

Transformasi Kelas SMK 5 Barru: Guru Mahir Media Interaktif Wordwall

Muh. Yusuf Mapease¹, Hilda Ashari², Dewi Triantini^{3*},
Hasrul Bakri⁴, Andi Shridivia Nuran⁵

¹⁻⁵ Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar

* dewi.triantini@unm.ac.id

Abstrak

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Kabupaten Barru, Sulawesi Selatan dengan fokus pada peningkatan kompetensi guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis website Wordwall. Tujuan utama kegiatan ini adalah membekali guru dengan kemampuan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang menarik, variatif, dan relevan dengan karakteristik generasi milenial. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop tatap muka menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Peserta memperoleh pendampingan mulai dari pembuatan akun, perancangan media pembelajaran interaktif, hingga publikasi hasil karya di Wordwall. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari para guru peserta pelatihan. Mereka berhasil menghasilkan berbagai media pembelajaran interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam berinovasi menggunakan teknologi pendidikan. Secara keseluruhan, pelaksanaan PKM ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Kabupaten Barru, sekaligus mendukung kebijakan pemerintah dalam percepatan digitalisasi pendidikan. Ke depan, kegiatan ini diharapkan dapat direplikasi dengan cakupan yang lebih luas agar semakin banyak guru yang terampil dalam pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Wordwall.

Kata Kunci: *pelatihan, media interaktif, Wordwall, digitalisasi pendidikan*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam lanskap pendidikan global, menuntut adanya integrasi teknologi yang efektif dalam proses pembelajaran. Guru, sebagai fasilitator utama, dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa di era digital ini (Gresinta & Tukiran, 2024). Inovasi tersebut dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran, penerapan metode berbasis proyek, serta integrasi media digital yang mampu menumbuhkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung (Jannah et al., 2022). Dengan strategi yang kreatif dan adaptif, guru tidak hanya berperan sebagai

penyampai materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang menuntun siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkreasi. Upaya inovatif ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan motivasi belajar, karena siswa merasa pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman (Faisal et al., 2024; Nurhasanah et al., 2025). Pada akhirnya, kemampuan guru dalam berinovasi menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kualitas hasil belajar serta menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan tantangan dunia yang terus berubah.

Tantangan ini juga dirasakan oleh guru-guru di SMK Negeri 5 Barru. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 5 Barru, terlihat bahwa proses pembelajaran masih berjalan secara konvensional, di mana guru lebih sering menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam penyampaian materi. Aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru, sementara keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas. Penggunaan modul konvensional sebagai sumber belajar utama belum sepenuhnya mampu menstimulus kemampuan berpikir kritis maupun kreativitas peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menantang. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 sesuai tuntutan pendidikan vokasi modern. Hal ini juga akan mendukung untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang sesuai dengan kemampuan sebagaimana yang diatur pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Kurikulum Merdeka (Juhairiah, 2023).

Survei awal terhadap 20 guru SMK Negeri 5 Barru mengungkapkan bahwa 60% guru belum menggunakan *platform* atau aplikasi berbasis permainan (*game-based learning*) dalam proses evaluasi maupun penyampaian materi, meskipun sekolah tersebut memiliki fasilitas TIK yang memadai. Kesenjangan antara ketersediaan fasilitas TIK dengan minimnya kompetensi guru dalam mengimplementasikan media interaktif ini menjadi urgensi utama yang harus diatasi. Sebagai upaya solutif, tim pelaksana melaksanakan Program Kemitraan Masyarakat dengan tema “PKM Pendampingan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Website Wordwall untuk Guru SMK Negeri 5 Barru.”

Program ini dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan komprehensif, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan aktivitas pembelajaran berbasis permainan menggunakan *platform* Wordwall. Wordwall dipilih karena menyediakan format kuis dan *game* edukatif yang mudah diakses dan terbukti secara ilmiah mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan metode tradisional (Widhiatama & Brameswari, 2024). Lebih lanjut, Wordwall memfasilitasi umpan balik segera (*immediate feedback*) yang merupakan faktor kunci dalam pembelajaran efektif (Ajogbeje, 2023). Oleh karena itu, program pengabdian ini bertujuan untuk: (1) Meningkatkan kompetensi guru SMK Negeri 5 Barru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital berbasis *game-based learning* (Wordwall); dan (2) Mendorong penerapan media interaktif guna menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan efektif. Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah terciptanya suasana kelas yang transformatif, meningkatnya partisipasi siswa, serta terbentuknya kultur inovasi digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah mitra.

