



**PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN MEDIA AJAR INTERAKTIF *WORDWALL* BERBASIS LITERASI NUMERASI DI SDN 105290 DESA KOLAM, KEC. PERCUT SEI TUAN, KAB. DELI SERDANG**

Oleh

Rika<sup>1</sup>, Juli Rachmadani<sup>2</sup>, Ade Aini Nuran<sup>3</sup>, Ariatna<sup>4</sup>, Arnita<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> English Department/Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

E-mail: [rikajulia78@gmail.com](mailto:rikajulia78@gmail.com)

**Article History:**

Received: 15-08-2024

Revised: 08-09-2024

Accepted: 20-09-2024

**Keywords:**

Wordwall, Media Ajar,  
Pembelajaran Interaktif

**Abstract:** Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai sarana pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan bagian dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang digagas oleh tim dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan. Kegiatan ini diadakan di sekolah mitra, yakni SDN 105290, Desa Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan mengenai penggunaan Wordwall dalam merancang media pembelajaran interaktif, sehingga dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Pelatihan ini mengadopsi metode ceramah dan praktik langsung. Materi teori mengenai aplikasi Wordwall dipaparkan oleh pemateri melalui presentasi slide, kemudian peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung dengan mengikuti langkah-langkah teknis penggunaan Wordwall secara rinci. Wordwall, sebagai sebuah aplikasi edukasi, diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran. Literasi numerasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam era modern, mengingat hampir semua aspek kehidupan memerlukan kemampuan ini. Siswa yang menguasai literasi dan numerasi memiliki keunggulan dalam memahami pelajaran serta menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu, kedua keterampilan dasar ini menjadi prioritas utama yang harus dikuasai, terutama oleh anak-anak usia sekolah. Situasi ini menuntut para guru untuk memiliki kompetensi dalam menyusun bahan ajar berbasis literasi numerasi. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah para guru dapat memahami inovasi terbaru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dan mampu mengaplikasikan Wordwall untuk merancang media ajar yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Dampak positif yang diantisipasi adalah terjalannya kolaborasi yang erat



*antara tim pengabdian dan guru-guru di SDN 105290, guna meningkatkan kualitas pendidikan di Desa Kolam. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat mendorong para guru menjadi lebih kompeten, kreatif, dan inovatif dalam mengajar..*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu cepat memaksa para pendidik untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Terutama dalam memanfaatkan serta mengoptimalkan platform digital sebagai alat untuk memperkaya pengetahuan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Saat ini, proses perancangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih sederhana dan efisien melalui penggunaan aplikasi digital (Mu'ah, Suyanto, Romadhona, Hidayati, & Askhar, 2020).

Penggunaan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran merupakan strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Aplikasi digital telah menjadi bagian yang tidak asing bagi para siswa, karena sebagian besar dari mereka sudah terbiasa menggunakan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, agar siswa tidak menggunakan aplikasi tersebut tanpa tujuan yang jelas, penting untuk mengenalkan mereka pada aplikasi yang berfungsi sebagai media pendidikan (Ningrum, 2021). Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan interaktivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Pada masa kini, terdapat berbagai media pembelajaran berbasis aplikasi digital yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif. Salah satu bentuk media pembelajaran digital interaktif adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah platform permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran melalui kombinasi audio-visual yang mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka (Pradani, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Maghfiroh (2018), yang menyatakan bahwa media *Wordwall* dapat memperkuat interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran. *Wordwall* juga dikenal sebagai aplikasi digital yang bisa difungsikan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi ini memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah akses gratis yang hanya memerlukan pendaftaran melalui alamat email, serta memungkinkan pengguna memilih berbagai template yang tersedia.

Penguasaan literasi numerasi, yang meliputi pengetahuan dan keterampilan terkait pemahaman angka, simbol, serta interpretasi informasi kuantitatif seperti grafik, tabel, dan diagram, merupakan kompetensi yang sangat krusial bagi generasi masa kini. Dengan literasi numerasi yang mumpuni, siswa dapat dengan efisien menerapkan pengetahuan matematis mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari. Penguatan literasi numerasi di jenjang sekolah dasar dapat dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan, mulai dari tingkat pemerintahan daerah, institusi pendidikan, hingga kelas. Literasi numerasi ini dapat diperkaya melalui kebiasaan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran serta pengembangan di kegiatan



ekstrakurikuler. Ruang lingkup literasi numerasi tidak terbatas pada mata pelajaran matematika, tetapi juga memiliki hubungan erat dengan literasi lain, seperti literasi budaya atau kewarganegaraan.

