

Pelatihan penggunaan Kahoot sebagai instrument *assessment* digital pada guru sekolah dasar di kecamatan karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya

Hatma Heris Mahendra^{1*}, Fajar Nugraha², Missi Hikmatyar³, Riza Fatimah Zahrah⁴, Winarti Dwi Febriani⁵, Rizki Hadiwijaya Zulkarnaen⁶, Rohyandi⁷, Fikri Rahmad Rifai⁸
^{1,2,4,5,6,7,8} PGSD, Universitas Perjuangan Tasikmalaya

³ Teknik Informatika, Universitas Perjuangan Tasikmalaya

*hatmaheris@unper.ac.id

ABSTRAK

Penerapan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah Kahoot, aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat *assessment* digital interaktif. Pelatihan penggunaan Kahoot bagi guru di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun dan mengoperasikan alat *assessment* digital. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru yang sebelumnya kurang terampil dalam menggunakan teknologi, kini mampu mengembangkan dan memanfaatkan Kahoot untuk penilaian yang lebih efektif, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode dari pelatihan adalah diskusi, simulasi dan praktek dengan 20 peserta. Pelatihan penggunaan Kahoot untuk guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal bertujuan meningkatkan keterampilan dalam menyusun dan mengoperasikan *assessment* digital. Pelatihan ini mencakup tiga tahap: penyusunan instrumen berbasis HOTS, pengenalan aplikasi Kahoot, dan praktik pengoperasian Kahoot untuk penilaian interaktif. Hasilnya, guru mampu mengintegrasikan Kahoot dalam pembelajaran secara efektif. Pelatihan Kahoot untuk guru di Kecamatan Karangnunggal berhasil meningkatkan keterampilan digital mereka dalam menyusun dan mengoperasikan *assessment* digital. Guru kini lebih siap mengimplementasikan *assessment* berbasis teknologi, meningkatkan kualitas penilaian, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inovatif di tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci : pelatihan, assessment, digital, kahoot

ABSTRACT

The application of technology in learning in primary schools is critical to improving the quality of education. One of the technologies that can be used is Kahoot, an application that allows teachers to create interactive digital assessments. Training on using Kahoot for teachers in Karangnunggal District, Tasikmalaya Regency, aims to improve teachers' skills in developing and operating digital assessment tools. The training results show that teachers who were previously less skilled in using technology can now develop and utilize Kahoot for more effective assessment, increasing student motivation and participation in the learning process. The training method was discussion, simulation and practice with 20 participants. Training on using Kahoot for primary school teachers in the Karangnunggal sub-district aims to improve skills in developing and operating digital assessments. The training included three stages: HOTS-based instrument development, introduction to the Kahoot application, and Kahoot operation practice for interactive assessment. As a result, teachers were able to integrate Kahoot into learning effectively. The Kahoot training for teachers in Karangnunggal Sub-district successfully improved their digital skills in developing and operating digital assessments. Teachers are now better prepared to implement technology-based assessments, improve the quality of assessments, and create interactive and innovative learning environments at the basic education level.

Keywords: training, assessment, digital, kahoot

Articel Received: 15/01/2025; **Accepted:** 15/05/2025

How to cite: Mahendra, H. H., Nugraha, F., Hikmatyar, M., Zahrah, R. F., Febriani, W. D., Zulkarnaen, R. H., Rohyandi, R., & Rifai, F. R. (2025). Pelatihan penggunaan kahoot sebagai instrument assessment digital pada guru sekolah dasar di kecamatan karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (2), 396-406, doi: 10.22460/as.v8i2.26478

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar semakin berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang mengharuskan adanya integrasi antara proses pembelajaran dan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Teknologi kini menjadi alat yang tidak hanya mempermudah proses transfer pengetahuan, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran dengan memberikan akses kepada berbagai sumber belajar yang lebih luas dan variatif, seperti aplikasi edukasi, video pembelajaran, serta platform daring yang mendukung interaksi aktif antara guru dan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, memungkinkan mereka untuk lebih mandiri dalam mencari informasi, berkolaborasi, serta mengembangkan keterampilan digital yang akan berguna dalam kehidupan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar bukan hanya sebuah tuntutan, tetapi juga sebuah kesempatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Mahendra & Nurani, 2020; Mukaromah, 2020).

Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di ruang kelas sangat penting dalam era global ini, karena hal tersebut mencerminkan transformasi dalam model pendidikan. TIK memungkinkan peralihan dari pendekatan yang berfokus pada pengajaran menuju proses yang berpusat pada pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan merangsang keinginan mereka untuk mengakses pengetahuan secara lebih luas. Di kelas, TIK memfasilitasi pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti multimedia, aplikasi pembelajaran berbasis smartphone, e-modul, animasi, video, dan kuis interaktif, yang dapat diakses melalui berbagai situs pendidikan. Para guru kini dapat mengembangkan media pembelajaran tersebut secara mandiri, meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih dinamis dan motivatif. Selain itu, perkembangan keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi efektif, berpikir

inovatif, literasi, komputasi, toleransi, pemecahan masalah, dan disiplin menjadi aspek penting yang perlu ditanamkan dan dilatih kepada siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global (Garzon & Inga, 2023; Riskasari et al., 2022).

Dalam implementasi penggunaan teknologi dalam proses maupun *assessment* pembelajaran guru sebagai pendidik harus memiliki pengetahuan dalam pemanfaatan berbagai macam alat teknologi yang sudah dikembangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru dan kepala sekolah di SDN Parakanmuncang dan SDN Rahayu Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya keterampilan guru dalam penyusunan instrument *assessment* digital masih rendah. Guru belum mampu menginput dan mengoperasikan instrument *assessment* serta melihat hasil dari pekerjaan peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pelatihan penggunaan kahoot sebagai instrument *assessment* digital pada guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Tujuan dari pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun dan mengoperasikan *assessment* digital menggunakan *kahoot*.

B. LANDASAN TEORI

Kahoot adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik tanpa mengurangi esensi pembelajaran. Kahoot dapat digunakan sebagai media dan instrument *assessment* dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan wawasan tentang dampak usia kronologis, kematangan emosional, perkembangan akademis, serta pengalaman tambahan dalam pembelajaran di sekolah, termasuk perbandingan antar gender. Salah satu temuan penting adalah bahwa penggunaan Kahoot dapat memberikan respon positif dalam suasana kelas, terutama dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dalam konteks mengajar pelajar muda, penting untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa termotivasi, mereka akan lebih mudah menerima dan mentransformasikan informasi yang diajarkan. Kahoot, sebagai aplikasi yang dapat digunakan oleh para guru, berfungsi untuk melacak kemajuan siswa. Sebagai alat penilaian yang efektif, Kahoot memungkinkan integrasi dengan berbagai ruang kelas untuk membantu siswa belajar secara lebih efektif melalui motivasi dan penilaian waktu nyata. Penelitian juga menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti usia siswa, frekuensi mereka mengikuti mata pelajaran, serta hasil yang diperoleh dalam penilaian diri,

memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat partisipasi mereka dalam pembelajaran menggunakan Kahoot (Carrasco-Hernández et al., 2020; Irawan & Latifah, 2023; Yyeland & Duisenova, 2024).

Assessment digital kini menjadi keterampilan esensial yang harus dikuasai oleh guru, mengingat semakin berkurangnya ketergantungan pada metode evaluasi tradisional yang berbasis pada data kuantitatif. Perangkat teknologi canggih saat ini telah memungkinkan para guru untuk melaksanakan penilaian yang lebih efektif dan fleksibel, serta dapat diakses dengan mudah dalam lingkungan digital. Guru tidak hanya harus memiliki literasi penilaian, tetapi juga harus mampu mengadaptasi pendekatan penilaian tersebut agar sesuai dengan konteks digital yang terus berkembang. Dalam perannya sebagai evaluator abad ke-21, seorang guru juga perlu memahami kapan saatnya memberikan otonomi kepada siswa dalam proses penilaian, dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mengatur diri sendiri dan berpikir reflektif. Hal ini mendukung pembentukan siswa yang tidak hanya mampu mencapai tujuan akademis, tetapi juga memiliki keterampilan dalam mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran mereka secara mandiri (Eyal, 2019).

Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam bidang tertentu yang menjadi fokus pengembangan, dengan memberikan pemahaman mendalam serta keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung di lapangan. Dalam konteks pendidikan, pelatihan yang berfokus pada penguasaan keterampilan praktis, ditambah dengan dukungan berkelanjutan, sangat penting untuk memastikan keberhasilan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini karena teknologi, meskipun memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memerlukan keterampilan khusus agar dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik dan peserta didik. Dengan pelatihan yang efektif, diharapkan para pendidik tidak hanya mampu menguasai teknologi yang relevan, tetapi juga dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi tersebut secara inovatif dalam kegiatan belajar mengajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas dan hasil pembelajaran. Dukungan berkelanjutan dalam bentuk pembaruan materi, forum diskusi, dan pendampingan juga memainkan peran penting dalam menjaga keberlanjutan penerapan teknologi dalam pendidikan, sehingga memastikan bahwa para peserta pelatihan dapat terus

berkembang dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang cepat (Kurniawan et al., 2021) (Zahrah et al., 2021).

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini merupakan pelatihan penggunaan kahoot sebagai instrument *assessment* digital pada guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Pelatihan merupakan sarana yang efektif untuk mengembangkan kompetensi para guru. Melalui pelatihan, guru dapat memperoleh informasi baru, pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan dan kompetensinya. Pelatihan yang dilakukan secara rutin dan disesuaikan dengan kebutuhan guru akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan mereka serta mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dihadiri 20 peserta dari SDN Parakanmuncang, SDN Rahayu dan SDN Ciawitali Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya. Kegiatan pelatihan menggunakan metode diskusi, simulasi dan praktek (Gustiana, 2022; Mahendra et al., 2023; Pratama & Lestari, 2020).

Tim pengabdian terdiri dari enam dosen yaitu Hatma Heris Mahendra, M.Pd., Fajar Nugraha, M.Pd., Missi Hikmatyar, M.Kom. Riza Fatimah Zahrah, M.Pd., Winarti Dwi Febriani, M.Pd., dan Dr. Rizki Hadiwijaya Zulkarnaen, M.Pd. Serta dibantu dua mahasiswa yaitu Rohyandi dan Fikri Rahmad Rifai. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dari bulan Oktober sampai November 2024.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan kahoot sebagai instrument *assessment* digital pada guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal Kabupaten Tasikmalaya melalui beberapa tahap, tahapan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pertama

Tahap pertama pelatihan dimulai dengan presentasi dan penyusunan instrumen *assessment* berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS), yang disusun berdasarkan modul ajar yang telah dikembangkan oleh guru sebelumnya. Tahapan ini dipandu oleh para ahli seperti Fajar Nugraha, M.Pd, Winarti Dwi Febriani, M.Pd., dan Dr. Rizki Hadiwijaya Zulkarnaen, M.Pd. Dalam tahap ini, peserta pelatihan diarahkan untuk menyesuaikan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan

penyusunan rubrik *assessment* yang jelas dan terstruktur. Selain itu, peserta juga diajak untuk merancang butir soal dalam berbagai bentuk, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan soal open-ended, yang semuanya bertujuan untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Sebagai bagian dari pelatihan, peserta juga diberikan pemaparan mengenai cara menyusun instrumen *assessment* yang akan diinput ke dalam aplikasi Kahoot, sebuah platform yang memungkinkan guru untuk melakukan penilaian secara real-time dan interaktif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Penyusunan instrument *assessment*

