

Efektivitas Pelatihan Wordwall dalam Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SD pada Pembelajaran IPAS

Tiffany Shahnaz Rusli¹, Kulyasin², Ria Ristiani³, Abiut Jhon Smas⁴, Muhammad Akbar Mandala⁵, Suci Sugiana⁶

Kata Kunci:

Wordwall;
Kompetensi Digital Guru;
Pembelajaran IPAS;
Pelatihan;
Sekolah Dasar.

Keywords :

Wordwall;
Teacher Digital Competence;
IPAS Learning;
Training;
Elementary School.

Corespondensi Author

¹Ilmu Pendidikan, Universitas
Cenderawasih
Email: tiffanyshahnaz@fkip.uncen.ac.id

Article History

Received: 10-05-2025;
Reviewed: 22-06-2025;
Accepted: 26-08-2025;
Available Online: 25-08-2025;
Published: 28-08-2025.

Abstract. This community service program aimed to enhance the skills of elementary school teachers in utilizing interactive learning technology through training on the use of Wordwall at SDN Inpres Arso VI, Papua. The participants were purposively selected, consisting of teachers actively engaged in classroom teaching and directly involved in the learning process. The program was carried out through a participatory approach, beginning with program socialization, material delivery, hands-on practice with Wordwall, and concluding with joint evaluation. Data were collected through observation, pre- and post-test, as well as an analysis of the learning products created by the teachers. The results revealed that the training successfully improved teachers knowledge and skills in designing interactive media, strengthened their confidence in using technology, and enriched the variety of teaching methods applied in the classroom. Furthermore, teachers were able to integrate digital media into their lesson plans, making learning more engaging, interactive, and aligned with the demands of twenty-first century education. Thus, the Wordwall training has proven to make a positive contribution to the enhancement of teachers digital competence and the overall quality of elementary school learning.

Abstrak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif melalui pelatihan penggunaan Wordwall di SDN Inpres Arso VI, Papua. Peserta kegiatan dipilih secara purposive, yaitu guru-guru yang aktif mengajar dan memiliki keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif melalui beberapa tahapan, dimulai dari sosialisasi program, pemaparan materi, praktik penggunaan Wordwall, hingga evaluasi bersama. Data dikumpulkan melalui observasi, tes awal dan tes akhir, serta analisis terhadap produk

pembelajaran yang dihasilkan guru. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media interaktif, menumbuhkan rasa percaya diri dalam penggunaan teknologi, serta memperkaya variasi metode pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengintegrasikan media digital ke dalam modul ajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Dengan demikian, pelatihan Wordwall terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru dan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License. @2025 by Author*



PENDAHULUAN

Perkembangan era digital saat ini membawa perubahan signifikan pada dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Pendidik tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga perlu mampu memanfaatkan teknologi secara efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Banyak sekolah dasar di wilayah Papua, pemanfaatan teknologi pembelajaran masih relatif terbatas. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis yang seringkali membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Rendahnya keterampilan literasi digital di kalangan guru menjadi salah satu hambatan utama, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang sejatinya memerlukan pendekatan interaktif agar konsep-konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami siswa.

Beberapa penelitian terdahulu, seperti yang disampaikan (Sugiarto et al., 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Salah satu media yang relevan adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai template kuis, permainan, dan aktivitas. Media ini memungkinkan guru menyusun bahan ajar yang menarik dengan waktu relatif singkat tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Berdasarkan landasan teori tersebut, pelatihan penggunaan Wordwall menjadi

langkah strategis untuk menjawab tantangan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang untuk memberikan solusi nyata terhadap permasalahan rendahnya literasi digital guru di Papua. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui pelatihan intensif yang menggabungkan pemaparan konsep media pembelajaran interaktif, praktik langsung pembuatan media di Wordwall, serta simulasi pembelajaran di kelas. Dengan pendekatan ini, guru diharapkan tidak hanya memahami cara menggunakan Wordwall, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran IPAS secara efektif.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hipotesis yang dikembangkan adalah bahwa pelatihan Wordwall akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital dan kualitas pembelajaran IPAS di SDN Inpres Arso VI, yang pada akhirnya diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Konteks geografis dan sosial-budaya Papua menghadirkan tantangan nyata bagi dunia pendidikan. Banyak sekolah masih berada di wilayah dengan keterbatasan akses internet, sehingga pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi hal yang relatif baru bagi para pendidik. Hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur digital di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) merupakan faktor yang

