

## ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK ASESMEN FORMATIF PADA KELAS 5 SD NEGERI PEPELEGI 2 WARU SIDOARJO

Alfi Shofiyanti Mahbubah<sup>1</sup>, Putri Rachmadyanti<sup>2</sup>, Umi Alfiah<sup>3</sup>,

Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2</sup>, SD Negeri Pepelegi 2 Sidoarjo<sup>3</sup>  
ppg.alfimahbubah70@program.belajar.id<sup>1</sup>

**Abstract :** The development of information technology has brought significant changes to the world of education, including in the formative assessment process. The use of technology-based interactive media, such as Quizizz and Wordwall, has become an attractive alternative in carrying out formative assessments that are more dynamic and student-oriented. This research aims to analyze the use of technology-based interactive media for formative assessment in grade 5 of SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, with a focus on its impact on student learning and the challenges faced by teachers in implementing it. This research uses a descriptive qualitative approach by conducting observations and interviews with grade 5 teachers at Pepelegi 2 Waru Sidoarjo State Elementary School. The collected data was analyzed thematically to identify patterns in the use of interactive media for formative assessment. The research results show that the use of technology-based interactive media, such as Quizizz and Wordwall, has had a positive impact on student learning. Students are actively involved in the learning process, increasing their motivation and involvement in achieving learning goals. However, several challenges are faced by teachers in implementing this interactive media, including the availability of adequate resources and training.

**Key word :** Interactive Media, Formative Assessment, Quizizz, Wordwal

**Abstrak:** Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses asesmen formatif. Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi, seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, telah menjadi alternatif yang menarik dalam melaksanakan asesmen formatif yang lebih dinamis dan berorientasi pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif pada kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, dengan fokus pada dampaknya terhadap pembelajaran siswa dan tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo. Data yang terkumpul dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola dalam pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi, seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, telah memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, beberapa tantangan dihadapi oleh guru dalam mengimplementasikan media interaktif ini, termasuk ketersediaan sumber daya dan pelatihan yang memadai.

**Kata kunci :** Media Interaktif, Asesmen Formatif, *Quizizz*, *Wordwall*

Pada era di mana teknologi semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di ranah pendidikan, penggunaan media interaktif telah menjadi semakin penting (Umi Hunafa et al., 2022). Terutama di tingkat dasar seperti Sekolah Dasar (SD), di mana anak-anak belajar dan mengembangkan keterampilan mereka, media interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satu aspek penting dari pendidikan adalah asesmen formatif, yang bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendidikan mengalami transformasi signifikan. Penggunaan komputer, internet, perangkat mobile, dan aplikasi pendidikan telah membuka pintu bagi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Asesmen formatif merupakan bagian integral dari proses pembelajaran di mana siswa dan guru secara terus-menerus melakukan evaluasi untuk memahami kemajuan belajar. Dalam konteks kelas 5 SD, asesmen formatif memainkan peran penting dalam membantu guru memahami kebutuhan individu siswa dan merancang strategi pembelajaran yang sesuai (Sultonik, 2020).

Meskipun teknologi menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan pembelajaran, ada tantangan yang perlu diatasi. Beberapa di antaranya termasuk akses terhadap teknologi, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi, dan penyesuaian kurikulum untuk memasukkan elemen-elemen teknologi.

Ketika kata "ujian" atau "penilaian harian" disebutkan, seringkali siswa merasa cemas dan tertekan, karena mereka mungkin menganggapnya sebagai momok yang menakutkan dalam perjalanan akademik mereka. Dalam situasi seperti ini, pentingnya penggunaan media interaktif sebagai alternatif dalam mengevaluasi kemajuan siswa menjadi semakin nyata. Dengan memanfaatkan media interaktif, seperti permainan edukatif atau platform pembelajaran daring, proses penilaian dapat diubah secara radikal menjadi pengalaman yang jauh lebih menyenangkan dan tidak lagi menjadi momok yang menakutkan bagi peserta didik. Media interaktif memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses evaluasi. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan variasi dalam metode penilaian, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai cara

yang lebih sesuai dengan gaya pembelajaran individual mereka. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dalam penilaian tidak hanya membantu mengurangi ketegangan siswa terhadap evaluasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk merasakan keberhasilan dan kemajuan dalam pembelajaran mereka.