Metode Pelaksanaan

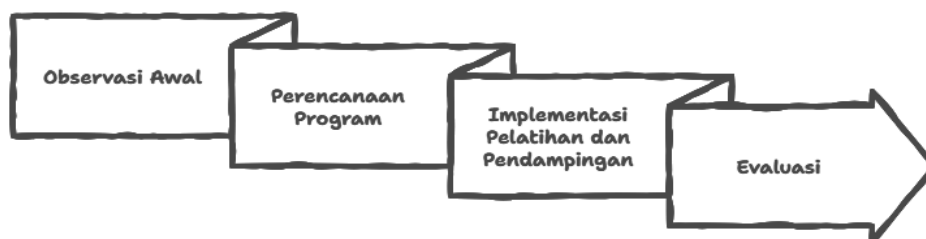
Kegiatan pengabdian dilaksanakan di ruang kelas SMK Negeri 5 Barru (Jl. Bawasalo No. 1, Desa Lampoko, Kecamatan Balusu, Kabupaten Barru) pada tanggal 3 Mei 2025 dan diikuti oleh 22 guru SMK Negeri 5 Barru sebagai peserta. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pendekatan *workshop* interaktif, karena berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta minat siswa terhadap materi yang dipelajari (Ibrahim et al., 2025).



Gambar 1. SMK Negeri 5 Barru

Workshop interaktif ini merupakan perpaduan dari pendekatan partisipatif dan edukatif. Pendekatan edukatif berfokus pada transfer pengetahuan dan keterampilan secara terstruktur agar guru memiliki kemandirian digital (Mardhiyah & Fitrianiingsih, 2021). Sementara itu, pendekatan partisipatif menekankan bahwa mitra tidak hanya menjadi objek, tetapi subjek yang terlibat dalam identifikasi masalah, perencanaan, hingga implementasi solusi (Muna et al., 2024). Oleh karena itu, pendekatan ini sangat tepat digunakan karena tujuan utamanya adalah meningkatkan kompetensi (edukatif) guru melalui praktik langsung dan *hands-on* (partisipatif), sehingga transformasi kelas dapat terjadi secara efektif dan berkelanjutan.

Metode pelaksanaan program ini dirancang secara sistematis yang terbagi menjadi empat tahapan utama sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Program

Observasi Awal

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan mitra, menggali kebutuhan pelatihan, serta melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah. Selain itu, tim juga melakukan sosialisasi mengenai tujuan dan rencana kegiatan PKM agar tercipta pemahaman bersama antara pelaksana dan mitra.

Perencanaan Program

Pada tahap ini, tim menyusun jadwal kegiatan, menyiapkan materi pelatihan, dan merancang modul pelatihan sesuai kebutuhan guru. Kegiatan perencanaan juga meliputi penyusunan strategi pelaksanaan *workshop* agar lebih efektif dan partisipatif.

Implementasi Pelatihan dan Pendampingan

Tahap implementasi dilaksanakan dalam bentuk *workshop* tatap muka yang memadukan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan (partisipatif dan edukatif). Peserta pelatihan diberi materi pengenalan platform Wordwall, pembuatan akun, perancangan media interaktif, serta publikasi hasil karyanya sampai pada tahap *ready-to-use* atau siap digunakan.

Evaluasi

Setelah pelatihan, dilakukan evaluasi terhadap materi, relevansinya dengan kebutuhan, dan rencana penerapan ilmu yang diperoleh. Umpan balik dari peserta digunakan sebagai dasar untuk peningkatan kegiatan pengabdian di masa mendatang. Hasil kuesioner akan dianalisis ke dalam empat kategori berdasarkan persamaan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pembagian data ke dalam empat kategori

No.	Interval Skor	Frekuensi
1	$(Mn + 1,5 SBn) - (Mn + 3 SBn)$	Sangat Baik
2	$Mn - (Mn + 1,5 SBn)$	Baik
3	$(Mn - 1,5 SBn) - Mn$	Cukup Baik
4	$(Mn - 3 SBn) - (Mn - 1,5 SBn)$	Kurang Baik