Penerapan pembelajaran berbasis literasi numerasi sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi numerasi sehingga mereka dapat berpikir secara logis. Literasi mencakup keahlian bahasa yang melibatkan keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis, serta kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, numerasi adalah keterampilan untuk menerapkan konsep angka dan operasi hitung dalam konteks kehidupan nyata serta memahami informasi kuantitatif yang ada di sekitar kita. Kecakapan ini tercermin dalam kenyamanan dalam menggunakan angka dan kemampuan mengaplikasikan konsep matematika dengan cerdas. Namun, masih terdapat miskonsepsi dalam pembelajaran literasi numerasi di sekolah yang masih terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika. Hal ini perlu dikoreksi, karena pada dasarnya keterampilan literasi numerasi tidak terbatas pada kedua mata pelajaran tersebut, melainkan mencakup seluruh mata pelajaran yang dipelajari. Keterampilan ini bersifat menyeluruh dan harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dalam proses pembelajarannya.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 105290 terletak di Desa Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Operasional sekolah ini berada di bawah pengelolaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dengan pimpinan oleh Kepala Sekolah Ibu Syasiah, S.Pd. Di institusi ini, terdapat 15 tenaga pengajar, yang terdiri dari 10 guru berstatus PNS dan 5 guru honorer, serta satu tenaga kependidikan sebagai operator sekolah. SDN 105290 memiliki total 144 siswa yang tersebar di enam kelas. Program literasi dan numerasi diterapkan di kelas 3 yang berjumlah 23 siswa dan kelas 4 dengan 28 siswa.

Program PKM ini berencana melaksanakan kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi untuk para guru di SDN 105290 sehingga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media ajar digital. Hasil dari pelatihan ini diharapkan dapat menjadi solusi guru dalam menerapkan pembelajaran literasi numerasi, khususnya dalam membuat media ajar interaktif. Terlebih, manfaat yang diperoleh guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini adalah meningkatnya kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi selama proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang dilakukan guru lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa yang lebih tertarik pada teknologi.

Di SDN 105290 Desa Kolam, telah teridentifikasi empat isu utama yang dihadapi oleh para guru. Inti dari permasalahan ini berakar pada keterbatasan mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang berbasis literasi numerasi. Untuk mengatasi tantangan tersebut, solusi yang ditawarkan melalui program PKM ini adalah memberikan pelatihan kepada para guru agar mampu menggunakan media ajar interaktif *Wordwall* yang berbasis literasi numerasi. *Wordwall* sendiri merupakan aplikasi permainan edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran, di mana materi pelajaran disajikan dengan kombinasi audio-visual yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Pradani, 2022). Hal ini sejalan dengan temuan Maghfiroh (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat memperkuat interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga dianggap sebagai platform digital yang fleksibel, yang dapat digunakan baik sebagai alat pembelajaran



maupun evaluasi (Sari & Yarza, 2021). Literasi numerasi, yang mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam memahami angka, simbol, serta menganalisis informasi kuantitatif seperti grafik, tabel, dan diagram, merupakan kompetensi yang sangat krusial bagi generasi masa kini. Dengan literasi numerasi yang kuat, siswa mampu mengaplikasikan konsep-konsep matematika dalam situasi kehidupan nyata.

Adapun secara rinci, setelah pelaksanaan program PKM ini tujuan-tujuan berikut dapat dicapai. Tujuan-tujuan tersebut adalah,

- (1) Para guru di sekolah mitra mengenal media pembelajaran interaktif *Wordwall* sebagai tools yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran,
- (2) Para guru di sekolah mitra dapat membuat media ajar interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi sesuai materi ajar yang dibawakan,
- (3) Para guru di sekoah mitra dapat membuat media pembelajaran interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi yang dibagikan di media sosial,
- (4) Terbentuknya kelompok diskusi guru SDN 105290 telah memiliki keterampilan membuat media ajar interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi,
- (5) Kompetensi guru di SDN 105290 Desa Kolam dalam menggunakan teknologi meningkat.