Sejumlah penelitian terdahulu telah memberikan dukungan yang kuat terhadap efektivitas pemanfaatan media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* dalam konteks pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Wardani & Suniasih, 2022) menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. Studi oleh (Dewi et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika di tingkat dasar efektif meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa melalui penggunaan game berbasis kata-kata. Penelitian oleh (Islam, 2024) menyoroti bahwa penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran bahasa asing dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman kosakata dan tata bahasa

secara menyeluruh. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Andini, 2022) menemukan bahwa integrasi *Wordwall* dalam pembelajaran sains di kelas 5 SD mendorong keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep-konsep sains secara praktis melalui interaksi yang aktif. Dengan dukungan dari penelitian-penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di berbagai tingkatan pendidikan.

Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks melalui visualisasi, dan memberikan umpan balik secara instan. Ini juga memungkinkan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Menyadari pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, Sekolah Dasar Pepelegi 2 Waru Sidoarjo telah mengeksplorasi berbagai cara untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan populasi siswa yang beragam, penggunaan media interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung keberagaman pembelajaran.

Pada kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui pendekatan ini, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Namun, implementasi media interaktif dalam konteks pendidikan memerlukan pemahaman yang mendalam tentang teknologi yang digunakan, serta strategi yang tepat untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, analisis pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo menjadi sangat relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi media interaktif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pembelajaran dan pencapaian siswa.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memahami

secara mendalam bagaimana pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif diterapkan dalam konteks pembelajaran kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo. Penelitian ini akan menggabungkan observasi langsung di dalam kelas serta wawancara dengan guru kelas sebagai sumber data utama (Sugiyono, 2017). Tahap awal penelitian akan melibatkan pemahaman mendalam tentang penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran kelas 5 SD. Ini akan melibatkan survei literatur yang menyeluruh tentang konsep asesmen formatif dan pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan dasar.

Setelah memperoleh pemahaman yang kokoh tentang teori dan praktik yang terkait dengan topik penelitian, langkah berikutnya adalah pengamatan langsung di dalam kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo. Observasi ini akan memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana guru mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Peneliti akan mencatat berbagai kegiatan yang melibatkan penggunaan media interaktif, serta reaksi dan interaksi siswa terhadap penggunaan teknologi tersebut. Selain itu, peneliti juga akan memperhatikan bagaimana guru memberikan umpan balik kepada siswa

berdasarkan data yang diperoleh dari media interaktif tersebut (CRESWELL, 2014). Tahap selanjutnya akan melibatkan wawancara mendalam dengan guru kelas untuk mendapatkan wawasan lebih lanjut tentang pemikiran, pengalaman, dan pendapat mereka tentang pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif. Wawancara ini akan memberikan ruang bagi guru untuk berbagi pengalaman mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta kendala dan tantangan yang mereka hadapi dalam proses tersebut. Dengan kombinasi observasi langsung dan wawancara mendalam, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas dan dampak pemanfaatan media interaktif dalam konteks asesmen formatif di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo.

## HASIL

Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo merupakan langkah progresif yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi dalam pendidikan Indonesia yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, menekankan

kegiatan, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu aspek utama dari Kurikulum Merdeka adalah penekanan pada asesmen formatif, yang memungkinkan guru untuk terlibat dalam proses pembelajaran siswa secara kontinu dan berkelanjutan.

Asesmen formatif menjadi kunci dalam memastikan bahwa pembelajaran berlangsung efektif dan siswa mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran. Dalam konteks kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, pemanfaatan media interaktif seperti Quizizz dan Wordwall sebagai alat untuk asesmen formatif memberikan banyak manfaat. Pertama, media interaktif ini memungkinkan penilaian yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, menjauhkan mereka dari pandangan bahwa asesmen adalah momok yang menakutkan. *Quizizz*, misalnya, memberikan pengalaman seperti permainan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses penilaian sambil tetap terlibat dan termotivasi. *Wordwall*, di sisi lain, menghadirkan elemen permainan berbasis kata-kata yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep matematika dan bahasa.

