



Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Wordwall bagi Siswa Sekolah Dasar

Cut Mawar Helmanda¹, M. Naufal Hidayat², Taufik³, Nazariah⁴

Program Studi Tadris Bahasa Inggris^{1,3}, Program Studi Perbankan Syari'ah²,
Program Studi Tadris Matematika⁴
Universitas Muhammadiyah Aceh
e-mail: cut.mawar@unmuha.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui penerapan gamifikasi menggunakan Wordwall. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 11 Desa Doy, Banda Aceh, dengan melibatkan siswa dan guru sebagai peserta. Permasalahan yang dihadapi meliputi rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan penguasaan kosakata bahasa Inggris, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru. Metode pelaksanaan meliputi persiapan, pelatihan guru, implementasi pembelajaran berbasis Wordwall, pendampingan, dan evaluasi melalui observasi, angket, wawancara, serta pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital juga mengalami peningkatan. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, gamifikasi melalui Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Media Digital, Pembelajaran Bahasa Inggris, Sekolah Dasar, Wordwall.*

Abstract

This community service program aimed to improve elementary school students' English language skills through gamification using Wordwall. The program was conducted at SD Negeri 11 Desa Doy, Banda Aceh, involving teachers and students as participants. The identified challenges included low student motivation, limited English vocabulary mastery, and insufficient use of digital learning media by teachers. The program consisted of preparation, teacher training, Wordwall-based learning implementation, mentoring, and evaluation through observations, questionnaires, interviews, pre-tests, and post-tests. The results showed that Wordwall significantly enhanced students' motivation and engagement in English learning activities. In addition, teachers' competence in developing and utilizing digital learning media improved considerably. The program also produced interactive Wordwall-based learning materials that can be used sustainably in future learning activities. These findings indicate that gamification through Wordwall is an effective approach to improving the quality of English language learning in elementary schools.

Kata Kunci: *Gamification, Digital Media, English Language Learning,*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global (Sahnan, 2024); (Nuraeni, 2021). Penguasaan bahasa Inggris sejak usia dini menjadi salah satu langkah strategis dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu beradaptasi dengan perkembangan dunia yang semakin kompetitif. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, tetapi sangat penting diajarkan sejak usia dini (Syam., et al., 2026). Pada era globalisasi dan transformasi digital saat ini, kemampuan berbahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, melainkan sebagai salah satu kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar.

Pengenalan bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membangun fondasi kemampuan berbahasa yang kuat, terutama dalam aspek kosakata (*vocabulary*), pengucapan (*pronunciation*), dan pemahaman sederhana terhadap bahasa asing (Sya'diyah, et al., 2025); (Juliarta, et al., 2025). Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat baik untuk menerima bahasa baru. Oleh karena itu, proses pembelajaran bahasa Inggris perlu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) serta penggunaan metode ceramah dan latihan tertulis secara dominan menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ninggrat & Suriani, 2025); (Binggo & Mahmud, 2025). Akibatnya, pembelajaran terasa monoton, membosankan, dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik.

Penguasaan bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam menghadapi tantangan global di era digital (Agustina, E., et al, 2024); (Syahrul & Qardawi, 2025). Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya mendukung aspek akademik, tetapi juga membuka akses terhadap informasi, teknologi, dan komunikasi internasional (Fitriyani, et al, 2024); (Juliarta, et al, 2025). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal metode pengajaran yang kurang menarik dan minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Khairum, et al, 2025); (Billah., 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di era digital (Samatowa, et al., 2026). Hal ini memberikan peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif (Fitriana, 2025); (Tamyiz, et al, 2025) yang dapat diterapkan di SD Negeri 11 Desa Doy. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Srimuliyani, 2023); (Purba, et al, 2024). Media digital seperti Wordwall memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan kata, dan latihan berbasis visual yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi penting untuk dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. Kegiatan ini tidak hanya menyasar siswa sebagai peserta didik, tetapi juga guru sebagai fasilitator pembelajaran, sehingga diharapkan terjadi peningkatan kompetensi secara berkelanjutan

Salah satu pendekatan yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat daya ingat, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Dari beragam media yang mendukung penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan mencocokkan kata, roda keberuntungan, teka-teki kata, anagram, dan berbagai bentuk permainan edukatif lainnya. Media ini sangat sesuai digunakan pada jenjang sekolah dasar karena memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Melihat kondisi tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh memandang perlu dilaksanakannya kegiatan yang dapat membantu sekolah dalam pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, dilaksanakan kegiatan pengabdian dengan tema “Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Wordwall bagi Siswa Sekolah Dasar” yang berfokus pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa sekaligus peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Kegiatan ini melibatkan siswa kelas V dan guru wali kelas V SD Negeri 11 Desa Doy sebagai mitra utama. Program dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang meliputi sosialisasi, pelatihan penggunaan Wordwall,

pendampingan guru, implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi, serta evaluasi hasil kegiatan. Seluruh tahapan kegiatan dirancang secara sistematis untuk memastikan bahwa program yang dilaksanakan mampu memberikan manfaat yang optimal bagi sekolah. Pelaksanaan kegiatan mendapatkan dukungan yang sangat baik dari pihak sekolah. Kepala sekolah, guru, dan siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Para siswa menunjukkan partisipasi yang sangat baik ketika mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall. Kondisi ini menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

Dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa, peningkatan kompetensi digital guru, serta terbentuknya budaya pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan di lingkungan sekolah. Keberhasilan program ini juga diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi pada kelas maupun sekolah lain sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris, belum tersedia media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara berkelanjutan serta pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga kurang menarik bagi siswa.

Permasalahan tersebut menjadi dasar penyusunan program pengabdian sehingga solusi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan sekolah. Sejalan dengan permasalahan mitra, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dapat digunakan secara berkelanjutan serta mendukung transformasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

METODE

Permasalahan yang diangkat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat di sekolah adalah memotivasi, kemauan dan kemampuan menggunakan literasi digital untuk menerapkan pembelajaran formal yang inovatif. Metode yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini adalah *Community Based Research* (CBR) menggunakan pendekatan *action research* dan *participatory research* dalam pelatihan dan pendampingan. Prinsip *Community Based Research* (CBR) (Miskiyah, et al 2023). Tahapan kegiatan meliputi:

Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat karena menjadi dasar bagi keberhasilan seluruh rangkaian program. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dan komunikasi intensif dengan pihak SD Negeri 11 Desa Doy Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh untuk menyampaikan tujuan

kegiatan, menyusun jadwal pelaksanaan, serta menentukan bentuk kerja sama yang akan dilakukan selama program berlangsung.

Selain koordinasi dengan pihak sekolah, tim pengabdian juga melakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran bahasa Inggris yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas serta wawancara dengan guru dan pihak sekolah guna memperoleh informasi mengenai kebutuhan, kendala, dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi, tim pengabdian menyusun berbagai perangkat pendukung kegiatan, meliputi materi pelatihan, modul penggunaan Wordwall, lembar observasi, instrumen evaluasi, angket kepuasan peserta, serta berbagai dokumen administrasi yang diperlukan.



Gambar 1. Persiapan Bersama Guru

Pelatihan

Setelah tahap persiapan selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan Wordwall kepada para siswa kelas V dan guru wali kelas V sebagai mitra utama dalam pelaksanaan program. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Pada tahap ini, para peserta diberikan pemahaman mengenai konsep gamifikasi dalam pembelajaran, manfaat penggunaan teknologi pendidikan, serta pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran interaktif. Pelatihan dilaksanakan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan bagi Para Siswa Kelas V dan Guru Wali Kelas V

Implementasi Pembelajaran

Sebelum kegiatan PkM ini, tim pengabdian pernah mengimplementasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis teknologi, yaitu pelatihan penggunaan media pembelajaran digital Powtoon (Helmada, et al, 2025) bagi guru. Kegiatan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis animasi. Dengan demikian, kegiatan ini merupakan pengembangan lanjutan dari program sebelumnya, dengan fokus pada gamifikasi pembelajaran menggunakan Wordwall yang lebih interaktif dan aplikatif untuk siswa

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan langsung media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SD Negeri 11 Desa Doy. Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan bersama guru digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi bahasa Inggris, khususnya penguasaan kosakata (*vocabulary*). Selama implementasi, siswa terlihat antusias mengikuti berbagai permainan yang disajikan melalui *Wordwall*. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya.

Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan. Implementasi pembelajaran juga menjadi sarana untuk mengukur efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran, tim pengabdian dapat melihat perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat dalam mempelajari bahasa Inggris.



Gambar 3. Para Siswa Terlibat Aktif dalam Pelatihan

Pendampingan

Untuk memastikan bahwa guru mampu menggunakan media *Wordwall* secara optimal, tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung selama proses pelaksanaan pembelajaran. Pendampingan dilakukan sebagai bentuk dukungan teknis dan akademik agar guru dapat menerapkan media pembelajaran digital secara mandiri dan berkelanjutan. Kegiatan pendampingan meliputi konsultasi mengenai penggunaan fitur-fitur *Wordwall*, penyusunan materi pembelajaran, pengembangan aktivitas interaktif, serta pemecahan masalah yang mungkin muncul selama penggunaan platform tersebut.



Gambar 4. Pendampingan Guru

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui berbagai metode, yaitu observasi, angket, wawancara, serta pengukuran hasil belajar siswa. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk mengamati tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepuasan mereka terhadap pelaksanaan kegiatan dan penggunaan media *Wordwall*. Wawancara dilakukan dengan guru dan pihak sekolah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai manfaat program serta kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Selain itu, evaluasi hasil belajar dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest guna mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Wordwall*.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pengabdian berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, meningkatnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta bertambahnya kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.



