

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Digital Dengan Aplikasi Wordwall Bagi Guru SMAN 2 Kota Bengkulu

Ajat Manjato^{*1}, Muhammad Arifin², Fina Hiasa³

^{1,2,3}Program Studi Bahasa Indonesia, Fakultas KIP, Universitas Begkulu

*e-mail: ajatmanjato@unb.ac.id¹, muhammadarifin@gmail.com², finahiasa@unib.ac.id³

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
09.10.2025	21.10.2025	04.11.2025	18.11.2025

Abstract: *The challenges faced by teachers at SMA N 2 Bengkulu City are not limited to creating more engaging, in-depth, and participatory learning experiences for students. However, this effort must be balanced with careful design, relevant content, and attention to accessibility aspects. With proper implementation, interactive learning media can become an effective tool in achieving better educational goals in the continuously evolving digital era. Therefore, an important initiative emerged: intensive training for teachers in utilizing digital interactive learning models using the Wordwall application. This Community Service activity, in the form of a workshop, began with discussions with the Principal of SMAN 2 Bengkulu City, which was then followed up with a proposal for organizing training on the Utilization of Digital Interactive Learning Media for Teachers at SMA N 2 Bengkulu City. Utilizing Wordwall is a simple yet effective way to make learning more interactive, enjoyable, and relevant to the demands of the digital era. Teachers can act as creative facilitators by leveraging this technology to improve student learning outcomes. The results of the community service at SMAN 2 Bengkulu City show that the teachers are aware of the latest innovations in the use of interactive learning media and are able to apply Wordwall by independently creating teaching materials, media, or evaluation tools using the Wordwall application.*

Keywords: Wordwall application, Interactive learning, Digital media

Abstrak: Tantangan yang dihadapi guru-guru SMA N 2 Kota Bengkulu tidak hanya pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan partisipatif bagi siswa. Namun, upaya ini harus diimbangi dengan desain yang matang, konten yang relevan, dan perhatian terhadap aspek aksesibilitas. Dengan implementasi yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik di era digital yang terus berkembang. Maka dari itu, sebuah inisiatif penting pun muncul, yaitu pelatihan intensif bagi para guru dalam memanfaatkan model pembelajaran interaktif digital dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall*. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa workshop ini, diawali dengan adanya diskusi dengan Kepala Sekolah SMAN 2 kota Bengkulu yang kemudian ditindaklanjuti dengan pengajuan pengadaan pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Digital dalam Bagi Guru SMA N 2 Kota Bengkulu. Pemanfaatan *wordwall* merupakan salah satu cara sederhana namun efektif untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pengabdian pada guru di SMAN 2 Kota Bengkulu dapat mengetahui inovasi terbaru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan para guru sudah dapat mengaplikasikan *wordwall* dengan mampu membuat materi ajar, media atau alat evaluasi sendiri dari aplikasi *wordwall*.

Kata kunci: Aplikasi Wordwall, Pembelajaran Interaktif, Media Digital

1. PENDAHULUAN

Peran sumber daya manusia (SDM) dalam konteks Pendidikan terutama guru sangat penting untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu, kualitas SDM sangat krusial dalam memastikan efektivitas dan kualitas pendidikan yang diberikan oleh lembaga pendidikan tersebut. Peranan Teknologi Informasi dalam hal ini juga dapat memainkan peran penting dalam mendukung operasional pendidikan (Iskandar et al.:2023). Memanfaatkan media pembelajaran interaktif digital sebagai alat bantu atau asisten bagi guru dapat signifikan membantu mereka dalam melaksanakan tugas dengan lebih efisien. Dalam era digital, dimana siswa sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan teknologi sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Utomo, 2023).

