GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Vol. 09, No. 01, April 2025
ISSN 2598-6147 (Cetak)
ISSN 2598-6155 (Online)

MEMBANGUN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN DIGITAL MENGGUNAKAN *PLATFORM* GAMIFIKASI MENGGUNAKAN *WORLDWALL* DAN *KAHOOT*

Syarifah Putri Agustini Alkadri[1], Muhammad Dwi Ramadhianto[2]
[1,2] Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pontianak Jalan. A.Yani No.111,Pontianak, Kalimantan Barat.
[1]e-mail agustini.putri@unmuhpnk.ac.id

Abstrak

Pembelajaran di SMP Muhammadiyah 2 Pontianak menghadapi tantangan berupa minimnya pemanfaatan teknologi, materi yang monoton, dan rendahnya partisipasi siswa. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan *game* edukasi berbasis *platform* gamifikasi seperti *kahoot* dan *wordwall* yang bertujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah *community development* melalui lima tahap: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, refleksi, serta persiapan luaran. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman guru sebesar 75% dan menghasilkan media pembelajaran sebagai luaran. Penggunaan *game* edukasi terbukti efektif dalam menciptakan ekosistem belajar yang kreatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, gamifikasi, wordwall, kahoot.

Abstract

Learning at SMP Muhammadiyah 2 Pontianak faces challenges such as a lack of technology utilization, monotonous materials, and low student participation. The solution is using educational games based on gamification platforms such as Kahoot and Wordwall, which aim to increase teachers' creativity and digital skills in developing interactive learning media. The method used is community development, which is done through five stages: planning, action, observation and evaluation, reflection, and preparation of results. The results showed a 75% increase in teachers' understanding and produced learning media as output. The use of educational games proved effective in creating a creative and fun learning ecosystem.

Keywords: *learning media, gamification, wordwall, kahoot.*

PENDAHULUAN

Pilar penting dalam pembangunan suatu negara adalah melalui Pendidikan dimana hal ini merupakan salah satu aspek pembangunan yang sekaligus merupakan syarat mutlak untuk mewujudkan pembangunan nasional ataupun daerah yang memantik pembangunan di sektor lainnya (Suryana, 2020). Guru berperan penting dalam memberikan pengalaman efektif dan menyenangkan kepada siswa terutama di SMP Muhammadiyah 2. Hasil wawancara dengan kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 2 Pontianak menunjukkan terdapat beberapa kendala dalam upaya

penerapan metode tersebut, diantaranya keterbatasan jumlah guru dan beban mengajar yang banyak menyebabkan penyampaian materi kurang optimal, terbatasnya materi yang berkualitas dan menarik serta pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah sehingga menurunkan minat dan partisipasi siswa.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan menerapkan pembelajaran gamifikasi. Pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) merupakan salah satu peluang yang telah banyak diterapkan dalam pendidikan di berbagai disiplin ilmu (Budiyono et al., 2023). Gamifikasi adalah penerapan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti pembelajaran dengan menggunakan elemen permainan seperti tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Mulyani, 2023).

Salah satu *platform* gamifikasi yang banyak digunakan adalah *Worldwall* dan *Kahoot*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbentuk *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru, sumber belajar untuk siswa atau alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk siswa (Rosdiani et al., 2021). Kelebihan aplikasi *worldwall* adalah tersedianya fitur *game* atau kuis yang dapat diatur sesuai kebutuhan siswa sehingga dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa (Fadhillah, 2022). *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, menjodohkan, memasangkan kata, anagram, acak kata, dan lainnya (Khoriyah & Muhid, 2022; Waluyo Hadi et al., 2024). *Platform* lainnya yaitu *Kahoot* menyediakan kuis interaktif yang dapat diakses langsung oleh siswa sehingga dapat menciptakan suasana yang meriah dan menyenangkan di kelas (Hartanti, 2019; Sholihah et al., 2023). Menurut (Putra & Afrilia, 2020) *kahoot* dapat menciptakan kreativitas dan inovasi guru dalam penggunaan media pendidikan. Guru dapat merancang kuis yang menarik secara visual dan memberikan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022) selain itu penggunaan *kahoot* juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerja sama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar (Chaiyo & Nokham, 2017). *Kahoot* memiliki

alokasi batas waktu pada soal yang ditampilkan sehingga siswa terlatih berpikir secara cepat, tepat dan mandiri(Lisa Ranti Mardiyanti et al., 2023).

