

DOI: <https://doi.org/10.51179/pkm.v9i1.3408>

## *Implementation of Wordwall-Based Game Learning in Community Service Activities at State Elementary School 28 Bandar Baru, Pidie Jaya Regency*

### **Implementasi Pembelajaran dengan Game Berbasis Wordwall dalam Kegiatan Pengabdian di Sekolah Dasar Negeri 28 Bandar Baru, Kabupaten Pidie Jaya**

**Rambang Muharramsyah<sup>1</sup>, Yuliana<sup>2</sup>, Muhibbudin<sup>2</sup>, Teuku Armansyah<sup>2</sup>, Nadia Aldyza<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan IPS Pascasarjana Universitas Almuslim, Bireuen

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Almuslim, Bireuen

<sup>3</sup> Prodi Pendidikan Biologi Universitas Almuslim

\*Koresponden: Rambang Muharramsyah, email: [rambang@umuslim.ac.id](mailto:rambang@umuslim.ac.id)

**ABSTRACT** | This community service initiative focused on implementing Wordwall-based games as an interactive learning medium at SD Negeri 28 Bandar Baru, Pidie Jaya Regency. The participants included 28 fourth-grade students and three classroom teachers who utilized these games in their instruction. By leveraging the Wordwall platform, teachers were able to create engaging and enjoyable learning activities tailored to the curriculum. The implemented methods included quizzes, matching exercises, word scrambles, and "wheel of fortune" games. The results demonstrated that the use of Wordwall-based games enhanced student learning motivation, active participation, and academic outcomes. Although challenges regarding device availability and internet connectivity arose, they were mitigated through strategies such as rotating device usage and preparing offline backup activities. Wordwall-based games have proven to be an effective interactive learning medium that fosters enjoyable and meaningful learning experiences in primary education.

**Keywords:** Community service, educational game implementation, Wordwall

**ABSTRAK** | Pengabdian dalam kegiatan Implementasi Game Berbasis Wordwall di Sekolah Dasar ini bertujuan untuk sebagai media pembelajaran interaktif. Sasaran peserta kegiatan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 28 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya yang berjumlah 28 siswa, serta 3 guru kelas yang mengimplementasikan game berbasis Wordwall dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform Wordwall, guru dapat menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Metode yang diimplementasikan tersebut, meliputi kuis, pencocokan, kata acak, dan roda keberuntungan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Adapun hasilnya, menghasilkan bahwa dengan implementasi game berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat dan koneksi internet, namun dapat diatasi dengan strategi penggunaan perangkat secara bergantian dan persiapan cadangan aktivitas offline. Diharapkan game berbasis Wordwall efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengabdian, implementasi game edukatif, Wordwall

Received | June 28, 2025, Accepted | February 02, 2026, Published | February 20, 2026.

How to Cite: Implementation of Wordwall-Based Game Learning in Community Service Activities at State Elementary School 28 Bandar Baru, Pidie Jaya Regency (2026). *Rambideun : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 1-9. <https://doi.org/10.51179/pkm.v9i1.3408> P-ISSN: 2615-8213 E-ISSN: 2656-2987

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan untuk

menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan game edukatif berbasis digital yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan (Herayanti *et al.*, 2020). Di era digital, media pembelajaran interaktif telah berkembang pesat dengan munculnya berbagai platform dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang populer adalah game edukatif digital. Game edukatif menggabungkan aspek permainan dan pendidikan, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (Fatahillah *et al.*, 2020).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, game edukatif memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan aktivitas pembelajaran yang melibatkan manipulasi objek dan interaksi langsung. Game edukatif dapat memfasilitasi kebutuhan ini melalui berbagai aktivitas interaktif yang melibatkan berbagai indra dan kemampuan kognitif (Wijaya & Purnama, 2020). Penelitian yang dilakukan Khaira (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi yang tinggi ketika belajar menggunakan aktivitas *Wordwall* karena mereka dapat belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat.

*Wordwall* merupakan platform pembuatan game edukatif interaktif yang dapat diakses secara online maupun offline. Platform ini menyediakan berbagai template aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti kuis, pencocokan, kata acak, dan sebagainya. Implementasi game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Rahmayanti *et al.*, 2023).

