*Dharma Nusantara:*
**Jurnal Ilmiah Pemberdayaan dan Pengabdian kepada Masyarakat**
Diterbitkan oleh LPPM Universitas Bhinneka Nusantara, Malang
**E-ISSN: 2986-2914 ; Vol. 4, No. 2, Oktober 2026, hlm. 89–89**
**DOI: https://doi.org/10.32664/dharma.4Xi2.2537**

**Artikel Hasil Pengabdian kepada Masyarakat**

# Pelatihan Literasi Numerasi Berbasis Digital Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Tanjung Glugur

Tri Astindari[1*], Kholifatuzuhria[1], Muhammad Noer Aziz[1], Qoriratur Rif'ah[1]

[1]*Program Studi Pendidikan Matematika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo, Situbondo, Indonesia*

### *Riwayat Artikel*

Diterima : 3-8-2026
Direvisi : 22-9-2026
Disetujui : 26-10-2026
Diterbitkan : 31-10-2026
DOI: 10.32664/dharma.v4i2.2537

### *Kata Kunci*

literasi numerasi; media pembelajaran digital; sekolah dasar; Wordwall

### *Keywords*

*digital learning media; elementary school; numeracy literacy; Wordwall*

### **Email Korespondensi:*

*triaswiji01@gmail.com*

### *Abstrak*

SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur, Kecamatan Mangaran, Kabupaten Situbondo, masih mengajarkan matematika dan numerasi secara konvensional; kemampuan berhitung dasar siswa rendah, media digital interaktif belum dimanfaatkan, dan kompetensi guru dalam merancang media numerasi digital masih terbatas. Kegiatan Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Desa (PBPMD) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran digital serta mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran literasi numerasi berbasis Wordwall. Kegiatan dilaksanakan pada 19 Juni–21 Juli 2026 dengan pendekatan partisipatif melalui tahap persiapan, pelatihan guru, implementasi pembelajaran pecahan dasar kepada 41 siswa kelas IV–VI (24 siswa SDN 1 dan 17 siswa SDN 2), pendampingan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket respons siswa berskala Likert lima tingkat, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Guru mampu membuat akun, menyusun aktivitas dan kuis interaktif, serta membagikan tautan Wordwall kepada siswa. Respons positif siswa (sangat setuju dan setuju) mencapai 88,80% di SDN 1 dan 98,45% di SDN 2. Wordwall diterima dengan baik, menciptakan pembelajaran numerasi yang lebih interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga berpotensi digunakan secara berkelanjutan di kedua sekolah mitra.

### *Abstract*

*SDN 1 and SDN 2 Tanjung Glugur, Mangaran District, Situbondo Regency, still teach mathematics and numeracy conventionally; students' basic arithmetic skills are low, interactive digital media are not yet used, and teachers' competence in designing digital numeracy media is limited. This Village Community Empowerment-Based Service (PBPMD) activity aimed to improve teachers' competence in using Wordwall as digital learning media and to determine students' responses to Wordwall-based numeracy literacy learning. The activity ran from 19 June to 21 July 2026 using a participatory approach consisting of preparation, training for teachers, implementation of basic fraction lessons for 41 students in grades IV–VI (24 at SDN 1 and 17 at SDN 2), mentoring, and evaluation. Data were collected through observation and a five-point Likert student response questionnaire and analysed descriptively and quantitatively. Teachers were able to create accounts, design interactive activities and quizzes, and share Wordwall links with students. Positive student responses (strongly agree and agree) reached 88.80% at SDN 1 and 98.45% at SDN 2. Wordwall was well received, made numeracy learning more interactive, and increased student engagement, so it has the potential to be used sustainably in both partner schools.*

**Akses Terbuka.** © [Tahun] oleh para penulis. Diterbitkan oleh LPPM Universitas Bhinneka Nusantara, Malang, Indonesia. Artikel ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0). Lihat Kebijakan Hak Cipta dan Kebijakan Lisensi.