## METODE

### Waktu, Tempat Kegiatan, dan Waktu Efektif Kegiatan

Kegiatan kemitraan masyarakat pelatihan dan pendampingan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi bagi guru-guru di SDN 105290 Desa Kolam akan dilaksanakan selama 9 (delapan) bulan yang berlokasi di jalan M. Yacob Lubis, Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang.

Kegiatan PkM ini secara efektif akan berlangsung lebih kurang dua bulan. Pelaksanaan pelatihan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi dilakukan dua hari yaitu hari pertama meliputi kegiatan pemberian teori tentang media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi dan membuat media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi; hari kedua dilakukan workshop mendesain media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi dengan berbagai materi ajar yang akan dikembangkan. Selanjutnya, akan diberikan kesempatan pada para guru di SDN 105290 untuk melakukan kegiatan mandiri selama dua bulan untuk mendesain media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi. Untuk selanjutnya, dilaksanakan evaluasi terhadap produk media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi yang telah didesain para guru di SDN 105290 di Desa Kolam.

Selanjutnya, metode yang diterapkan dalam program PkM ini adalah metode ceramah, demonstrasi, dan workshop. Metode ceramah digunakan dalam memaparkan pengenalan dasar dan konsep-konsep penting dalam pembuatan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi. Pada metode ini nanti akan diberikan materi-materi dan langkah-langkah pengembangan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi secara mendasar, padat dan mudah dipahami. Sementara itu, metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah pengoperasian *Wordwall* yang diikuti dengan pembuatan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi. Demonstrasi dilakukan langsung di SDN 105290 Desa Kolam sehingga para guru langsung dapat melakukannya dengan aplikasi *Wordwall*



yang telah di download. Selanjutnya, workshop dilaksanakan dengan cara memberikan tugas mandiri kepada para guru untuk bekerja mandiri dan mempraktikkan langsung perancangan media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi. Para guru bekerja mandiri mendesain sebuah media interaktif *Wordwall* berbasis literasi numerasi yang tentu saja didampingi oleh para instruktur.

Mekanisme pelaksanaan program PkM ini dilakukan dengan tahapan perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan. Berikut akan diuraikan tahapan-tahapan yang akan dilakukan tersebut.

a. Perencanaan

Pada fase perencanaan ini, dilakukan rapat bersama mitra untuk menyusun jadwal serta menyusun program persiapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Tim pelaksana akan menguraikan tujuan serta prosedur program yang akan dilaksanakan, mulai dari tahap awal hingga penyelesaian kegiatan. Setelah itu, akan diadakan sosialisasi program dengan mengundang kepala sekolah dan seluruh tenaga pendidik di sekolah mitra. Dalam pertemuan tersebut, akan dibahas secara mendetail mengenai mekanisme pelatihan yang akan diterapkan.

b. Tindakan

Pada fase ini, program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diimplementasikan dengan memberikan pengantar mengenai konsep media pembelajaran interaktif serta pembelajaran berbasis literasi numerasi. Teori tentang media pembelajaran interaktif dan literasi numerasi disampaikan kepada para pendidik melalui pemaparan. Setelah pemaparan, dilaksanakan diskusi untuk membahas materi yang telah disampaikan. Langkah selanjutnya melibatkan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif serta pembelajaran berbasis literasi numerasi. Para guru di SDN 105290 dilatih untuk memahami pentingnya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran interaktif dan literasi numerasi. Selain itu, demonstrasi tentang cara merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif serta literasi numerasi juga dilakukan.

Tahapan selanjutnya, para guru diharuskan membuat media pembelajaran interaktif dan pembelajaran berbasis literasi numerasi. Pada tahapan ini para guru didampingi oleh tim pelaksana.

c. Evaluasi

Pada fase pengembangan produk media pembelajaran interaktif yang berlandaskan literasi numerasi, yang telah diproduksi oleh para pendidik di sekolah mitra, produk tersebut akan menjalani proses tinjauan atau evaluasi oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Tim tersebut akan memberikan umpan balik dan rekomendasi untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, akan diberikan masukan kepada para guru mengenai produk yang telah mereka ciptakan jika terdapat kekurangan, kendala, atau tantangan dalam merancang media ajar interaktif berbasis literasi numerasi menggunakan *Wordwall*. Penilaian terhadap produk media ajar interaktif berbasis literasi numerasi serta kemampuan guru-guru di SDN 105290 dalam merancang media ajar tersebut, serta evaluasi kualitasnya, akan diukur berdasarkan peningkatan keterampilan dan kreativitas yang terlihat di sekolah mitra.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Merujuk pada rencana yang telah disusun oleh tim pengabdian masyarakat, kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan program ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan oleh tim pelaksana. Pada tahap persiapan, tim pelaksana mengadakan pertemuan dengan pihak sekolah, mengingat bahwa kegiatan ini akan melibatkan para guru di SDN 105290 Desa Kolam. Tujuan dari tahap persiapan adalah untuk membahas materi yang akan disampaikan, menentukan jumlah peserta yang terlibat, serta menyusun jadwal dan mekanisme pelaksanaan kegiatan.

