

Pelatihan Pembuatan Asesmen Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik Menggunakan Aplikasi Wordwall dan Quizizz bagi Guru SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan

M. Fadlillah*, Ade Cyntia Pritasari, Qurrotu Inayatil Maula
Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

*Corresponding Author: fadlillah@trunojoyo.ac.id

Dikirim: 01-11-2025; Direvisi: 09-11-2025; Diterima: 11-11-2025

Abstrak: Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat membutuhkan penyesuaian yang cepat dalam proses pembelajaran. Guru harus diberikan berbagai pelatihan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan teknologi digital. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* bagi guru SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. Metode pelaksanaan dilakukan dengan tiga tahap, yaitu sosialisasi kegiatan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 21 guru sekolah dasar. Hasilnya guru sangat antusias dan bersemangat dalam membuat asesmen pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Selama pelatihan guru sudah mampu membuat asesmen pembelajaran interaktif dan menarik menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Dari hasil pretest rata-rata nilai guru adalah 73,21, sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 80. Secara umum kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan guru sebesar 6,97%. Harapannya guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran di kelas secara optimal dan berkelanjutan.

Kata Kunci: asesmen pembelajaran; teknologi digital; *Wordwall*; *Quizizz*; guru sekolah dasar

Abstract: As technology advances rapidly, rapid adaptations in the learning process are required. Teachers must be provided with various trainings to support technology-based learning. One of these is training in creating interactive and engaging learning assessments using digital technology. The purpose of this community service is to provide training in creating interactive learning assessments using the *Wordwall* and *Quizizz* applications for teachers at SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. The implementation method is carried out in three stages: activity socialization, training implementation, and activity evaluation. This training activity was attended by 21 elementary school teachers. The results showed that teachers were very enthusiastic and eager to create interactive learning assessments using the *Wordwall* and *Quizizz* applications. During the training, teachers were able to create interactive and engaging learning assessments using the *Wordwall* and *Quizizz* applications. From the pretest results, the average teacher score was 73.21, while the average posttest score was 80. In general, this training activity can be concluded that training in creating interactive learning assessments using the *Wordwall* and *Quizizz* applications can improve teachers' abilities by 6.97%. It is hoped that teachers can apply it in classroom learning optimally and sustainably.

Keywords: learning assessment; digital technology; *Wordwall*; *Quizizz*; elementary school teachers

PENDAHULUAN

SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan adalah sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan dengan jarak 105 KM dari Universitas Trunojoyo Madura. Sekolah dasar ini termasuk sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Sekolah ini memiliki guru berjumlah 15 orang, tenaga kependidikan berjumlah 4 orang, dan peserta didik berjumlah 224 siswa (Kemdikdasmen, 2025). SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan ini termasuk sekolah yang cukup besar di Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan.

Tim kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) pada hari Rabu 19 Maret 2025 telah melaksanakan survey lokasi dan wawancara di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan untuk menggali informasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Tim pengabdian melakukan wawancara dengan Bapak Sukardi, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan beserta 2 orang guru kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan perwakilan guru kelas menunjukkan bahwa pembelajaran di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan sudah menerapkan kurikulum merdeka sejak tahun 2022. Namun sekolah ini belum masuk sebagai sekolah penggerak. Para guru dalam pembelajaran sudah menggunakan modul ajar dan model pembelajaran yang bervariasi. Sayangnya, untuk kegiatan asesmen pembelajaran masih cenderung konvensional dan monoton. Mayoritas guru di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan dalam melakukan asesmen pembelajaran menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan terkadang siswa diminta mengerjakan secara langsung di papan tulis. Kondisi ini memperlihatkan bahwa asesmen pembelajaran kurang menarik dan tidak bervariasi.

Berdasarkan observasi guru tidak melaksanakan asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan aplikasi digital. Padahal saat ini banyak aplikasi asesmen pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif, seperti *Wordwall* dan *Quizizz*.

Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan mereka untuk berkonsentrasi, dan minat mereka dalam proses penilaian (Sari et al., 2023; Hasanah et al., 2024; Makbullah et al., 2025). Selain itu, aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Humairoh, 2023; Jong dan Tacoh, 2024), serta sebagai media penilaian pembelajaran yang efektif (Rahmawati et al., 2022). Asesmen pembelajaran perlu dibuat yang menarik, lengkap, dan jelas supaya dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Pada saat ini asesmen pembelajaran harus lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi supaya siswa tidak bosan dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan melakukan pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran interaktif menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz*.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz*. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam membuat asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. Adapun metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini antara lain:



1. Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Pada tahap ini tim PKM melakukan sosialisasi kepada mitra tentang rencana program pengabdian yang akan dilaksanakan sekaligus meminta persetujuan dan kesepakatan bersama. Dengan sosialisasi ini diharapkan kegiatan PKM dapat terlaksana dengan baik dan dapat menyelesaikan permasalahan asesmen pembelajaran dihadapi oleh mitra.

2. Pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran

Pada tahap pelatihan ini guru mendapatkan materi tentang pemanfaatan teknologi digital dalam membuat asesmen pembelajaran di kelas. Aplikasi yang digunakan untuk membuat asesmen pembelajaran yang interaktif adalah *Wordwall* dan *Quizizz*. Harapannya, setiap guru mampu membuat 1 asesmen pembelajaran, baik menggunakan aplikasi *Wordwall* maupun *Quizizz*.

3. Evaluasi Pelaksanaan Pengabdian

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan PKM ini maka diperlukan evaluasi secara menyeluruh. TIM PKM melakukan evaluasi kegiatan pelatihan dengan menyebar angket kepada guru-guru yang telah mengikuti pelatihan. Hasil evaluasi ini akan dijadikan sebagai bahan untuk kegiatan-kegiatan sejenis di masa yang akan datang. Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil apabila guru-guru yang menjadi mitra kegiatan ini dapat memaksimalkan dan memiliki kemampuan yang meningkat dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran di kelas.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada penyelesaian masalah utama mitra yaitu kurangnya asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik yang dilakukan guru di kelas. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan dengan melibatkan 21 guru sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, di antaranya:

1. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian

Sosialisasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 27 September 2025 bertempat di ruang guru SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. Sosialisasi ini dihadiri oleh kepala sekolah dan guru-guru di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. Pada kegiatan sosialisasi ini dijelaskan tentang materi pengabdian dan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Dari pihak sekolah sangat antusias dalam mengikuti sosialisasi ini. Kepala sekolah SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada tim pengabdian dari Universitas Trunojoyo Madura, serta siap memfasilitasi dan mengikuti pengabdian masyarakat yang sudah ditentukan. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk menentukan kesepakatan waktu dan materi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, sosialisasi ini juga untuk menyesuaikan bentuk pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan kebutuhan sekolah. Dokumentasi kegiatan sosialisasi pengabdian masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1. Sosialisasi Pengabdian di SD N Teja Barat 1 Pamekasan

2. Pelatihan Pembuatan Asesmen Pembelajaran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran yang interaktif menggunakan aplikasi Wordwall dan Quizizz. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2025 bertempat di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasa. Acara dimulai dari pukul 07.30 sampai 13.00 WIB. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 21 guru sekolah dasar.

Susunan acara dalam kegiatan pelatihan ini adalah pembukaan, sambutan-sambutan, pemaparan materi, dan penutup. Pada acara pembukaan dilakukan pembacaan doa dan menyanyikan lagu Indonesia Raya. Adapun acara sambutan pertama disampaikan oleh ketua tim pengabdian yaitu Dr. M. Fadlillah, S.Pd.I., M.Pd.I., dan sambutan kedua disampaikan oleh bapak Sukardi, S.Pd. selaku kepala SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan. Dalam sambutannya, ketua tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan ucapan terimakasih kepada SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan yang telah bersedia menjadi mitra dan memfasilitasi tempat untuk kegiatan pelatihan. Selain itu, disampaikan bahwa kegiatan pengabdian ini sepenuhnya dibiayai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru di SD Negeri Teja Barat dalam membuat asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan teknologi digital.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Asesmen Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wordwall dan Quizizz