**Cara mengutip:** Astindari, T., Kholifatuzuhria, Aziz, M. N., & Rif'ah, Q. (2026). Pelatihan literasi numerasi berbasis digital Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Tanjung Glugur. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *4*(2), 80–89. https://doi.org/10.32664/dharma.v4i2.2537

## 1. Pendahuluan

Sekolah Dasar SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur berada di Desa Tanjung Glugur, Kecamatan Mangaran, Kabupaten Situbondo. Kedua sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional untuk mengajar, terutama dalam pelajaran matematika dan numerasi. Hal ini sejalan dengan temuan Anggoro et al. (2025) bahwa pendidikan di sekolah pedesaan masih menghadapi masalah dalam penggunaan media pembelajaran inovatif. Secara nasional, capaian matematika siswa Indonesia pada PISA 2022 masih jauh di bawah rata-rata negara OECD (OECD, 2023), dan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar umumnya masih berada pada kategori rendah (Fatmawati et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Observasi pendahuluan tim Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Desa (PBPMD) mengidentifikasi tiga permasalahan utama, yaitu rendahnya kemampuan berhitung dasar siswa dalam operasi hitung dan pemecahan masalah numerasi, minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis Wordwall dalam pembelajaran numerasi di kelas, dan terbatasnya kompetensi guru dalam merancang serta menggunakan media numerasi digital yang sesuai kebutuhan siswa. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung siswa memerlukan intervensi yang melibatkan siswa dan guru. Wordwall dipilih sebagai media karena merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang mudah digunakan untuk berbagai aktivitas interaktif, seperti mencocokkan pasangan, kuis, membuka kotak, dan roda acak, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman numerasi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik (Rika et al., 2024).

Dasar ilmiah pemilihan media berbasis permainan cukup kuat. Meta-analisis menunjukkan bahwa gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku (Sailer & Homner, 2020) dengan ukuran efek keseluruhan yang besar ($g$ = 0,822; Li et al., 2023), dan pembelajaran berbasis permainan digital berdampak positif pada pembelajaran STEM di sekolah dasar, khususnya matematika (Behnamnia et al., 2024). Pada konteks Wordwall, siswa kelas V yang belajar pecahan dengan Wordwall memperoleh rata-rata *posttest* 84,5, jauh di atas kelas konvensional yang memperoleh 57,0 (Siregar & Ahmad, 2026). Wordwall juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika (Asmini et al., 2025), meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III dari 63,8 menjadi 75,8 (Nirmala et al., 2026), dan meningkatkan ketuntasan belajar siswa (Desmita et al., 2025; Setiawan et al., 2025). Media numerasi digital dan berbasis konteks lokal lainnya juga terbukti meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar (Laksana, 2024; Rizkyta & Sari, 2026; Widyawati, 2026).

Berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya telah memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran. Rika et al. (2024) menerapkan pelatihan Wordwall berbasis literasi numerasi pada sekolah dasar, sedangkan Setiyanto dan Yasin (2024) melaksanakan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Pelatihan Wordwall bagi guru juga dilaporkan meningkatkan pemanfaatan Wordwall dari 30% menjadi 85% (Kalsum et al., 2024) dan pemahaman guru dari 35% menjadi 88% (Cahyani et al., 2026), serta membuat guru sekolah dasar mampu membuat permainan pembelajaran interaktif (Ristiawan et al., 2024). Namun, kegiatan tersebut lebih berfokus pada pengenalan dan pembuatan media oleh guru, dan jarang disertai implementasi langsung kepada siswa di sekolah pedesaan maupun pengukuran respons siswa. Berbeda dengan kegiatan tersebut, program PBPMD di SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur tidak hanya memberikan pelatihan penggunaan Wordwall kepada guru, tetapi juga melakukan implementasi langsung kepada siswa melalui materi pecahan dasar dengan pendampingan intensif selama proses pembelajaran.

Tujuan umum kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran digital serta mengetahui respons siswa terhadap penerapan pembelajaran literasi numerasi berbasis Wordwall. Sebagai bagian dari pemberdayaan masyarakat desa, kegiatan ini juga mendorong partisipasi sekolah dalam keberlanjutan program penguatan numerasi di lingkungan sekolah.

## 2. Metode Pelaksanaan

### 2.1 *Mitra Sasaran, Lokasi, dan Waktu*

Program pelatihan literasi numerasi berbasis digital Wordwall dilaksanakan di SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur, Kecamatan Mangaran, Kabupaten Situbondo, selama lima minggu, mulai 19 Juni hingga 21 Juli 2026. Program ini merupakan bagian dari kegiatan PBPMD yang diselenggarakan oleh STKIP PGRI Situbondo. Sasaran kegiatan adalah guru di kedua sekolah serta siswa kelas IV, V, dan VI dengan total 41 siswa (24 siswa SDN 1 dan 17 siswa SDN 2).