Sherianto (2020) menyatakan bahwa wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menarik. Tujuan utama aplikasi ini adalah sebagai sumber belajar, media, dan platform hiburan. Siswa akan

menikmati pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan ini (Wafiqni dan Putri, 2021). Definisi tersebut selaras dengan pendapat Halik (2021) bahwa media pembelajaran ini juga dapat dipahami sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat kuis berbasis game yang menyenangkan. Selain itu, wordwall dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, situasi di era di mana teknologi terus berkembang dengan cepat, guru-guru SMA N 2 Kota Bengkulu menghadapi tantangan yang lebih besar dari sebelumnya. Guru dituntut memiliki kemampuan adaptasi terhadap kemajuan teknologi dengan mengintegrasikan teknologi canggih seperti model pembelajaran interaktif digital, ke dalam metode pembelajaran agar siswa dapat bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Namun realitas di lapangan menunjukkan sebagian besar guru belum sepenuhnya memahami model pembelajaran interaktif digital dan cara efektif menggunakannya dalam pembelajaran. model pembelajaran interaktif digital masih dipandang sebagai konsep yang cukup baru dalam dunia pendidikan. Para pendidik yang kurang berpengalaman sering menghadapi kesulitan dalam memberikan respons yang cepat dan efektif terhadap penggunaan model pembelajaran interaktif digital.

Tantangan yang dihadapi guru-guru SMA N 2 Kota Bengkulu tidak hanya pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan partisipatif bagi siswa. Namun, upaya ini harus diimbangi dengan desain yang matang, konten yang relevan, dan perhatian terhadap aspek aksesibilitas. Dengan implementasi yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik di era digital yang terus berkembang. Maka dari itu, sebuah inisiatif penting pun muncul, yaitu pelatihan intensif bagi para guru dalam memanfaatkan model pembelajaran interaktif digital dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall.

Pelatihan ini dilakukan dengan mengoptimalkan aplikasi Wordwall yang telah terintegrasi dengan AI. Berbekal akun belajar.id yang telah dimiliki para guru, mereka dapat mengoptimalkan fasilitas dan fitur yang disediakan oleh Wordwall secara gratis. Para guru dimudahkan dengan penggunaan asisten AI yang ada di Wordwall untuk menyusun materi pembelajaran, modul ajar hingga asesmen. Melalui optimasi Wordwall dan AI ini guru dapat melakukan tugasnya dengan lebih efisien. Mereka tidak akan menghabiskan banyak waktu untuk menyiapkan materi dan administrasi pembelajaran yang dapat menyebabkan pembelajaran di kelas berjalan kurang optimal.

Guru-guru di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu, sebagai mitra kegiatan pengabdian, menghadapi sejumlah kendala dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik bagi siswa. Rendahnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, yang berdampak langsung pada kualitas dan daya tarik proses pembelajaran di kelas. Melalui pengabdian ini dapat memberikan pelatihan praktis kepada guru-guru SMAN 2 Kota Bengkulu dalam merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif wordwall ke dalam proses pembelajaran.

Melihat permasalahan yang banyak terjadi pada guru dalam pengembangan media pembelajaran yakni masih sedikitnya pengetahuan guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital sebagai media peningkatan literasi digital serta pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall di SMA N 2 Kota Bengkulu yang merupakan salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan literasi digital bagi guru. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media daring wordwall dalam proses pembelajaran dengan siswa lebih interaktif dan efektif. Masih rendahnya pemahaman guru terhadap pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya aplikasi *Wordwall*.

Adapun permasalahan adalah 1) keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis TIK yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, 2) kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, 3) belum adanya pelatihan atau pendampingan teknis yang berkelanjutan terkait pemanfaatan aplikasi *Wordwall* maupun platform digital serupa.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif digital dalam peningkatan literasi digital bagi guru SMA N 2 Kota Bengkulu dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi wordwall di SMA N 2 Kota Bengkulu bertujuan untuk: 1) memberikan pemahaman, dan

pengetahuan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall pada gawai maupun laptop serta dapat membuat modul ajar berbasis digital, 2) memberikan pelatihan praktis kepada guru-guru SMAN 2 Kota Bengkulu dalam merancang dan mengintegrasikan media pembelajaran interaktif wordwall ke dalam proses pembelajaran, 3) meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif yang menarik.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian ini yaitu untuk memberi pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam peningkatan literasi digital bagi guru serta pengembangan media pembelajaran digital Wordwall di SMA N 2 Kota Bengkulu. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis, dengan melibatkan sumber daya manusia (SDM) serta sarana dan prasarana yang mendukung, sebagai berikut:

