

PELATIHAN PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU DI SDN 40 MATARAM

Vivi Rachmatul Hidayati^{1*}, Darmiany², Husniati³,

Baiq Yuni Wahyuningsih⁴, Iva Nurmawanti⁵, Urvi Azizah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, University of Mataram,
Indonesia

*E-mail: vivirachma@unram.ac.id

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran merupakan hal penting pada pembelajaran di sekolah. Dalam prosesnya, guru harus mempersiapkan, melaksanakan, dan menuliskan serta melaporkan hasilnya dalam dokumen tertentu. Proses ini menjadi lebih praktis dan efisien jika dilakukan berbasis digital. Kendati demikian, beberapa guru memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan platform digital untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membekali guru SDN 40 Mataram (mitra) mengenai pengembangan media evaluasi berbasis digital yang interaktif menggunakan platform Wordwall. Metode pengabdian ini dengan melaksanakan 4 tahapan kegiatan, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, dan pendampingan dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada 23 Agustus 2025 melibatkan 13 peserta dari unsur kepala sekolah, guru, dan mahasiswa. Peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan mulai dari konsep dasar media pembelajaran hingga praktik langsung menyusun instrumen evaluasi digital yang interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan dan efektivitas yang tinggi dengan rata-rata skor 4,64 serta nilai *post-test* rata-rata 85, menandakan seluruh peserta mampu memahami dan mengimplementasikan materi dengan baik.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Media Evaluasi; Wordwall.

ABSTRACT

Learning evaluation is an essential component of the teaching and learning process in schools. In practice, teachers are required to prepare, implement, document, and report the results of evaluations in specific formats. This process becomes more practical and efficient when conducted digitally. However, some teachers face limitations in utilizing digital platforms to develop interactive and engaging learning evaluations. The purpose of this community service is to equip teachers at SDN 40 Mataram (the partner school) with the knowledge and skills to develop interactive, digital-based evaluation media by utilizing the Wordwall platform. The program consisted of four stages: socialization stage, training stage, technology application stage, and mentoring and evaluation stage. The program was conducted on August 23, 2025, involving 13 participants, including the principal, teachers, and students. Participants gained both conceptual

understanding and practical experience in designing interactive digital evaluation instruments. The evaluation results have showed a high level of satisfaction and effectiveness, with an average satisfaction score of 4.64 and an average post-test score of 85, indicating that all participants understand and can implement the training materials very well.

Keywords: *Evaluation Media; Learning Evaluation; Wordwall.*

Article History:	
Diterima	: 21-10-2025
Disetujui	: 19-11-2025
Diterbitkan Online	: 30-11-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, media pembelajaran yang inovatif, dan evaluasi pembelajaran yang bisa mengukur kemampuan siswa dengan efektif. Inovasi pembelajaran yang harus dikembangkan dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi guru-guru, khususnya di SDN 40 Mataram. Beberapa kali mahasiswa dari FKIP Universitas Mataram melaksanakan program PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) oleh mahasiswa PPG atau PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) oleh mahasiswa S-1 kependidikan. Beberapa dari mereka juga sudah memperkenalkan inovasi pembelajaran digital terkini. Meskipun demikian, guru-guru belum pernah mendapatkan pembimbingan secara intensif mengenai pengembangan media pembelajaran dan perangkat evaluasi berbasis digital. Guru-guru memerlukan bimbingan mengenai pemanfaatan platform digital untuk mengembangkan media pembelajaran maupun perangkat evaluasi agar lebih efektif dan menarik.

Evaluasi pembelajaran penting karena dengan melihat hasilnya, dapat terlihat efektif atau tidaknya suatu desain pembelajaran. Sistem pendidikan yang sudah direncanakan dan dilaksanakan dapat dilihat pengaruhnya melalui pemantauan hasil evaluasi pembelajaran (Putri et al., 2023). Dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen evaluasi penting dirancang seefektif mungkin agar dapat membantu guru melihat efektivitas dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi yang monoton dan berbasis kertas sudah biasa dikembangkan oleh guru. Guru-guru di SDN 40 Mataram membutuhkan pengembangan evaluasi yang interaktif dan berbasis digital.

