

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENERAPAN MEDIA AJAR DIGITAL WORDWALL DI SDN BANYUKAMBANG

Vivi Klara Dhistha¹, Nita Ayu Saputri², Venus Sandro Marosgun³,
Dewi Tryanasari⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Madiun

[1viviklara.11@gmail.com](mailto:viviklara.11@gmail.com), [2nitaayu171@gmail.com](mailto:nitaayu171@gmail.com), [3sandrovenus474@gmail.com](mailto:sandrovenus474@gmail.com),
[4dtryanasari@gmail.com](mailto:dtryanasari@gmail.com)

ABSTRACT

Digital technology development requires the education sector to adapt through innovative learning media to enhance effectiveness and student engagement. This community service activity aims to improve teacher competence in utilizing digital teaching media and enhance students' literacy and numeracy skills at SDN Banyukambang, Madiun Regency. The primary issue identified was the underutilization of available digital facilities, such as Smart TVs and LCDs, where teachers still predominantly used conventional lecture methods, resulting in low student learning motivation. The implementation method consisted of three main stages: (1) Observation to identify learning needs and obstacles; (2) Training and Mentoring in creating teaching media using the Canva application and the Wordwall interactive platform ; and (3) Media Implementation directly within the teaching and learning process for grades II and III. The results of the activity showed a significant increase in teachers' pedagogical competence in developing varied and interactive learning media. For students, the application of Wordwall had a positive impact by increasing enthusiasm, motivation, and active participation, which led to improved literacy and numeracy learning outcomes. This activity successfully created synergy between the university and the school in supporting digital-based educational transformation relevant to 21st-century demands.

Keywords: *digital teaching media, numeracy literacy, teacher training, wordwall*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui inovasi media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media ajar digital serta meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN Banyukambang, Kabupaten Madiun. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya pemanfaatan sarana digital (Smart TV dan LCD) yang tersedia, di mana guru masih dominan menggunakan metode ceramah konvensional sehingga motivasi belajar siswa rendah. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahapan utama: (1) Observasi

untuk mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan pembelajaran; (2) Pelatihan dan Pendampingan pembuatan media ajar menggunakan aplikasi Canva dan platform interaktif Wordwall; serta (3) Penerapan Media langsung dalam proses belajar mengajar di kelas II dan III. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi pedagogik guru dalam menyusun media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Bagi siswa, penerapan media Wordwall memberikan dampak positif berupa peningkatan antusiasme, motivasi, dan partisipasi aktif yang berujung pada perbaikan hasil belajar literasi dan numerasi. Kegiatan ini berhasil menciptakan sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis digital yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Kata Kunci: media ajar digital, literasi numerasi, pelatihan guru, wordwall

A. Pendahuluan

Teknologi digital berkembang menembus bidang Pendidikan. Ketrampilan 4C (*Critical Thingking, Creative Thingking, Collaboration, dan Communication*) menjadi pondasi dalam ketrampilan abad-21. Internet menjadi salah satu teknologi yang memberikan kemudahan dimana lingkungan belajar menjadi lebih berbeda karena memberikan banyak informasi dan kemudahan dalam mengaksesnya (Ma'rifatullah dkk., 2020). Literasi digital menjadi salah satu yang hadir sebagai bentuk ketrampilan utama abad-21 yang penting di miliki guru dan siswa. Dalam penerapannya banyak cara mengembangkan literasi digital salah satunya dengan menggunakan media ajar digital. Guru yang belum mengenal media ajar digital berpotensi menjadikan proses

pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini menurunkan motivasi belajar siswa serta menghambat pengembangan literasi dan numerasi. Kurang pemahaman pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan siswa tidak terbiasa berpikir kritis dan memecahkan masalah sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa di bidang literasi dan numerasi untuk diingat penggunaan media digital dalam pendidikan tidak hanya pengganti metode konvesional, melainkan pemaduan teknologi dengan pendidikan yang tepat (Suprapti dkk., 2025).