Penggunaan media interaktif ini juga mengakomodasi gaya belajar beragam siswa karena memungkinkan variasi dalam metode penilaian. Siswa yang lebih responsif terhadap pengalaman visual dapat diakomodasi melalui penggunaan visualisasi yang kaya dalam *Quizizz*, sementara siswa yang lebih suka belajar melalui permainan dan interaksi dapat menemukan Wordwall sebagai metode penilaian yang lebih menarik. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga membuka peluang bagi mereka untuk mengeksplorasi dan menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Pemanfaatan media interaktif dalam asesmen formatif juga memberikan peluang bagi guru untuk mengumpulkan data secara real-time tentang kemajuan siswa. Dengan alat seperti *Quizizz*, guru dapat dengan cepat melihat pemahaman kelas secara keseluruhan tentang konsep yang diajarkan dan mengidentifikasi area-area di mana siswa mungkin membutuhkan bantuan tambahan. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah dan personal kepada siswa, membantu mereka memperbaiki

pemahaman mereka dan merencanakan pembelajaran berikutnya secara lebih efektif.

Dalam mengimplementasikan pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor. Pertama, diperlukan sumber daya yang memadai, termasuk akses terhadap perangkat dan konektivitas internet yang stabil, untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengakses dan berpartisipasi dalam penggunaan media interaktif tersebut. Kedua, diperlukan pelatihan yang memadai bagi guru untuk memahami secara menyeluruh cara menggunakan media interaktif ini dalam proses asesmen formatif, serta cara menginterpretasikan data yang dihasilkan untuk membuat keputusan pembelajaran yang tepat. Selain itu, perlunya dukungan dari kepala sekolah dan pihak terkait lainnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Wawancara mendalam dengan guru kelas merupakan langkah penting dalam memahami secara holistik pengalaman dan pandangan mereka terkait pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo. Selama wawancara, para guru

menyoroti berbagai aspek terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Pertama, mereka menekankan pentingnya media interaktif sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru-guru menyatakan bahwa media seperti Quizizz dan Wordwall membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran. Selain itu, mereka juga mencatat bahwa media interaktif ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, di mana setiap siswa merasa didengar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Guru-guru juga menyoroti peran media interaktif dalam memfasilitasi asesmen formatif yang lebih efektif. Mereka mengakui bahwa penggunaan media interaktif memungkinkan mereka untuk mengumpulkan data secara real-time tentang kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih terarah dan personal kepada mereka. Guru-guru menyatakan bahwa data yang diperoleh dari media interaktif ini membantu mereka memahami kebutuhan individual siswa dengan lebih baik, sehingga mereka dapat merancang pembelajaran yang lebih sesuai

dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa.

Mengenai diskusi tentang tantangan yang mereka hadapi dalam pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif, para guru menyoroti beberapa hal. Salah satu tantangan utama yang diidentifikasi adalah ketersediaan sumber daya yang memadai, termasuk perangkat dan koneksi internet yang stabil. Beberapa guru juga mengungkapkan kebutuhan akan pelatihan yang lebih mendalam tentang cara menggunakan media interaktif ini secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, mereka juga menyoroti pentingnya dukungan dari kepala sekolah dan pihak terkait lainnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam keseluruhan wawancara dengan guru kelas memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman mereka dalam pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif. Meskipun menyoroti manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi asesmen yang lebih efektif, mereka juga menggarisbawahi tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan pemanfaatan media interaktif ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan

dampak positif yang maksimal dalam pembelajaran di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo.

Untuk lebih memperluas efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif, pengembangan media interaktif yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan siswa perlu diperhatikan. Salah satu contoh adalah pengembangan media Quizizz dengan mode kertas atau Paper, yang memungkinkan guru untuk membuat soal-soal yang sesuai dengan kurikulum lokal dan kebutuhan pembelajaran kelas 5 SD. Ini juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan tingkat kesulitan dan jenis pertanyaan dengan kebutuhan siswa mereka. Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan media interaktif dapat menjadi langkah lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitas asesmen formatif di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

## PEMBAHASAN

### **Peran Kurikulum Merdeka dalam Pemanfaatan Media Interaktif untuk Asesmen Formatif**

Pengembangan pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan

signifikan sejak diperkenalkannya Kurikulum 2013, dan lebih lanjut dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang diperkenalkan pada tahun 2020. Kurikulum Merdeka, dengan semangatnya yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif di berbagai tingkat Pendidikan (Dwi Novia Rachmawati et al., 2023). Dalam konteks ini, penelitian dan pengembangan yang terus-menerus dalam implementasi Kurikulum Merdeka telah membuka pintu bagi inovasi dalam metode evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis, inklusif, dan berorientasi pada hasil.