Setelah melakukan kajian terhadap berbagai platform yang tersedia, *Wordwall* dipilih sebagai platform utama yang akan diimplementasikan karena beberapa pertimbangan: (1) antar muka yang ramah pengguna bagi guru dengan berbagai tingkat literasi digital; (2) variasi template aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar; (3) fleksibilitas penggunaan baik secara daring maupun luring; serta (4) fitur analitik yang memungkinkan monitoring kemajuan belajar siswa. Salah satu platform pembelajaran interaktif yang tengah mendapatkan perhatian adalah *Wordwall*. Platform ini menawarkan berbagai template aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, mulai dari kuis, permainan pencocokan, hingga roda keberuntungan (Azmi *et al.*, 2021).

Kelebihan *Wordwall* terletak pada antarmuka yang ramah pengguna dan kemudahan dalam membuat aktivitas pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Namun, implementasi tersebut juga menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan jumlah perangkat, koneksi internet yang tidak stabil, serta variasi kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang efektif menggunakan *Wordwall*.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan kepala sekolah, SDN 28 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya, di sejoilah mereka menghadapi beberapa tantangan pembelajaran yang signifikan, seperti rendahnya motivasi belajar, siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan, permasalahan selanjutnya keterbatasan media pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Survei terhadap guru menunjukkan bahwa hanya 30% guru yang secara rutin mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran hal ini disebabkan keterbatasan kompetensi digital guru Hasil asesmen kompetensi guru menunjukkan bahwa guru masih berada pada tingkat dasar dalam penguasaan teknologi pendidikan. Hal ini menjadi kendala dalam mengadopsi inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Implementasi pembelajaran berbasis game di sekolah dasar perlu memperhatikan beberapa aspek, seperti kesesuaian dengan kurikulum, karakteristik siswa, ketersediaan infrastruktur, dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Game yang dipilih harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Herayanti *et al.*, 2020). Meskipun penelitian tentang efektivitas platform pembelajaran interaktif telah banyak dilakukan, namun kajian spesifik tentang implementasi *Wordwall* di tingkat sekolah dasar, khususnya di Indonesia, masih relatif terbatas. Lebih khusus lagi, belum banyak yang mengkaji secara komprehensif implementasi *Wordwall* dalam konteks sekolah di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi seperti di Kabupaten Pidie Jaya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengimplementasikan game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 28 Bandar Baru Kabupaten Pidie Jaya. Implementasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi siswa, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

## METODE PELAKSANAAN

Adapun Langkah awal yang dilakukan oleh tim PKM terdiri atas Dosen dan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Unengabdi pada Universitas Almuslim Bireuen dalam rangka pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat yang berlangsung dengan mengimplementasi game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran di SD Negeri 28 Bandar Baru. Adapun sasaran peserta kegiatan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 28 Bandar Baru yang berjumlah 28 siswa, serta 3 guru kelas yang mengimplementasikan game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran. Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian (PKM) ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, guru melakukan persiapan sebelum mengimplementasikan game berbasis *Wordwall*, seperti Pengembangan aktivitas pembelajaran menggunakan platform *Wordwall* memerlukan beberapa langkah sistematis. *Pertama*, mengidentifikasi materi pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan menjadi aktivitas interaktif. *Kedua*, memilih template aktivitas

*Wordwall* yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. *Ketiga*, menyusun konten aktivitas yang meliputi pertanyaan, jawaban, dan elemen visual pendukung. *Terakhir*, mengintegrasikan aktivitas *Wordwall* ke dalam RPP dengan merencanakan alokasi waktu dan strategi implementasi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap implementasi game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran dilakukan dengan berbagai strategi yang disesuaikan dengan tahapan kegiatan belajar mengajar. Sebagai aktivitas pembuka, game *Wordwall* berfungsi sebagai ice breaker yang efektif untuk memotivasi siswa dan mengaktifkan pengetahuan awal mereka sebelum memasuki materi pembelajaran inti. Sementara itu, pada tahap aktivitas inti, game *Wordwall* dimanfaatkan sebagai sarana interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari sekaligus melatih keterampilan tertentu melalui pendekatan yang menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah mengasimilasi informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