Hasil dan Pembahasan

Hasil awal dari tahap observasi awal dan analisis situasi menunjukkan bahwa tantangan utama di SMK Negeri 5 Barru bukanlah terletak pada ketersediaan fasilitas TIK, melainkan pada kompetensi dan keberanian guru dalam mengintegrasikan *platform* pembelajaran interaktif secara optimal. Identifikasi kebutuhan mitra dalam kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui diskusi intensif dengan Kepala Sekolah dan perwakilan guru. Wawancara mendalam yang dilakukan pada tahap awal mengungkapkan bahwa meskipun guru menyadari potensi TIK untuk menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, mereka cenderung enggan menggunakan *platform* baru seperti Wordwall karena keterbatasan waktu untuk eksplorasi, kekhawatiran terhadap kompleksitas teknis dalam pembuatan konten, serta keraguan mengenai efektivitas platform tersebut di kelas kejuruan. Persoalan mendasar ini mempertegas urgensi program pelatihan ini untuk tidak

hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga memberikan pendampingan praktis agar guru dapat melampaui kekhawatiran tersebut dan memanfaatkan Wordwall secara percaya diri dan efektif.

Kondisi tersebut diperkuat dengan data survei awal yang menunjukkan 40% guru telah menggunakan *platform* atau aplikasi berbasis permainan (*game-based learning*) yang populer, seperti Quizizz dan Kahoot, untuk tujuan evaluasi formatif. Hal ini mengindikasikan bahwa guru SMK Negeri 5 Barru pada dasarnya memiliki motivasi dan *familiarity* dasar terhadap metode proses pembelajaran berbasis *game*. Namun, di tengah tingginya adopsi platform sejenis, tim pengabdian menemukan bahwa hanya satu guru yang mengetahui dan pernah mencoba menggunakan Wordwall. Kesenjangan ini menciptakan urgensi untuk memperkenalkan Wordwall.

Wordwall dinilai lebih unggul karena fleksibilitasnya yang memungkinkan guru dengan mudah mengubah satu set konten (misalnya, soal kuis) menjadi beragam format aktivitas dengan fitur “kuis, *match up*, *maze chase*” dengan satu kali klik. Keunggulan ini sangat krusial bagi guru kejuruan yang membutuhkan variasi media yang cepat dan efisien. Selain itu, Wordwall tidak hanya digunakan sebagai tujuan evaluasi semata, namun juga sebagai media penyampaian materi yang menarik. Contohnya adalah konten istilah, gambar, atau definisi dapat dikemas menjadi beragam format aktivitas interaktif dengan fitur “*labelled diagram*”. Dengan demikian, pengenalan dan pelatihan Wordwall bertujuan untuk melengkapi dan memperkaya *repertoire* alat digital guru, bukan sekadar mengganti platform yang sudah ada, sehingga mereka mampu mencapai variasi pembelajaran yang lebih optimal dan berkelanjutan.



Gambar 3. Pemaparan Materi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui *workshop* interaktif yang memadukan pendekatan teori (edukatif) dan praktik langsung (partisipatif), dilaksanakan selama dua sesi utama. Sesi awal difokuskan pada pengenalan mendalam tentang Wordwall dan keunggulannya dalam mendukung variasi pembelajaran, terutama kemampuannya untuk beradaptasi sebagai media penyampaian materi dan evaluasi. Setelah pengenalan konsep, peserta langsung dipandu untuk membuat akun Wordwall dan memulai proses pembuatan media interaktif secara mandiri.

