

PELATIHAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI EVALUASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PRAKTIKUM KOMPUTER

Rinna Rachmatika¹, Kecitaan Harefa², Joko Priambodo³, Michelle Aniela Wijaya⁴, Ivana Aulia Sadiyah⁵, dan Alvia Cinta Aprillia⁶

^{1,2,3,4,5,6}Department of Informatics Engineering, Faculty of Computer Science, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspittek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia
e-mail: ¹rinnarachmatika@unpam.ac.id, ²dosen00842@unpam.ac.id, ³dosen00276@unpam.ac.id,
⁴michelleanielaw@gmail.com, ⁵sadiyahivana@gmail.com, ⁶cintaaprillia144@gmail.com

Abstract

This community service activity addressed the limited use of digital tools for learning evaluation at SDN Pamulang Timur 01, where practicum assessment was still done manually and had not yet drawn on a Learning Management System (LMS) or an analytics dashboard. The program, originally aimed at students, was redirected to teachers after a needs assessment indicated a more urgent need at that level, following a multiplier-effect rationale. The activity aimed to strengthen teachers' capacity to design and apply technology-based evaluation instruments for computer practicum. Using a participatory training approach combining concept exposure, demonstration, hands-on practice, and personal mentoring across five stages, needs identification, module preparation, a concept workshop, hands-on practice, and post-training consultation, the two-day program (11-12 May 2026) involved 21 teachers with full school support. Day one covered the shift to objective, real-time, data-driven evaluation, plus three tools, Google Forms, Quizizz, and Kahoot!, and the use of artificial intelligence (AI). Day two focused on building instruments in Google Forms, since limited time did not allow equal practice across all three tools. Technical constraints such as unstable internet and inactive Google accounts were addressed through personal mentoring. Results are qualitative, based on observation and documentation. Every teacher completed at least one instrument, and the team left a reusable template with the school for continued, independent use of technology-based evaluation.

Keywords: learning evaluation; digital technology; computer practicum; elementary school teachers; Google Forms

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran di SDN Pamulang Timur 01, di mana penilaian praktikum masih dilakukan secara manual, menyita banyak waktu koreksi di luar jam mengajar, dan belum memanfaatkan Learning Management System (LMS) atau dasbor analitik. Sasaran program yang semula ditujukan bagi peserta didik dialihkan kepada guru setelah asesmen awal menunjukkan kebutuhan yang lebih mendesak pada level tersebut, mengikuti logika penggandaan dampak (*multiplier effect*). Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas guru dalam merancang dan menerapkan instrumen evaluasi berbasis teknologi untuk praktikum komputer. Menggunakan metode pelatihan partisipatif yang memadukan pemaparan konsep, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan personal melalui lima tahap, yaitu peninjauan kebutuhan, penyusunan modul, workshop konsep, praktik langsung, dan konsultasi pascapelatihan, kegiatan dua hari (11-12 Mei 2026) ini diikuti oleh 21 guru. Hari pertama memperkenalkan pergeseran dari evaluasi manual menuju evaluasi digital yang objektif, *real-time*, dan berbasis data, serta tiga aplikasi evaluasi (Google Forms, Quizizz, dan Kahoot!) beserta pemanfaatan kecerdasan buatan (AI). Hari kedua difokuskan pada praktik langsung pembuatan instrumen menggunakan Google Forms, karena keterbatasan waktu tidak memungkinkan cakupan merata pada ketiga aplikasi. Kendala teknis berupa keterbatasan sinyal internet dan akun Google yang belum aktif diatasi melalui pendampingan personal. Hasil kegiatan bersifat kualitatif, diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Seluruh guru berhasil membuat minimal satu instrumen evaluasi digital, dan tim menyerahkan template yang dapat digunakan kembali kepada sekolah untuk mendukung penerapan evaluasi berbasis teknologi secara mandiri dan berkelanjutan.