Tahap	Kegiatan	Deskripsi
I. Persiapan	Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru sasaran	Identifikasi kebutuhan, kesediaan, dan kesiapan guru dalam mengikuti pelatihan
II. Pelaksanaan	Penyusunan modul pelatihan Wordwall	Tim menyusun materi pelatihan yang sesuai kebutuhan dan kurikulum
	Penyediaan sarana dan media	Persiapan laptop, jaringan internet, proyektor, akun Wordwall
	Pelatihan teori dan praktik penggunaan Wordwall	Guru dikenalkan antarmuka Wordwall, fitur-fitur utama, dan praktik membuat kuis/game
	Angket	Mengetahui tingkat kepuasan guru dengan aplikasi <i>wordwall</i>
III. Evaluasi dan Tindak Lanjut	Workshop pembuatan media interaktif berbasis Wordwall	Guru membuat media interaktif sesuai mata pelajaran masing-masing
	Simulasi dan presentasi hasil karya guru	Guru mempresentasikan media buatan mereka untuk mendapat umpan balik
	Evaluasi kegiatan dan dampaknya terhadap pembelajaran	Kuesioner dan wawancara digunakan untuk mengevaluasi pemahaman dan implementasi
	Penyusunan laporan dan rencana keberlanjutan	Menyusun laporan kegiatan dan memberi rekomendasi pengembangan lanjutan

Pelaksanaan pengabdian pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam peningkatan literasi digital bagi guru serta pengembangan media pembelajaran digital Wordwall di SMA N 2 Kota Bengkulu total waktu pelaksanaan adalah 3 bulan dengan rincian: Persiapan: 2 minggu, Pelaksanaan pelatihan dan workshop: 2 minggu (intensif), dan Pendampingan dan evaluasi: 1,5 bulan.

Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pengabdian pelatihan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam peningkatan literasi digital bagi guru serta pengembangan media pembelajaran digital Wordwall di SMA N 2 Kota Bengkulu adalah: Laptop/komputer untuk peserta dan pemateri dan Proyektor dan layer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu. Kegiatan ini diikuti oleh semua guru mata pelajaran yang berjumlah 80 guru. Tema pengabdian masyarakat pada kesempatan kali ini adalah pelatihan pemanfaatan aplikasi wordwall sebagai sarana menciptakan pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melakukan tiga tahapan yakni tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Pada tahap pertama yakni tahap persiapan kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan pengurusan surat izin dan administrasi lainnya ke SMA Negeri 2 Kota Bengkulu tempat pengabdian akan dilaksanakan. Selanjutnya melakukan koordinasi untuk menetapkan jadwal yakni hari dan waktu pelaksanaan pengabdian dengan kepala SMA Negeri 2 Kota Bengkulu. Setelah itu tim menyiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan saat pengabdian. Tahapan kedua, pada tahapan

ini merupakan tahapan inti dalam pengabdian masyarakat, kegiatan yang dilakukan pada tahapan inti ini adalah penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi wordwall, pemaparan materi dilakukan tim pengabdian dengan menampilkan ppt dengan slide-slide yang berisi materi tentang aplikasi wordwall.



Gambar 2: penyampaian materi oleh tim pengabdian

Setelah penyampaian materi moderator membuka sesi tanya jawab untuk memfasilitasi guru-guru yang ingin bertanya untuk memantapkan pemahaman terhadap aplikasi digital ini. Guru-guru sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan disambut dengan tim pemateri menjawab dengan lengkap pertanyaan guru guru. Selanjutnya setelah sesi tanya jawab maka masuk kepada praktek penggunaan aplikasi digital wordwall, guru-guru mempraktekan langsung dengan didampingi oleh tim sehingga saat guru-guru mengalami kesulitan tim bergerak cepat membantu hingga guru-guru benar paham. Guru-guru diminta membuat sendiri media pembelajaran dari aplikasi digital wordwall ini dengan memilih satu template yang diinginkan dan disesuaikan dengan bidang mata pelajaran guru masing-masing. Dengan demikian terlihat jelas guru-guru sudah mampu menggunakan aplikasi digital wordwall ini untuk membuat media pembelajaran. Tahap ketiga merupakan tahap akhir pada tahap akhir ini merupakan kegiatan pemberian kesimpulan dan masukan serta mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 3 dan 4 : Sesi tanya jawab dengan guru-guru