Kompetensi guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran baik formatif maupun sumatif sudah tidak diragukan lagi. Evaluasi pembelajaran yang bersifat cukup krusial dalam pembelajaran, senantiasa dilaksanakan guru di sekolah mitra untuk mengetahui kemampuan siswa dan merencanakan pembelajaran selanjutnya. Kendati demikian, evaluasi pembelajaran berbasis kertas masih belum mendukung efisiensi dalam proses penilaiannya. Evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat memudahkan guru (Azzahro & Subekti, 2022). Guru di sekolah mitra masih belum memiliki kompetensi dalam memanfaatkan platform digital dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini diperparah dengan begitu banyaknya tugas administratif guru sehingga mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk melakukan pengembangan kompetensi diri mengenai hal tersebut.

Dengan demikian, guru juga tidak dapat memiliki akses yang baik pada platform-platform digital tersebut. Beberapa platform digital yang dapat dimanfaatkan membuat evaluasi pembelajaran diantaranya adalah Quizizz (Asria et al., 2021), Kahoot! (Irwan et al., 2019), Google Forms, dan Wordwall (Purnamasari et al., 2020). Keempatnya memiliki karakteristik dan cara penyusunan yang berbeda-beda. Beberapa guru belum begitu memahami bagaimana cara mengembangkan evaluasi pembelajaran pada setiap platform. Hal ini juga dikarenakan belum adanya pelatihan dan pendampingan secara intensif bagi guru untuk mengenal platform digital tersebut. Urgensi dilaksanakannya program pengabdian untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah ini tampak jelas dan perlu ditindaklanjuti.

Penilaian melalui media digital tidak terbatas pada ujian tertulis tradisional, tetapi mencakup berbagai jenis soal dan kegiatan di mana siswa berpartisipasi aktif menggunakan berbagai platform dan aplikasi digital yang dapat memberikan umpan balik secara instan. Evaluasi pembelajaran berbasis digital yang interaktif menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas penilaian dalam pendidikan (Azzahro & Subekti, 2022). Dengan memanfaatkan teknologi, gamifikasi, dan berbagai platform digital, evaluasi dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif dalam mengukur pencapaian siswa. Meskipun terdapat tantangan dalam penerapannya, manfaat yang dihasilkan, seperti peningkatan motivasi siswa dan efisiensi waktu, menjadikannya pilihan yang sangat relevan untuk pembelajaran abad ke-21.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak templat yang dapat dibuat oleh guru (Sari & Yarza, 2021). Wordwall memiliki akses gratis bagi pengguna tanpa harus berlangganan berbayar. Wordwall menjadi salah satu alternatif solusi dari masalah yang dimiliki oleh mitra. Dengan Wordwall, guru-guru di SDN 40 Mataram dapat menyajikan berbagai model evaluasi yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, pelatihan dalam mendesain evaluasi pembelajaran dengan Wordwall dapat dilakukan pada guru. Setelah dilatih, guru diharapkan bisa melakukan praktik membuat evaluasi pembelajaran di Wordwall. Produk hasil dari guru-guru SDN 40 Mataram dikompilasi dan menjadi bank soal evaluasi berbasis digital dengan platform Wordwall.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