Sebagai hasil dari diskusi yang dilakukan selama tahap persiapan, diputuskan bahwa materi terkait literasi numerasi akan disampaikan mulai awal Juni. Para peserta diminta untuk mempersiapkan segala keperluan pelatihan, termasuk komputer atau laptop, mikrofon, serta koneksi internet dengan kecepatan minimum 1 Mbps.

Adapun materi yang akan diberikan pada kegiatan pelatihan ini antara lain meliputi materi: Pembelajaran Literasi Numerasi dan Pemanfaatan Media Interaktif *Wordwall*.

Penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh pada tahun 2018 mengungkapkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpotensi meningkatkan interaksi siswa dalam kegiatan belajar. Media *Wordwall* memiliki kemampuan untuk diterima oleh berbagai kelompok, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih mudah dipahami. Berdasarkan kesepakatan antara tim pelaksana dan pihak-pihak terkait, pelaksanaan pelatihan telah dijadwalkan pada hari Kamis dan Jumat, yaitu tanggal 6-7 Juni 2024. Pada sesi tersebut, peserta diberi waktu satu hari untuk menyusun bahan ajar sederhana menggunakan media *Wordwall*.

Pada hari Kamis, 6 Juni 2024, acara dimulai pada pukul 09.00 dengan sesi pembukaan dan sambutan dari tim penyelenggara serta pihak sekolah. Setelah sambutan, peserta diminta untuk membentuk kelompok sebagai persiapan untuk kegiatan permainan yang bertujuan melatih kekompakan. Usai permainan, acara berlanjut dengan penyampaian materi tentang pembuatan media ajar *Wordwall* serta pelatihan terarah kepada peserta hingga pukul 10.00. Dalam sesi materi ini, narasumber juga menyajikan contoh media ajar *Wordwall* yang berfokus pada literasi numerasi.

Tahapan dalam pembuatan media ajar *Wordwall* terdiri dari: memilih *template* yang akan digunakan, pemilihan jenis kuis yang akan dipakai, dan memasukkan materi ajar ke dalam *template*.



Gambar 1. Penyampaian Materi Perancangan  
*Wordwal*



Materi berikutnya akan diberikan pada hari setelahnya, yaitu Jumat, 7 Juni 2024. Topik yang akan dibahas adalah mengenai literasi numerasi. Dalam sesi ini, akan diperkenalkan konsep dasar literasi numerasi. Selama sekitar satu jam, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai penerapan literasi numerasi di tingkat sekolah dasar.

Berikut dokumentasi beberapa luaran yang berhasil dibuat oleh peserta, yaitu hasil media ajar *Wordwall* karya para peserta.



**Gambar 2. Contoh *Wordwall* yang Dibuat Peserta**

HASIL KARYA PESERTA PELATIHAN			
NO	NAMA	KELAS	KARYA
1	Darmawati Silitonga		<a href="https://wordwall.net/resource/74410733">https://wordwall.net/resource/74410733</a>
2	Mega Hairani	III	<a href="https://wordwall.net/play/74409/172/322">https://wordwall.net/play/74409/172/322</a>
3	Erlinawati		<a href="https://wordwall.net/play/74376/429/364">https://wordwall.net/play/74376/429/364</a>
4	Yuliana	II	<a href="https://wordwall.net/play/74408/783/885">https://wordwall.net/play/74408/783/885</a>
5	Pipin Tri Kayanti	II	<a href="https://wordwall.net/play/74409/035/584">https://wordwall.net/play/74409/035/584</a>
6	Rizki Khairani	V	<a href="https://wordwall.net/play/74385/334/750">https://wordwall.net/play/74385/334/750</a>
7	Lia Lestari		<a href="https://wordwall.net/play/74389/920/662">https://wordwall.net/play/74389/920/662</a>
8	Haita Sovia Sitindaon	VI	<a href="https://wordwall.net/play/74411/178/457">https://wordwall.net/play/74411/178/457</a>
9	Eka Novita	IV	<a href="https://wordwall.net/play/74388/272/964">https://wordwall.net/play/74388/272/964</a>
10	Wan Andrianti		<a href="https://wordwall.net/play/74365/388/109">https://wordwall.net/play/74365/388/109</a>
11	Sofiyani		<a href="https://wordwall.net/resource/74364971">https://wordwall.net/resource/74364971</a>
12	Ihda Rahmi Lubis		<a href="https://wordwall.net/play/74404/985/522">https://wordwall.net/play/74404/985/522</a>