Gambar 5 dan 6 : Praktek langsung guru-guru dalam penggunaan wordwall

4. PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi digital wordwall yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2025 di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu telah diikuti oleh 80 guru dari berbagai bidang mata pelajaran. Kegiatan ini berlangsung dengan menerapkan tiga tahapan yakni tahap pertama atau tahap persiapan, tahap kedua yakni merupakan tahapan inti, pada tahap ini merupakan kegiatan penyampaian materi, tanya jawab dan praktek langsung serta tahap ketiga ataupun tahap penutup yakni kegiatan pemberian kesimpulan. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tahapan yang sistematis dimana tahapan pertama merupakan tahapan persiapan merupakan tahapan yang berisi kegiatan pengurusan izin tempat dengan mendatangi langsung madrasah mitra yakni SMA Negeri 2 Kota Bengkulu dengan berkoordinasi langsung dengan kepala SMA dengan menyepakati tanggal pelaksanaan pengabdian dengan langsung menyerahkan surat izin dan surat tugas pengabdian kepada msyarakat, pada tahap persiapan ini tim juga mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti absen hadir, infocus, power point, materi dan lain sebagainya.

Pada tahap inti merupakan kegiatan penting yakni penyampaian materi mengenai wordwall, penyampaian materi dibuka oleh moderator selanjutnya diserahkan kepada pemateri untuk menyampaikan materi secara rinci bagaimana cara penggunaan aplikasi ini dan memanfaatkan aplikasi ini dalam pembelajaran. Penyampaian materi dengan menggunakan slide ppt. Setelah tersedianya template maka kita bebas memilih template yang diinginkan dengan menyesuaikan dengan bidang mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan. Aplikasi digital wordwall ini juga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dalam penyampaian materi, pemateri langsung menjeaskan cara membuat media pembelajaran melalui aplikasi ini dengan langsung memilih salah satu template dan mempraktekan langsung melalui layar proyektor. Selanjutnya kegiatan sesi tanya jawab bergantian peserta mengajukan pertanyaan dengan didampingi notulen dan moderator menjembatani peserta dalam bertanya dan dijawab langsung oleh materi sehingga apa yang menjadi keraguan ataupun ketidaktahuan peserta langsung dapat terjawab. Pada tahap inti ini juga terdapat kegiatan praktek langsung penggunaan aplikasi digital wordwall.

Pada tahap praktek peserta diminta langsung praktek membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital wordwall. Dengan didampingi pemateri dan tim pengabdian lainnya menjadi pengawas saat guru-guru mempraktekan langsung membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital wordwall ini merupakan media pembelajaran interaktif karena aplikasi wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan praktek langsung guru-guru berlangsung peserta mampu memahami penjelasan materi yang diberikan pemateri, peserta mampu, membuat atau mendesain media pembelajaran, memanfaatkan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran serta menjadikan wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Digital Menggunakan Aplikasi Wordwall bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Bengkulu*" telah dilaksanakan dengan melibatkan **20 orang guru** dari berbagai bidang studi. Kegiatan berlangsung selama dua hari melalui kombinasi antara **sesi pelatihan teori, praktik langsung, dan pendampingan individu**.

1. Keberhasilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran

Dari hasil evaluasi praktik pembuatan media interaktif, diperoleh data sebagai berikut:

Kriteria Keberhasilan	Jumlah Guru	Persentase
Berhasil membuat media interaktif secara mandiri	56	70%
Membuat media dengan bimbingan	20	25%
Belum berhasil membuat media	4	5%

Sebagian besar guru (70%) berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis **Wordwall** secara mandiri, sedangkan sisanya masih memerlukan pendampingan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan kemampuan digital guru dalam merancang media interaktif yang menarik dan kontekstual dengan materi ajar mereka.