### 2.2 *Tahapan Kegiatan*

**Persiapan.** Tim PBPMD bekerja sama dengan kepala sekolah SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur untuk menyusun rencana pelaksanaan program, menentukan jadwal kegiatan, serta mengidentifikasi kebutuhan sekolah. Selanjutnya, tugas antaranggota tim dibagi, materi literasi numerasi disiapkan, media pembelajaran seperti PowerPoint interaktif dan aplikasi Wordwall disusun, serta anggota tim diberi bimbingan oleh dosen pembimbing lapangan untuk mendapatkan masukan dan memperbaiki materi sebelum digunakan di sekolah.

**Pelatihan guru dan implementasi pembelajaran.** Pelatihan bagi guru berfokus pada cara mengenali platform Wordwall, membuat akun, menyusun aktivitas belajar, mengelola kuis interaktif, serta membagikan aktivitas tersebut kepada siswa. Setelah guru memahami cara menggunakan aplikasi tersebut, kegiatan dilanjutkan dengan menerapkan pembelajaran literasi numerasi berbasis Wordwall di kelas. Materi yang diberikan kepada siswa berpusat pada konsep pecahan dasar secara interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain menggunakan media digital yang telah disediakan.

**Pendampingan.** Tim PBPMD mendampingi guru dan siswa saat menggunakan Wordwall. Pendampingan dilakukan agar siswa yang kesulitan memahami pelajaran atau menggunakan media digital dapat diberi bantuan. Guru juga diberi kesempatan untuk langsung menggunakan Wordwall sebagai alat pembelajaran, sehingga memperoleh pengalaman nyata dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi dan menjadi lebih percaya diri.

### 2.3 *Partisipasi Mitra*

Kepala SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur berperan dalam perencanaan program, penentuan jadwal, dan identifikasi kebutuhan sekolah; guru berpartisipasi sebagai peserta pelatihan sekaligus pelaksana pembelajaran berbasis Wordwall di kelas; dan sekolah menyediakan waktu, ruang, serta sarana perangkat dan akses internet selama kegiatan.

### 2.4 *Instrumen Evaluasi dan Indikator Keberhasilan*

Evaluasi dilakukan dengan mengamati seluruh proses pelaksanaan program dan mendistribusikan angket respons siswa setelah kegiatan selesai. Angket diberikan kepada 24 siswa SDN 1 dan 17 siswa SDN 2 Tanjung Glugur yang telah mengikuti pembelajaran numerasi menggunakan Wordwall. Angket terdiri atas enam pernyataan dengan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), untuk mengetahui sejauh mana siswa menerima, tertarik, dan puas dengan pembelajaran numerasi yang menggunakan Wordwall.

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan sebagai berikut: (1) minimal 80% jawaban angket siswa berada pada kategori SS dan S; (2) guru mampu membuat dan membagikan aktivitas Wordwall secara mandiri; dan (3) seluruh tahapan program terlaksana sesuai jadwal.

### 2.5 *Teknik Analisis Data*

Data hasil observasi dan angket dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif (Sulistyawati et al., 2022). Data observasi digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan program, sedangkan data angket diolah dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban pada setiap kategori menggunakan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, dengan $f$ adalah frekuensi jawaban pada suatu kategori dan $N$ adalah jumlah seluruh jawaban. Hasil analisis disajikan dalam bentuk gambar dan tabel, lalu digunakan untuk menggambarkan penerimaan siswa terhadap pembelajaran literasi numerasi berbasis Wordwall serta menjadi bahan evaluasi pengembangan program

berikutnya. Pengisian angket dan dokumentasi dilakukan dengan izin sekolah dan persetujuan orang tua/wali siswa (lihat 5.7).

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 *Pelaksanaan Program*

Pelaksanaan program diawali dengan koordinasi antara tim PBPMD dan kepala sekolah SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur untuk menjelaskan tujuan program, membuat jadwal pelaksanaan, serta menentukan bentuk kegiatan. Tim PBPMD membagi tugas sesuai peran masing-masing anggota agar semua aktivitas berjalan lancar. Pada tahap ini juga disusun materi pembelajaran literasi numerasi berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, terutama materi pecahan dasar.