Kata kunci: evaluasi pembelajaran; teknologi digital; praktikum komputer; guru sekolah dasar; Google Forms

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah hampir seluruh aspek dunia pendidikan, termasuk cara guru mengukur capaian belajar siswa. Di banyak negara, evaluasi pembelajaran yang semula bertumpu pada penilaian akhir dan observasi manual kini bergeser menuju sistem yang lebih objektif, *real-time*, dan berbasis data, seiring meluasnya adopsi Learning Management System (LMS) dan aplikasi evaluasi digital di ruang kelas. Di Indonesia, pergeseran serupa juga berlangsung, terutama sejak pembelajaran daring dan hybrid menjadi kebutuhan luas pascapandemi. Meski begitu, pemerataan pemanfaatan teknologi evaluasi ini masih menjadi tantangan tersendiri, khususnya di jenjang pendidikan dasar, karena kesenjangan literasi digital guru dilaporkan masih tinggi dan sebagian besar sekolah belum memiliki infrastruktur maupun pendampingan yang memadai untuk beralih dari evaluasi manual ke digital [1], [2].

Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang (UNPAM) secara rutin menjalankan pengabdian kepada masyarakat yang disesuaikan dengan kebutuhan riil di lapangan, sekalipun kebutuhan itu kadang bergeser dari rencana awal proposal. Itulah yang terjadi pada kegiatan ini: rancangan semula menasar peserta didik, dengan asumsi keterampilan evaluasi praktikum komputer sebaiknya ditanamkan langsung kepada siswa. Koordinasi awal dengan SDN Pamulang Timur 01, di bawah Kepala Sekolah Bapak Mumuh Muchtar Budiarto, S.Pd., M.Pd., justru menunjukkan hal sebaliknya: kebutuhan paling mendesak ada pada guru, bukan siswa. Pertimbangannya sederhana, mengikuti logika penggandaan dampak (*multiplier effect*). Membekali satu siswa hanya mengubah satu orang, sedangkan membekali satu guru dengan kemampuan evaluasi digital berpotensi memengaruhi ratusan siswa yang ia ajar dari tahun ke tahun. Tim dan pihak sekolah pun sepakat mengalihkan sasaran ke guru, tanpa mengubah tema besar proposal: pemanfaatan teknologi evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas praktikum komputer.

Berdasarkan hasil koordinasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah, tim pelaksana mengidentifikasi beberapa persoalan mendasar. Nilai akhir praktikum memang tampak sebagai

capaian belajar siswa, tetapi di baliknya evaluasi diketahui masih dilakukan secara manual dan cenderung subjektif karena bergantung pada observasi guru tanpa rubrik digital yang baku. Guru juga belum terbiasa memakai Learning Management System (LMS) atau dasbor analitik, sehingga umpan balik hasil praktikum baru diberikan di akhir semester dan siswa tidak tahu persis di mana letak kesalahannya. Dari sisi teknis, koreksi manual menyita banyak waktu guru di luar jam mengajar, rekapitulasi nilai di atas kertas rawan hilang atau salah hitung, dan antusiasme siswa cenderung menurun saat menghadapi ulangan dengan format konvensional. Ketiga persoalan inilah yang mendasari rancangan pelatihan teknologi evaluasi digital yang aplikatif dan bisa langsung dipakai guru pada praktikum komputer sehari-hari.

Secara konseptual, pergeseran ini menuntut guru berpindah dari sekadar mengukur hasil akhir menuju penggunaan instrumen analitik untuk memahami proses belajar siswa [1]. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa banyak guru masih memerlukan pendampingan langsung dalam memanfaatkan bahan ajar daring dan evaluasi berbasis gamifikasi [3], termasuk pelatihan penyusunan soal berbasis teknologi yang mulai memanfaatkan kecerdasan buatan [4], [5]. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan tinggi juga dilaporkan dapat mendukung capaian akademik dan keterlibatan mahasiswa, meskipun dalam konteks yang berbeda dari pelatihan guru sekolah dasar [6].

Penerapan Google Forms, Kahoot!, dan Quizizz sebagai media evaluasi sebenarnya telah banyak dilaporkan pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, mulai dari pendidikan agama [7], [8], hingga pelatihan sejenis yang pernah dilaksanakan di lingkungan Universitas Pamulang sendiri [9]. Efektivitas Kahoot! terhadap peningkatan hasil belajar secara khusus turut didukung tinjauan literatur [10] maupun studi empiris pada pembelajaran bahasa [11], sehingga pemilihan ketiga aplikasi pada kegiatan ini bukan tanpa dasar, melainkan mengikuti jejak sejumlah praktik baik yang telah teruji di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang sebagai upaya menjembatani kebutuhan evaluasi pembelajaran yang objektif, cepat, dan berbasis