mengambat transformasi pendidikan berbasis teknologi (Mohammad Destra Dwi Aranda, 2024). Namun demikian, perkembangan teknologi yang semakin merata membuka peluang untuk mengurangi kesenjangan tersebut melalui intervensi yang tepat sasaran.

Pelatihan Wordwall dalam kegiatan PkM ini menjadi langkah solutif yang relevan, sebab penelitian ini juga mengonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih bermakna (Momdjian et al., 2025). Guru tidak hanya dibekali keterampilan teknis, tetapi juga diajak untuk mengubah pola pikir pembelajaran dari yang bersifat satu arah menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif. Hal ini penting, karena pendekatan kolaboratif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa (Dang et al., 2025).

Dengan demikian, kegiatan ini tidak sekadar melatih guru mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memperkuat fondasi pedagogis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, serta membantu mengaitkan materi IPAS dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dalam jangka panjang, inisiatif seperti ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Papua sekaligus mendukung pencapaian kompetensi abad 21, yang menekankan literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kolaborasi, dan pemanfaatan sumber belajar yang beragam. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall dipilih karena kemudahan akses, ketersediaan template yang variatif, serta kemampuannya menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Menurut (Safitri et al., 2025) media interaktif berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Wordwall dibandingkan dengan media lain, memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengembangkan materi sesuai kebutuhan dan konteks lokal tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Hal ini sejalan dengan pandangan

(Ayu Wulandari & Wardhani, 2024) yang menyebutkan bahwa pemilihan media yang tepat akan memperkuat pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas guru dalam mengemas materi.

Diharapkan, setelah pelatihan ini guru tidak hanya menguasai aspek teknis penggunaan Wordwall tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik siswa di Papua. (Rosfaniarti et al., 2025) menegaskan bahwa keberhasilan penerapan media digital dalam pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru mengaitkan teknologi dengan pengalaman belajar siswa secara langsung. Oleh karena itu, kegiatan PkM ini diharapkan mampu menciptakan efek berkelanjutan, baik dalam peningkatan keterampilan guru maupun kualitas hasil belajar siswa.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan partisipatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta. Metode ini merujuk pada pendekatan *experiential learning* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan proses pelatihan (Liang et al., 2025). Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga dilibatkan dalam praktik langsung sehingga dapat merasakan, mencoba, dan merefleksikan pengalaman belajar yang dialami. Dengan demikian, proses pelatihan menjadi lebih bermakna karena peserta memperoleh pemahaman sekaligus keterampilan nyata yang dapat segera diimplementasikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan guru terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari memahami konsep, mengamati demonstrasi, hingga mempraktikkan pembuatan media pembelajaran secara mandiri. Model pelatihan ini diyakini dapat meningkatkan keterampilan secara lebih efektif dibandingkan metode ceramah murni, sebagaimana dikuatkan oleh temuan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik mampu mempercepat internalisasi kompetensi

teknologi dalam dunia pendidikan (Yunika, 2023).

Tahapan pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama mitra, yaitu SDN Inpres Arso VI yang berlokasi di Kabupaten Keerom, Papua. Koordinasi ini mencakup identifikasi kebutuhan pelatihan, penyusunan modul materi, dan penyiapan sarana pendukung seperti laptop, koneksi internet, serta LCD proyektor. Setelah persiapan selesai, kegiatan dibuka secara resmi oleh ketua tim, dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang media pembelajaran interaktif, konsep pembelajaran IPAS, dan urgensi literasi digital dalam pembelajaran abad 21.