2. Tingkat Kepuasan Guru terhadap Kegiatan

Melalui angket evaluasi kegiatan, diperoleh data mengenai tingkat kepuasan guru terhadap aspek pelatihan berikut:

Aspek yang Dinilai	Persentase Kepuasan
Materi pelatihan sesuai kebutuhan	95%
Kejelasan penyampaian narasumber	90%
Fasilitas dan pendampingan pelatihan	88%
Manfaat terhadap peningkatan kompetensi digital	92%
Rata-rata tingkat kepuasan keseluruhan	91% (sangat baik)

3. Implikasi Kegiatan

Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall:

- Meningkatkan **kompetensi guru** dalam menggunakan teknologi pembelajaran.
- Mendorong **inovasi media ajar digital** di lingkungan sekolah.
- Menumbuhkan **motivasi guru** untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini direkomendasikan untuk dilanjutkan dengan **pelatihan lanjutan** seperti integrasi Wordwall dengan **Learning Management System (LMS)** agar keberlanjutan pemanfaatan media digital semakin optimal.

Pada tahap akhir dilakukan pemberian kesimpulan terhadap kegiatan pengabdian ini dengan memberi apresiasi kepada guru-guru SMA Negeri 2 Kota Bengkulu yang telah bersedia mengikuti kegiatan pengabdian ini dari awal hingga akhir. Pelatihan ini memberikan hasil positif untuk mitra sebagai subjek pengabdian kepada masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru sebelum diadakan acara pengabdian ini masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif, yakni seperti penggunaan aplikasi digital wordwall ini. Setelah adanya kegiatan pengabdian ini terlihat guru-guru sudah mampu menggunakan aplikasi digital wordwall ini dengan menghasilkan media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran dengan mendesain melalui aplikasi digital wordwall. Selanjutnya, berdasarkan penyampaian saran-saran dari peserta yang menginginkan kegiatan-kegiatan seperti ini untuk sering diadakan, karena dengan adanya kegiatan seperti ini para guru dapat mengembangkan serta meningkatkan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki. Saran dan perbaikan dari peserta akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan Wordwall merupakan salah satu cara sederhana namun efektif untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kegiatan penggunaan aplikasi digital wordwall sebagai sarana untuk menciptakan media pembelajaran interaktif memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan guru untuk mengenal serta menggunakan aplikasi digital sebagai media maupun alat evaluasi dalam pembelajaran. Dengan guru mampu menggunakan aplikasi digital dengan optimal maka siswa akan mendapatkan dampak positif, pembelajaran menjadi tidak monoton, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Para guru sebagai peserta pada pengabdian ini mendapatkan banyak informasi serta pengetahuan tentang penggunaan aplikasi digital. Dengan menggunakan aplikasi ini proses

pembelajaran jadi lebih interaktif dan menyenangkan karena materi dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berbentuk game yang didukung oleh gambar-gambar yang menarik serta suara-suara yang dapat merangsang semangat belajar siswa. Dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini para guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga apa yang menjadi permasalahan didalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dengan menggunakan aplikasi digital wordwall ini. Diharapkan para guru dapat mengaplikasikan ke dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu agar siswa merasakan dampak positif yang bisa didapat dengan penggunaan aplikasi digital wordwall ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa. 2021. Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324–332
- Budiman, Haris. 2017. *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8No.1, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>,
- Iskandar et al., IJM: *Indonesian Journal of Multidisciplinary*, Volume 1 Nomor 3 Tahun 2023)
- Ferani, et al, Artificial Intelligence dengan Pembentukan Nilai dan Karakter di Bidang Pendidikan *Journal of Social Science Teaching*, Vol. xx No. Xx Tahun 20xx
https://id.wikipedia.org/wiki/SMA_Negeri_2_Bengkulu
- Komara E, Belajar dan Pembelajaran Interaktif, (Bandung: PT Refika Aditama.2014)
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Margareta, Elizabeth, et al. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di SMK Swasta Bersama Berastagi. *Kegiatan positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* Vol.2, No.1 Maret 2024
DOI: <https://doi.org/10.61132/KegiatanPositif.v2i1.821>
- Pelangi, G. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96,
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Muhammad, Ali. 2004. Guru dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Purnamasari, S., et. al. 2022. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77
- Utomo, Fuad Try Satryo. 2023. Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 02, September 2023.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10066/4369>
- Wafiqni, N., dan Putri, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83
- Wahab, Rohmalina. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.