**Gambar 3. *Link* karya peserta**

Setelah pelaksanaan kegiatan, peserta diminta untuk menyampaikan testimoni mengenai pelatihan yang telah dilaksanakan. Testimoni tersebut direkam dalam format video. Para peserta mengungkapkan bahwa mereka merasa pelatihan tersebut sangat berguna dan berharap agar kegiatan serupa dapat diadakan kembali di sekolah mereka.

### KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan (Unimed) di SDN 105290 Desa



Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang terkait pendampingan dan pelatihan terhadap guru-guru dalam pembuatan materi ajar menggunakan *Wordwall* berbasis literasi dan numerasi. Mitra pengabdian merasakan kebermanfaatannya kegiatan dengan memfasilitasi semua kegiatan dengan baik.

Kegiatan pertama adalah kegiatan bimbingan pengoperasian *Wordwall* kepada guru-guru SDN 105290 Desa Kolam, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang oleh narasumber. Peserta kegiatan berjumlah sekitar 20 guru yang aktif mengajar di sekolah SDN 105290 Desa Kolam. Berkaitan dengan pengoperasian *Wordwall*, semua peserta terlihat aktif secara berkelompok maupun individu dalam mempraktekkan pembuatan materi ajar *Wordwall* seperti yang sudah diperlihatkan oleh narasumber.

Kegiatan kedua adalah pembuatan media ajar *Wordwall* berbasis literasi numerasi berdasarkan kreatifitas dan beberapa mata pelajaran yang dipegang oleh guru-guru. Tim dosen terdiri dari dosen Prodi Matematika dan mahasiswa beserta narasumber memilih 3 karya sebagai *best practices* untuk kemudian diberikan hadiah kepada 3 guru dengan karya yang dipilih. Tahap selanjutnya yaitu salah satu *best practice* mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Kegiatan ketiga adalah penyampaian materi literasi numerasi oleh narasumber, dan diikuti oleh sesi tanya jawab oleh guru dan narasumber.

## SARAN

Saran yang diberikan oleh tim pengabdian agar penggunaan media ajar *Wordwall* berbasis literasi numerasi ini tetap berkelanjutan. Guru-guru di SDN 105290 Desa Kolam dapat mengembangkan media ajar agar keterlibatan siswa di kelas akan meningkat. Kegiatan ini dapat diperluas dan diperdalam dengan jumlah media ajar yang lebih menarik dan dengan materi yang variasi. Dengan banyaknya *templates* media ajar di *Wordwall* dapat membuat guru bisa membuat media ajar yang interaktif dan bervariasi.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Abidin, dkk. 2017. Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara
- [2] Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika, 4(3)
- [3] Darcey, L., Conder, S., 2013, Learning Android Application Programming for the Kindle Fire, Addison-Wesley, USA
- [4] Fatima, W. Q., Khairunisa, L., Priatna, D. C., & Prihatminingtyas, B. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum. Seminar Nasional Sistem Informasi
- [5] Herlina Pusparani. Tahun 2020. "Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon". Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara P-ISSN: 2656-3223, E-ISSN: 2746-5675 Volume 2 Nomor 2.
- [6] Irsyadi, & Annas, K. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. JATI, 9(September), 78-92



- [7] Jumaisyaroh, T., Napitupulu, E. E., & Hasratuddin, H. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan kemandirian belajar siswa smp melalui pembelajaran berbasis masalah. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(2), 157–189.
- [8] Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100
- [9] Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati, 2016. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran berbasis Multimedia”. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, ISSN: 2302-7339 Vol. 13 No. 1.
- [10] Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–8



THIS PAGE IS INTENTIONALLY LEFT BLANK