Proses pelatihan berlanjut dengan demonstrasi penggunaan platform Wordwall oleh fasilitator, mulai dari pembuatan akun hingga desain aktivitas pembelajaran interaktif. Peserta kemudian diberi kesempatan untuk mempraktikkan pembuatan media sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing dengan pendampingan penuh dari tim pelaksana. Selama praktik berlangsung, fasilitator melakukan intervensi bila diperlukan untuk memastikan setiap guru mampu menguasai langkah-langkah penggunaan Wordwall secara mandiri.

Peserta kegiatan terdiri dari 13 guru dari SDN Inpres Arso VI yang memiliki latar belakang beragam, namun dengan kemampuan literasi digital yang relatif bervariasi. Kondisi ini menjadi pertimbangan utama dalam merancang materi dan metode pelatihan agar dapat mengakomodasi perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara peserta.

Evaluasi keberhasilan program dilakukan secara kuantitatif melalui dua instrument utama. Pertama, pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil tes ini dianalisis menggunakan uji statistik sederhana untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan secara ilmiah. Kedua, lembar observasi keterampilan yang digunakan untuk menilai sejauh mana peserta mampu membuat akun Wordwall, menghasilkan minimal satu media pembelajaran interaktif, dan mengintegrasikannya ke dalam modul ajar. Target keberhasilan ditetapkan minimal 80%

peserta mencapai seluruh indikator yang telah ditentukan. Melalui metode ini, kegiatan PkM diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif, tetapi juga mendorong perubahan paradigma mengajar yang lebih kreatif, kolaboratif, dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Wordwall yang dilaksanakan di SDN Inpres Arso VI, Kabupaten Keerom, Papua, berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Sebanyak 13 guru mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari pretest, pemaparan materi, praktik langsung, hingga posttest. Pelatihan ini memfokuskan pada peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPAS, sekaligus memperkuat literasi digital.

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan peserta. Nilai rata-rata pretest sebesar 58,5 meningkat menjadi 79,0 pada posttest, menunjukkan kenaikan 20,5 poin atau sekitar 35%. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman konsep media pembelajaran interaktif dan keterampilan teknis dalam mengoperasikan Wordwall. Bahkan, beberapa guru yang awalnya belum pernah menggunakan platform ini mampu membuat minimal satu produk media pembelajaran siap pakai yang relevan dengan topik IPAS di kelas.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik yang diterapkan memberikan dampak positif. Selama sesi praktik, peserta diberikan kesempatan untuk mengembangkan materi sesuai konteks lokal dan karakteristik siswa, misalnya membuat kuis interaktif tentang sumber daya alam Papua atau permainan pencocokan gambar untuk mengenalkan flora dan fauna khas daerah. Produk-produk yang dihasilkan memiliki spesifikasi berupa desain interaktif berbasis web, dapat diakses melalui perangkat laptop maupun gawai, serta dapat diintegrasikan dalam proses belajar mengajar secara daring maupun luring. Keunggulan

Wordwall terletak pada fleksibilitas desain, kemudahan penggunaan, dan variasi template. Namun, kelemahannya adalah ketergantungan pada akses internet yang stabil, yang masih menjadi tantangan di beberapa wilayah Papua.



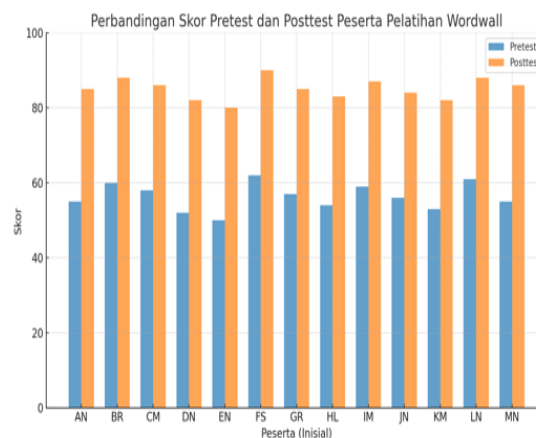
Gambar 1: Suasana Pemaparan Materi

Secara kuantitatif, keberhasilan pelatihan dapat dilihat dari presentase ketercapaian indikator yang ditetapkan. Sebanyak 84,6% peserta (11 dari 13 guru) mampu memenuhi semua indikator keberhasilan, yakni membuat akun Wordwall, menghasilkan minimal satu media interaktif, dan mempresentasikan cara penggunaannya di kelas. Dua peserta lainnya belum sepenuhnya memenuhi indikator, terutama dalam hal integrasi media ke dalam modul ajar, yang kemungkinan disebabkan oleh keterbatasan waktu latihan.