data dengan keterbatasan literasi digital guru di SDN Pamulang Timur 01. Melalui pelatihan pemanfaatan teknologi evaluasi pembelajaran, guru diharapkan tidak hanya memahami konsep evaluasi digital, tetapi juga mampu mempraktikkan langsung penyusunan instrumen evaluasi berbasis teknologi yang aplikatif untuk praktikum komputer di kelas masing-masing. Dalam pelaksanaannya, peningkatan keterampilan praktikum komputer diarahkan secara tidak langsung, yaitu melalui penguatan kemampuan guru dalam menyusun instrumen evaluasi digital yang mereka gunakan pada praktikum tersebut.

2. METODE

Kerangka pemecahan masalah disusun dalam lima tahap: (1) *need assessment*, mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan awal guru dalam evaluasi praktikum komputer melalui koordinasi dan diskusi dengan pihak sekolah; (2) penyusunan modul, merancang materi dan instrumen yang sesuai kondisi guru SDN Pamulang Timur 01; (3) workshop konsep, membedah teori evaluasi berbasis teknologi sekaligus mendemonstrasikan alat digital yang relevan; (4) *hands-on practice*, guru mempraktikkan langsung pembuatan instrumen evaluasi digital; dan (5) penyediaan jalur konsultasi pascapelatihan, agar guru memiliki tempat bertanya apabila mengalami kendala tanpa bergantung sepenuhnya pada tim eksternal. Kerangka ini memakai metode pelatihan partisipatif: guru tidak sekadar mendengarkan, tetapi menyusun instrumen sendiri, mengujicobakannya pada skenario praktikum sederhana, memperoleh konsultasi personal dari tim, lalu merefleksikan hasilnya. Pendekatan workshop semacam ini sejalan dengan praktik pendampingan penggunaan Google Forms yang sebelumnya pernah diterapkan pada dosen dalam konteks evaluasi pembelajaran [12], maupun pada guru sekolah dasar lain sebagai alat penilaian pembelajaran [13].

Khalayak sasaran program ini adalah 21 guru SDN Pamulang Timur 01 lintas jenjang kelas dan mata pelajaran, khususnya yang mengampu praktikum komputer, bersama Kepala Sekolah yang mendampingi penuh jalannya kegiatan sebagai bentuk dukungan institusional. Kegiatan dilaksanakan pada Senin-Selasa, 11-12 Mei 2026, pukul 08.00-15.00 WIB, bertempat di SDN Pamulang Timur 01, Kecamatan Pamulang, Kota Tangerang Selatan.

Tim pelaksana dari Universitas Pamulang terdiri atas Rinna Rachmatika, S.Kom., M.Kom. sebagai ketua, bersama anggota Kecitaan Harefa, S.Kom., M.Kom. dan Joko Priambodo, S.Kom., M.M., M.Kom., serta dibantu oleh Michelle Aniela Wijaya, Ivana Aulia Sadiyah, dan Alvia Cinta Aprillia dalam dokumentasi kegiatan dan pendampingan teknis peserta di lapangan. Sesi hari pertama diisi Workshop Konsep: pemaparan pergeseran evaluasi dari cara manual yang menyita waktu dan hanya memberi umpan balik di akhir semester, menuju evaluasi digital yang terstandarisasi melalui rubrik dan LMS, terotomatisasi dalam perhitungan skor, dan mampu memberi umpan balik secara *real-time*. Tim memperkenalkan tiga aplikasi evaluasi digital, yaitu Google Forms untuk ulangan harian dan pre-test, Quizizz untuk kuis bergaya permainan dengan fitur leaderboard, dan Kahoot! untuk kuis langsung (live) di kelas, lengkap dengan perbandingan fitur agar guru bisa memilih aplikasi yang paling sesuai kebutuhannya. Tim juga menyampaikan sosialisasi pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) sebagai alat bantu tambahan dalam mempercepat penyusunan soal maupun analisis hasil evaluasi. Ringkasan kedua sesi ditunjukkan pada Tabel I.