Setelah koordinasi selesai, tim menyiapkan media pembelajaran berupa presentasi interaktif dengan Microsoft PowerPoint serta berbagai aktivitas belajar yang dibuat melalui aplikasi Wordwall (Maria, 2025). Sebelum digunakan di sekolah, seluruh materi dan media pembelajaran ditinjau bersama dosen pembimbing lapangan untuk memastikan bahwa materi, cara penyampaian, dan alat yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mudah dipahami oleh guru dan siswa.

Kegiatan di sekolah dimulai dengan pelatihan penggunaan Wordwall kepada para guru. Pada sesi ini, guru diperkenalkan dengan fitur-fitur Wordwall, langkah membuat akun, cara menyusun kuis dan aktivitas belajar, pengelolaan materi, serta cara membagikan tautan belajar kepada siswa (Setiyanto & Yasin, 2024). Pelatihan dilakukan melalui demonstrasi dan latihan langsung, sehingga guru dapat menggunakan Wordwall secara mandiri dengan lebih percaya diri dan memanfaatkannya secara berkelanjutan dalam pembelajaran di kelas.

Setelah pelatihan guru, kegiatan dilanjutkan dengan implementasi pembelajaran literasi numerasi berbasis Wordwall kepada siswa. Pembelajaran dilaksanakan di SDN 2 Tanjung Glugur, kemudian dilanjutkan di SDN 1 Tanjung Glugur. Pada tahap ini siswa dikenalkan dengan media pembelajaran digital, kemudian mengikuti pembelajaran materi pecahan dasar melalui berbagai aktivitas interaktif pada Wordwall (Wahyudi et al., 2025). Selama proses pembelajaran, siswa terlihat aktif mengikuti setiap kegiatan karena media yang digunakan menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Yuniarti et al., 2023).

Tahap berikutnya adalah pendampingan kepada siswa saat mengerjakan latihan numerasi menggunakan Wordwall. Tim PBPMD memberikan bimbingan langsung kepada siswa yang kesulitan memahami materi atau mengerjakan soal, agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk memahami konsep dasar pecahan dengan lebih mendalam. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar dengan media digital, tetapi juga mendapat bantuan langsung ketika mengalami kesulitan (Raharjo et al., 2026).

Secara keseluruhan, program berjalan lancar karena kerja sama yang baik antara tim PBPMD, guru, dan pihak sekolah. Seluruh proses, mulai dari koordinasi, persiapan media, pelatihan guru, penerapan pembelajaran, hingga pendampingan siswa, berjalan sesuai rencana. Program ini memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman belajar literasi numerasi yang interaktif bagi siswa.

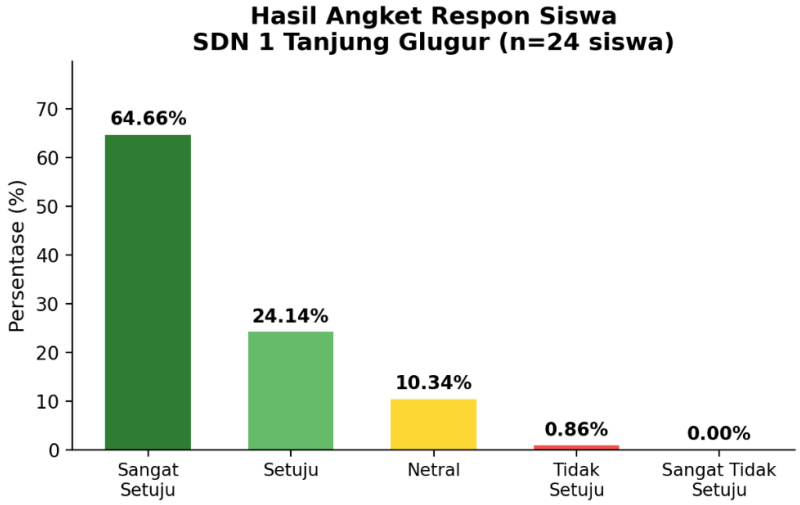
### 3.2 *Peningkatan Kompetensi Guru*

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa pelatihan Wordwall meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Guru mempelajari cara membuat akun, merencanakan aktivitas belajar, membuat kuis interaktif, mengatur materi pelajaran, serta membagikan tautan aktivitas kepada siswa. Selama pelatihan, guru tidak hanya mendapatkan penjelasan teoretis, tetapi juga melakukan latihan langsung, sehingga mampu menggunakan Wordwall secara mandiri. Peningkatan kemampuan guru merupakan capaian penting karena guru adalah faktor utama dalam menjaga keberlanjutan penggunaan media pembelajaran digital di sekolah.