Hasil ini sejalan dengan temuan (Hirzi & Malik Ibrahim, 2025) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian (Nisa' et al., 2025) menegaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif mampu mendorong motivasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Wordwall melalui kegiatan ini tidak hanya memperkuat literasi digital, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SDN Inpres Arso VI.

Jika dibandingkan dengan kegiatan PkM sejenis yang pernah dilakukan di daerah lain, misalnya pelatihan Canva untuk sekolah dasar di Kabupaten Sarmi (Larung et al., 2024), pelatihan Wordwall ini menunjukkan hasil yang setara dalam hal peningkatan

keterampilan TIK guru. Hal ini mengindikasikan bahwa model pelatihan berbasis praktik langsung, dikombinasikan dengan pendampingan intensif, merupakan strategi efektif untuk mengembangkan kompetensi digital pendidik di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi.



Grafik 1: Perbandingan Skor Pretest dan Posttest Peserta Pelatihan Wordwall

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi guru dalam menggunakan Wordwall. Rata-rata nilai posttest yang meningkat dibandingkan pretest menjadi bukti nyata bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif pada pemahaman guru tentang literasi digital dan keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung jauh lebih efektif dibandingkan metode ceramah semata, karena memberi ruang bagi guru untuk bereksperimen sekaligus mendapatkan umpan balik secara cepat (Sabon, 2018).

Selain peningkatan pengetahuan, luaran kegiatan berupa produk media pembelajaran interaktif yang dibuat guru juga menjadi pencapaian penting. Setiap guru minimal menghasilkan satu media berbasis Wordwall yang relevan dengan materi IPAS, seperti kuis tentang ekosistem Papua atau permainan interaktif mengenai sumber daya alam. Produk ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga mampu memperkaya variasi pembelajaran di kelas. Menurut (Wulandari & Zuhroh, 2023) keunggulan media interaktif berbasis web terletak pada fleksibilitas dan adaptabilitasnya

terhadap kebutuhan belajar siswa.

Spesifikasi produk yang dihasilkan memiliki kelebihan berupa desain interaktif yang mudah diakses baik secara daring maupun luring. Guru dapat memanfaatkan perangkat gawai maupun laptop untuk menjalankan media ini, sehingga memperluas akses siswa terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan. Namun, kelemahan tetap ada, yaitu ketergantungan pada ketersediaan jaringan internet. Tantangan ini juga pernah diungkap oleh (Wahyudi et al., 2025) yang menyebutkan bahwa keberhasilan implementasi media digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi.

Dari sisi ketercapaian target, sebanyak 84,6% peserta mampu memenuhi indikator keberhasilan. Artinya, mayoritas guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menghasilkan produk dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Pencapaian ini konsisten dengan hasil penelitian (Murniarti et al., 2024) yang menekankan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran berbanding lurus dengan dukungan pelatihan intensif. Menariknya, respon peserta menunjukkan perubahan mindset terhadap pembelajaran. Guru mulai melihat teknologi bukan sebagai beban tambahan, tetapi sebagai alat yang mendukung kreativitas dalam mengajar. Hal ini sejalan dengan pandangan (Zuhri et al., 2024) yang menyatakan bahwa literasi digital guru adalah kunci untuk menciptakan pembelajaran abad 21 yang kolaboratif dan berpusat pada siswa.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan peningkatan skor semata, melainkan juga mengubah cara pandang guru terhadap penggunaan teknologi dalam kelas. Pada awalnya, sebagian besar guru merasa ragu karena menganggap penggunaan Wordwall akan rumit dan menyita waktu. Namun, setelah melalui pendampingan yang bersifat praktis dan interaktif, justru merasakan kemudahan serta manfaat nyata dari platform ini. Suasana kelas yang tercipta selama pelatihan pun penuh semangat, guru saling berbagi ide, berdiskusi tentang kemungkinan penerapan, dan bahkan mencoba menghubungkan materi IPAS dengan konteks lokal Papua, seperti hutan, sungai, dan kekayaan sumber daya alam di sekitar.



