

PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN MANDALASARI 1

Alifa Iswandari Putri¹, Naila Safira², Roudatul Jannah³, Ramdhan Maulana⁴, Yuninda Dwi Awal⁵,
Indah Rahayu⁶, Zahra Dwi Hanum Aprilia⁷

1Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

2Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa

Jl. Raya Serang – Jakarta KM. 03 No. 1B, Pakupatan, Kota Serang, Provinsi Banten 42192, Indonesia

alifaputri070605@gmail.com¹, nailasafiraa15@gmail.com², roudatulljannah329@gmail.com³,
maulanaramdhan625@gmail.com⁴, yunindadwi01@gmail.com⁵, indahrahayu0009@gmail.com⁶,
zahradwihanumapriliah@gmail.com⁷

Corresponding Author

Alifa Iswandari Putri¹

Abstract

This community service program (pengabdian) was carried out in Mandalasari Village, Kaduhejo District, Pandeglang Regency, which included assisting classroom teaching (KBM) activities at SDN Mandalasari 1. Interviews and initial observation with the school indicated that classroom instruction was still predominantly delivered through lecture-based methods, while available media such as projectors and Smart TVs were used interchangeably among classes due to limited devices and installation constraints across floors. In response, the team implemented Wordwall-based gamified learning displayed through the classroom Smart TV in two classes: grade 4A in Natural and Social Sciences (IPAS), covering plant parts and photosynthesis, and grade 4B in English, covering self-introduction, present continuous tense, and feelings. The activity was conducted twice a week from 21 July to 6 August 2026. The results showed that students were more enthusiastic, actively involved in interactive quizzes, and showed improved understanding of the material compared to lecture-based sessions. This activity indicates that Wordwall-based gamification can serve as a beneficial complementary learning media to support elementary students' motivation and comprehension, working alongside the teaching methods already practiced by the school's educators.

Keywords: Wordwall; gamification; learning motivation; student comprehension

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Mandalasari, Kecamatan Kaduhejo, Kabupaten Pandeglang, yaitu membantu kegiatan belajar mengajar (KBM) di SDN Mandalasari 1. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal bersama pihak sekolah, pembelajaran di sekolah ini masih banyak dilaksanakan dengan metode ceramah, sementara media seperti infokus dan Smart TV digunakan secara bergantian antarkelas karena keterbatasan jumlah perangkat serta kendala teknis pemasangan di lantai yang berbeda. Untuk itu, tim melaksanakan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan media Wordwall yang ditayangkan melalui Smart TV pada dua kelas, yaitu kelas 4A pada mata pelajaran IPAS dengan materi bagian tubuh tumbuhan dan proses fotosintesis, serta kelas 4B pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi self introduction, present continuous tense, dan feelings. Kegiatan dilaksanakan dua kali dalam seminggu selama periode 21 Juli sampai 6 Agustus 2026. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif terlibat dalam kuis interaktif, serta menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi dibandingkan dengan pembelajaran melalui ceramah. Kegiatan ini

menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis Wordwall dapat menjadi media pembelajaran pendukung yang bermanfaat untuk turut meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar, sejalan dengan metode pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru di sekolah.

Kata kunci: Wordwall, gamifikasi pembelajaran, motivasi belajar, pemahaman siswa, pengabdian masyarakat

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pemahaman dan karakter siswa sejak dini. Namun, di berbagai wilayah pedesaan, termasuk Desa Mandalasari, Kecamatan Kaduhejo, Kabupaten Pandeglang, proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak dilaksanakan secara konvensional. Hal ini juga ditemukan di SDN Mandalasari 1, tempat pelaksanaan program pengabdian masyarakat Kelompok 70 Bidang 1 yang berfokus pada pendidikan, bimbingan keagamaan, dan penguatan karakter masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal bersama pihak sekolah, sebagian besar kegiatan belajar mengajar (KBM) di SDN Mandalasari 1 masih banyak dilaksanakan dengan metode ceramah, meskipun guru sesekali telah menggunakan media pembelajaran seperti infokus maupun Smart TV. Penggunaan media tersebut masih bersifat bergantian antarkelas karena jumlah perangkat yang terbatas, sementara Smart TV yang tersedia belum dapat dimanfaatkan secara menyeluruh di semua kelas, mengingat kendala teknis berupa beratnya perangkat yang tersedia sehingga sulit dipindahkan ke kelas-kelas yang berada di lantai berbeda. Sekolah ini juga mengacu pada kurikulum yang berlaku dengan sumber buku ajar yang cukup beragam, sehingga guru memerlukan waktu tambahan untuk menyaring dan menyesuaikan materi yang paling relevan bagi siswa. Selain itu, sebagian guru masih dalam tahap familiarisasi dengan berbagai fitur pada Smart TV, sehingga pemanfaatannya sebagai media pembelajaran interaktif harian masih terbuka untuk terus dikembangkan bersama. Kondisi-kondisi tersebut menjadi peluang bagi tim untuk turut mendukung guru dalam menghadirkan variasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti proses fotosintesis pada mata pelajaran