Pemanfaatan media interaktif, seperti platform *Quizizz* dan *Wordwall*, telah menjadi salah satu strategi utama dalam memperkaya proses pembelajaran dan asesmen di kelas. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, media interaktif memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang memberikan kebebasan kepada guru untuk



menyesuaikan metode dan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa (Riyadi & Wibawa, 2024). Dengan pemanfaatan media interaktif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan kritis, kolaboratif, dan kreatif mereka.

Asesmen formatif merupakan salah satu instrumen penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yang memungkinkan guru untuk terlibat secara kontinu dalam memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai. Media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* memberikan alat yang efektif bagi guru untuk melaksanakan asesmen formatif secara lebih efisien dan efektif. Melalui platform ini, guru dapat membuat soal-soal yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta menyajikannya dalam format yang menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka telah memberikan

hasil yang positif bagi pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Guru dan siswa sama-sama mendapat manfaat dari pendekatan ini. Bagi guru, media interaktif memberikan alat yang efektif untuk mengumpulkan data tentang kemajuan siswa secara real-time, memungkinkan mereka untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah dan personal. Dengan demikian, guru dapat lebih responsif terhadap kebutuhan individu siswa dan merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan tingkat pemahaman mereka (Cahyani & Suniasih, 2022).

Bagi siswa penggunaan media interaktif untuk asesmen formatif menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bersemangat. Siswa tidak lagi melihat asesmen sebagai momok yang menakutkan, tetapi sebagai kesempatan untuk terlibat dalam pembelajaran secara aktif dan menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang lebih beragam. Penggunaan media interaktif, seperti permainan edukatif dalam *Quizizz* atau permainan kata-kata dalam *Wordwall*, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi

juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif, responsif, dan berpusat pada siswa.

Dalam menerapkan pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka, beberapa tantangan perlu diatasi. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya yang memadai, termasuk akses terhadap perangkat dan konektivitas internet yang stabil. Dalam situasi di mana akses terhadap teknologi mungkin terbatas, penggunaan media interaktif untuk asesmen formatif dapat menjadi tidak efektif atau tidak dapat diakses oleh semua siswa. Oleh karena itu, diperlukan investasi yang lebih besar dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan media interaktif ini secara efektif.

Perlunya dukungan dari berbagai pihak, termasuk kepala sekolah, pihak terkait, dan masyarakat, dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran juga menjadi kunci keberhasilan dalam implementasi pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif. Dukungan ini mencakup aspek kebijakan, finansial, dan budaya, yang semuanya perlu diselaraskan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran

yang kondusif bagi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam kesimpulannya peran Kurikulum Merdeka dalam pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif merupakan langkah maju yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan siswa, Kurikulum Merdeka membuka pintu bagi inovasi dalam metode evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis, inklusif, dan berorientasi pada hasil. Melalui pemanfaatan media interaktif, seperti Quizizz dan Wordwall, guru dapat melaksanakan asesmen formatif dengan lebih efisien dan efektif, sementara siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan lebih aktif dan bersemangat. Oleh karena itu, langkah-langkah untuk memperkuat pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka perlu terus didorong, dengan memperhatikan tantangan yang ada dan melibatkan berbagai pihak dalam upaya bersama untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

**Asesmen Formatif sebagai Instrumen Evaluasi dalam Kurikulum Merdeka**

Asesmen formatif telah menjadi pusat perhatian dalam dunia pendidikan, terutama dengan pengenalan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berkelanjutan. Dalam konteks kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, asesmen formatif menjadi instrumen evaluasi utama yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan peran penting asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka, strategi penerapan yang efektif, tantangan yang dihadapi, dan langkah-langkah untuk memperkuat praktik asesmen formatif di sekolah ini.

Asesmen formatif memainkan peran penting dalam Kurikulum Merdeka sebagai instrumen evaluasi yang memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara terus-menerus. Dalam konteks kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, asesmen formatif membantu guru untuk memahami tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan memberikan umpan balik yang sesuai untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan asesmen formatif menjadi alat penting dalam mewujudkan pendekatan ini dengan

memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang materi Pelajaran (Rusdiana & Wulandari, 2022).