## 3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah penting dalam implementasi game berbasis *Wordwall* yang dilakukan oleh guru untuk mengukur efektivitas penggunaan platform ini dalam pembelajaran. Evaluasi proses dilakukan melalui observasi langsung terhadap interaksi siswa dengan aktivitas *Wordwall*, mengidentifikasi kendala teknis maupun pedagogis yang mungkin muncul selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, evaluasi hasil berfokus pada analisis data hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana aktivitas *Wordwall* berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap akhir berupa refleksi mendalam yang memungkinkan guru untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan mengembangkan strategi implementasi yang lebih efektif untuk pembelajaran selanjutnya, sehingga penggunaan game berbasis *Wordwall* dapat terus ditingkatkan kualitasnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa implementasi dengan penggunaan aplikasi game *wordwall* sangat membantu guru di SDN 28 bandar Baru untuk membuat media interaktif agar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran. Sesuatu yang baru dan menarik bagi guru dan siswa pasti menyenangkan.

Dari proses awal, memaparkan materi pembelajaran yang sesuai aktivitas interaktif. Lalu, memilih template aktivitas *Wordwall* yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Dan konten aktivitas yang meliputi pertanyaan, jawaban, dan elemen visual pendukung. Sampai melaksanakan atau mengintegrasikan aktivitas *Wordwall* yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tingkat motivasi dan antusiasme siswa terlihat meningkat drastis ketika guru mengumumkan penggunaan platform *Wordwall*, dengan banyak siswa mengekspresikan kegembiraan mereka karena aktivitas pembelajaran terasa "seperti bermain game yang tidak membosankan."



**Gambar 1. Penjelasan Tentang Cara Bermain Game Wordwall. (dok.Tim PkM 2025)**

Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup berarti melalui implementasi *Wordwall*. Siswa-siswa yang sebelumnya cenderung diam dan kurang berpartisipasi, kini menunjukkan keaktifan yang lebih besar dalam berdiskusi dan mengikuti aktivitas pembelajaran.

Seperti yang disampaikan Buk Syarifah, “platform ini mampu mengubah siswa pasif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Di samping itu, aspek kegembiraan dalam belajar menjadi hal yang sangat kentara, dimana siswa tidak lagi merasakan beban berat dalam mempelajari materi karena proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan”.



**Gambar 2. Siswa Bermain Game Wardwall. (dok. Tim PkM 2025)**

Platform *Wordwall* terbukti efektif dalam membangun suasana kompetisi yang positif di antara siswa melalui sistem poin dan papan peringkat yang tersedia. Kompetisi ini memacu semangat siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka, baik dalam hal kecepatan menyelesaikan tugas maupun ketepatan dalam menjawab pertanyaan. Dinamika kompetitif yang sehat ini membuat siswa lebih berkonsentrasi dan termotivasi untuk memberikan usaha maksimal, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi lebih optimal. pembelajaran menggunakan game berbasis *Wordwall* menunjukkan respon yang sangat positif dalam berbagai aspek.

Dari segi motivasi dan antusiasme, mayoritas siswa menunjukkan semangat tinggi ketika mengetahui akan menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran, dengan ungkapan "seperti bermain game, tidak membosankan" yang sering terdengar dari mereka.

Partisipasi aktif siswa juga meningkat signifikan dalam pembelajaran berbasis *Wordwall*. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih terlibat dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Buk Syarifah bahwa "Dengan menggunakan *Wordwall*, siswa yang biasanya pasif jadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran." Kesenangan dalam belajar menjadi aspek menonjol lainnya, karena siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa merasa terbebani dengan materi pembelajaran.

Game berbasis *Wordwall* juga berhasil menciptakan kompetisi sehat antar siswa melalui fitur papan peringkat dan skor. Kompetisi ini memotivasi siswa untuk memberikan performa terbaik dalam menyelesaikan aktivitas dengan waktu tercepat atau meraih skor tertinggi. Atmosfer kompetitif yang tercipta ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan berusaha maksimal dalam mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.