IPAS maupun tenses pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Permasalahan minimnya pemanfaatan teknologi di kelas ini sejalan dengan berbagai temuan yang menunjukkan bahwa fasilitas seperti Smart TV sesungguhnya berpotensi besar sebagai media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme belajar siswa apabila dioptimalkan secara terencana [11]. Berbagai kajian juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif secara umum berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar dibandingkan metode konvensional [12], [13], serta dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa apabila dirancang dengan pendekatan yang tepat [14]. Kondisi ini memperkuat urgensi bagi tim untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif di SDN Mandalasari 1, mengingat fasilitas Smart TV yang tersedia belum dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Gamifikasi merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan seperti skor, poin, dan elemen kompetisi ke dalam konteks kelas untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa [1]. Pendekatan ini dinilai relevan diterapkan pada siswa sekolah dasar karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah konvensional, sebagaimana ditegaskan pula dalam kajian gamifikasi pada jenjang pendidikan dasar lainnya [9]. Wordwall sendiri adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru merancang media pembelajaran interaktif dalam berbagai format permainan, seperti kuis, matching, roda acak, dan gameshow quiz. Sejumlah penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan pengaruh positif Wordwall terhadap proses belajar siswa sekolah dasar: penelitian [2] menemukan bahwa penggunaan Wordwall pada pembelajaran tematik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa; [3] menunjukkan bahwa penerapan Wordwall pada pembelajaran IPA berpengaruh positif terhadap hasil belajar; [4] membuktikan

adanya pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas IV; [5] menemukan pengaruh serupa terhadap motivasi belajar IPA; [6] menunjukkan pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar secara umum; dan [7] membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall efektif meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa kelas IV. Pada ranah pembelajaran bahasa asing, gamifikasi juga terbukti mampu mendorong keterlibatan siswa dalam kelas tata bahasa (grammar) bahasa Inggris, termasuk pada materi tenses yang selama ini dianggap sulit oleh peserta didik [15].

Menjawab kebutuhan tersebut, program kerja KBM Kelompok 70 Bidang 1 dirancang untuk membantu proses belajar mengajar di kelas 4A pada mata pelajaran IPAS setiap hari Selasa dan kelas 4B pada mata pelajaran Bahasa Inggris setiap hari Kamis, yang dilaksanakan sejak tanggal 21 Juli sampai 6 Agustus 2026. Pada pelaksanaannya, tim memanfaatkan Smart TV yang tersedia di sekolah, dipadukan dengan media gamifikasi Wordwall untuk menyajikan kuis interaktif sesuai materi ajar di masing-masing kelas, sebagai bentuk dukungan terhadap metode pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas 4A dan 4B SDN Mandalasari 1, sekaligus memberikan gambaran alternatif metode pembelajaran yang dapat terus dikembangkan oleh pihak sekolah setelah program pengabdian masyarakat berakhir. Selain manfaat langsung bagi siswa, pengabdian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan sederhana bagi guru dalam memanfaatkan fasilitas digital yang telah dimiliki sekolah secara lebih optimal dan berkelanjutan.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui bantuan langsung kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas 4A dan 4B SDN Mandalasari 1, yang dibagi ke dalam empat tahapan utama, yaitu observasi awal, perancangan media, pelaksanaan KBM, serta evaluasi dan refleksi.

Tahap pertama adalah observasi awal kondisi pembelajaran, yang dilakukan pada minggu pertama penempatan melalui pengamatan langsung proses belajar mengajar di kelas 4A dan 4B, serta

wawancara dengan pihak sekolah mengenai metode mengajar yang biasa digunakan, pemanfaatan Smart TV dan media pembelajaran lain, kurikulum yang diterapkan, serta kendala yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Hasil wawancara dan observasi ini menjadi dasar bagi tim untuk memahami kondisi pembelajaran secara faktual, sehingga program yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi riil di sekolah.