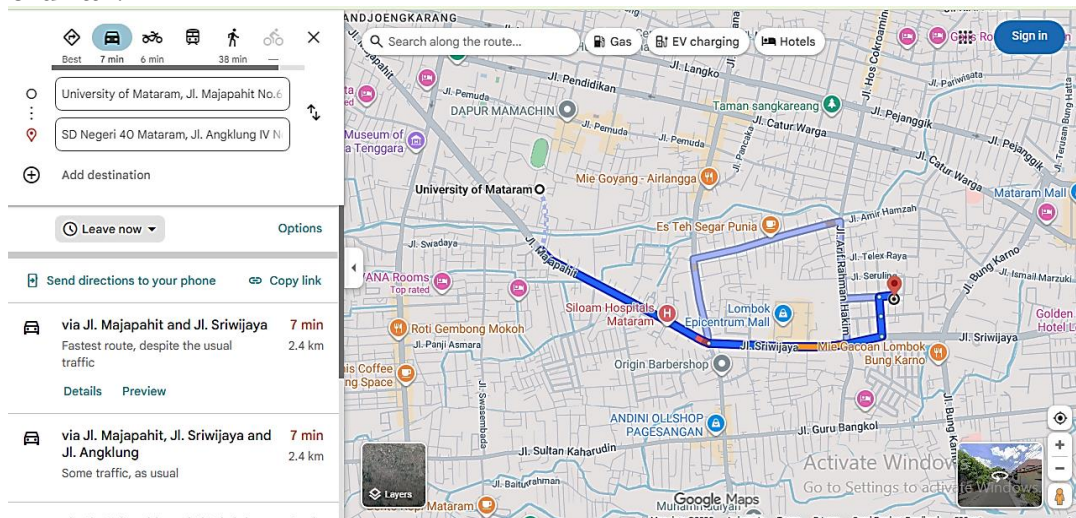
Berdasarkan analisis situasi di atas, diketahui bahwa guru-guru di SDN 40 Mataram menghadapi kendala dalam memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa serta penggunaan media dan evaluasi berbasis digital. Meskipun pernah diperkenalkan berbagai inovasi melalui kegiatan PPL, PPG, dan PLP, guru belum memperoleh pelatihan intensif mengenai pengembangan media dan evaluasi digital, sehingga masih mengandalkan evaluasi berbasis kertas yang kurang efisien dan kurang menarik bagi siswa. Keterbatasan kompetensi digital ini diperparah oleh tingginya beban administratif yang mengurangi waktu guru untuk mengembangkan diri, sementara pemanfaatan platform digital seperti Quizizz, Kahoot!, Google Forms, dan Wordwall belum optimal karena perbedaan karakteristik dan cara penyusunannya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, ditawarkan solusi berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall, sebuah platform yang mudah digunakan, gratis, dan menyediakan beragam template interaktif. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu merancang evaluasi digital yang menarik dan efektif, serta menghasilkan bank soal

Wordwall sebagai produk bersama yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Program PKM ini dilaksanakan pada 23 Agustus 2025 di SDN 40 Mataram yang beralamat di Jl. Angklung IV No. 6, Mataram Timur, kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Adapun peserta dalam kegiatan tersebut adalah Kepala Sekolah dan para guru. Peserta sejumlah 13 orang diberikan pelatihan dalam mengenai evaluasi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall.



Gambar 1. Peta Jarak Lokasi Kegiatan PKM di SDN 20 Mataram.

Adapun jarak dari kampus Tim PKM menuju lokasi kegiatan di SDN 20 Mataram adalah sejauh 2.4 Km dengan waktu tempuh selama 7-10 menit.

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan pengabdian di antaranya adalah lembar *post-test* dan lembar respons peserta. Instrumen tes digunakan untuk mengukur pemahaman peserta mengenai media evaluasi pembelajaran dan penggunaan Wordwall. Adapun lembar respons (evaluasi) diberikan untuk mengukur kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian.

3. Tahapan Kegiatan

a. Sosialisasi

Sosialisasi merupakan tahapan pertama dalam program pengabdian ini. Adapun sebelumnya, tim pengabdian terlebih dahulu berkoordinasi dengan mitra, yakni SDN 40 Mataram, sekaligus meminta kesediaan SDN 40 Mataram menjadi mitra. Setelah diperoleh kesepakatan, maka dilaksanakan sosialisasi mengenai pelaksanaan pengabdian mengenai pemanfaatan Wordwall kepada guru-guru di SDN 40 Mataram.

b. Pelatihan

Tahapan pelatihan adalah kegiatan utama dalam program pengabdian. Guru-guru dibekali dan dilatih langsung dalam memanfaatkan Wordwall. Berikut adalah uraian kegiatan pelatihan.

c. Penerapan Teknologi

Tim pengabdian memberikan kesempatan pada guru untuk mencoba langsung permainan evaluatif berbasis Wordwall yang sudah dibuat oleh tim. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan perancangan pembuatan Wordwall dan pengaplikasiannya dalam contoh pembelajaran