Pada kesempatan lain, kepala SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan juga menyampaikan ucapan terimakasih dan menyambut dengan senang hati adanya kegiatan pengabdian di sekolah tersebut. Kepala sekolah meminta guru-guru untuk mengikuti pelatihan dengan serius dan berharap dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan pelatihan ini secara umum adalah untuk melatih guru-guru sekolah dasar dalam membuat asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Narasumber kegiatan pelatihan ini adalah Ade Cyntia Pritasari, M.Pd. dan Qurrotu Inayatil Maula, M.Pd. Adapun materi yang disampaikan yaitu membuat asesmen pembelajaran interaktif menggunakan *wordwall* dan *quizizz*. Ade Cyntia Pritasari sebagai narasumber pertama menyampaikan tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*, sedangkan Qurrotu Inayatil Maula, M.Pd. menyampaikan materi tentang penggunaan aplikasi *Wordwall*. Sebelum mendapatkan materi dari kedua narasumber seluruh peserta pelatihan diminta untuk mengisi *pretest*, dan setelah selesai pelatihan juga diminta mengisi *posttest*.



Gambar 3. Narasumber sedang mendampingi guru dalam menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz*

Kedua narasumber menjelaskan bahwa kedua aplikasi tersebut sangat tepat digunakan untuk membuat asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* kegiatan asesmen pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* sangat cocok digunakan guru dalam melakukan asesmen pembelajaran.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media asesmen pembelajaran atau kumpulan tes yang dapat disajikan dengan penggunaan perangkat elektronik seperti handphone atau ditayangkan pada LCD proyektor (Raja et al., 2024). *Wordwall* terdiri dari audio, gambar dan teks yang menarik, hal ini merupakan peluang guru dalam mengembangkan jenis soal dan proses penilaian terhadap siswa berbasis teknologi (Budiarti et al., 2023). Aplikasi ini menyediakan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi audiens (Maryanti et al., 2022). *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi dan presentasi keberhasilan pembelajaran (Rosman et al., 2022; Furliana et al., 2023) dan meningkatkan keaktifan siswa (Megasari et al., 2024).

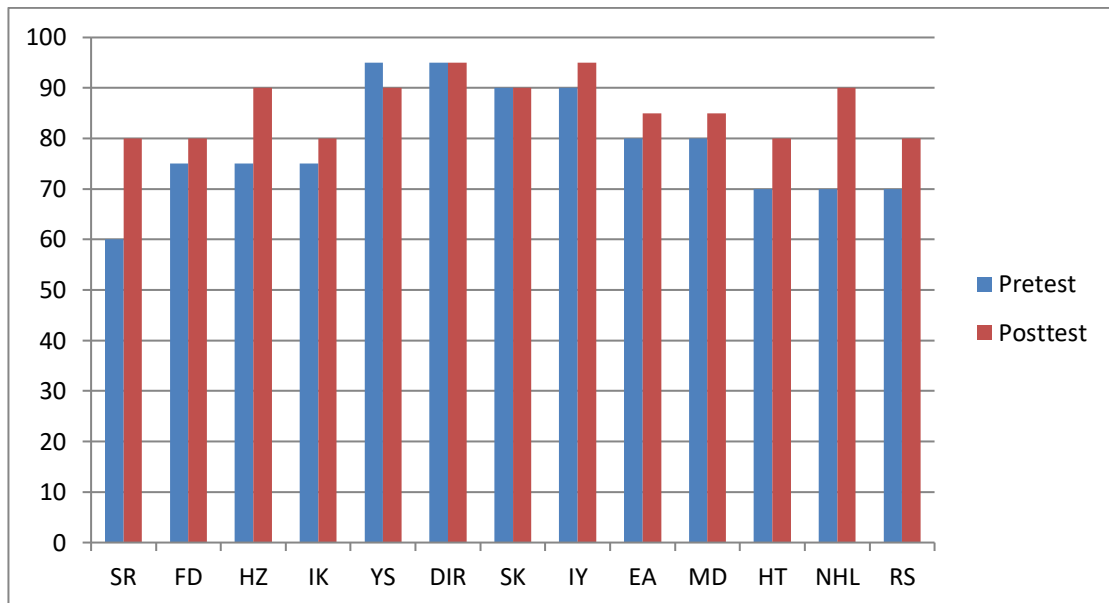
Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat melalui mode daring dengan berbagai template kuis yang sudah tersedia seperti soal pilihan ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu atau mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasangkan jawaban yang tepat (*find the match*), dan sebagainya (Maryanti et al., 2022). Di dalam *Wordwall* terdapat beragam *template* yang dapat digunakan pengguna secara gratis, dan terdapat 24 *template* permainan berbayar yang dapat digunakan. Adapun beberapa *template* tersebut diantaranya: *Match-Up* (mencocokkan kata dengan definisinya), *true or false* (memilih jawaban benar atau salah dengan limit waktu), *wordsearch* (mencari kata), *gameshow quiz* (pertanyaan pilihan ganda dengan fitur batas waktu dan bonus), serta masih banyak jenis permainan lainnya (Rosman et al., 2022). Dengan demikian *Wordwall* sangat tepat untuk kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas.