Tabel I. Ringkasan Pelaksanaan Kegiatan

Hari	Sesi	Fokus Kegiatan
11 Mei 2026	Workshop Konsep	Evaluasi manual vs digital; pengenalan Google Forms, Quizizz, Kahoot!; sosialisasi AI
12 Mei 2026	Hands-on Practice	Praktik membuat instrumen evaluasi di Google Forms, didampingi tim

Hari kedua difokuskan pada Hands-on Practice: guru mempraktikkan langsung pembuatan instrumen evaluasi memakai Google Forms, aplikasi yang dipilih sebagai fokus praktik mengingat waktu pelatihan yang hanya dua hari, sementara Quizizz dan Kahoot! cukup diperkenalkan secara konsep dan demonstrasi. Guru dibimbing membuat kuis sederhana lengkap dengan kunci jawaban otomatis, kemudian diberi tips praktis agar bisa diterapkan lancar di kelas, seperti menguji coba kuis sebelum dibagikan ke siswa, memastikan ketersediaan sinyal internet, memulai dari jumlah soal yang sederhana (5-10 soal), serta menyimpan template kuis yang berhasil dibuat agar dapat dipakai ulang tanpa membuat dari awal.



Gbr 1. Sambutan Kepala Sekolah

Evaluasi keberhasilan dilakukan secara kualitatif berdasarkan observasi langsung tim pelaksana dan dokumentasi kegiatan, karena tidak digunakan instrumen kuesioner kepuasan maupun pre-test/post-test terstruktur. Sebagai bentuk keberlanjutan, tim menyerahkan template instrumen evaluasi digital kepada pihak sekolah agar dapat direplikasi secara mandiri oleh guru pada semester berikutnya, dan menyediakan jalur konsultasi pascapelatihan bagi guru yang mengalami kendala saat menerapkan instrumen secara mandiri.

3. HASIL

Kegiatan yang dilaksanakan pada 11-12 Mei 2026 di SDN Pamulang Timur 01 diikuti 21 guru dan didampingi penuh oleh Kepala Sekolah sejak sesi pembukaan hingga penutupan. Dokumentasi kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif guru selama Workshop Konsep pada hari pertama maupun Hands-on Practice pada hari kedua. Guru mengikuti pemaparan materi, membawa perangkat masing-masing, dan mencoba langsung antarmuka Google Forms dengan pendampingan tim pelaksana, seperti terlihat pada Gbr. 2.



Gbr 2. Kegiatan Pelatihan

Perlu dinyatakan secara jujur bahwa kegiatan ini tidak menggunakan instrumen kuesioner kepuasan maupun pre-test/post-test terstruktur, sehingga hasil yang disajikan bersifat kualitatif berdasarkan observasi langsung dan dokumentasi kegiatan,

bukan berupa data skor yang terukur secara statistik.

Dari sisi capaian praktik, berdasarkan observasi tim pelaksana selama sesi praktik, seluruh 21 guru (100%) berhasil menyelesaikan pembuatan minimal satu instrumen kuis sederhana menggunakan Google Forms pada sesi hari kedua, sekalipun sebagian guru memerlukan waktu tambahan akibat kendala akun Google dan keterbatasan sinyal internet sekolah. Guru juga menerima materi pengenalan Quizizz dan Kahoot! secara konseptual melalui pemaparan dan tabel perbandingan fitur, meskipun tidak seluruhnya sempat dipraktikkan langsung mengingat keterbatasan waktu pelatihan yang hanya dua hari.

4. PEMBAHASAN

Keputusan mengalihkan sasaran program dari peserta didik menjadi guru sejalan dengan kondisi riil di lapangan. Kehadiran penuh 21 guru selama dua hari, didampingi langsung oleh Kepala Sekolah, menunjukkan partisipasi aktif peserta dan dukungan institusional terhadap pelaksanaan program, sejalan dengan logika penggandaan dampak yang menjadi dasar pertimbangan awal tim pelaksana. Dokumentasi penyerahan sertifikat kepada pihak sekolah ditunjukkan pada Gbr. 3.



Gbr 3. Pemberian Sertifikat kepada Pihak Sekolah

Namun dari sisi kedalaman praktik, hasil kegiatan belum sepenuhnya mencapai target ideal berupa penguasaan tiga aplikasi evaluasi digital secara merata. Keterbatasan waktu pelatihan yang hanya dua hari memaksa tim memprioritaskan Google Forms sebagai fokus praktik, sementara Quizizz dan Kahoot! baru sampai tahap pengenalan konsep, padahal kedua platform tersebut, mengacu pada pelatihan Kahoot untuk guru Bahasa Indonesia di Sukabumi, berpotensi tetap bisa dipraktikkan langsung dengan pendampingan yang memadai [14]. Hal ini konsisten dengan tantangan umum pelatihan singkat, di mana pendekatan partisipatif dan bertahap terbukti lebih efektif

dibandingkan pemaksaan materi yang terlalu padat dalam waktu terbatas [15].