Oleh karena itu dibutuhkan pelatihan *game* edukasi menggunakan *platform Wordwall* dan *Kahoot* untuk membekali guru keterampilan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan digital guru melalui *platform* gamifikasi seperti *worldwall* dan *kahoot* sebagai media pembelajaran sehingga dapat menimbulkan kemandirian dan semangat siswa untuk belajar baik di kelas atau di luar kelas. Melalui pelatihan diharapkan dapat menciptakan model pembelajaran berbasis digital yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berkesinambungan di SMP Muhammadiyah 2 Pontianak.

METODE

Metode pengabdian yang digunakan adalah pendekatan *community development*, yang menekankan partisipasi aktif masyarakat dalam proses identifikasi masalah, perencanaan, dan pelaksanaan program pembangunan (Yamin, 2023). Pendekatan ini merupakan respon terhadap keterbatasan model pembangunan tradisional, yang bertujuan untuk mengatasi kemiskinan, kelestarian lingkungan, dan isu-isu sosial yang mempengaruhi Masyarakat (Fauzan, 2024) Metode ini merupakan metode pendekatan berorientasi pada masyarakat baik dalam penelitian masyarakat, pendidikan masyarakat dan pengorganisasian Masyarakat. Mekanisme pelaksanaan kegiatan terdiri dari 4 langkah yang terdiri dari yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) implementasi dan evaluasi, 4) refleksi, yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

Gambar 1 Tahapan PKM

Tahapan perencanaan terdiri dari pembekalan tim pelaksana PKM dimana tim menyampaikan tujuan, sasaran, dan teknis kegiatan. Berikutnya dilakukan sosialisasi program PKM kepada mitra (khalayak sasaran) yaitu SMP Muhammadiyah 2 Pontianak dengan mengidentifikasi kebutuhan mitra serta melakukan perluasan kerja sama kepesertaan kepada guru di lingkungan perguruan Muhammadiyah wilayah Kota Baru. Pengabdian ini melibatkan peserta tambahan yang termasuk ke dalam jejaring sekolah dalam Majelis Dikdasmen (Pendidikan Dasar dan Menengah) PDM Kota Pontianak yang terdiri dari 6 sekolah yaitu SD Muhammadiyah 1 Pontianak, SD Muhammadiyah 3 Pontianak, SMP Muhammadiyah 2, SMP Muhammadiyah 3, SMA Muhammadiyah 2 Pontianak, SMK Muhammadiyah 2 Pontianak sejumlah 35 orang.

Berdasarkan analisis kebutuhan dilakukan penyusunan program pelatihan dan agenda kegiatan yang dilengkapi dengan pengurusan administrasi, daftar hadir, modul pelatihan, persiapan tempat dan perlengkapan pengabdian. Mitra berkontribusi menyediakan tempat dan peralatan selama pengabdian berlangsung. Mitra juga membantu dalam dokumentasi dengan melibatkan media massa sekolah untuk meliput berlangsungnya proses pelatihan.

Tahapan berikutnya yaitu tindakan yang terbagi menjadi 5 sesi yaitu: 1) pengenalan platform gamifikasi yaitu *worldwall* dan *kahoot*, 2) praktik *game*

edukasi *wordwall*, 3) praktik *kahoot* untuk kuis interaktif, 4) pendampingan dan penugasan *game* edukasi, 5) presentasi *game* edukasi peserta. Setiap sesi akan dipandu oleh pemateri dan diasistensi oleh mahasiswa. Peserta juga dibekali modul berisi tutorial *platform* gamifikasi untuk memudahkan proses pelatihan dan penguatan pengetahuan pasca pelatihan.

Tahapan selanjutnya adalah observasi dan evaluasi dimana dilakukan pengamatan dan pendampingan oleh asisten mahasiswa untuk menunjang kelancaran selama sesi praktik *game* edukasi berlangsung. Instrumen yang digunakan adalah catatan lapangan mengenai kendala serta kelemahan selama kegiatan berlangsung serta angket kuesioner yang diberikan kepada peserta untuk mengetahui tingkat penerimaan peserta terhadap pengabdian yang telah dilakukan. Pengukuran keberhasilan program ditandai dengan peningkatan pengetahuan peserta dengan rerata 80% melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan melalui *google form* dan persentase kepuasan peserta diatas 80%.

Tahapan terakhir yaitu Refleksi dimana dilakukan upaya tindak lanjut pasca 1 bulan kegiatan. Tim pelaksana akan memantau ketercapaian dan keberhasilan program. Indikator keberhasilan pengabdian adalah jumlah luaran produk *game* edukasi diatas 50% yang dihasilkan peserta selama pelatihan. Perbaikan program dan pendampingan tambahan dapat diberikan apabila hasil evaluasi kurang memuaskan.