Tahap kedua adalah perancangan media Wordwall. Berdasarkan hasil observasi, tim merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Wordwall yang disesuaikan dengan materi ajar masing-masing kelas, yaitu bagian tubuh tumbuhan dan proses fotosintesis untuk kelas 4A, serta self introduction, present continuous tense, dan feelings untuk kelas 4B. Perancangan media ini mempertimbangkan prinsip media pembelajaran interaktif yang mudah diakses dan tidak membebani perangkat sekolah yang tersedia [10]. Jenis permainan pada Wordwall dipilih bervariasi, seperti matching, gameshow quiz, dan open the box, agar siswa tidak mudah bosan dan tetap tertantang pada setiap pertemuan.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan KBM berbasis Wordwall, yang dilakukan dua kali dalam seminggu, yaitu setiap hari Selasa untuk kelas 4A pada mata pelajaran IPAS dan setiap hari Kamis untuk kelas 4B pada mata pelajaran Bahasa Inggris, terhitung sejak 21 Juli sampai 6 Agustus 2026. Setiap sesi diawali dengan penjelasan singkat materi oleh mahasiswa pendamping selama kurang lebih 10–15 menit, dilanjutkan dengan kuis interaktif Wordwall yang ditampilkan melalui Smart TV kelas, dan siswa menjawab secara individu maupun berkelompok. Pada beberapa sesi, siswa juga diberikan kesempatan untuk maju ke depan kelas secara bergantian agar seluruh siswa mendapatkan kesempatan berpartisipasi secara langsung.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi. Pada akhir setiap sesi, tim melakukan observasi terhadap respons dan pemahaman siswa berdasarkan keaktifan menjawab kuis serta antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Evaluasi dilakukan secara deskriptif dengan mencatat jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, tingkat partisipasi, serta kendala yang muncul

selama sesi. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan refleksi bersama guru kelas untuk penyesuaian materi dan jenis permainan Wordwall pada sesi berikutnya, sehingga program dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan KBM berbasis Wordwall di SDN Mandalasari 1 dilaksanakan dalam enam sesi pertemuan yang terbagi pada kelas 4A dan 4B. Rangkaian kegiatan dan hasil yang dicapai pada setiap sesi disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan KBM Berbasis Wordwall

No	Tanggal (Hari)	Kelas / Mapel	Materi	Media & Hasil
1	Selasa, 21 Juli 2026	4A / IPAS	Perkenalan bagian tubuh tumbuhan	Wordwall Matching pengenalan istilah bagian tumbuhan, siswa antusias mencoba di smart TV
2	Kamis, 23 Juli 2026	4B / B. Inggris	Self Introduction	Wordwall quiz kosakata pengenalan diri, siswa berganti menjawab didepan kelas
3	Selasa, 28 Juli 2026	4A / IPAS	Proses Fotosintesis	Wordwall quiz urutan proses fotosintesis, dikerjakan berkelompok
4	Kamis, 30 Juli 2026	4 B/ B. Inggris	Present Continuous Tense (What are You Doing?)	Wordwall Matching gambar aktivitas dengan kalimat present continuous
5	Selasa, 04 Agustus 2026	4A / IPAS	Review bagian tubuh tumbuhan dan fotosintesis	Wordwall quiz rebutan sebagai evaluasi akhir materi
6	Kamis, 06 Agustus 2026	4B / B. Inggris	Feelings / Emotions (I am Feeling Happy)	Wordwall open the books mencocokkan ekspresi wajah dengan feeling words

1. Kondisi Awal Pembelajaran di Kelas 4A dan 4B

Hasil wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas 4A dan 4B umumnya masih didominasi metode ceramah, meskipun guru sesekali menggunakan media seperti infokus maupun Smart TV secara bergantian antarkelas. Guru kelas menyampaikan bahwa Smart TV belum dapat digunakan secara menyeluruh di semua kelas karena kendala teknis, yaitu beratnya perangkat yang ada sehingga sulit dipindahkan ke kelas-kelas di lantai lain, serta sebagian guru masih dalam tahap familiarisasi dengan fitur-fiturnya. Kondisi ini menjadi dasar bagi tim untuk turut mendukung pemanfaatan Smart TV yang telah tersedia di kelas 4A dan 4B melalui media Wordwall, sejalan dengan temuan bahwa Smart TV berpotensi besar sebagai media visual dan kontekstual apabila dimanfaatkan secara terencana [11].



Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 1. Observasi kepada pihak mitra di SDN Mandalasari 1

2. Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall di Kelas 4A

Pada kelas 4A, materi bagian tubuh tumbuhan diperkenalkan melalui permainan matching pada Wordwall, di mana siswa mencocokkan nama bagian tumbuhan dengan fungsinya. Pada sesi berikutnya, materi proses fotosintesis disampaikan melalui gameshow quiz yang menampilkan pertanyaan berurutan mengenai tahapan

fotosintesis. Siswa terlihat antusias berebut menjawab di depan Smart TV, dan sesi review pada pertemuan terakhir menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan tepat dibandingkan sesi pertama. Peningkatan ini menunjukkan bahwa visualisasi konsep abstrak melalui media interaktif dapat membantu siswa memahami proses sains yang sebelumnya sulit dibayangkan hanya melalui penjelasan lisan.



Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis Wordwall di kelas 4A

3. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Wordwall di Kelas 4B

Pada kelas 4B, pembelajaran diawali dengan materi self introduction menggunakan kuis kosakata sederhana pada Wordwall, dilanjutkan dengan materi present continuous tense melalui permainan matching gambar aktivitas dengan kalimat berpola "What are they doing?". Pada pertemuan terakhir, materi feelings atau emotions disampaikan melalui permainan open the box, di mana siswa mencocokkan ekspresi wajah dengan feeling words seperti happy, sad, dan angry. Siswa yang sebelumnya cenderung malu berbicara bahasa Inggris terlihat lebih berani mencoba menjawab karena suasana permainan yang tidak menegangkan. Temuan ini memperkuat bukti bahwa pendekatan gamifikasi mampu mendorong keterlibatan siswa dalam kelas tata bahasa bahasa Inggris, termasuk pada materi tenses yang umumnya dianggap sulit [15].



Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 3. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Wordwall di kelas 4B

4. Efektivitas Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Materi

Secara umum, respons siswa terhadap penerapan media Wordwall pada kedua kelas cukup positif. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa media Wordwall efektif membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit, baik pada mata pelajaran IPAS maupun Bahasa Inggris. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian [3] yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, karena tampilan visual dan sistem skor pada permainan membantu siswa mengingat konsep dengan lebih mudah dibandingkan metode ceramah. Hal serupa juga dikemukakan oleh [6] dan [7] yang menunjukkan bahwa penerapan Wordwall secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran.

5. Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Unsur permainan pada Wordwall, seperti sistem skor dan kompetisi antarsiswa, terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Hal ini memperkuat pendapat [1] bahwa gamifikasi dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kelas, serta sejalan dengan temuan [4], [2], [5], dan [8] yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar setelah penerapan media berbasis gamifikasi. Kajian [9] turut menegaskan bahwa penerapan gamifikasi di sekolah dasar secara umum efektif menumbuhkan semangat belajar siswa, karena elemen permainan memberikan pengalaman

belajar yang berbeda dari rutinitas ceramah sehari-hari.

6. Pemanfaatan Smart TV sebagai Sarana Pendukung Pembelajaran Interaktif

Fasilitas Smart TV yang sudah tersedia di SDN Mandalasari 1 menjadi semakin bermanfaat setelah dipadukan dengan media Wordwall. Fasilitas ini dapat terus dimanfaatkan guru secara rutin untuk kegiatan belajar mengajar sehari-hari tanpa memerlukan biaya tambahan, sehingga metode pembelajaran interaktif ini berpotensi untuk terus diterapkan dan dikembangkan oleh pihak sekolah meskipun program pengabdian masyarakat telah selesai. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Smart TV sebagai media visual di kelas awal mampu meningkatkan fokus dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran [11], serta memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menjadi alternatif inovatif dibandingkan media cetak konvensional apabila didukung kesiapan infrastruktur sekolah [12].

7. Tantangan dan Faktor Pendukung Pelaksanaan Program

Selama pelaksanaan, tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan waktu pertemuan yang hanya berlangsung dua kali seminggu serta perlunya penyesuaian jenis permainan Wordwall agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 4. Tim juga perlu menyesuaikan kecepatan kuis dengan kemampuan literasi digital siswa yang bervariasi, mengingat tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama dalam menggunakan perangkat interaktif. Namun, dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan akses Smart TV serta antusiasme siswa menjadi faktor pendukung utama keberhasilan program ini. Guru kelas turut menyampaikan bahwa penggunaan Smart TV dan Wordwall dapat menjadi metode yang diteruskan setelah program pengabdian masyarakat berakhir.