### 3.3 *Implementasi Pembelajaran dan Respons Siswa*

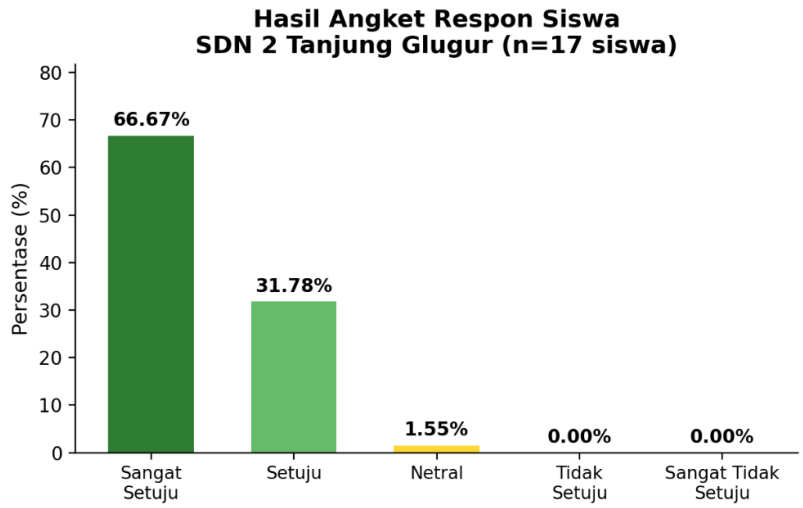
Pembelajaran literasi numerasi berbasis Wordwall dilaksanakan dengan materi pecahan dasar melalui berbagai kegiatan interaktif. Siswa diperkenalkan dengan penggunaan media digital sebagai alat belajar, kemudian diberi kesempatan mengerjakan berbagai latihan, baik secara mandiri maupun dengan bantuan tim PBPMD. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, sehingga proses belajar tidak hanya bergantung pada guru, tetapi lebih menekankan aktivitas siswa.

Selama kegiatan, tim PBPMD memberikan bimbingan intensif kepada siswa dalam menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran matematika agar mereka dapat menyelesaikan latihan numerasi dengan baik. Bimbingan tidak hanya membantu pemahaman konsep dasar pecahan, tetapi juga membuat siswa lebih percaya diri saat mengerjakan soal dan lebih berani bertanya. Berdasarkan pengamatan, siswa tampak lebih aktif, tertarik, dan bersemangat dibandingkan saat pembelajaran menggunakan metode ceramah. Temuan ini sejalan dengan bukti bahwa media pembelajaran berbasis permainan meningkatkan partisipasi siswa (Sailer & Homner, 2020). Keberhasilan program juga didukung oleh hasil angket respons siswa yang diberikan setelah kegiatan selesai (Gambar 1 dan Gambar 2).




*Gambar 1. Hasil angket respons siswa SDN 1 Tanjung Glugur (n = 24)*

Berdasarkan Gambar 1, mayoritas siswa SDN 1 Tanjung Glugur memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran menggunakan Wordwall. Persentase jawaban Sangat Setuju mencapai 64,66% dan Setuju 24,14%, sehingga respons positif mencapai 88,80%. Angket diberikan kepada siswa kelas IV, V, dan VI dengan enam pernyataan berskala Likert. Respons negatif sangat sedikit, yaitu Tidak Setuju 0,86% dan tidak ada jawaban Sangat Tidak Setuju.




*Gambar 2. Hasil angket respons siswa SDN 2 Tanjung Glugur (n = 17)*

Hasil angket di SDN 2 Tanjung Glugur (Gambar 2) menunjukkan pola yang serupa. Persentase jawaban Sangat Setuju sebesar 66,67% dan Setuju 31,78%, sehingga respons positif mencapai 98,45%. Jawaban Netral hanya 1,55%, dan tidak ada siswa yang memilih Tidak Setuju maupun Sangat Tidak Setuju. Ringkasan respons kedua sekolah disajikan pada Tabel 2.