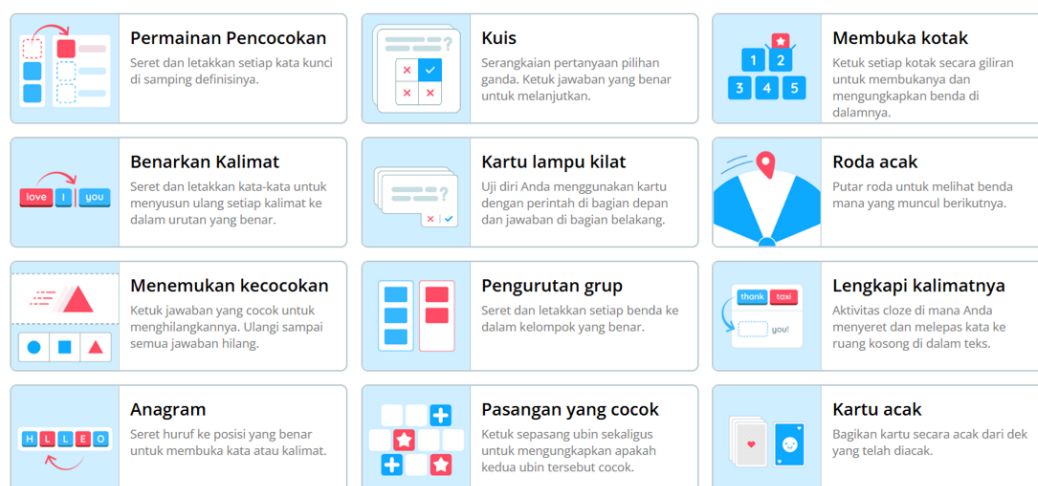


Gambar 4. Petunjuk Penggunaan Wordwall

Proses ini mengikuti tiga langkah sederhana yang menjadi inti dari pelatihan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4. Langkah 1 (Pilih Templat), guru diajak menentukan jenis aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, misalnya memilih *Match Up* atau Kuis. Langkah 2 (Masukkan Konten Anda), guru memasukkan data berupa soal, istilah, atau gambar ke dalam templat yang dipilih. Langkah 3 (Putar di Layar atau Cetak Aktivitas Anda), guru diajarkan cara mengimplementasikan media yang telah jadi, baik dengan menayangkannya langsung di kelas (*online*) maupun mencetak lembar kerja (*offline*). Pendekatan *hands-on* ini memastikan bahwa setiap guru tidak hanya memahami teori, tetapi mampu menyelesaikan seluruh tahapan pembuatan konten interaktif, sehingga kekhawatiran teknis yang ditemukan pada tahap observasi dapat teratasi sepenuhnya.

Cari tahu tentang templat kami

Pilih templat untuk mempelajari selengkapnya



Gambar 5. Pilihan Template Wordwall

Pendekatan *hands-on* ini difokuskan pada penguasaan beragam templat Wordwall agar guru memiliki variasi dalam menciptakan media pembelajaran. Pelatihan secara spesifik menekankan pada dua jenis templat yang memiliki fungsi berbeda namun vital: Permainan Pencocokan (*Match Up*) dan Kuis (*Quiz*). Templat Permainan Pencocokan berfungsi

optimal sebagai media penyampaian materi dan penguatan konsep di awal sesi, di mana guru dapat meminta siswa untuk menyeret dan meletakkan kata kunci di samping definisinya atau mencocokkan gambar dengan labelnya. Sementara itu, templat Kuis digunakan untuk tujuan evaluasi formatif yang cepat dan terukur, dimana siswa menjawab pertanyaan pilihan ganda yang jawabannya dapat diverifikasi seketika. Selain itu, templat lain seperti Roda Acak (*Random Wheel*) dan Benarkan Kalimat (*Unjumble*) juga diperkenalkan. Penguasaan berbagai templat ini memastikan bahwa guru SMK Negeri 5 Barru memiliki bekal yang cukup untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, efektif mengatasi tantangan minimnya keterlibatan aktif siswa.

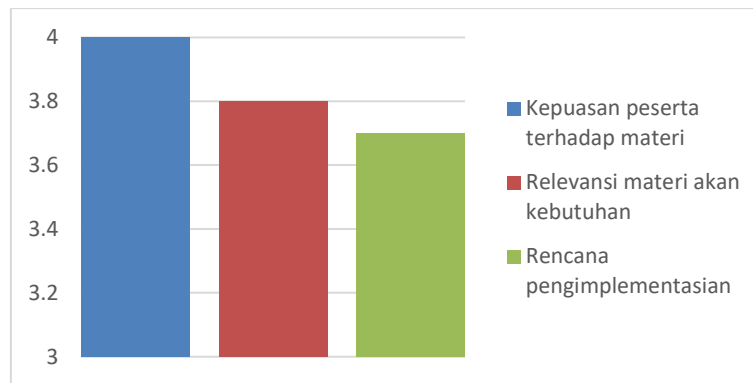


Gambar 6. *Antusiasme Peserta dalam Praktek Langsung*

Setelah peserta berhasil memproduksi media interaktif menggunakan Wordwall, tahapan penting selanjutnya adalah evaluasi komprehensif untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan kegiatan pengabdian secara keseluruhan. Efektivitas program ini dinilai melalui analisis data kuantitatif yang bersumber dari kuesioner akhir (*post-program questionnaire*) yang diisi oleh seluruh peserta pelatihan.