Gambar 5. Tahap Evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Wordwall* bagi Siswa Sekolah Dasar" telah dilaksanakan di SD Negeri 11 Desa Doy Kecamatan Ulee Kareng Kota Banda Aceh. Kegiatan berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan dan mendapatkan dukungan penuh dari kepala sekolah, guru, serta siswa sebagai peserta kegiatan. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan, kebutuhan sarana pendukung, serta teknis pelaksanaan kegiatan.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan penggunaan media *Wordwall* kepada guru. Pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan metode demonstrasi dan praktik. Selama kegiatan pelatihan berlangsung, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif bertanya mengenai berbagai fitur yang tersedia pada *platform Wordwall*.

Setelah pelatihan guru selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan implementasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Wordwall* kepada siswa kelas V. Pada tahap ini, siswa mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang telah dirancang oleh tim pengabdian. Aktivitas yang digunakan antara lain kuis interaktif, permainan mencocokkan kata (*matching games*), roda keberuntungan (*random wheel*), serta permainan tebak kata yang berkaitan dengan materi kosakata bahasa Inggris.

Suasana pembelajaran selama kegiatan berlangsung menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan antusias mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Mereka terlibat secara langsung dalam setiap aktivitas permainan

yang disediakan melalui *Wordwall*. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian, tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Jika pada kondisi awal hanya sebagian kecil siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, setelah penggunaan *Wordwall* 100% siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata.

Selain peningkatan partisipasi, hasil evaluasi pembelajaran juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata baru. Setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Wordwall*, siswa mampu mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata yang dipelajari dengan lebih baik. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan sebelum kegiatan dilaksanakan.

Keberhasilan kegiatan juga terlihat dari meningkatnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan *Wordwall* kini telah mampu membuat dan mengembangkan aktivitas pembelajaran secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa media *Wordwall* sangat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall*, tim pengabdian melakukan evaluasi melalui pretest dan posttest terhadap 33 siswa kelas V SD Negeri 11 Desa Doy. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.

Rata-rata nilai pretest siswa sebelum kegiatan dilaksanakan adalah 63,21. Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan *Wordwall*, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 85,61. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 22,40 poin. Selain peningkatan hasil belajar, tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan lembar observasi yang digunakan oleh tim pengabdian, sebanyak 100% siswa terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan. Hasil angket kepuasan peserta menunjukkan bahwa 100%

siswa menyatakan pembelajaran menggunakan *Wordwall* sangat menyenangkan dan membantu mereka memahami kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah. Sementara itu, guru yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa media *Wordwall* mudah digunakan dan sangat bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.



Gambar 6 . Keaktifan para siswa saat penggunaan *Wordwall*

Dari sisi guru, kegiatan ini juga memberikan manfaat yang besar dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogik. Guru memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. Keberhasilan program ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu terus didorong untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah

Untuk menjamin keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan, tim pengabdian bersama pihak sekolah telah menyusun beberapa rencana tindak lanjut, berupa penggunaan media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris maupun mata pelajaran lainnya. Penggunaan media secara berkelanjutan diharapkan mampu mempertahankan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui penerapan gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *Wordwall* di SD Negeri 11 Desa Doy berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris serta memperkuat kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 63,21 menjadi 85,61, tingkat partisipasi aktif sebesar 100%, dan tingkat kepuasan peserta sebesar 100%. Selain itu, guru telah mampu menggunakan dan

mengembangkan media *Wordwall* secara mandiri untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Kontribusi dan nilai kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan gamifikasi berbasis *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa sekolah dasar, tetapi juga menghasilkan produk media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah sebagai bagian dari transformasi pembelajaran berbasis teknologi