2. Tahap kedua

Pada tahap kedua pelatihan, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Kahoot sebagai alat untuk membuat *assessment* digital yang interaktif. Tahapan ini disampaikan oleh Missi Hikmatyar, M.Kom, dan Riza Fatimah Zahrah, M.Pd. Di sini, peserta dipandu melalui proses pendaftaran akun di situs web Kahoot, serta cara login menggunakan akun yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, peserta juga diberikan penjelasan mengenai berbagai fitur yang tersedia dalam Kahoot, yang dapat dimanfaatkan sebagai instrumen *assessment* digital, seperti pembuatan soal, pengaturan waktu, dan analisis hasil. Pemateri melakukan simulasi tentang cara menginput soal ke dalam Kahoot, dengan memanfaatkan berbagai jenis menu soal yang ada, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan soal jenis lainnya. Setelah pemaparan tersebut, peserta diberi kesempatan untuk mempraktekkan langsung proses input soal yang telah mereka susun pada tahap pertama, sehingga mereka dapat lebih memahami cara

menggunakan aplikasi ini secara efektif dalam konteks pembelajaran. Dengan pelatihan ini, diharapkan peserta dapat mengintegrasikan penggunaan Kahoot dalam kegiatan mengajar untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.



Gambar 2. Pemaparan tentang pengoperasian Kahoot

3. Tahap 3

Pada tahap ketiga pelatihan, peserta diberikan pemahaman mendalam mengenai pengoperasian Kahoot dalam konteks assessment pembelajaran yang efektif dan interaktif. Di bawah bimbingan Hatma Heris Mahendra, M.Pd., peserta diajarkan langkah demi langkah cara mempublikasikan soal-soal yang telah diinput ke dalam platform Kahoot, mulai dari proses pembuatan soal hingga memastikan soal tersebut dapat diakses oleh peserta didik. Selain itu, peserta pelatihan juga dibimbing untuk membagikan link soal kepada siswa melalui berbagai saluran, seperti email atau platform pembelajaran online, untuk memastikan setiap siswa dapat mengerjakan soal dengan mudah. Selanjutnya, mereka diberikan panduan untuk melihat hasil assessment secara langsung, yang memungkinkan para pengajar untuk mengevaluasi kinerja peserta didik dalam waktu yang singkat, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat. Dengan menggunakan Kahoot, peserta pelatihan dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mempermudah proses evaluasi dalam pembelajaran.



Gambar 3. Gambar penggunaan Kahoot dalam *assessment*

Penilaian pembelajaran berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan dengan fokus utama pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Integrasi HOTS dalam evaluasi pembelajaran memberikan pendekatan yang lebih mendalam dan menantang, mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi. Salah satu contoh implementasi yang efektif adalah penggunaan Kahoot, sebuah platform penilaian interaktif yang dapat diterapkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti latihan soal, kuis, pre-test, post-test, pengayaan, remedial, serta penguatan materi. Kehadiran Kahoot dalam proses pembelajaran memberikan nuansa yang lebih menarik dan menyenangkan, mengubah evaluasi menjadi lebih interaktif melalui elemen permainan yang meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan fitur yang memungkinkan pengumpulan data secara real-time dan feedback langsung, Kahoot tidak hanya menyederhanakan proses evaluasi tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran, menjadikannya sebagai alat yang inovatif dan efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan (Hilmun, 2021; Irawan & Latifah, 2023).

Berdasarkan evaluasi akhir kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot sebagai instrumen *assessment* digital bagi guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, peserta yang sebelumnya belum memiliki kemampuan dalam menyusun instrumen *assessment* digital kini telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang signifikan. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman

dasar tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran, tetapi juga melibatkan peserta secara langsung dalam menyusun dan mengoperasikan instrumen *assessment* menggunakan Kahoot. Melalui bimbingan yang terstruktur, peserta dilatih untuk membuat soal-soal yang efektif, mempublikasikan kuis, serta memanfaatkan fitur Kahoot untuk mendapatkan hasil *assessment* secara cepat dan akurat (Sundi et al., 2020). Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital para guru, yang kini lebih siap untuk mengimplementasikan metode *assessment* berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas, meningkatkan kualitas dan efektivitas *assessment* pendidikan di tingkat dasar.

E. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Kahoot sebagai instrumen *assessment* digital bagi guru sekolah dasar di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, telah berhasil meningkatkan keterampilan digital para peserta secara signifikan. Para guru yang sebelumnya belum terampil dalam menyusun dan mengoperasikan instrumen *assessment* digital kini lebih siap untuk mengimplementasikan metode evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran di kelas. Dengan kemampuan baru ini, mereka dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses penilaian pendidikan di tingkat dasar, yang pada gilirannya dapat memperbaiki pengalaman belajar siswa dan mendukung perkembangan pendidikan yang lebih inovatif dan efisien. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga memberikan dampak positif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih kepada LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas Perjuangan Tasikmalaya yang sudah memberikan hibah pendanaan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada mitra pengabdian kepada masyarakat SDN Parakanmuncang, SDN Rahayu dan SDN Ciawitali yang sudah bekerjasama sama dengan baik pada kegiatan ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

Carrasco-Hernández, A. J., Lozano-Reina, G., Lucas-Pérez, M. E., Madrid-Garre, M. F., & Sánchez-Marín, G. (2020). Developing New Learning Tools In The Classroom : The Kahoot Experience. *Journal of Management Anda Business Education*, 3(3), 214–235.

- Eyal, L. (2019). Digital Assessment Literacy — the Core Role of the Teacher in a Digital Environment Digital Assessment Literacy — the Core Role of the Teacher in a Digital Environment. *Educational Technology & Society*, 15(2), 37–49.
- Garzon, P., & Inga, E. (2023). *Advancing Primary Education through Active Teaching Methods and ICT for Increasing Knowledge*. 1–14.
- Gustiana, R. (2022). Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (Suatu Kajian Literatur Review Ilmu Manajemen Sumber Daya Manusia). *Jemsi*, 3(6), 657–666. <https://dinastirev.org/JEMSI/article/view/1107/670>
- Hilmun, P. (2021). *Let ' s K ahoot ! A game-based technology for creating engagement and promoting active learning*. 14(1), 90–100.
- Irawan, M. F., & Latifah, A. (2023). The implementation of kahoot! application as a hots-based evaluation media for elementary school students. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(2), 72–83.
- Kurniawan, I., Abdillah, R., & ... (2021). Sosialisasi Penerapan Metode Pembelajaran Steam Pada Kurikulum K-13. *Indonesian Journal Of* <http://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/141>
- Mahendra, H. H., Nugraha, F., Hikmatyar, M., Abdul, M., & Rachmawan, M. R. (2023). *Pelatihan Pengembangan Dlm (Digital Learning Material) Berbasis Multimedia pada Guru Sekolah*. 4, 372–378.
- Mahendra, H. H., & Nurani, R. Z. (2020). Pengaruh Penggunaan DLM (Digital Learning Material) Terhadap Aktivitas Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 114–124.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 4(1), 179–185. <http://www.yourdictionary.com/library/reference/word-definitions/definition-of-technology.html>.
- Pratama, L. D., & Lestari, W. (2020). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 278–285. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.207>
- Riskasari, Roemintoyo, & Budiarto, M. K. (2022). *Optimization of ICT-Based Instructional Media as an Educational Transformation*. 26–30. <https://doi.org/10.32996/jweep>

- Sundi, N. W., Santi, A. U. P., Sari, P. K., & Herli, V. (2020). Pelatihan kahoot sebagai e-
assesment untuk guru sd di cikole, sukabumi. *An-Nas: Jurnal Pengabdian
Masyarakat*, 1(2), 7–14.
- Yyeland, B., & Duisenova, M. (2024). Digital Game-Based Language Learning in Primary
Education: Exploring Motivational Factors and Educational Outcomes. *Pedagogy And
Psychology*, 2(59), 51–63. <https://doi.org/10.51889/2960-1649.2024.59.2.004>
- Zahrah, R. F., Nugraha, F., Mahendra, H. H., & Suryana, D. (2021). Pendampingan
Penggunaan Media Audio Visual Dan Lesson Plan Dalam Pembelajaran Di Lembaga
Pendidikan Al-Ma'arif Kuningan. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 326–334.