Kendala teknis berupa keterbatasan sinyal internet dan sebagian guru yang belum memiliki akun Google aktif turut menegaskan bahwa kesenjangan literasi digital di tingkat pendidikan dasar masih menjadi tantangan nyata, sebagaimana ditemukan pada pelatihan literasi digital guru serupa [1], [2]. Pendampingan personal yang diberikan tim pelaksana selama sesi praktik menjadi kunci penting agar guru dengan latar belakang literasi digital berbeda tetap dapat mengikuti pelatihan secara efektif, sejalan dengan temuan bahwa pendampingan langsung sangat membantu guru mengadopsi bahan ajar dan evaluasi berbasis teknologi [3]. Pengenalan pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam mendukung penyusunan instrumen evaluasi turut memperkaya wawasan guru di luar cakupan proposal awal, sejalan dengan tren pelatihan evaluasi berbasis AI yang mulai berkembang di berbagai jenjang pendidikan [4], [5].

Ketiadaan instrumen kuesioner kepuasan atau pre-test/post-test formal menjadi keterbatasan utama dalam mengukur dampak kegiatan secara kuantitatif. Untuk pelaksanaan program serupa di masa mendatang, disarankan penggunaan instrumen evaluasi terstruktur agar keberhasilan pelatihan dapat diukur secara lebih objektif dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Dokumentasi peserta pada penutupan kegiatan ditunjukkan pada Gbr. 4.



Gbr 4. Foto Bersama Seluruh Peserta

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema pelatihan pemanfaatan teknologi evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan praktikum komputer berhasil dilaksanakan pada 11-12 Mei 2026 di SDN Pamulang Timur 01, dengan sasaran yang dialihkan dari peserta didik menjadi 21 guru. Beberapa simpulan dapat ditarik sebagai berikut:

1. Guru menerima materi mengenai pergeseran evaluasi dari cara manual menuju evaluasi digital yang objektif, *real-time*, dan berbasis data, serta pengenalan tiga aplikasi evaluasi (Google Forms, Quizizz, Kahoot!) dan pemanfaatan AI dalam penyusunan instrumen evaluasi.
2. Seluruh guru berhasil membuat instrumen evaluasi sederhana menggunakan Google Forms, meskipun pelaksanaannya menghadapi kendala teknis seperti keterbatasan sinyal internet sekolah dan sebagian guru yang belum memiliki akun Google aktif.
3. Pemilihan guru sebagai sasaran kegiatan diharapkan memperluas pemanfaatan instrumen evaluasi digital kepada siswa yang mereka ajar, mengikuti logika penggandaan dampak yang menjadi dasar pertimbangan program.
4. Pendampingan personal diberikan tim pelaksana untuk membantu guru yang mengalami kendala akun Google dan keterbatasan sinyal internet selama sesi praktik.

Untuk kegiatan lanjutan, disarankan agar SDN Pamulang Timur 01 melanjutkan pemanfaatan template instrumen evaluasi digital yang telah diserahkan, mendorong guru memperluas penggunaannya ke Quizizz dan Kahoot!, serta memperbaiki infrastruktur jaringan internet sekolah. Pelaksanaan program serupa di masa mendatang sebaiknya memperpanjang durasi pelatihan atau membaginya menjadi beberapa sesi lanjutan agar seluruh aplikasi dapat dipraktikkan secara merata, dan menyertakan instrumen evaluasi terstruktur seperti kuesioner kepuasan atau pre-test/post-test agar keberhasilan program terukur secara lebih objektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang, kepada Fakultas Ilmu Komputer UNPAM, serta kepada Kepala Sekolah SDN Pamulang Timur 01, Bapak Mumuh Muchtar Budiarto, S.Pd., M.Pd., beserta 21 guru peserta yang telah berpartisipasi aktif sepanjang kegiatan.

DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi berikut menggambarkan rangkaian kegiatan pelatihan, mulai dari sesi pembukaan hingga interaksi tim pelaksana dengan guru peserta selama sesi *hands-on practice*.



Gbr 5. Interaksi Tim Pelaksana dengan Guru Peserta



Gbr 6. Suasana Sesi Praktik di Ruang Kelas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. H. Pebriana, A. Rosidah, and N. Nurhaswinda, "Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital," *Journal of Human and Education (JAHE)*, vol. 5, no. 1, pp. 137–148, 2025, doi: 10.31004/jh.v5i1.2177.
- [2] A. Supriyadi, N. Firdaus, F. Y. A'la, and Hartatik, "Literasi Data dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Artificial Intelligence bagi Pengajar SMA Negeri 2 Surakarta," *Indonesian Journal of Community Services*, vol. 6, no. 2, pp. 201–208, 2024, doi: 10.30659/ijocs.6.2.201-208.
- [3] Y. S. Purwananti, M. A. Roziq Asrori, R. S. Jadmiko, A. W. Safa, D. N. Arifin, and H. C. Putri Anshori, "Pendampingan Pemanfaatan Bahan Ajar Online dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada KKG SD," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 6, no. 4, pp. 4755–4763, 2025, doi: 10.55338/jpkmn.v6i4.7190.
- [4] S. Ishak, Syahrul, Mansyur, and Patahuddin, "Pelatihan Pembuatan Soal Berbasis Teori Rekonstruksi dengan Bantuan AI: Transformasi Evaluasi Pembelajaran di Wilayah Kepulauan," *Jurnal Sipissangngi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 205–211, 2025, doi: 10.35329/jp.v5i3.6242.
- [5] S. N. Fadila, F. Aulia, T. A. Syaharani, F. Anggraini, and S. Munawaroh, "Persepsi Guru tentang Penggunaan AI dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Peluang dan Tantangan," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 9, no. 2, pp. 21720–21729, 2025, doi: 10.31004/jptam.v9i2.30022.
- [6] S. Deviv and M. S. Nooviar, "Evaluasi Penerapan Blended Learning pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Institusi Pendidikan Tinggi," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 4, pp. 4283–4293, 2024, doi: 10.31004/edukatif.v6i4.7270.
- [7] M. Ridwan, N. Azizah, A. Arrauf, and Arifmiboy, "Pemanfaatan Google Form sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Praktis PAI," *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 528–539, 2024, doi: 10.51806/an-nahdlah.v4i2.377.
- [8] M. Latifa, A. R. Pratama, R. H. Hasan, M. Kamal, and S. Zakir, "Evaluation of Interactive Learning Through the Quizizz Application at MTsN 2 Payakumbuh City," *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 10, no. 2, 2024, doi: 10.18860/jpai.v10i2.24400.
- [9] S. M. R. Leba, "Pelatihan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Form Sebagai Media Pembelajaran," *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, vol. 1, no. 2, pp. 42–46, 2020, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/5281>
- [10] A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review," *Comput. Educ.*, vol. 149, p. 103818, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
- [11] S. J. Litualy, H. Serpara, and E. C. Wenno, "The Effect of Kahoot! Learning Media on Learning Outcomes of German Language Students," *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, vol. 16, no. 2, pp. 254–261, 2022, doi: 10.11591/edulearn.v16i2.20458.
- [12] H. H. Batubara and D. N. Ariani, "Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Studi Islam," *Jurnal Al-Ikhlash*, vol. 2, no. 1, pp. 39–44, 2016.
- [13] I. Musdlifah, D. Rianita, and E. Asril, "Sosialisasi Penerapan Google Forms Sebagai Alat Penilaian Pembelajaran di SDN 117 Pekanbaru," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 4, 2021, doi: 10.31849/dinamisia.v5i4.7594.
- [14] L. Syauki Faznur, K. Khaerunnisa, and A. Sumardi, "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, pp. 39–44, 2020, doi: 10.24853/jpmt.2.2.39-44.
- [15] Indrabayu *et al.*, "Peningkatan Literasi Digital melalui Pelatihan Partisipatif pada Komunitas Sampan Institute di Pare-Pare," *Jurnal Sipissangngi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 3, pp. 221–228, 2025, doi: 10.35329/jp.v5i3.6446.