Kuesioner ini secara spesifik dirancang untuk mengidentifikasi tiga indikator utama keberhasilan: (1) Tingkat kepuasan peserta terhadap kualitas dan penyampaian materi *workshop*; (2) Relevansi materi Wordwall dengan kebutuhan profesional dan tantangan pembelajaran yang dihadapi guru; dan (3) Intensi atau niat implementasi pengetahuan serta keterampilan yang telah diperoleh di kelas masing-masing. Instrumen kuesioner menggunakan skala Likert empat opsi untuk menghindari bias pilihan tengah, di mana skor 1 merepresentasikan kategori "Kurang Baik" dan skor 4 mengindikasikan kategori "Sangat Baik." Hasil analisis statistik deskriptif dari kuesioner tersebut disajikan secara detail untuk menunjukkan rata-rata capaian program pada setiap indikator.

Hasil analisis data kuesioner akhir yang disajikan pada Gambar 7 menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini mencapai tingkat efektivitas yang sangat tinggi pada ketiga indikator yang diukur. Secara umum, seluruh indikator menunjukkan skor rata-rata di atas 3,70 dari skala maksimal 4.



Gambar 7. Grafik Hasil Evaluasi

Indikator kepuasan peserta terhadap materi mencapai nilai tertinggi, yaitu rata-rata 4,00. Angka sempurna ini mengindikasikan bahwa seluruh peserta pelatihan merasa sangat puas dengan kualitas penyampaian, kejelasan instruksi, dan dukungan yang diberikan selama *workshop* berlangsung. Selanjutnya, indikator relevansi materi akan kebutuhan juga memperoleh skor yang sangat tinggi, dengan rata-rata 3,80. Skor ini menegaskan bahwa pelatihan Wordwall dianggap sangat relevan dan aplikatif untuk mengatasi tantangan minimnya media interaktif yang dihadapi guru SMK Negeri 5 Barru, sesuai dengan hasil identifikasi kebutuhan di tahap awal. Terakhir, indikator rencana pengimplementasian (niat untuk mengaplikasikan Wordwall di kelas) mencapai skor rata-rata 3,70. Meskipun sedikit lebih rendah dari dua indikator lainnya, skor ini tetap berada pada kategori "Sangat Baik," menunjukkan komitmen kuat dari guru untuk mentransformasi metode pembelajaran mereka pasca-pelatihan, sekaligus mengindikasikan bahwa hambatan teknis psikologis yang muncul pada tahap observasi telah berhasil diatasi melalui pendekatan partisipatif dalam pelatihan.

Secara keseluruhan, hasil program ini menegaskan bahwa pendekatan edukatif dan partisipatif terbukti sangat efektif dalam memfasilitasi partisipasi aktif dan penguasaan konsep oleh para guru. Pelatihan Wordwall tidak hanya sekadar mentransfer pengetahuan teknis, tetapi juga berhasil mengatasi hambatan psikologis guru terhadap adopsi teknologi baru. Melalui pengalaman praktik langsung (*hands-on*), peserta mampu menciptakan media interaktif yang siap pakai, selaras dengan temuan bahwa pembelajaran berbasis *game* efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Dahalan et al., 2024; Roodt & Ryklief, 2022). Keberhasilan nyata dalam mengaplikasikan keterampilan baru ini menjadi katalisator bagi transformasi metode pembelajaran di SMK Negeri 5 Barru. Peningkatan kompetensi ini diharapkan tidak hanya berdampak pada kreasi suasana kelas yang transformatif, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan signifikan pada motivasi serta hasil belajar siswa di era digital, sekaligus memicu terbentuknya kultur inovasi digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah mitra (Triantini et al., 2025).