Gambar 2. Tim PkM Mendampingi Guru SDN Inpres Arso VI dalam Praktik Langsung Penggunaan Aplikasi Wordwall

Kesan selama melakukan pelatihan adalah meningkatnya rasa percaya diri guru. Hal ini tampak dari produk yang dihasilkan. Sebagian besar sudah mampu membuat kuis berbasis Wordwall yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu guru, misalnya, membuat permainan tentang “Jenis-jenis Tumbuhan Papua” yang kemudian direncanakan untuk digunakan dalam pembelajaran minggu berikutnya. Cerita kecil seperti ini menjadi bukti bahwa pelatihan tidak berhenti pada ruang kelas semata, melainkan berlanjut pada praktik riil yang berdampak langsung bagi siswa.

Jika ditinjau lebih mendalam, keberhasilan ini menunjukkan bahwa inovasi sederhana seperti Wordwall bisa menjadi pemantik perubahan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terbaru bahwa media berbasis permainan (gamification) mampu meningkatkan motivasi siswa sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang abstrak (Ristiani et al., 2025). Dengan kata lain, penggunaan teknologi bukanlah tujuan akhir, melainkan jembatan untuk mencapai pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, keterlibatan guru dalam proses pelatihan mencerminkan pentingnya kolaborasi. Guru tidak hanya belajar dari instruktur, tetapi juga dari pengalaman rekan sejawat. Proses saling mengajari ini membuat suasana pelatihan lebih hidup dan menciptakan rasa kebersamaan. Inilah yang kemudian memperkuat keyakinan bahwa pengembangan kompetensi guru bukan hanya persoalan individu, tetapi juga bagian dari kerja kolektif yang akan memperkuat mutu

pendidikan di sekolah. Seperti yang diungkap (Rusli et al., 2024) kolaborasi antar guru merupakan salah satu modal sosial terpenting dalam menghadirkan pembelajaran inovatif di daerah 3T.

Dari sisi saintifik, peningkatan skor posttest yang rata-rata mencapai 79,0 memperlihatkan tren positif yang signifikan dibandingkan skor pretest sebesar 58,05. Lonjakan ini tidak hanya menandakan adanya peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga menjadi indikator adanya perubahan pola pikir. Menurut (Sujendra Diputra et al., 2020) perubahan pola pikir adalah faktor krusial yang memastikan keberlanjutan pemanfaatan teknologi dalam jangka panjang. Tanpa adanya perubahan mindset, peningkatan keterampilan hanya akan bersifat sementara.

Dengan demikian, hasil kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan Wordwall berhasil mencapai tujuan, baik dalam meningkatkan keterampilan teknis guru, membangun kepercayaan diri, maupun mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Papua. Temuan ini menguatkan argumen bahwa pemberdayaan guru melalui pelatihan berbasis praktik langsung adalah salah satu strategi paling efektif untuk menjembatani kesenjangan mutu pendidikan di Indonesia bagian timur.



Gambar 3: Foto Bersama Tim PkM, Guru, dan Siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan penggunaan Wordwall di SDN Inpres Arso VI Papua berhasil meningkatkan keterampilan guru

dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan digital guru, yang tercermin pada kemampuan merancang kuis, permainan, serta aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Antusiasme peserta selama pelatihan juga menunjukkan bahwa program ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan serupa dapat diperluas dengan pendampingan berkelanjutan, sehingga guru tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikan Wordwall ke dalam modul ajar dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Selain itu, pelatihan sebaiknya melibatkan lebih banyak sekolah dasar di wilayah Papua agar dampak positifnya semakin meluas. Kolaborasi dengan pemerintah daerah dan pemangku kepentingan pendidikan juga penting untuk memastikan keberlanjutan program dan pemerataan akses literasi digital di sekolah-sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, kami menyampaikan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang memberikan dukungan dana hibah melalui program BIMA Tahun 2025 sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak SDN Inpres Arso VI Papua, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta kerja sama yang baik dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan. Tidak lupa, apresiasi setinggi-tingginya kami sampaikan kepada seluruh guru peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif sehingga tujuan program dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