Adapun *Quizizz* adalah aplikasi diagnostic sumatif yang menyajikan tes pilihan ganda yang menghadirkan sistem permainan edukatif yang memungkinkan aktivitas multipemain secara simultan, mengubah latihan kelas menjadi pengalaman yang menyenangkan (Sulistiawati et al., 2024). Seperti halnya *Wordwall*, aplikasi *Quizizz* dapat diakses melalui web, jadi bisa diakses melalui perangkat komputer maupun *handphone* (Sardjono, 2022). Tampilan aplikasi ini sangat menarik dan pelaksanaannya berbasis game, dilengkapi avatar, tema dan musik yang bisa menghibur dan membuat proses belajar ataupun evaluasi menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* asesmen pembelajaran menjadi interaktif, efektif, dan menyenangkan. *Quizizz* adalah platform pembelajaran *online* yang memungkinkan guru untuk membuat dan mengadakan kuis interaktif untuk siswanya (Asiah dan Vitriani, 2024). *Quizizz* dapat digunakan untuk memperbarui cara mengajar guru, dan memperbaiki sistem pemberian umpan balik (Rahmawati et al., 2023).

Kedua aplikasi tersebut sangat efektif dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Keunggulan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* adalah sama-sama menggunakan media digital. Keduanya merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan sebagai asesmen pembelajaran, baik formatif maupun sumatif. Oleh karena itu, aplikasi tersebut sangat dibutuhkan oleh guru di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan sehingga dapat mempermudah dalam melakukan asesmen pembelajaran. Selain itu, aplikasi tersebut untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal latihan dan untuk mengukur ketercapaian hasil pembelajaran secara bervariasi.

3. Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Tim pengabdian kepada masyarakat telah melakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran interaktif dengan menyebarkan angket kepada seluruh peserta melalui google form. Dari data angket yang telah diolah menunjukkan bahwa seluruh peserta merasa puas terhadap pelaksanaan pelatihan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat asesmen pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Adapun data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Gambar 4 berikut:



Gambar 4. Hasil pretest dan posttest peserta pelatihan

Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* untuk asesmen pembelajaran. Rata-rata nilai pretest yang dikerjakan guru sebelum pelatihan adalah 73, 21. Adapun rata-rata nilai posttest yang dikerjakan guru setelah mendapatkan materi pelatihan adalah 80. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* meningkat sebesar 6,97%. Oleh karena itu, pelatihan *Wordwall* dan *Quizizz* ini sangat penting bagi guru supaya dapat membuat asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Perlu diketahui bahwa asesmen pembelajaran menggunakan *wordwall* sangat menarik bagi siswa karena *Wordwall* dapat menjadi salah satu *game* edukasi menarik yang dapat digunakan guru pada proses pembelajaran (Assayyidah et al., 2025). Asesmen pembelajaran perlu dibuat yang menarik, lengkap, dan jelas supaya dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Oleh karena itu, soal asesmen pembelajaran harus dibuat dengan sungguh-sungguh dan memperhatikan karakteristik siswa. Asesmen pembelajaran yang baik adalah asesmen yang dapat mengukur aspek yang seharusnya diukur dan bersifat holistik (Kemdikbudristek, 2022). Asesmen juga bertujuan untuk mengetahui ketercapaian peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan secara menyeluruh (Ramatni et al., 2023).