**Gambar 3. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran dengan Game *Wordwall*. (dok. Tim PkM 2025)**

Hasil evaluasi terhadap prestasi akademik siswa sebelum dan sesudah penerapan game berbasis *Wordwall* memperlihatkan dampak yang menggembirakan bagi perkembangan pembelajaran. Kemajuan dalam aspek kognitif dapat diamati melalui kenaikan skor rata-rata siswa di berbagai bidang studi, khususnya mata pelajaran yang mengandalkan penguasaan konsep dan perbendaharaan kata seperti Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Platform pembelajaran ini juga terbukti efektif dalam memperpanjang daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi yang dilaksanakan beberapa periode setelah proses pembelajaran, dimana siswa masih mampu mengingat dan menerangkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari.

Keunggulan lain dari penerapan game berbasis *Wordwall* terletak pada kemampuannya mengasah daya pikir analitis siswa melalui berbagai jenis aktivitas seperti pertanyaan interaktif dan permainan labirin yang mengharuskan siswa menggunakan logika dalam menyelesaikan tantangan. Semangat belajar yang meningkat akibat penggunaan platform ini turut memberikan kontribusi besar terhadap prestasi akademik, mengingat siswa yang bersemangat umumnya lebih berkonsentrasi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pengamatan Buk Nurul yang menyatakan bahwa penerapan game berbasis *Wordwall* menghasilkan kemajuan yang mencolok dalam prestasi siswa, bukan hanya dari segi

peningkatan nilai, melainkan juga dari kedalaman pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, yang membuktikan keefektifan platform ini sebagai media pembelajaran yang menyeluruh. Hasil belajar siswa sebelum dan setelah implementasi game berbasis *Wordwall* menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa.

Peningkatan hasil belajar kognitif terlihat jelas dari meningkatnya rata-rata nilai siswa pada berbagai mata pelajaran, terutama pada bidang studi yang memerlukan pemahaman konsep dan penguasaan kosakata seperti Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Selain itu, implementasi platform ini juga berhasil meningkatkan retensi pengetahuan siswa, dimana mereka mampu mengingat dan menjelaskan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam jangka waktu yang lebih lama, sebagaimana terlihat dari hasil tes pengetahuan yang dilakukan beberapa waktu setelah pembelajaran berlangsung.

Dampak positif lainnya dari implementasi penggunaan game berbasis *Wordwall* adalah pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa melalui aktivitas seperti kuis dan labirin yang menuntut kemampuan analisis dalam memecahkan masalah. Peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan dari penggunaan platform ini juga berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung lebih fokus dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Buk Nurul, implementasi game berbasis *Wordwall* tidak hanya menghasilkan peningkatan nilai yang lebih baik, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, membuktikan efektivitas platform ini sebagai alat bantu pembelajaran yang komprehensif.

Namun dalam penerapan game berbasis *Wordwall* di SD Negeri 28 Bandar Baru menemui sejumlah tantangan yang membutuhkan pendekatan inovatif dari pihak institusi pendidikan. Ketersediaan perangkat teknologi yang terbatas seperti komputer dan tablet menjadi rintangan signifikan saat semua siswa dalam kelas membutuhkan akses simultan terhadap aktivitas pembelajaran, yang kemudian diselesaikan melalui teknik pembentukan grup belajar dan rotasi penggunaan perangkat, ditambah dengan pemanfaatan layar proyektor untuk kegiatan pembelajaran bersama. Gangguan jaringan internet yang tidak konsisten dan kecepatan akses yang rendah turut menghambat kelancaran aktivitas pembelajaran digital, sehingga pendidik menyediakan opsi pembelajaran offline dan menyimpan materi dalam format PDF maupun gambar sebagai solusi alternatif.

Di samping itu, masa penyesuaian diri guru dan murid terhadap teknologi terbaru membutuhkan periode dan upaya tambahan, yang ditangani melalui program pembinaan dan mentoring berkelanjutan untuk tenaga pendidik, serta penyediaan panduan dan pembimbingan individual bagi siswa yang menghadapi hambatan dalam menggunakan platform *Wordwall*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil kajian dan analisis yang telah diuraikan, dapat ditarik beberapa simpulan dari implementasi game berbasis *Wordwall* dalam kegiatan pengabdian yang dilakukan

- 1) Dengan menerapkan game berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran di SD Negeri 28 Bandar Baru memperlihatkan capaian yang sangat menggembirakan. Pelaksanaan program ini

dilakukan secara terstruktur melalui rangkaian tahap perencanaan, eksekusi, dan penilaian dengan implementasi yang variatif di berbagai bidang studi dan pendekatan pembelajaran, dimulai dari kegiatan pembukaan hingga pemberian tugas.