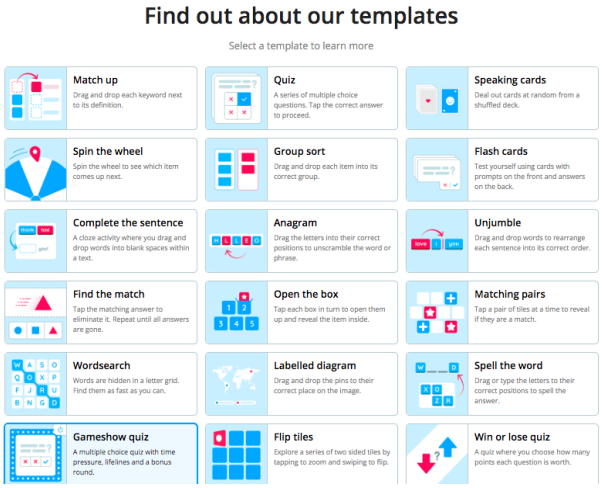
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan diawali dengan registrasi peserta, pemberian kata sambutan dan penyerahan plakat penghargaan sebagai bentuk apresiasi kepada perwakilan sekolah yang terlihat pada gambar 2 dan 3 berikut.

Gambar 2 Pemberian Kata Sambutan

Gambar 3 Penyerahan Plakat Penghargaan Kepada Kepala Sekolah

Materi pertama dan kedua disampaikan oleh narasumber Syarifah Putri Agustini Alkadri S.T.,M.Kom dan Ramlah M.Pd berisi pemanfaatan *platform* digital gamifikasi menggunakan *worldwall* dan *kahoot*. *Platform worldwall* menyediakan 18 *template* gratis yang dapat digunakan guru untuk membuat permainan edukasi, selain itu terdapat fitur untuk mengevaluasi dan memberikan *feedback* terhadap jawaban siswa terlihat pada gambar 4. Melalui fitur cetak (*printable*), aplikasi *worldwall* mempermudah pengajar dalam memanfaatkan materi pembelajaran seperti teka-teki, kuis dan simulasi pembelajaran bahkan dalam kondisi tanpa koneksi internet. Hal ini menjadi keunggulan *worldwall* sehingga dapat diterapkan lebih adaptif di lingkungan yang memiliki keterbatasan internet.



Gambar 4 Template Kuis *Worldwall*

Terdapat perbedaan signifikan antara *worldwall* dan *kahoot* dari segi fitur, pendekatan pembelajaran, dan fleksibilitas penggunaannya. *Kahoot* berfokus mendorong keterlibatan siswa untuk berkompetisi secara aktif baik secara luring atau daring (Prasetiani & Sukirman, 2024). *Kahoot* bersifat *real-time* sehingga penggunaannya lebih optimal pada konektivitas internet. Pertanyaan disajikan secara simultan di layar *projector* kemudian peserta akan diarahkan untuk menjawab melalui simbol yang mewakili alternatif jawaban pada perangkat *smartphone* masing-masing seperti terlihat pada gambar 5. Keunggulan *kahoot* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan kompetitif (Sururoh, 2020).

Gambar 5 Tampilan Kuis pada *Kahoot*

Gambar 6 Paparan Materi *Worldwall* dan *Kahoot* oleh Narasumber

Pada sesi berikutnya adalah praktik pembuatan *game* edukasi menggunakan *worldwall* dan *kahoot*, pada bagian ini disampaikan langkah pembuatan *game* edukasi *worldwall* dan *kahoot,* mulai dari registrasi pengguna kemudian membuat konten soal memanfaatkan AI (*Artificial Intelligence*) yaitu *Chat GPT* dengan menggunakan *prompt* yang tepat hingga membuat pengaturan soal agar dapat diikuti secara interaktif di kelas. Peserta kemudian diminta untuk membuat *project game* edukasi berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Selama pelaksanaan peserta didampingi oleh asisten mahasiswa.