Dalam menerapkan asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, beberapa strategi dapat diterapkan untuk memastikan keefektifan dan keberhasilan proses evaluasi. Pertama, guru perlu menggunakan berbagai metode asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gaya belajar siswa. Ini dapat mencakup tes tertulis, observasi kelas, proyek, dan diskusi kelompok. Dengan memvariasikan metode asesmen, guru dapat mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam asesmen formatif juga dapat meningkatkan efektivitas proses evaluasi. Misalnya, penggunaan platform online seperti Google Form atau *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa secara fleksibel. Dengan demikian, guru dapat mengumpulkan data tentang pemahaman siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang lebih terarah (Kristina et al., 2023).

Meskipun memiliki manfaat yang signifikan, implementasi asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya yang memadai, termasuk perangkat dan konektivitas internet yang stabil, untuk mendukung penggunaan teknologi dalam proses evaluasi. Terutama di daerah pedesaan seperti Waru Sidoarjo, akses terhadap teknologi mungkin menjadi kendala yang signifikan bagi sekolah dan guru.

Peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan asesmen formatif juga menjadi tantangan tersendiri. Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai tentang konsep, teknik, dan alat yang terkait dengan asesmen formatif. Ini termasuk pengembangan kemampuan guru dalam merancang instrumen asesmen yang efektif, menganalisis data hasil asesmen, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.

Untuk mengatasi tantangan yang ada dan memperkuat praktik asesmen formatif dalam konteks Kurikulum Merdeka di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, langkah-langkah konkret dapat diambil. Pertama, sekolah dapat melakukan investasi dalam infrastruktur

teknologi yang memadai, termasuk penambahan jumlah perangkat komputer dan peningkatan akses internet di sekolah. Ini akan membantu memastikan bahwa guru dan siswa dapat mengakses dan menggunakan teknologi dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

Pendidikan dan pelatihan berkelanjutan untuk guru perlu didorong dan didukung secara aktif. Pelatihan yang berkualitas tentang konsep dan praktik asesmen formatif dapat membantu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan asesmen formatif yang efektif (Ling Ling Wei Sitohang & Sirait, 2023). Dukungan dari pihak manajemen sekolah dan pengawas pendidikan juga penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kompetensi guru dalam hal ini.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo, asesmen formatif memegang peranan yang penting dalam menilai kemajuan siswa dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan penerapan strategi yang efektif dan dukungan yang memadai, asesmen formatif dapat menjadi instrumen evaluasi yang kuat dalam mendukung implementasi

Kurikulum Merdeka dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, penting bagi sekolah, guru, dan pihak terkait lainnya untuk bekerja sama dalam mengatasi tantangan yang ada dan memperkuat praktik asesmen formatif di sekolah ini.

### **Pemanfaatan Media Interaktif (*Quizizz* dan *Wordwall*) sebagai Alat Asesmen Formatif**

Pemanfaatan media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* sebagai alat asesmen formatif telah mengubah paradigma dalam dunia pendidikan. Dengan semakin majunya teknologi dan perkembangan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, penggunaan media interaktif sebagai alat asesmen formatif telah menjadi pilihan utama bagi banyak guru. Dalam pembahasan ini, akan dibahas secara mendalam tentang bagaimana pemanfaatan media interaktif ini dapat meningkatkan kualitas asesmen formatif, manfaat yang ditawarkan, tantangan yang dihadapi, serta langkah-langkah untuk memaksimalkan potensinya dalam konteks pembelajaran modern.

Pemanfaatan media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* telah membuka pintu bagi inovasi dalam proses asesmen formatif. Dengan kemampuannya

untuk membuat kuis dan permainan interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman asesmen yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, dengan fitur-fitur seperti penilaian otomatis dan laporan hasil, guru dapat dengan cepat melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media interaktif sebagai alat asesmen formatif memiliki sejumlah manfaat yang signifikan bagi proses pembelajaran. Pertama, media interaktif menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bersemangat bagi siswa. Dibandingkan dengan metode asesmen tradisional yang seringkali monoton dan membosankan, media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* memberikan siswa kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sambil tetap mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, pemanfaatan media interaktif juga membantu memperluas gaya pembelajaran yang beragam, mengakomodasi kebutuhan siswa dengan cara yang berbeda-beda (Nurlaela & Mustofa, 2020).