*Tabel 2. Ringkasan respons siswa terhadap pembelajaran numerasi berbasis Wordwall*

| Sekolah | SS | S | N | TS | STS | SS + S |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SDN 1 Tanjung Glugur (n = 24) | 64,66% | 24,14% | 10,34% | 0,86% | 0,00% | 88,80% |
| SDN 2 Tanjung Glugur (n = 17) | 66,67% | 31,78% | 1,55% | 0,00% | 0,00% | 98,45% |

Perbedaan persentase respons positif antara SDN 1 dan SDN 2 menunjukkan adanya variasi tingkat penerimaan siswa terhadap pembelajaran berbasis digital. Respons yang lebih tinggi pada SDN 2 dapat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dalam menggunakan media digital, kondisi pelaksanaan pembelajaran, serta tingkat keterlibatan siswa selama pendampingan. Namun, faktor tersebut belum dapat dipastikan secara statistik karena kegiatan ini belum mengukur faktor penyebab secara khusus.

Respons positif yang tinggi di kedua sekolah menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu siswa dalam belajar matematika, terutama pada materi pecahan dasar. Karakteristik Wordwall yang menggabungkan permainan dengan kegiatan belajar membuat siswa lebih tertarik menyelesaikan setiap tugas, dan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa membuat proses belajar lebih efektif. Temuan ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi solusi untuk mengurangi rasa bosan siswa dalam belajar matematika yang selama ini masih diajarkan secara konvensional.

### 3.4 *Perbandingan dengan Kegiatan Sebelumnya*

Tabel 3 membandingkan hasil kegiatan ini dengan kegiatan dan penelitian sejenis. Respons positif siswa pada kegiatan ini (88,80% dan 98,45%) sebanding dengan respons siswa kelas V terhadap media Wordwall materi pecahan yang mencapai 91,70% (Wahyudi et al., 2025). Namun, berbeda dengan Siregar dan Ahmad (2026) serta Nirmala et al. (2026) yang mengukur hasil belajar dan motivasi melalui *pretest* dan *posttest*, kegiatan ini baru mengukur penerimaan siswa terhadap media, sehingga dampak terhadap kemampuan numerasi belum dapat disimpulkan. Demikian pula, peningkatan kompetensi guru pada kegiatan lain dilaporkan secara kuantitatif (Cahyani et al., 2026; Kalsum et al., 2024). Keunggulan kegiatan ini terletak pada penggabungan pelatihan guru dengan implementasi dan pendampingan langsung kepada siswa di dua sekolah pedesaan.

*Tabel 3. Perbandingan dengan kegiatan sebelumnya*

| Kegiatan | Mitra dan peserta | Indikator | Hasil |
|---|---|---|---|
| Kegiatan ini | 41 siswa kelas IV–VI dan guru SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur | Respons positif siswa (SS + S); kompetensi guru | 88,80% (SDN 1) dan 98,45% (SDN 2); |
| Wahyudi et al. (2025) | Siswa kelas V SDN 92 Palembang | Respons siswa (kepraktisan media) | 91,70% |
| Siregar dan Ahmad (2026) | Siswa kelas V; kelas eksperimen dan kontrol | Rata-rata posttest materi pecahan | 84,5 (Wordwall) vs. 57,0 (konvensional) |
| Nirmala et al. (2026) | 27 siswa kelas III SD Negeri 5 Sukawati | Motivasi belajar matematika | 63,8 → 75,8 |
| Kalsum et al. (2024) | Guru SMA Negeri 2 Campalagian | Pemanfaatan Wordwall oleh guru | 30% → 85% |
| Cahyani et al. (2026) | 25 guru SMA Negeri 2 Banyuasin I | Pemahaman guru tentang Wordwall | 35% → 88% |

### 3.5 *Keunggulan, Kelemahan, dan Keberlanjutan Program*

Secara umum, program pelatihan literasi numerasi berbasis Wordwall memberikan dampak yang baik bagi guru dan siswa di SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur. Guru memperoleh kemampuan baru dalam membuat media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara mandiri, sedangkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Keberhasilan ini didukung oleh kerja sama yang baik antara tim PBPMD, pihak sekolah, dan peserta kegiatan.