Sesi berikutnya yaitu presentasi *project* dari perwakilan guru untuk *project worldwall* dan *kahoot* seperti yang terlihat pada gambar 7. Setelah sesi presentasi selanjutnya akan dilakukan evaluasi kegiatan pelatihan dengan pemberian angket kuesioner kepuasan kepada peserta, untuk mengetahui tingkat kepuasan dan kendala selama pelatihan berlangsung. Catatan lapangan terkait kendala akan menjadi perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Gambar 7 Presentasi *Project* dari Peserta Pelatihan

Evaluasi dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada seluruh peserta. Target keberhasilan kegiatan dilihat dari 3

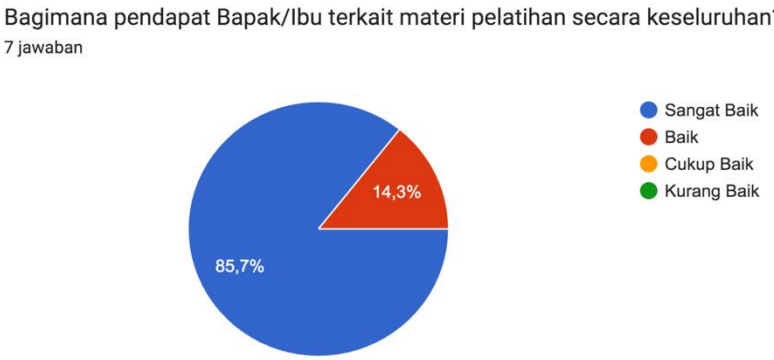
indikator yaitu 1). ketercapaian jumlah peserta pelatihan, 2). peningkatan pengetahuan peserta, 3). jumlah hasil media gamifikasi yang dihasilkan peserta. Jumlah keikutsertaan peserta sesuai dengan target pelaksanaan yaitu 35 peserta sehingga target ketercapaian peserta adalah 100%. Kemudian untuk mengukur ketercapaian peningkatan pemahaman peserta dilakukan dengan menghitung nilai rerata skor *pre-test* dan *post-test* yang telah diisikan menggunakan *google form* dimana rangkuman terlihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Paramater	**Minimum**		**Mean**		**Maksimum**	
	Pre-test	***Post-test***	***Pre-test***	***Post-test***	***Pre-test***	***Post-test***
Gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan *World Wall*	30	70	70	80	80	100
Kahoot sebagai pembelajaran interaktif	25	70	70	80	70	100

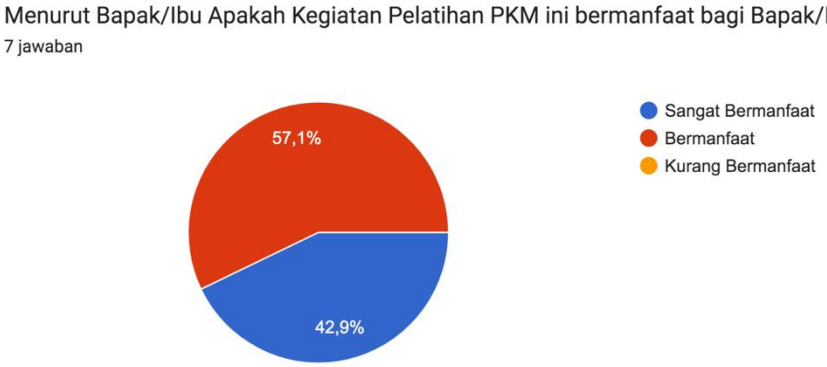
Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta terkait materi pelatihan dilihat dari nilai rerata *pre-test* dan *post-test* pada materi *World Wall* dan *Kahoot* dengan skor 70 ke nilai 80. Tingkat keberhasilan juga diukur dari jumlah produk gamifikasi yang dihasilkan oleh peserta sejumlah 30 dari 35 peserta atau sekitar 85% peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian gamifikasi berhasil untuk meningkatkan kemampuan mitra dalam membuat media digital untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah (Robles, 2024; Vrcelj et al., 2023).

Selanjutnya dilakukan pemberian kuesioner kepuasan mitra pengabdian untuk mengukur kepuasan peserta terhadap materi gamifikasi yang telah diberikan. Kuesioner diisikan oleh 35 responden. Kuesioner terdiri atas 3 aspek yaitu kepuasan materi yang disampaikan, kejelasan penyampaian materi, kebermanfaatan pelatihan PKM, peningkatan pemahaman peserta, keinginan implemetasi materi pelatihan. Hasil kuesioner dapat dirangkum seperti yang terlihat pada gambar 8 hingga gambar 11 berikut.



Gambar 8 Pertanyaan Kuesioner 1

Gambar 9 Pertanyaan Kuesioner 2



Gambar 10 Pertanyaan Kuesioner 3

Gambar 11 Pertanyaan Kuesioner 4

Berdasarkan hasil pengukuran kuesioner dapat dilihat bahwa sejumlah 85,7% peserta menyatakan sangat puas dengan kegiatan pelatihan serta merasa terbantu dengan materi gamifikasi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berlangsung dan dapat diterima dengan baik oleh peserta.