d. Evaluasi

Tim pengabdian memberikan pendampingan selama guru melaksanakan praktik membuat Wordwall. Adapun evaluasi juga dilaksanakan di akhir kegiatan setelah tahapan pelatihan. Evaluasi nantinya mendiskusikan tentang dampak pelatihan pada pemahaman dan kompetensi guru terkait Wordwall dan juga saran dari peserta pelatihan yang bisa menjadi catatan penting bagi tim pengabdian.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2025 di SDN 40 Mataram. Terdapat 13 peserta yang mengikuti kegiatan tersebut. Adapun peserta berasal dari unsur Kepala Sekolah, Guru, dan Mahasiswa. Narasumber berasal dari anggota tim pengabdian yang hadir langsung dan berbagi pengetahuan dengan peserta dalam pengembangan media evaluasi digital menggunakan Wordwall. Adapun pengabdian dilaksanakan dengan beracuan pada 4 tahapan, yakni sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, dan evaluasi. Berikut ini adalah uraian hasil pengabdian berdasarkan 4 poin tersebut.

1. Tahap Sosialisasi

Sosialisasi menjadi tahap awal dalam kegiatan pengabdian ini. Tim pengabdian terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SDN 40 Mataram untuk menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan. Pihak sekolah menyambut baik rencana ini dan menyatakan kesediaannya menjadi mitra pengabdian. Pada pertemuan sosialisasi, tim menjelaskan secara rinci tujuan program, yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media digital interaktif dalam evaluasi pembelajaran. Tim juga memaparkan manfaat program bagi guru, antara lain: membantu menyusun soal yang lebih variatif, menarik, dan interaktif, serta mempercepat proses evaluasi hasil belajar siswa.

Selain itu, peserta diperkenalkan secara singkat dengan platform Wordwall. Guru diberi gambaran tentang jenis-jenis evaluasi yang dapat dibuat, misalnya kuis, teka-teki silang, menjodohkan (*matching*), dan pencarian kata (*wordsearch*). Dengan cara ini, guru dapat memahami potensi besar yang ditawarkan Wordwall sebelum memasuki tahap pelatihan. Pada tahap sosialisasi juga disepakati jadwal kegiatan, jumlah peserta, serta kebutuhan teknis yang harus disiapkan, seperti perangkat laptop, gawai, dan akses internet. Informasi mengenai kegiatan ini kemudian disebarkan kepada guru agar mereka dapat mempersiapkan diri. Beberapa guru sudah memanfaatkan Wordwall dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa guru masih belum merasakan dampak positif dari penggunaan Wordwall, yang salah satunya adalah meningkatnya motivasi belajar siswa (Ferlina & Fratiwi, 2024). Motivasi belajar yang baik dapat memengaruhi hasil belajar (Warti, 2016; Sianipar et al., 2023) dan prestasi belajar (Wijaya, 2018). Oleh karenanya, pemanfaatan Wordwall menjadi media evaluasi digital yang interaktif bisa menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Pelatihan “Pemanfaatan Wordwall sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif bagi Guru di SDN 40 Mataram” dilaksanakan dalam suasana penuh semangat dengan melibatkan sebelas peserta yang berasal dari unsur kepala sekolah, guru, dan mahasiswa. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh pembawa acara yang menyampaikan susunan kegiatan serta menekankan

pentingnya keterlibatan aktif peserta selama rangkaian pelatihan berlangsung. Tahapan awal ini memberikan gambaran umum mengenai maksud dan tujuan kegiatan, sekaligus menjadi pengantar bagi peserta untuk mengikuti sesi berikutnya dengan penuh antusias. Acara kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala SDN 40 Mataram. Dalam sambutannya, beliau menekankan urgensi penguasaan teknologi digital oleh para guru, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan era abad 21. Kepala sekolah juga memberikan apresiasi kepada tim pengabdian yang telah berinisiatif menghadirkan pelatihan ini sebagai wujud kolaborasi antara perguruan tinggi dengan sekolah mitra.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Sesi Pembukaan



Gambar 3. Sambutan dari Kepsek dan Ketua Tim

Setelah itu, sambutan berikutnya disampaikan oleh Ketua Tim Pengabdian, Vivi Rachmatul Hidayati, M.Pd. Beliau menjelaskan tujuan utama dari kegiatan ini, yakni meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital untuk evaluasi pembelajaran. Ia menegaskan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi guru dalam berinovasi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Sambutan ini menjadi penguat bahwa pelatihan Wordwall merupakan bentuk nyata kontribusi perguruan tinggi bagi peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar. Memasuki sesi inti, kegiatan dimulai dengan materi pertama mengenai media pembelajaran yang disampaikan oleh Prof. Dr. Darmiany, M.Pd. Beliau memberikan penjelasan tentang konsep dasar media pembelajaran, fungsi yang dijalankan, serta prinsip dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Peserta diajak untuk memahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran (Supriyono, 2018). Salah satunya karena media pembelajaran bisa memberikan dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Pratiwi & Meilani, 2018). Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung variasi gaya belajar siswa—baik visual, auditori, maupun kinestetik—sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat bantu guru, tetapi juga sarana strategis untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.