Kesimpulan

Program pengabdian "Transformasi Kelas SMK 5 Barru: Guru Mahir Media Interaktif Wordwall" sangat efektif dalam mentransfer keterampilan dan memotivasi guru untuk

mengadopsi inovasi pembelajaran digital secara berkelanjutan. Hasil analisis situasi awal menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas TIK yang memadai dengan minimnya adopsi media interaktif oleh guru, di mana sebagian besar masih didominasi metode konvensional. Melalui penerapan pendekatan edukatif dan partisipatif, program ini berhasil mengatasi hambatan teknis dan psikologis guru dalam mengadopsi teknologi baru.

SMK Negeri 5 Barru berperan aktif dalam keseluruhan kegiatan, mulai dari tahap perencanaan, penyediaan fasilitas, penentuan peserta, hingga evaluasi hasil pelatihan. Keterlibatan pihak sekolah dan antusiasme guru menjadi faktor penting keberhasilan program. Selain itu, pihak sekolah berkomitmen untuk melanjutkan penerapan media pembelajaran digital yang telah dihasilkan serta membagikan pengalaman tersebut kepada guru lain di lingkungan sekolah.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diuraikan dalam artikel ini didanai oleh Hibah PNBP dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Kami mengucapkan terima kasih kepada tim dosen dan mahasiswa atas usaha dan kerjasama selama pengabdian. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada SMK 5 Barru yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan program, serta kepada Kepala Sekolah, seluruh guru, dan pihak terkait yang telah berpartisipasi aktif dan mendukung keberhasilan kegiatan ini.

Referensi

- Ajogbeje, O. J. (2023). Enhancing classroom learning outcomes: The power of immediate feedback strategy. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 6(3), 453–465.
- Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and game based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1279–1317.
- Faisal, A. N., Triantini, D., & Rahmah, A. (2024). PKM Workshop Pemanfaatan Geometri Academy: Platform Pembelajaran Interaktif di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 274–278.
- Gresinta, E., & Tukiran, M. (2024). Literature Review: Teacher Innovativeness in Learning in the Digital Era. *International Journal of Social and Management Studies*, 5(3), 9–15.
- Ibrahim, Z., Susanto, A. K., Triantini, D., Zulfikar, M. I., & Sitorus, M. S. (2025). Workshop Penulisan Ilmiah Menggunakan Teknologi AI Dan Ethical Standart Bagi Siswa SMAN 5 Makassar. *TEKIBA: Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 169–191.
- Jennah, R., Surawan, S., & Yusuf, M. (2022). Teacher's Innovation in Class Management to Increase Student Learning Motivation in Pandemic Era. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 3(1), 892–899.
- Juhairiah, J. (2023). Meningkatkan kemampuan guru dalam menetapkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) melalui workshop intern sekolah di SDN karang bayat 01 sumber baru. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 190–200.

- Mardhiyah, A., & Fitrianiingsih, A. A. (2021). Pengabdian kepada Masyarakat dengan Pendekatan Edukatif dan Strategi Kolaboratif Pada Situasi Pandemi Covid-19 di Dusun Krajan, Desa Sumbersekar, Kabupaten Malang. *JRCE (Journal of Research on Community Engagement)*, 2(2), 33–37.
- Muna, A. N., Pasya, A. M. J., & Syaputri, E. E. A. (2024). Pendidikan Media Sosial bagi Anak dengan Pendekatan Partisipatif dan Problem Solving untuk Siswa Sekolah Dasar. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2).
- Nurhasanah, A., Handoyo, E., Widiyatmoko, A., & Rusdarti, R. (2025). Digital-based learning media innovation: Improving motivation and science learning outcomes. *International Journal on Social and Education Sciences*, 7(2), 185–194.
- Roodt, S., & Ryklief, Y. (2022). Using digital game-based learning to improve the academic efficiency of vocational education students. In *Research Anthology on Vocational Education and Preparing Future Workers* (pp. 643–671). IGI Global Scientific Publishing.
- Triantini, D., Rahmah, A., Hamris, H., Prasojo, K., & Firdaus, F. (2025). Penguatan Kompetensi Guru SMK N 5 Barru Dalam Menyusun Perangkat Ajar Dengan Canva Magic AI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 33–38.
- Widhiatama, D. A., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature & Translation*, 7(4).