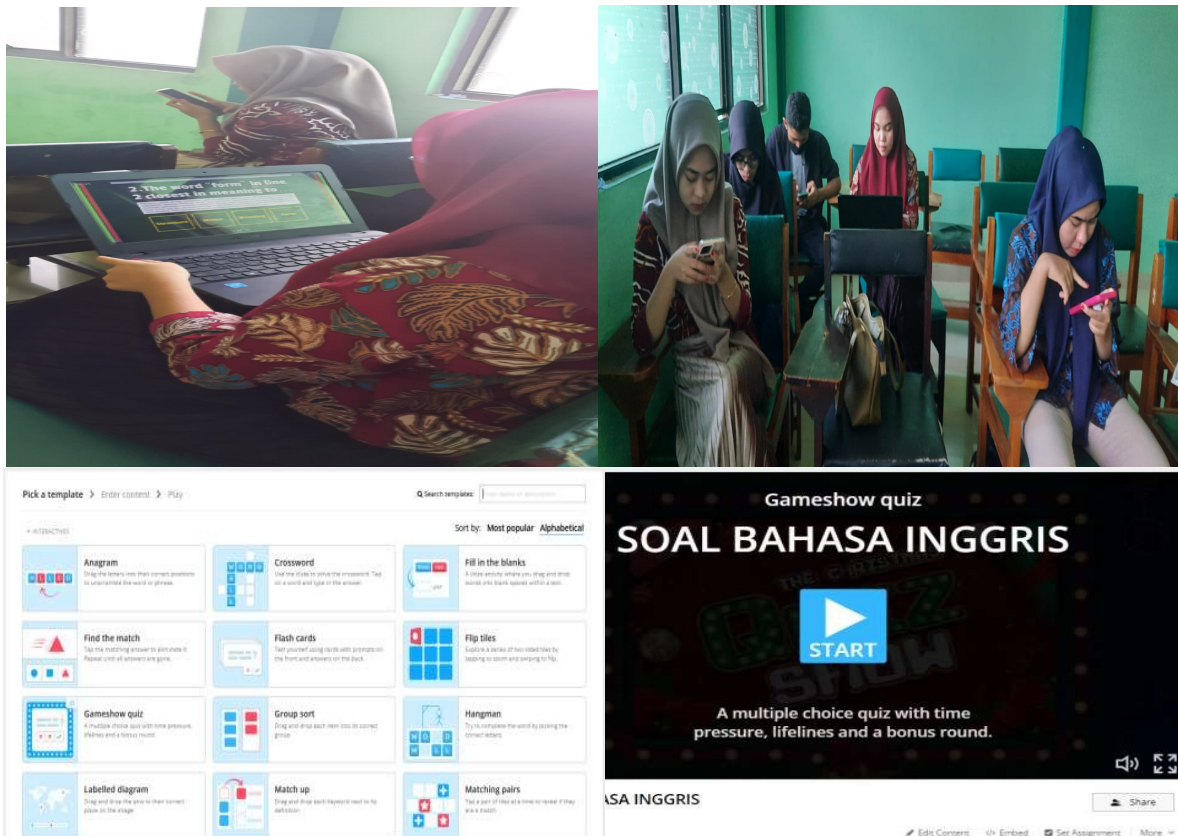
Hasil dan Pembahasan

PKM pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi wordwall untuk meningkatkan minat bahasa Inggris mahasiswa PPL Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Megarezky yang dilaksanakan oleh TIM dosen dan mahasiswa yaitu: Sukmawati, S.S., M. Pd, Dr. Yulini Rinantanti, M. Pd, Dr. Sunarlia Limbong, M. Pd, Dr. Asdar, Yuriatson Jubhari, S. Pd, M. Hum, Sujarwo, S. Pd., M. Pd dan Chusnul Khatima (Mahasiswa PBI Universitas Megarezky)

Penerapan PKM dalam bentuk kegiatan pelayanan pendidikan, pemberian ilmu pengetahuan kepada mitra melalui penggunaan software media pembelajaran berbasis digital (penggunaan Wordwall), dan peningkatan pelayanan pendidikan atau pengajaran menggunakan Wordwall sebagai media digital.

Tim PKM telah melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan berupa pre-test dan post-test yang telah di laksanakan mahasiswa peserta program praktek lapangan (PPL) dengan jumlah responden sebanyak 12 mahasiswa Berdasarkan hasil evaluasi, proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan model pembelajaran yang disusun, terbukti efektif. Meningkatkan keterampilan mahasiswa PPL terutama keterampilan penguasaan teknologi pembelajaran dan yang disesuaikan dengan materi yang di sajikan pada saat mahasiswa PPL berada di Lokasi PPL di SMA.

Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan kepada peserta PPL mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas Megarezky. Pelatihan ini dilakukan melalui metode ceramah, dengan narasumber menyampaikan materi melalui PowerPoint yang telah disiapkan sebelumnya. Metode ceramah ini lebih berfokus pada komunikasi secara lisan, sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih efisien. Peserta pelatihan diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada narasumber. Setiap mahasiswa atau peserta pelatihan harus membuat akun dengan akun Google terlebih dahulu. Setelah melewati berbagai langkah, aplikasi Wordwall siap digunakan.



Gambar1. Rangkaian kegiatan pelatihan melalui Wordwall

Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta selama kegiatan pelatihan, diperoleh hasil bahwa terdapat 75% peserta melakukan aktivitas yang baik dan sangat baik dalam proses pembelajaran sisanya adalah cukup baik. Antusias peserta dalam mengikuti kegiatan PKM ini juga sangat baik yaitu 90% peserta kegiatan PKM datang tepat waktu. Tabel berikut menjelaskan hasil observasi aktivitas peserta selama kegiatan PKM

pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi wordwall untuk meningkatkan minat bahasa Inggris mahasiswa PPL Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Megarezky, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Observasi Aktivitas Kegiatan PKM

Aspek Evaluasi	Persentase			
	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Tidak baik
Melakukan aktivitas menyimak	55%	40%	5%	0%
Melakukan aktivitas menanggapi	65%	30%	5%	0%
Melakukan aktivitas bertanya	60%	35%	5%	0%
Mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pemateri	65%	30%	5%	0%
Melakukan aktivitas berdiskusi dan kerja dalam kelompok	60%	40%	0%	0%

Namun, berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran saat peserta PPL mempraktekan wordwall yang telah dibuat, terlihat bahwa: (1) peserta terlihat tertarik dengan wordwall pembelajaran yang digunakan; (2) peserta terlihat menunjukkan keinginan untuk terus belajar; dan (3) peserta terlihat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran wordwall. Sesi kedua dari tahap evaluasi adalah pertemuan dua kali untuk perhitungan rinci. Partisipasi peserta dalam pelaksanaan PKM ini mencakup (1) bekerja sama dengan tim pelaksana PKM untuk memastikan bahwa kegiatan dapat dilaksanakan; (2) menyediakan tempat dan sarana untuk pelaksanaan PKM; (3) membantu dalam mengkoordinir peserta untuk mengikuti kegiatan PKM; dan (4) berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan PKM.

Hasil PKM ini di dukung beberapa hasil PKM lain yang menyatakan dengan platform seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot, guru dapat membuat game edukasi dan mengajarkan cara menshare game tersebut kepada siswa mereka. Mereka juga dapat memainkan game tersebut menggunakan Android dan mengajarkan siswa cara menggunakannya (Khasanah et al., 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan Wordwall telah membantu guru meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat dan menggunakan Quizizz dan Wordwall. Guru juga sangat kreatif dalam mempelajari semua menu dan tidak sungkan untuk bertanya jika mereka menemukan masalah. Semangat ini jelas harus diapresiasi (Rosalina et al., 2022).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini sangatlah berhasil dan mampu meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam literasi digital. Kegiatan ini dinilai sangat berhasil. Penilaian ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta akan kegiatan pelatihan serta hasil tes yang dilakukan dengan Wordwall App (Ghufroon et al., 2023). Siswa sering menganggap belajar itu rumit, tetapi dengan game pembelajaran ini, belajar menjadi lebih menyenangkan. Terutama mereka yang menguasai kosa kata Bahasa Inggris merasa lebih baik belajar dengan cara ini karena mereka lebih cepat memahami dan menghafal kosa kata menggunakan wordwall sebagai game edukasi (Lubis et al., 2024).

Setelah sesi pelatihan, sejumlah peserta diminta untuk melakukan praktik yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Kegiatan praktik mencakup pembuatan kuis untuk mengevaluasi pembelajaran dan penggunaan fitur aplikasi. Ini dilakukan untuk mengevaluasi ketercapaian dan pemahaman peserta pelatihan. Para peserta tampak sangat antusias dengan kegiatan pelatihan yang melibatkan pembuatan instrumen evaluasi bahasa Inggris menggunakan platform Wordwall karena platform tersebut memberikan banyak kemudahan bagi peserta. Sangat berhasil digunakan, terutama dalam konteks pembelajaran online dan offline yang terus berlanjut hingga saat ini. Mahasiswa PPL dengan disiplin dan semangat mengikuti semua materi dan pelatihan dari hari pertama hingga hari kedua. Bahkan para pendidik sangat senang dengan proses pembuatan instrumen, yaitu dengan membuat soal-soal yang berkaitan dengan materi bahasa Inggris di sekolah menengah atas.