Penggunaan media interaktif sebagai alat asesmen formatif juga memungkinkan guru untuk memperoleh data yang lebih akurat dan komprehensif tentang kemajuan siswa. Dengan fitur-fitur seperti laporan hasil dan analisis data, guru dapat melihat dengan jelas dimana siswa mungkin mengalami kesulitan dan memberikan bantuan tambahan sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini membantu guru dalam membuat keputusan pembelajaran yang lebih informasional dan berbasis bukti, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan di kelas.

Meskipun memiliki manfaat yang signifikan, pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya yang memadai, termasuk akses terhadap perangkat dan konektivitas internet yang stabil. Terutama di daerah pedesaan atau sekolah dengan keterbatasan sumber daya, akses terhadap teknologi mungkin menjadi kendala yang signifikan bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan media interaktif untuk asesmen formatif. Diperlukan investasi dalam pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru untuk memahami cara menggunakan media interaktif ini secara efektif dalam proses

asesmen formatif. Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai tentang konsep, teknik, dan alat yang terkait dengan asesmen formatif, serta cara menginterpretasikan data yang dihasilkan untuk membuat keputusan pembelajaran yang tepat (Belva Saskia Permana et al., 2024). Tanpa pelatihan yang memadai, pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif mungkin tidak memberikan dampak yang diharapkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Diperlukan pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan bagi guru dalam pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif. Pelatihan ini dapat mencakup penggunaan platform seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, teknik membuat soal yang efektif, analisis data hasil asesmen, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Dengan meningkatkan kompetensi guru dalam hal ini, pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif dapat menjadi lebih efektif dan bermanfaat bagi pembelajaran siswa. Pemanfaatan media interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall* sebagai alat asesmen formatif telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Dengan kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperluas gaya

pembelajaran yang beragam, dan memberikan data yang akurat kepada guru, media interaktif telah menjadi pilihan utama bagi banyak guru dalam memperkaya proses pembelajaran (Safira et al., 2021). Meskipun dihadapkan pada tantangan seperti ketersediaan sumber daya dan pelatihan guru yang memadai, langkah-langkah tertentu dapat diambil untuk memaksimalkan potensi pemanfaatan media interaktif dalam asesmen formatif. Dengan investasi yang tepat dan dukungan yang memadai, media interaktif dapat menjadi alat yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif.

## SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa analisis pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi untuk asesmen formatif pada kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo memberikan gambaran yang menyeluruh tentang dampak positif dan tantangan yang dihadapi dalam mengadopsi pendekatan ini dalam pembelajaran. Melalui pemanfaatan platform interaktif seperti *Quizizz* dan *Wordwall*, guru telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik,

responsif, dan berorientasi pada siswa. Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, tantangan seperti ketersediaan sumber daya dan pelatihan guru yang memadai perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi pemanfaatan media interaktif ini. Dengan kerja sama dan komitmen dari semua pihak terkait, pemanfaatan media interaktif untuk asesmen formatif di kelas 5 SD Negeri Pepelegi 2 Waru Sidoarjo dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan berorientasi pada siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). *Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi*. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial

- Humaniora, 4(1), 19–28.  
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11.  
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- CRESWELL, J. W. (2014). RESEARCH DESIGN (Numbers 239–245).
- Dewi, N. P. A. S., Ganing, N. N., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). E-Comic Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 64–72.  
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45204>
- Dwi Novia Rachmawati, Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.  
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316>
- Islam, G. R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Pada Muatan Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 1766–1779.
- Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 59–72.  
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25677>
- Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, 6(1), 3345–3357.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3402>
- Nurlaela, & Mustofa. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 65–73.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63.  
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.  
<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>



- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sultonik, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Appsgeysers Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara. *Jurnal Pendas Mahakam*, 5(1), 1–9.
- Umi Hunafa, S., Yanthi, N., & Sutisna, M. R. (2022). Rancang Bangun Media Power Point Interaktif Pada Materi Zat Tunggal Dan Campuran Di Kelas V Sd. *Educational Technology Journal*, 2(2), 8–21. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n2.p8-21>
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>