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui *Wordwall* bagi Siswa Sekolah Dasar" didanai oleh Program Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh Tahun Anggaran 2026 yang dikelola oleh Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian, dan Pengembangan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Aceh (LP4M UNMUHA). Pendanaan diberikan berdasarkan Surat Keputusan dan/atau Kontrak Pelaksanaan Hibah LP4M Tahun 2026. Dukungan pendanaan ini telah memungkinkan terlaksananya seluruh rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hingga penyusunan luaran kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E., Andanty, F. D., Setiawan, R., Susanto, F., Soelistijowati, J. O., & Putri, N. T. (2024). Peranan Game Untuk Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris: Sebuah Penguatan Literasi Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(1), 6-15. <https://doi.org/10.55182/jpm.v4i1.382>
- Billah, A. A. M. A. (2024). Dinamika kelas bahasa Inggris: Eksplorasi Kualitatif Tentang Metode Pembelajaran yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum dan Pendidikan*, 9(2), 222-222. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v9i2.6203>
- Binggo, F. H., & Mahmud, F. A. N. (2025). Potret Pembelajaran Konvensional di Era Kurikulum Merdeka: Studi Observasi di SDN 1 Telaga Biru. *Prodik (Jurnal Profesionalisme Pendidikan)*, 2(2), 142-152.
- Fitriana, D. N. (2025). Peran Inovasi Digital dalam Pengembangan Teknologi Pendidikan di Era Transformasi Pembelajaran. *Indonesian Journal of Education, Learning, and Evaluation*, 1(1), 41-48. <https://doi.org/10.63199/idjele.v1i1.63>
- Fitriyani, F., Khoiri, A., Khanifa, N. K., & Mutmainah, K. (2024). Pemberdayaan Santri Pondok Hutan Agu Pattani Melalui Program Basic English Course: Meningkatkan Akses Global Dan Peluang Pendidikan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 86-97. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v2i2.1101>
- Helmanda, C. M., Hidayat, M. N. ., Nazariah, Taufik, & Ridwan, A. . (2025). Penerapan Powtoon dalam Peningkatan Keterampilan Teknologi Guru Sekolah Dasar untuk Pembelajaran yang Lebih Kreatif. *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 523-529. <https://doi.org/10.54951/comsep.v6i3.984>
- Juliarta, I. M., Wirawan, I. G. N., & Fhitri, W. (2025). Pelatihan Bahasa Inggris

- Tingkat Dasar bagi Siswa Di Dusun Kertha Raharja. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 7(1), 26-33. [10.29303/jwd.v7i1.312](https://doi.org/10.29303/jwd.v7i1.312)
- Juliarta, I. M., Wirawan, I. G. N., Fhitri, W., & Madriana, I. G. (2025). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Dasar Bagi Siswa SDN 1 Sayan Ubud Melalui Program Pelatihan Interaktif. *LOKATARA SARASWATI*, 4(2), 67-74. <https://doi.org/10.36733/lokasaraswati.v4i2.12848>
- Khairum, S. Y., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Di Jenjang Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 573-586. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23745>
- Miskiyah, A. Z., Hikmah, W. A., Aguilera, J. A. K., Listiyaningrum, A. T. N., & Andiarna, F. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Gerakan Jamban Sehat di Desa Kaliboto Kidul Kecamatan Jatiroto Kabupaten Lumajang dengan metode community-based research (CBR). *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 86-99. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i1.1365>
- Ninggrat, A. A., & Suriani, A. (2025). Utilization of Direct Instruction Learning Model Based On Lecture And Question And Answer Methods In Class V SDN 06 Padang Besi Pemanfaatan Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Metode Ceramah Dan Tanya Jawab Di Kelas V SDN 06 Padang Besi. *Jurnal Pendidikan Sekolah*, 3(1).
- Nuraeni, S. P. (2021). Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *Teori & Inovasi Pendidikan Masa Depan*, 18.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Sahnan, B. (2024). Peran Bahasa Inggris Dalam Dunia Profesional Dan Globalisasi. *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora (JIH)*, 2(2), 44-49. <https://doi.org/10.61116/jih.v2i2.457>
- Samatowa, L., Buhungo, T. J., & hadi, W. (2026). Optimalisasi Pembelajaran Fisika melalui Pelatihan Media Interaktif Nearpod. *Bakti : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 60-67. <https://doi.org/10.51135/bakti.6.1.60-67>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- Sya'diyah, H., Hasan, H., Azizi, F., Roji, F., & Sholiha, I. (2025). Peningkatan Kemampuan Dasar Bahasa Inggris melalui Penguatan Kosakata dan Pelafalan Sederhana Terhadap Siswa Thailand. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 6(3), 977-993. <https://doi.org/10.58401/jpmd.v6i3.2813>
- Syahrul, S., & Qardawi H, M. (2025). Peningkatan Literasi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar melalui Integrasi Aplikasi Duolingo. *Jurnal Citra Pendidikan*, 5(3), 73-85. <https://doi.org/10.38048/jcp.v5i3.6394>
- Syam, N. A., Putriyani, A. P., Nuraeni, Amin, F. H., & Geminastiti Sakkir. (2026).

Pelatihan Microteaching Mata Pelajaran Bahasa Inggris Dasar kepada Calon Guru TK melalui Pembelajaran Mendalam. *Bakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 95-105. <https://doi.org/10.51135/bakti.5.2.95-105>

Tamyiz, A., Milaturahmah, B. S., Wulandari, C. E., Mulyani, D. K., & Firdaus, F. A. (2025). Pendidikan Anak di Era Digital: Peran Inovasi dan Teknologi dalam Mengembangkan Kecerdasan Abad 21. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 153-165. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i2.1801>