4. Penerapan Asesmen Pembelajaran Interaktif di Kelas

Penerapan asesmen pembelajaran yang interaktif dan menarik menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* telah dilaksanakan oleh guru di SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan pada tanggal 4 November 2025. Masing-masing guru menyiapkan asesmen pembelajaran menggunakan *Wordwall* dan *Quizizz*. Kegiatan penerapan produk teknologi dan inovasi dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 5. Penerepan *Wordwall* dan *Quizizz* di Kelas

Beberapa guru yang telah menerapkan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dalam asesmen pembelajaran adalah Midun Haradan guru kelas II, Yuanita Sutrisno guru kelas IV, dan Ika Sulistina guru kelas VI. Dari penerapan tersebut guru terlihat sudah mampu menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz* dengan baik dalam pembelajaran. Selain itu, siswa sangat antusias dan tertarik melaksanakan asesmen pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* dan *Quizizz*. Semua siswa terlibat aktif dari awal sampai akhir kegiatan pembelajaran.

Secara umum tujuan asesmen pembelajaran adalah untuk mengukur kemajuan dan hasil belajar dan mengukur tingkat pemahaman dan ketuntasan belajar siswa (Marlina et al., 2024). Dalam kurikulum merdeka terdapat prinsip-prinsip asesmen pembelajaran (Kemdikbudristek, 2022), di antaranya: Asesmen merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, fasilitasi pembelajaran, dan penyediaan informasi yang holistik, sebagai umpan balik untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya; asesmen dirancang dan dilakukan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut, dengan keleluasaan untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan asesmen agar efektif mencapai tujuan pembelajaran; asesmen dirancang secara adil, proporsional, valid, dan dapat dipercaya (*reliable*) untuk menjelaskan kemajuan belajar, menentukan keputusan tentang langkah dan sebagai dasar untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai selanjutnya; laporan kemajuan belajar dan pencapaian peserta didik bersifat sederhana dan informatif, memberikan informasi yang bermanfaat tentang karakter dan kompetensi yang dicapai, serta strategi tindak lanjut; dan hasil asesmen digunakan oleh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua/wali sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Asesmen dalam pembelajaran sangat penting dan wajib dilakukan oleh guru. Manfaat asesmen pembelajaran yaitu sebagai refleksi proses pembelajaran, untuk perbaikan pembelajaran, dan sebagai evaluasi pada akhir proses pembelajaran (Budiono dan Hatip, 2023). Asesmen pembelajaran dapat berupa asesmen formatif dan sumatif (Kemdikbudristek, 2022).

Pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran interaktif menggunakan teknologi digital harus terus dilakukan supaya kemampuan guru meningkat dan kualitas pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Beberapa teknologi yang dapat dikenalkan kepada guru untuk penilaian kognitif antara lain: *Google Form*, *Kahoot*, dan *Quizizz*. Adapun untuk penilaian afektif dapat memanfaatkan *WhatsApp*, *Instagram*, *Twitter*, dan aplikasi lain yang serupa dan pada penilaian psikomotorik seperti; *Zoom*, *Microsoft Teams*, dan *Google Meet* (Ariza dan Afifah, 2024)