Ayu Wulandari, O., & Wardhani, I. S. (2024). *Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran*

- Efektif. *JMA*, 2(11), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Dang, T. P., Bui, T. T., Bui, D. Q., Vuong, Q. A., & Kieu, T. L. (2025). Teachers' perspectives on the current state of the development of Vietnamese junior secondary school students' digital competence. *Data in Brief*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2025.111507>
- Hirzi, N., & Malik Ibrahim, M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa dengan Teknologi Interaktif di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2591–2597.
- Liang, Y., Giroud, A., Rygh, A., & Chen, Z. (2025). Political embeddedness and post-acquisition innovation in MNEs: The role of experiential learning. *Journal of World Business*, 60(6). <https://doi.org/10.1016/j.jwb.2025.101665>
- Mohammad Destra Dwi Aranda. (2024). Peningkatan dan Pemerataan Perkembangan Teknologi di Dunia Pendidikan Melalui E-Learning di Indonesia: Kajian Literatur. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(4), 1434–1446. <https://doi.org/10.70182/jca.v1i4.32>
- Momdjian, L., Manegre, M., & Gutiérrez-Colón, M. (2025). A study of preservice teachers' digital competence development: Exploring the role of direct instruction, integrated practice, and modeling. *Evaluation and Program Planning*, 109. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2025.102538>
- Murniarti, E., Natalis Sakeru, A., Simatupang, H. M., Erika, Y., & Alessandro, J. (2024). Memanfaatkan Teknologi untuk Meningkatkan Pembelajaran: Mengintegrasikan Manajemen Pelatihan dengan Platform Digital. In *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner* (Vol. 8, Issue 6).
- Nisa', K., Aryanti, L. D., & Nisa, K. (2025). *Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa*. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri>.
- Ristiani, R., Yuliana, C., & Rusli, T. S. (2025). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (01)(01), 709–725. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22823>
- Rosfaniarti, Rahmi Susanti, Siti Dewi Maharani, & Yenny Anwar. (2025). Implementasi Inovasi Media Flashcard dan Implikasi Difusinya: Sebuah Pengabdian di Sekolah Dasar. *JURNAL ABDIMAS MADUMA*, 4(1). <https://doi.org/10.52622/jam.v4i1.415>
- Rusli, T. S., Ali, A., Ristiani, R., Sukmawati, & Yuliana, C. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SD Inpres Pir II* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.34124/jpkm.v7i1.165>
- Sabon, S. S. (2018). Efektivitas Pelatihan Guru melalui Pendidikan dan Latihan Profesi Guru. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 11(3), 159–182. [10.24832/jpkm.v11i3.210](https://doi.org/10.24832/jpkm.v11i3.210)
- Safitri, D., Manik, W., Yawai, T., Khairunnisa, N., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1).
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., & Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan

- Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Hasil Belajar: Metaanalisis. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 128–142. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5419>
- Sujendra Diputra, K., Ketut Desia Trisiantari, N., & Nyoman Laba Jayanta, I. (2020). GERAKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR. *JCES Journal of Character Education Society*, 3(1), 118–128. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1483>
- Wahyudi, D., Fauziati, E., & Maryadi. (2025). Peran ICT dalam Pembelajaran pada Program Digital Class: Studi Fungsi, Hambatan, dan Faktor Pendukung Implementasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Issue 1). <https://jurnaldidaktika.org309>. <https://doi.org/10.58230/27454312.1792>
- Wulandari, S., & Zuhroh, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 87–101. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i1.2131>
- Yunika, F. D. (2023). *Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era 4.0*.
- Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi Digital dan Kecakapan Abad ke-21: Analisis Komprehensif dari Literatur Terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149–155. <https://doi.org/10.29210/07essr500300>