Sesuai hasil observasi yang terjadi di SDN Banyukambang dimana guru belum menggunakan media ajar dalam proses kegiatan belajar di kelas. Guru masih menggunakan metode belajar ceramah sehingga

siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karena dalam pembelajaran siswa harus bermakna maka dari itu penggunaan digital pembelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbeda dari biasanya yang hanya menggunakan metode konvesional(Hasanah dkk., 2025). Dilihat pada sarana prasarana di sekolah tersebut, sudah memiliki sarana prasarana yang memadai seperti *Smart TV* dan *LCD*. Namun, guru belum menggunakan sarana prasarana tersebut dengan sebaik-baiknya. Peran guru dalam era digital dituntut agar dapat menguasai teknologi lebih baik dari pada siswa karena dalam pembelajaran teknologi menunjang pembelajaran yang berkualitas (Andi Sadiiani dkk., 2023). Hasil capaian belajar siswa terlihat masih banyak siswa di SDN Banyukambang yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada kelas II dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kelas rendah memiliki kemampuan literasi yang masih rendah mengingat mereka masih

dalam tahap transisi bermain dan belajar. Namun, dengan penggunaan media ajar digital *Wordwall* menjadikan pembelajaran menarik bermakna menyesuaikan karakteristik siswa kelas rendah tersebut.

Dalam mengatasi masalah, maka sekolah perlu mengalokasikan sumber daya guru untuk dapat menggunakan prasarana dan teknologi yang tersedia untuk diintegrasikan dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbantuan web *Wordwall*. Penggunaan media ajar yang interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa terutama dalam bidang literasi dan numerasi. Menurut (Ramdhani dkk., 2024) penggunaan media ajar digital dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna sehingga dalam kemampuan dan motivasi literasi siswa meningkat. Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh (Tobing dkk., 2025) pembelajaran berbasis media digital dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa terutama dirancang untuk tujuan pendidikan.

Dalam penerapannya penggunaan media digital bukan hanya sekedar tren melainkan suatu kebutuhan dalam Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang membuat siswa lebih interaktif serta efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran di era digital (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).

B. Metode Penelitian

Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan berbasis praktik langsung yang dirancang meningkatkan kompetensi guru dalam mengoperasikan dan menerapkan media ajar digital pada pembelajaran literasi dan numerasi terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Materi Ekspresiku. Kegiatan awal yang dilakukan adalah melakukan observasi, Kegiatan observasi di SDN Banyukambang dilaksanakan pada tanggal 5 November 2025 pukul 07.00 sebagai tahap awal untuk mengidentifikasi kemampuan dasar siswa. Observasi diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan guru kelas, kemudian dilanjutkan dengan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, kemampuan membaca, menulis,

berhitung, serta penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa mencatat temuan terkait tingkat pemahaman siswa, hambatan yang dialami, dan kebutuhan pembelajaran yang diperlukan. Hasil observasi tersebut kemudian dianalisis dan digunakan sebagai dasar perencanaan serta pelaksanaan program pendampingan literasi dan numerasi. Kegiatan observasi ini diakhiri dengan penyampaian hasil dan rekomendasi kepada pihak sekolah sebagai bahan evaluasi dan tindak lanjut peningkatan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan Pembuatan Media, Selanjutnya pada tanggal 10 November pukul 07.00 Kegiatan pendampingan pembuatan media Canva dan games interaktif berbantuan web Wordwall diawali dengan tahap persiapan, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah serta identifikasi kebutuhan guru terkait pengembangan media pembelajaran digital. Selanjutnya, kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan langsung, di mana peserta diberikan pemahaman dasar mengenai pemanfaatan Canva untuk merancang media ajar PPT yang

menarik, komunikatif, dan sesuai dengan materi pembelajaran. Pada tahap berikutnya, peserta didampingi dalam pembuatan games interaktif menggunakan Wordwall sebagai sarana evaluasi dan penguatan materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Pendampingan dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan fitur, praktik pembuatan, hingga simulasi penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan refleksi bersama untuk menilai hasil media ajar yang telah dibuat, serta diskusi mengenai kendala dan solusi dalam penerapan media digital di kelas. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu mengimplementasikan media ajar digital secara mandiri dan berkelanjutan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya yaitu pada tahap Penerapan Media, Kegiatan penerapan media ajar digital Wordwall kepada siswa diawali dengan tahap persiapan, yaitu perencanaan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum serta pembuatan konten Wordwall interaktif dan menarik. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, siswa diperkenalkan dengan penggunaan

media Wordwall melalui kegiatan pembelajaran di kelas, di mana mereka secara aktif terlibat dalam permainan edukatif, kuis, dan latihan soal berbasis digital. Selama proses pembelajaran, siswa tampak antusias dan lebih termotivasi dalam memahami materi karena penyajian yang variatif dan menyenangkan. Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa serta refleksi kegiatan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Wordwall, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media ajar digital ini mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Mahasiswa KKN-T Kelompok 16 Universitas PGRI Madiun melakukan kegiatan pengembangan media ajar berbasis *Wordwall* yang dirancang berbantuan aplikasi Canva untuk membuat presentasi materi. Media ajar dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran berbasis literasi dan numerasi. Web tersebut dapat menawarkan aktivitas belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk melihat kebutuhan belajar siswa maka guru harus mempertimbangkan karakteristik