Kesimpulan

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa wordwall adalah media edukasi yang sangat bermanfaat bagi siswa yang mengikuti PPL di Universitas Megarezky karena dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat dan menyerap informasi lebih baik. Namun, dari analisis kepuasan siswa, 90% menyatakan bahwa mereka puas dengan pelatihan game edukasi yang mereka terima dari wordwall. Peserta PKM bekerja sama dengan tim pelaksana PKM untuk memastikan bahwa kegiatan dapat dilaksanakan; membantu dalam mengkoordinir peserta untuk mengikuti kegiatan PKM; dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan PKM sehingga terlihat bahwa peserta tertarik dengan wordwall pembelajaran yang digunakan; dan peserta PKM menunjukkan keinginan untuk terus belajar melalui kuis interaktif Wordwall.

Ucapan Terimakasih

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menghaturkan banyak terima kasih kepada LPPM Universitas Megarezky, Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Para guru Bahasa Inggris yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini sehingga dapat terlaksana dengan baik dan sesuai rencana.

Referensi

- Ghufon, S., Nafiah, N., Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Soal Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Wordwall bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 65–74. <https://doi.org/10.47679/ib.2024657>
- Harahap, L. Y., Hilda, L., Rangkuti, A. N., & Nasution, M. (2023). Introduction to Educational Game Learning Media through Word Wall at SD Negeri 200118 Padangsidimpuan. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 3492–3497. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.6914>
- Khasanah, B. A., Nurmitasari, N., Astuti, R., Istiqomah, N. A., Darma, W. P. A., Sari, W. P., Saputra, D. I., & Syahputra, R. K. (2023). Workshop Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Wordwall, Quizizz, Dan Kahoot! Untuk Mewujudkan Guru

- Muhammadiyah Melek DigitaL. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4111. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.16633>
- Kunci, K. (2023). Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1).
- Lestari, B. B., Widyatama, P. R., Selek, A. S. D., & Listanto, P. (2022). *Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran: Pelatihan Guru Di Sma Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo*. 3(1).
- Limbong, S. (2021). Cadets' Perception in English Online Learning during Covid—19 Pandemic. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2159–2167. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1028>
- Luana Sasabone, Yuriatson Jubhari, Anwar Taufiq, Tuan Nordin Bin Tuan Kechik, & Nurul Amaliah. (2023). Applying Google Classroom As An Instructional Technology Media In Improving Students' Reading For English For Specific Purposes (ESP). *EDULEC: EDUCATION, LANGUAGE AND CULTURE JOURNAL*, 3(1), 110–119. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1.123>
- Lubis, C. P., Eliawati, T., Leman, D., & Anggraini, G. M. (2024). *Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Wordwall di SMKS Bina Satria Medan*. 3(1).
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi Assessment For Learning Through The Wordwall Application For High Schools Biology Learning of prospective biology teacher students*. 19.
- Muhammad Chairil Imran, Khaliq Bashar, Budiarti Putri Uleng, Nina Ariani, Sukmawati, Suharti Siradjuddin, Sujarwo, & Irman. (2022). The Impact of Computer Assisted Language Learning (CALL) Technology on Indonesian Learners' Speaking Skills. *IJOLEH: International Journal of Education and Humanities*, 1(2), 183–189. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v1i2.83>
- Nenohai, J. M. H., Ekowati, C. K., Nubatonis, O. E., Wangge, M., & Madu, A. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Cara Kreatif Melaksanakan Pembelajaran Matematika Secara Online Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar GMT OEPURA. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 63–71. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v3i2.976>
- Noviana, W., Widiastuti, H., & Wahyuni, S. (2022). *Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal*. 1.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana Jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 3(1).
- Rosalina, U., Maulana, I., & Suryadi, G. A. (2022). *PKM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Wordwall Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi MGMP Guru Bahasa Asing Wil-III Cirebon*. 1(1).

- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255. <https://doi.org/10.46306/jabb.v2i2.138>
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harum, A. (2022). PKM Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Sitinjak, E. K., Marpaung, L. N. B., Simanungkalit, A. N., Simanullang, W., & Sihite, D. M. (2024). Penerapan Media Berbasis Wordwall Dalam Belajar Di SMA Swasta Bersama Brastagi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(2).
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). *Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo*. 2(1).
- Sujarwo, S., Asdar, A., Sabillah, B. M., Sukmawati, S., Akhiruddin, A., & Muh. Syata, W. (2023). Innovation In English Language Learning Model Based Digital Literacy To Construct Young Learners' Character. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 10(2). <https://doi.org/10.30605/25409190.640>
- Sujarwo, V. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mendeley Desktop Persiapan Penyusunan Tugas Akhir Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.36728/jpf.v4i2.2674](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.36728/jpf.v4i2.2674)
- Sukmawati, S., & Sabillah, B. M. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa TK IT Fajar Mannuruki Kabupaten Maros Berbasis Animasi. *Indonesia Berdaya*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.47679/ib.202012>