Kelemahan kegiatan ini adalah belum adanya pengukuran kemampuan numerasi siswa melalui *pretest* dan *posttest*, durasi implementasi yang relatif singkat (lima minggu), serta ketergantungan pada ketersediaan perangkat dan akses internet di sekolah. Keberlanjutan program dapat dijaga melalui akun Wordwall yang telah dimiliki guru, kumpulan aktivitas yang telah dibuat, dan dukungan sekolah dalam penyediaan sarana. Wordwall berpeluang diperluas ke materi matematika lainnya, dan program serupa dapat dikembangkan dengan pengukuran hasil belajar seperti pada Siregar dan Ahmad (2026) dan Mesra et al. (2025).

## 4. Kesimpulan

Program pelatihan literasi numerasi berbasis digital Wordwall di SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur telah berjalan lancar sesuai rencana dan mencapai tujuannya. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Wordwall sebagai alat pembelajaran digital, sehingga guru dapat membuat dan mengatur kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Bagi siswa, pembelajaran dengan Wordwall membuat mereka lebih bersemangat, tertarik, dan termotivasi dalam memahami materi pecahan dasar; respons positif siswa mencapai 88,80% di SDN 1 dan 98,45% di SDN 2, melampaui indikator keberhasilan 80%.

Keterbatasan kegiatan ini adalah belum diukurnya perubahan kemampuan numerasi siswa secara objektif dan durasi implementasi yang singkat. Sekolah disarankan untuk terus mengintegrasikan Wordwall dalam pembelajaran pecahan maupun materi matematika lainnya serta menyediakan sarana pendukung seperti perangkat teknologi dan akses internet. Guru diharapkan terus mengembangkan kemampuan teknologi pembelajaran dan membuat aktivitas Wordwall yang lebih kreatif dan beragam. Program serupa perlu diterapkan di lebih banyak sekolah dengan materi yang lebih beragam dan dilengkapi instrumen *pretest* dan *posttest*, sehingga perubahan kemampuan numerasi siswa dapat diukur secara objektif, bukan hanya berdasarkan respons siswa terhadap media pembelajaran.

## 5. Deklarasi

### *5.1 Pernyataan Penggunaan AI dan Teknologi Berbantuan AI dalam Proses Penulisan*

Penulis menyatakan tidak menggunakan alat atau layanan AI generatif dalam penyusunan artikel ini.

### *5.2 Kontribusi Penulis (CRediT)*

**Tri Astindari:** Conceptualization, Methodology, Supervision, Writing – Original Draft. **Kholifatuzuhria:** Investigation, Resources. **Muhammad Noer Aziz:** Investigation, Data Curation, Visualization. **Qoriratur Rif'ah:** Investigation, Formal Analysis, Writing – Review & Editing. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir naskah.

### *5.3 Konflik Kepentingan*

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan yang dapat memengaruhi kegiatan, kepengarangan, atau publikasi artikel ini.


### *5.4 Ucapan Terima Kasih*

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur atas kerja sama selama kegiatan serta kepada STKIP PGRI Situbondo atas dukungan program PBPMD.


### *5.5 Ketersediaan Data*

Data pendukung temuan dihasilkan dalam kegiatan ini dan dapat diperoleh dari penulis korespondensi atas permintaan yang wajar, dengan memperhatikan ketentuan etik dan kerahasiaan peserta.


### *5.6 Pendanaan*

Kegiatan ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan mana pun di sektor publik, komersial, maupun nirlaba.


### *5.7 Persetujuan Etik*

Kegiatan ini melibatkan peserta di bawah umur. Persetujuan diperoleh dari orang tua/wali dan dari SDN 1 dan SDN 2 Tanjung Glugur, dan identitas peserta tidak ditampilkan dalam artikel.