- 2) Tanggapan peserta didik terhadap pemanfaatan platform ini menunjukkan sikap yang sangat mendukung, yang dapat dilihat dari semangat dan ketertarikan belajar yang meningkat, keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran, rasa senang selama proses belajar, serta terciptanya suasana persaingan yang positif di antara siswa.
- 3) Walaupun menemui sejumlah hambatan seperti terbatasnya fasilitas teknologi, kendala jaringan internet, dan masa penyesuaian terhadap teknologi baru, berbagai langkah strategis telah berhasil diterapkan untuk menanganinya melalui rotasi penggunaan perangkat, penyediaan materi offline, program pembinaan berkesinambungan, dan persiapan yang komprehensif.
- 4) Aspek terpenting adalah penerapan game berbasis *Wordwall* terbukti menghasilkan kontribusi positif yang nyata terhadap pencapaian akademik siswa, yang dibuktikan melalui kemajuan dalam aspek kognitif, kemampuan retensi memori jangka panjang, pengembangan kemampuan analisis, serta dorongan belajar yang berkesinambungan. ang sangat memuaskan. Proses implementasi dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan penerapan yang beragam dalam berbagai mata pelajaran dan strategi pembelajaran, mulai dari aktivitas pembuka hingga penugasan.
- 5) Respons siswa terhadap penggunaan platform ini sangat positif, yang tercermin dari tingginya motivasi dan antusiasme belajar, partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, kegembiraan dalam proses belajar, serta terbentuknya atmosfer kompetisi yang sehat antar siswa.

Dari outcome kegiatan pengabdian yang dilakukan, saran pengabdian pada sekolah dan guru:

- 1) Agar kendala seperti keterbatasan perangkat, gangguan koneksi internet, dan proses adaptasi teknologi, selayaknya dapat dilengkapi, minimal dapat digunakan manakala guru dan siswa sedang mengimplementasikan metode pembelajaran dengan media game berbasis *Wordwall*.
- 2) Yang paling penting, implementasi game berbasis *Wordwall* karena terbukti memberikan dampak positif signifikan terhadap hasil belajar siswa, selayaknya guru tidak bosan dan enggan untuk melakukannya, sehingga suasana belajar dapat berkembang, dan adanya peningkatan kemampuan kognitif, serta motivasi belajar yang berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Ucapan terima kasih pertama disampaikan kepada Universitas Almuslim, khususnya Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan penuh melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat Berbasis Riset ini, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Apresiasi yang mendalam juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, seluruh guru, dan siswa SDN

28 Bandar Baru yang telah menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Tidak lupa, tim juga mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Pidie Jaya yang telah memberikan izin dan dukungan kebijakan untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan ini, serta kepada tim mahasiswa yang telah memberikan bantuan teknis dan operasional dalam setiap tahapan kegiatan pengabdian masyarakat, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan.

## REFERENSI

- Fatahillah, A., Susanto, S., & Setiawan, T. B. (2020). Game edukatif digital sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 8(2), 161-172.
- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibi, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(2), 206-214.
- Khaira, H. (2021). Penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(1), 42-51.
- Muharramsyah, Rambang.(2024). Sosialisasi Penguatan Keterampilan Emosional Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di SD Negeri 3 Sawang, *Journal Community Development Journal*. Vol.X, No. X Bulan Tahun , Hal.X-XX
- Rahmayanti, R., Maryani, E., & Supriatna, N. (2023). Pemanfaatan platform Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 155-166.
- Saputra, M., & Arifin, Z. (2021). Efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 98-110.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Supriyono, A., Cahyono, B. Y., & Astuti, U. P. (2022). Pembelajaran berbasis game di sekolah dasar: Peluang dan tantangan dalam era digital. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 72-84.
- Wijaya, T. T., & Purnama, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 241-252.