Berdasarkan catatan lapangan, diketahui kendala yang dihadapi selama pelatihan berlangsung diantaranya fasilitas internet yang kurang maksimal sehingga menghambat praktikum hal ini dapat diatasi dengan memfasilitasi melalui perangkat *smartphone* masing-masing. Kendala lainnya adalah peserta belum mempersiapkan materi konten soal gamifikasi, solusi dari hal ini adalah peserta dapat berdiskusi dengan peserta lainnya dengan *project* mata pelajaran serupa.

Refleksi dilakukan oleh tim pelaksana dengan memantau keberlanjutan program melalui komunikasi kepada pihak sekolah selama 2 minggu pasca pelaksanaan. Berdasarkan refleksi yang dilakukan diketahui bahwa sebagian besar peserta guru tertarik mengimplementasikan materi gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah pada masa yang akan datang.

SIMPULAN

Pelaksanaan program kemitraan yang melibatkan pelatihan pembuatan game edukatif berbasis *platform* gamifikasi seperti *Worldwall* dan *Kahoot* berjalan secara efektif dan tertib. Hal ini tercermin dari tingginya partisipasi peserta serta antusiasme yang ditunjukkan selama sesi praktik berlangsung. Berdasarkan hasil kuesioner

kepuasan, rata-rata tingkat kepuasan peserta mencapai 85,7%, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta merasa puas terhadap kegiatan yang diselenggarakan. Selain itu, terdapat peningkatan kompetensi mitra dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yang ditunjukkan melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*, yaitu dari 70 menjadi 80. Peningkatan kemampuan tersebut juga ditunjukkan dengan capaian produk game edukatif oleh 85% peserta pelatihan. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan *platform* gamifikasi, tetapi juga mengembangkan kreativitas dalam merancang materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk siswa. Keterampilan digital yang diperoleh selama pelatihan akan memungkinkan peserta untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPM UM Pontianak yang telah mendukung dalam bentuk hibah pengabdian kepada masyarakat tahun 2024. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada Majelis Dikdasmen PDM Kota Pontianak yang memfasilitasi kegiatan dalam bentuk keterlibatan peserta dan penyediaan sarana prasarana dalam kegiatan pengabdian. Ucapan terima kasih juga diberikan secara khusus kepada SMP Muhammadiyah 2 yang telah berkenan menjadi mitra pelaksana pengabdian (PKM) yang memfasilitasi dan memotivasi guru terlibat menyukseskan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

Budiyono, B., Wiryanto, W., Suprayitno, S., & Primaniarta, M. G. (2023). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3591–3603.

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2017*

International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT), 178–182.

Fadhillah, L. (2022). *Maret Tahun 2022 | Hal* (Vol. 2, Issue 1).

Fauzan, R. (2024). Meningkatkan kinerja pelayanan publik dalam pencegahan kekerasan terhadap perempuan dan anak di kelurahan. *Journal of Gender Equality Disability Social Inclusion and Children*, *1*(2).

Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*.

Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, *3*(1), 55–61.

Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205.

Lisa Ranti Mardiyanti, Imran, Iwan Ramadhan, & Tri Wijaya. (2023). Implementasi Model Kooperatif Teams Games Tournament Pada Pembelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Muara Pendidikan* , *08*(02), 345–353.

Mulyani, S. (2023). Sri Mulyani. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan kesehatan*, *1*(1), 29–35.

Prasetiani, D. R., & Sukirman. (2024). Analisis Penggunaan Kahoot! dalam Meningkatkan Keterlibatan, Efektivitas Pembelajaran, dan Pengalaman Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal on Education*, *06*(04), 20783–20794.

Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, *4*(2), 110–122.

Robles, E. V. C. (2024). Effect of Gamification on the Development of Digital Competencies of Regular Basic Education Teachers. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(11), 444–463.

Rosdiani, L., Munawar, B., Dewi, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Manshur, S. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jabb*, *2*(2).

Sholihah, I. A., Krenata, N. A. C., & Nisa, N. K. (2023). Analisis Keuntungan dan Kerugian Kahoot sebagai Platform Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *6*(2), 39–44.

Sururoh, L. (2020). *Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran Dan Evaluasi Siswa (Studi Literatur)*.

Suryana, S. (2020). Permasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikanpermasalahan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*, *14*.

Vrcelj, A., Hoić-Božić, N., & Dlab, M. H. (2023). Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review. *International Journal of Educational Methodology*, *9*(1), 13–27.

Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *14*(2), 466–473.

Yamin, Muh. (2023). Pembinaan Literasi Anak berbasis Masjid di Desa Buntu Batu. *Room of Civil Society Development*, *2*(3), 101–105.