8. Implikasi dan Keberlanjutan Program

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa media gamifikasi sederhana seperti Wordwall dapat diadopsi secara mandiri oleh guru tanpa memerlukan pelatihan teknis yang rumit maupun biaya tambahan, sehingga peluang keberlanjutannya cukup tinggi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa optimalisasi media

digital berbasis Smart TV di sekolah dasar akan semakin maksimal apabila diiringi dengan proses familiarisasi guru terhadap fitur-fitur yang tersedia serta kesiapan infrastruktur pendukung [11]. Selain itu, penggunaan media interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan siswa juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tidak hanya motivasi belajar semata [14]. Oleh karena itu, tim merekomendasikan agar pihak sekolah dapat terus menjadikan kombinasi Smart TV dan Wordwall sebagai salah satu variasi metode pembelajaran, disertai pendampingan lanjutan bagi guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Smart TV agar pemanfaatannya dapat semakin merata di seluruh kelas.

KESIMPULAN

Program pendampingan KBM berbasis Wordwall di kelas 4A dan 4B SDN Mandalasari 1 yang dilaksanakan dari tanggal 21 Juli sampai 6 Agustus 2026 menunjukkan bahwa media gamifikasi Wordwall yang ditayangkan melalui Smart TV dapat menjadi salah satu variasi metode pembelajaran yang efektif untuk melengkapi metode ceramah yang selama ini diterapkan guru di sekolah. Penerapan media ini terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bagian tubuh tumbuhan dan proses fotosintesis pada mata pelajaran IPAS, serta materi self introduction, present continuous tense, dan feelings pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, unsur permainan pada Wordwall juga berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat direplikasi oleh guru SDN Mandalasari 1 secara mandiri setelah program pengabdian masyarakat berakhir, mengingat fasilitas Smart TV yang digunakan sudah tersedia di sekolah dan tidak memerlukan biaya tambahan untuk diterapkan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan dewan guru SDN Mandalasari 1, khususnya guru kelas 4A dan 4B, atas kesempatan dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan program KBM ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan, Bapak Abdul Bahits, S.HI., MM., serta seluruh

anggota Kelompok 70 Pengabdian Masyarakat di Bidang 1 atas kerja sama yang terjalin selama kegiatan berlangsung. Semoga hasil kegiatan ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Mandalasari 1.



Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 4. Foto bersama anggota pengabdian masyarakat dan guru SDN Mandalasari 1

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. A. S. Legowo, "Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar," *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, vol. 3, no. 1, hlm. 13–30, 2022.
- [2] T. G. Pradani, "Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 1, no. 5, hlm. 452–457, 2022.
- [3] A. Savira dan R. Gunawan, "Pengaruh media aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 4, hlm. 5453–5460, 2022.
- [4] S. P. Permana dan K. Kasriman, "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, hlm. 7831–7839, 2022.
- [5] P. Gandasari dan P. Pramudiani, "Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 6, hlm. 3689–3696, 2021.
- [6] D. O. Nadia, "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 8, no. 2, hlm. 1924–1933, 2022.
- [7] S. P. Aryaningsih, "Perbedaan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dan Model Pembelajaran Active Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, vol. 7, no. 2, hlm. 1381–1387, 2026.
- [8] C. R. Valentinna, E. M. Kurnianti, dan U. Hasanah, "Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal basicedu*, vol. 8, no. 3, hlm. 1722–1732, 2024.
- [9] C. R. Valentinna, E. M. Kurnianti, dan U. Hasanah, "Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal basicedu*, vol. 8, no. 3, hlm. 1722–1732, 2024.
- [10] D. Rahma, N. N. Ihwani, dan N. S. Hidayat, "Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, vol. 4, no. 2, hlm. 12–21, 2024.
- [11] U. B. Harsiwi dan L. D. D. Arini, "Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal basicedu*, vol. 4, no. 4, hlm. 1104–1113, 2020.
- [12] F. Z. Firdaus, S. Suryanti, dan U. Azizah, "Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan sets untuk

- meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 4, no. 3, hlm. 681–689, 2020.
- [13] P. Ardi dan E. Rianita, “Leveraging gamification into EFL grammar class to boost student engagement,” *Teaching English with Technology*, vol. 22, no. 2, hlm. 90–114, 2022.
- [14] D. Rahma, N. N. Ihwani, dan N. S. Hidayat, “Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa,” *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, vol. 4, no. 2, hlm. 12–21, 2024.
- [15] S. P. Aryaningsih, “Perbedaan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dan Model Pembelajaran Active Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI),” *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, vol. 7, no. 2, hlm. 1381–1387, 2026.