## Daftar Pustaka


Anggoro, B. S., Zahra, N. F., Rakhmawati M, R., & Putra, R. W. Y. (2025). Perbandingan hasil belajar matematika siswa urban dan rural: Analisis data AKM nasional 2021. *Jurnal Pendidikan Indonesia Didaktika*, *3*(1). https://intandidaktika.com/ejournal_intandidaktika/index.php/jpid/article/view/78

Asmini, R. M., Imansyah, F., & Mulbasari, A. S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 383–398. https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27411

Behnamnia, N., Kamsin, A., & Hayati, S. (2024). Impact of digital game-based learning on STEM education in primary schools: A meta-analysis of learning approaches. *Innoeduca: International Journal of Technology and Educational Innovation*, *10*(2), 113–140. https://doi.org/10.24310/ijtei.102.2024.19694

Cahyani, S., Terttiaavini, T., Heryati, A., & Sari, D. K. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Banyuasin I. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *10*(3), 2634–2643. https://doi.org/10.31764/jpmb.v10i3.39693

Desmita, H., Dwiyono, Y., Sukriadi, & Wahyuningsih, T. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 004 Samarinda Ulu tahun ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 210–220. https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.30021

Fatmawati, R. A., Nurdiana, R., & Suriyana, S. (2025). Analisis kemampuan numerasi siswa sekolah dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *9*(1), 42–47. https://doi.org/10.26858/jkp.v9i1.65892

Kalsum, U., M, M., N, A. R., & Umar, N. F. (2024). Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall bagi guru-guru SMA Negeri 2 Campalagian. *Jurnal Kemitraan Masyarakat*, *3*(1), 21–28. https://doi.org/10.35580/jkm.v3i1.62451

Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan media pembelajaran literasi dan numerasi berbasis budaya lokal untuk siswa SD kelas rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *7*(1), 12–23. https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012

Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, *14*, 1253549. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549

Maria, Q. (2025). *Pengembangan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan kegiatan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD/MI* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/37251/

Mesra, T., Fitra, F., Rahmi, H., Azmi, A., Melliana, M., Nurfaiza, S., & Amani, S. Z. (2025). Peningkatan literasi numerasi melalui pelatihan pemahaman dan pembahasan soal AKM di SMP Muhammadiyah Kota Dumai. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(6), 2416–2426. https://doi.org/10.31604/jpm.v8i6.2416-2426

Nirmala, K. A. S., Kusuma, I. M. W., & Jayadiningrat, M. G. (2026). Pengaruh model pembelajaran berbasis game edukasi Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri 5 Sukawati. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(3), 381–394. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.59352

OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, Santoso, & Rondli, W. S. (2026). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SDN 1 Sarirejo. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, *2*(5). https://jurnalgurusd.com/index.php/jgsd/article/view/93

Rika, Ariatna, Rachmadani, J., Nuran, A. A., & Arnita. (2024). Pelatihan media ajar interaktif Wordwall berbasis literasi numerasi di SDN 105290 Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM Universitas Negeri Medan Tahun 2024* (pp. 613–619). Universitas Negeri Medan. https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/62031/

Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2024). Pelatihan Wordwall untuk membuat games pembelajaran interaktif bagi guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, *7*(2), 190–198. https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v7i2.22144

Rizkyta, A., & Sari, P. K. (2026). Pengembangan media digital interaktif MathKiddo berbasis game untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, *11*(2), 266–278. https://doi.org/10.25157/teorema.v11i2.25421

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, *32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Setiawan, I. M. A., Numertayasa, I. W., & Adiwijaya, P. A. (2025). The use of the Wordwall website to improve learning outcomes on preposition material for grade 4A students at SD N 2 Kawan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(3), 29090–29095. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.31610

Setiyanto, S., & Yasin, I. F. (2024). Workshop pembuatan media pembelajaran interaktif di SMA Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang menggunakan Wordwall. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 308–316.

Siregar, A. P., & Ahmad, S. (2026). Perbandingan efektivitas model game based learning berbantuan Wordwall dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar materi pecahan kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *11*(3), 334–346. https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.60065

Sulistyawati, W., Wahyudi, W., & Trinuryono, S. (2022). Analisis motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran blended learning saat pandemi Covid-19 (deskriptif kuantitatif di SMAN 1 Babadan Ponorogo). *KADIKMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *13*(1), 68–73. https://doi.org/10.19184/kdma.v13i1.31327

Wahyudi, I., Jayanti, J., & Suryani, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game education Wordwall materi penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V SDN 92 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(1), 45–61. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2421

Widyawati, I. (2026). Peningkatan literasi dan numerasi untuk siswa SD Negeri Dermo 2 dengan menggunakan media video interaktif. *Proceedings of the National Conference on Community Engagement*, *3*, 1042–1050. https://doi.org/10.29407/h4js1252

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, *4*(2), 84–95. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920