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Wordwall dan Quizizz mempunyai peran penting dalam meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran. Guru dapat dikenalkan dengan berbagai teknologi untuk mendukung asesmen pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Apabila asesmen dirancang dengan menarik siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini secara tidak langsung akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak nyata bagi guru dalam melaksanakan asesmen pembelajaran secara optimal di dalam kelas. Selain itu, melatih dan membiasakan guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah membiayai kegiatan pengabdian ini dengan nomor kontrak induk: 331/C3/DT.05.00/PM-BATCH III/2025 dan nomor kontrak turunan: B/403 /UN46.1/PT.01.03/BIMA/PM-BATCH III/2025. Terimakasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Trunojoyo Madura yang telah mendukung kegiatan ini, serta kepada SD Negeri Teja Barat 1 Pamekasan yang telah bersedia menjadi mitra dan memfasilitasi kegiatan pengabdian ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat ini bermanfaat untuk semua, khususnya guru sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariza, N., dan Afifah, Q.K. (2024). Penggunaan teknologi dalam pengembangan asesmen pembelajaran pendidikan agama islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1): 25-44
- Asiah, A., dan Vitriani, V. (2024). Pemanfaatan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada mata pelajaran biologi di sma negeri 15 pekanbaru. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2): 13-23.
- Assayyidah, J. et al. (2025). Pengembangan edugame wordwall materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV UPTD SDN Keleyan 1. *Inovatif: Jurnal Pendidikan, Agama dan Kebudayaan*, 11(1):156-75.
- Budiarti, B. et al. (2023). Pengembangan instrumen penilaian kognitif menggunakan aplikasi wordwall pada pembelajaran tematik kelas 4. *Borneo Jurnal Primary Education*; 3(1): 127–38.
- Budiono, A.N., dan Hatip, M. (2023). Asesmen pembelajaran pada kurikulum merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 8(1): 109-23.
- Furliana, D. et al. (2023). Wordwall sebagai media evaluasi asesmen today untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD. *Pendas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8 (1): 2548-6950.



- Humairah. (2023). Analisis pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 1(1).
- Jong, A., dan Tacoh, Y.T.B. (2024). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12 (1).
- Kemdikbudristek. (2022). *Pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kemdikdasmen. (2025). *Data pokok pendidikan. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Makbullah, S. et al. (2025). Pemanfaatan aplikasi wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan pemahaman konsep green industry pada siswa sekolah dasar. *Sindiro: Cendekia Pendidikan*, 15(11).
- Marlina, A. et al. (2024). Merancang asesmen yang efektif untuk kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar: Systemat literature review. *Jurnal Ilmu Research and Development Studi*, 2(2):33-9.
- Maryanti, S. et al. (2022). Asesment for learning (AFL) melalui aplikasi wordwall untuk pembelajaran biologi sekolah menengah oleh mahasiswa calon guru biologi. *Procceding Bio Education Conference*, 19(1): 216-22.
- Megasari, D.C. et al. (2024). Penggunaan aplikasi wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran di SD Negeri 2 Jabung. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konsentrasi*, 2(2):316-19.
- Rahmawati, D.N. et al. (2022). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media penilaian pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2 (1). DOI: <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>
- Rahmawati, N.I. et al. (2023). Penggunaan quizizz sebagai media asesmen formatif untuk meningkatkan minat belajar ekonomi materi sistem pembayaran. *Innovative: Journal Social Science Research*, 3(2): 7236-7248.
- Raja, A. et al. (2024). Pengembangan media asesmen pembelajaran berbasis wordall pada materi sifat Allah Swt terhadap minat siswa kelas VII MTs terpadu berkah palangkaraya. *Adiba: Jurnal Education*, 4(4): 734-45.
- Ramatni, A. et al. (2023). Proses pembelajaran dan asesmen yang efektif. *Jurnal Education*, 5(4): 15729-43.
- Rosman, P.S. et al. (2022). Penggunaan media wordwall sebagai evaluasi pembelajaran organ pernapasan pada hewan kelas v di sdn 3 nagri kaler. *Jurnal Education*, 5(2): 2655-365.
- Sardjono, O.Y.M. (2022). Penerapan Quizizz sebagai media asesmen pembelajaran daring akuntansi sektor publik dan auditing. *Going: Jurnal Riset Akuntansi*, 17(01): 55-65.



- Sari, W.F. et al. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 6 (2).
- Sulistiawati E, Damopolli M, Hasan M. (2024). Pemanfaatan aplikasi quizizz dalam sistem informasi asesmen sumatif di SMP N 1 Amali Kabupaten Bone. *J mappes*, (7)2: 54-64.