Gambar 4. Penyampaian Materi Media Pembelajaran



Gambar 5. Penyampaian Materi Wordwall

Selanjutnya, Dr. Husniati, M.Pd. menyampaikan materi kedua tentang evaluasi pembelajaran. Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman tentang konsep, fungsi, serta prinsip evaluasi yang tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga menekankan pada umpan balik yang konstruktif. Guru-guru diajak untuk lebih bijak dalam melaksanakan evaluasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan siswa.

Materi ketiga sekaligus inti pelatihan disampaikan oleh Baiq Yuni Wahyuningsih, M.Pd., yang memperkenalkan platform Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran digital interaktif. Peserta diperkenalkan pada berbagai fitur Wordwall, seperti kuis, permainan edukatif, hingga aktivitas digital yang dapat digunakan sebagai alternatif evaluasi. Tidak hanya berupa pemaparan, sesi ini juga dilengkapi dengan demonstrasi dan praktik langsung. Guru dan peserta lainnya diberi kesempatan untuk mencoba membuat media evaluasi berbasis Wordwall sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka di kelas. Melalui rangkaian kegiatan yang runtut dari teori hingga praktik, pelatihan ini berhasil memberikan wawasan baru sekaligus keterampilan praktis bagi peserta. Guru dan kepala sekolah memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang pentingnya media serta evaluasi pembelajaran yang inovatif, sementara praktik penggunaan Wordwall membuat mereka lebih siap dan percaya diri dalam menerapkannya pada kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital di SDN 40 Mataram.

3. Tahap Penerapan Teknologi

Sesi simulasi penyusunan evaluasi pembelajaran dengan Wordwall dipandu oleh Iva Nurmawanti, M.Pd. dan Vivi Rachmatul Hidayati, M.Pd. sebagai bentuk pendalaman materi inti pelatihan. Pada tahap ini, peserta tidak hanya menerima penjelasan konseptual, tetapi juga diarahkan secara langsung untuk mempraktikkan penggunaan Wordwall dalam menyusun instrumen evaluasi digital. Kegiatan ini bertujuan agar guru mampu mengintegrasikan Wordwall sebagai alternatif media evaluasi yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Simulasi diawali dengan penjelasan singkat mengenai tahapan dasar penyusunan evaluasi berbasis Wordwall, mulai dari memilih jenis aktivitas, menuliskan soal, hingga menyesuaikan tampilan media. Selanjutnya, kedua pemateri mendemonstrasikan pembuatan beberapa bentuk evaluasi seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, dan permainan interaktif. Demonstrasi ini memberikan gambaran nyata kepada peserta tentang bagaimana Wordwall

dapat mengubah suasana evaluasi menjadi lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi penilaian pembelajaran.

Setelah demonstrasi, peserta diberi kesempatan untuk berlatih secara mandiri. Guru dan mahasiswa yang hadir mencoba membuat evaluasi dengan tema materi pelajaran masing-masing, kemudian membagikannya kepada peserta lain untuk diuji coba. Proses ini menciptakan suasana belajar kolaboratif, karena peserta dapat saling memberi masukan terhadap evaluasi yang dibuat. Tim pemateri juga aktif mendampingi, memberikan bimbingan teknis, serta menjawab pertanyaan terkait fitur-fitur Wordwall yang masih dirasakan sulit. Kegiatan simulasi ini menghasilkan produk nyata berupa beberapa contoh evaluasi pembelajaran digital yang siap digunakan di kelas. Lebih dari itu, kegiatan ini meningkatkan rasa percaya diri peserta dalam memanfaatkan Wordwall sebagai sarana evaluasi interaktif. Melalui kombinasi penjelasan, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, sesi simulasi ini berhasil menegaskan bahwa guru tidak hanya dapat menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator media digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi

Tim pengabdian tidak hanya memberikan pelatihan, tetapi juga melakukan pendampingan berkelanjutan. Guru dibimbing dalam memperbaiki soal yang telah dibuat, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta mengembangkan variasi evaluasi sesuai karakteristik mata pelajaran. Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi menyeluruh. Dari 13 peserta (terdiri dari Kepala Sekolah, guru, dan mahasiswa) yang mengikuti pengabdian, tersedia 10 respons kuesioner lengkap. Respons diberikan menggunakan skala Likert 1–5, dengan 5 sebagai nilai tertinggi (“sangat setuju”/“sangat baik”). Rata-rata skor setiap indikator disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan Pengabdian.

No.	Indikator Evaluasi	Rata-rata Skor
1	Materi pelatihan memperjelas pemahaman tentang Wordwall sebagai media evaluasi	4,875
2	Pelatihan membantu menguasai cara membuat kuis/latihan dengan Wordwall	4,875
3	Praktik langsung (<i>hands-on</i>) membantu memahami penggunaan Wordwall	4,875
4	Setelah pelatihan, merasa percaya diri menggunakan Wordwall di kelas	4,875
5	Secara keseluruhan, pelatihan meningkatkan motivasi mencoba media baru	4,75
6	Rata-rata umum dari semua indikator	4,64

Berdasarkan hasil *post-test* yang dilaksanakan pada akhir kegiatan pengabdian, diperoleh temuan bahwa 100% peserta berhasil memperoleh nilai di atas 75 dengan rata-rata nilai 85. Capaian ini menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu memahami materi yang diberikan sekaligus menguasai keterampilan dasar dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Nilai rata-rata yang tinggi juga menegaskan bahwa pelatihan ini berjalan efektif, tidak hanya menambah wawasan konseptual mengenai media dan evaluasi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterampilan praktis guru dan mahasiswa dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Hasil ini sekaligus menjadi indikator keberhasilan program Pengabdian dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu

mendukung peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan pada 23 Agustus 2025 di SDN 40 Mataram berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk evaluasi pembelajaran melalui platform Wordwall. Melalui empat tahapan utama—sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, dan evaluasi—kegiatan ini melibatkan 13 peserta dari unsur kepala sekolah, guru, dan mahasiswa. Peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan mulai dari konsep dasar media pembelajaran hingga praktik langsung menyusun instrumen evaluasi digital yang interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan dan efektivitas yang tinggi dengan rata-rata skor 4,64 serta nilai *post-test* rata-rata 85, menandakan seluruh peserta mampu memahami dan mengimplementasikan materi dengan baik. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar, tetapi juga mendorong guru untuk menjadi inovator dalam menciptakan evaluasi pembelajaran yang menarik, variatif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

Adapun saran dari kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan adalah (1) Perlu adanya pelatihan lanjutan untuk mengeksplorasi fitur-fitur Wordwall yang lebih kompleks; (2) Perlu berbagi praktik baik antar guru dalam mengintegrasikan Wordwall dengan metode pembelajaran; dan (3) Perlu pengenalan media evaluasi dan media pembelajaran digital lainnya yang mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Mataram atas dukungan pendanaan melalui dana BLU Universitas Mataram sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Kegiatan No: 3388/UN18.L1/PP/2025. Dukungan ini telah memungkinkan tim pelaksana untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara optimal, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1-17.
<https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Azzahro, T. A., & Subekti, F. E. (2022). Systematic Literature Review : Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(2), 207-213.
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i2.1331>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 73-88.
<https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam

- Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70–77. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL/article/view/17052>
- Putri, M. N., Butarbutar, M. I., Sinulingga, S. A. B., Marpaung, J. R., Harahap, R. M. (2023). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 249–261. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.722>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sianipar, H. H., Sihombing, S., Hasibuan, R., & Sijabat, O. P. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122345 Pematang Siantar. *Jurnal Diversita*, 9(1), 59–67. <https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.8100>
- Supriyono. (2024). Pentingnya Minat Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Journal Pendidikan Dasar*, 5(3), 215–222. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Warti, E. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.394>
- Wijaya, I. G. N. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Bakti Saraswati*, 7(2), 193–198. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/baktisaraswati/article/view/216>