siswa karena siswa yang harus relevan dengan kondisi serta kebutuhan siswa (Alyusfitri dkk., 2024). Perancangan dilakukan secara terstruktur, mulai dari pemilihan materi, desain visual, dan penyesuaian tampilan untuk membuatnya mudah digunakan oleh instruktur dan siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penerapan media ajar digital Wordwall di SDN Banyukambang memberikan berbagai hasil yang positif bagi guru maupun siswa. Kegiatan ini berhasil membentuk komunitas literasi berbasis digital yang melibatkan guru kelas II dan III sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari pembuatan media ajar melalui Canva serta pengembangan permainan edukatif interaktif menggunakan Wordwall. Kemampuan guru dalam memanfaatkan sarana digital seperti Smart TV dan LCD juga meningkat signifikan, sehingga mereka dapat menerapkan media ajar digital secara mandiri dalam kegiatan belajar mengajar. Bagi siswa, penerapan

Wordwall memberikan dampak nyata berupa meningkatnya minat belajar, motivasi, serta partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang interaktif membuat siswa lebih fokus dan bersemangat mengikuti kegiatan literasi maupun numerasi. Hal ini turut mendukung peningkatan kemampuan literasi, terutama siswa kelas II sebelumnya masih mengalami kesulitan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, kegiatan ini menghasilkan inovasi media literasi berbasis teknologi berupa presentasi Canva dan game Wordwall yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar kreatif dan variatif di kelas.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara guru dan mahasiswa melalui proses pendampingan intensif, sekaligus memberikan kontribusi terhadap perbaikan kualitas pembelajaran literasi dan numerasi di SDN Banyukambang. Inovasi media digital yang tercipta menjadi langkah penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Adapun Dampak terhadap peserta didik. Yaitu Meningkatkan kreativitas dan motifasi siswa,

Penelitian yang dilakukan oleh Asmara et al. menunjukkan integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi lebih kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. (Asmara dkk., 2023) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat merangsang kreativitas anak usia dini dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Selanjutnya, Meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kristiawati dan Wibawa menunjukkan penggunaan model pembelajaran yang didukung media Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V (Kristiawati & Wibawa, 2023). Penggunaan metode ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus satu ke siklus dua dengan menggunakan tes kognitif. Adapun Dampak untuk pendidik yaitu Meningkatkan kompetensi pedagogik Penelitian oleh Ghufron et al. mencatat bahwa pelatihan dalam penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun soal, tetapi juga meningkatkan pengetahuan mereka terkait integrasi teknologi dalam pembuatan media ajar yang menarik (Ghufron dkk., 2023). Dan mengatasi

dalam kesulitan mengelola kelas. Penelitian oleh Prihatin et al., yang menunjukkan bahwa guru di daerah tertentu mengalami kesulitan dalam mengelola kelas dengan integrasi media digital (Prihatin dkk., 2023). Melalui pelatihan, guru dapat mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang berdampak positif pada keaktifan dan partisipasi siswa didalam kelas.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan penerapan media ajar digital Wordwall di SDN Banyukambang, Kecamatan Wonoasri, Kabupaten Madiun, menghasilkan dampak positif yang nyata bagi peserta didik dan pendidik melalui peningkatan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan, di mana program ini tidak hanya memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dengan elemen interaktif yang menyenangkan, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan teknologi terkini untuk menciptakan kelas yang lebih dinamis dan efektif. Berikut merupakan lampiran dokumentasi kegiatan.



Gambar 1
Observasi dan Koordinasi



Gambar 2
Pelatihan Guru



Gambar 3
Penerapan Wordwall kepada siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan penerapan media ajar digital Wordwall di SDN Banyukambang, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi guru maupun

siswa. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media ajar digital, khususnya Wordwall, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan tidak lagi monoton. Pemanfaatan sarana prasarana sekolah seperti Smart TV dan LCD dapat dioptimalkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Bagi siswa, penerapan Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar, khususnya dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami materi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat kolaborasi antara guru dan mahasiswa, serta mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Achieng, C., Ogola, M., & Muchanje, P. (2024). Development of Digital Literacy Skills among Learners in Public Primary Schools in Homabay County, Kenya. *East African Journal of Education*

- Studies*, 7(1), 293–303.
<https://doi.org/10.37284/eajes.7.1.1774>
- Alyusfitri, R., Nurhizrah Gistituati, & Yerizon. (2024). Needs analysis for the development of interactive multimedia-assisted contextual learning model based on elementary school student characteristics. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 1–11.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip-v13i1.p1-11>
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS* 62, 1, 32–37.
<https://doi.org/10.59562/semnasdiies.v1i1.431>
- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Cacik, S., Widiyanti, I. S. R., & Wulandari, T. S. H. (2023). ADAPTASI TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL GURU SDN 3 WORO REMBANG. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 1(1), 17–26.
<https://doi.org/10.61674/jpkmbi.v1i1.85>
- Evi Yuliza, Putra Bahtera Jaya Bangun, Robinson Sitepu, Elisa Nurnawati, Fitri Maya Puspita, Sisca Octarina, & Indrawati. (2023). PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA WORDWALL BERBASIS LINGKUNGAN PADA GURU-GURU SD. *Jurnal Pepadu*, 4(4), 470–476.
<https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i4.3587>
- Farahani, M., Hallaj Dehghani, A., & Khanzadi, K. (2024). Identifying the Components of Teaching Digital Media Literacy in Primary Schools. *Iranian Journal of Educational Sociology*, 7(3), 123–130.
<https://doi.org/10.61838/kman.ijes.7.3.15>
- Febri Haswan, Ahmad Mualif, Helpi Nopriandi, Nofri Wandi Al-Hafiz, & Aprizal. (2025). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN WORDWALL. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 5(1), 116–123.
https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i1.4234
- Ghufron, S., Nafiah, N., Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Soal Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Wordwall bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 65–74.
<https://doi.org/10.47679/ib.2024657>

- Hasanah, W., Rosmilawati, I., & Juansah, D. E. (2025). *Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital.* 9(2).
- Kristiawati, K., & Wibawa, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Arrange berbantu media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Bejiarum. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 650–656. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.4073>
- Ma'rifatullah, S., Siswanto, M. B. E., Fitriyah, L. A., Diastuti, I. M., & Rodliyah, I. (2020). Workshop Pembelajaran E-Learning di Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 163–167. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v6i2.8386>
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 950–960. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Mursyidi, W., & Aiz, M. (2025). Implementasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital di Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy Bekasi. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.63821/ajpkm.v5i1.436>
- Prihatin, T., Widhanarto, G. P., Haryono, H., Budisantoso, H. T., Formen, A., & Kusumawardani, S. (2023). TRANSFORMASI PENDIDIK: MENGUATKAN KEMAMPUAN MENGAJAR MELALUI DIGITALISASI MEDIA. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 4579. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.17078>
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Ramdhani, L. I., Soeharno, S., Refni, E., Sarifah, I., & Mahdiyah, M. (2024). Meta-Analysis The Effectiveness of Digital Learning Media on Literacy Numeracy: Implications for Education Based Technology. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 41(2), 153–161. <https://doi.org/10.15294/jpp.v41i2.18926>
- Siti Maryani, Tutut Handayani, Ines Tasya Jadidah, Mardiah Astuti, & Muhammad Afandi. (2025). Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall dalam Proses Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 568–580. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4162>
- Suprapti, Suprapti, S., Indarwati, S., Universitas Muria Kudus, Setyowati, E., Universitas Muria Kudus, Santoso, S., Universitas

- Muria Kudus, Shokib Rondli, W., & Universitas Muria Kudus. (2025). Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam Membentuk Karakter Tanggung Jawab Siswa SDN 1 Dimoro. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 72–81.
<https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i1>.
7
- Suryowati, E., & Aini, N. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Wordwall di SDN Jombatan Kesamben. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 590–596.
<https://doi.org/10.53769/jai.v4i2.767>
- Susilowati, N., & Haryono, H. (2025). Digital Literacy on Increasing the Pedagogical Competence for Teachers in Primary School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 42(2), 163–169.
<https://doi.org/10.15294/jpp.v42i2.29451>
- Tobing, F. B., Pinem, I., Daeli, C. V., Ginting, R. A. B., Laia, K. M. W., Sitompul, M., Pasaribu, L. O., Sinaga, G., & Tobing, I. M. B. (2025). *Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. 9.