

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU-GURU DI SD  
MUHAMMADIYAH PURWOREJO**

**UTILIZATION OF DIGITAL TECHNOLOGY IN LEARNING TO IMPROVE DIGITAL  
LITERACY FOR TEACHERS AT SD MUHAMMADIYAH PURWOREJO**

**Titi Anjarini<sup>1\*</sup>, Aci Primartadi<sup>2</sup>, Elsa Agustina<sup>1</sup>, Nurlita Risma<sup>1</sup>**

<sup>1)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo

<sup>2)</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Muhammadiyah Purworejo

\*Email korespondensi: [anjarini@umpwr.ac.id](mailto:anjarini@umpwr.ac.id)

**Abstract**

*The development of technology today is very rapid, with the development of information technology and the internet, there are abundant digital information resources available. Based on the results of observations at SD Muhammadiyah Purworejo, several problems were found, namely 1) limited internet network while the infrastructure at the elementary school is very supportive of facilities such as computers, LCDs and adequate projector screens, in which case not all teachers or students have access to adequate devices such as computers, tablets, or smartphones needed to access Kahoot and Quizizz. 2) There are still teachers whose levels of competence vary from one another in mastering digital technology in learning, which in this case is the lack of mastery of the features in Kahoot and Quizizz which requires time and effort. 3) lack of training activities in making digital media. The objectives of this training activity include: 1) To improve teachers' digital literacy in mastering digital technology, 2) Train teachers to use interactive applications such as Kahoot and Quizizz, so that learning activities become more interesting and interactive, 3) Improve the quality of learning by creating more varied and more interesting teaching materials, 4) Improve evaluation skills presented with Kahoot and Quizizz. This research method was carried out with a qualitative approach, involving observation, interviews, and training analysis. The results of this training activity This training also proves that with mentoring and direct practice, teachers can easily integrate technology into learning, providing sustainable benefits for the education process. This training activity not only improves teachers' digital literacy, but also has a positive impact on the quality of student learning.*

**Keywords:** Digital Technology, Digital Literacy, Kahoot, Quizizz

**Abstrak**

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, dengan berkembangnya teknologi informasi dan internet, tersedia berlimpah sumber daya informasi digital. Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah Purworejo dijumpai beberapa permasalahan yaitu 1). keterbatasan jaringan internet sedangkan secara infrastruktur di SD tersebut sangatlah mendukung fasilitasnya seperti komputer, LCD, dan layar proyektor yang memadai. Dalam hal ini tidak semua guru atau siswa memiliki akses ke perangkat yang memadai seperti komputer, tablet, atau smartphone yang diperlukan untuk mengakses Kahoot dan Quizizz; 2). Masih ada guru dengan tingkat kompetensinya berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya dalam penguasaan teknologi digital dalam pembelajaran, Dalam hal ini kurangnya penguasaan fitur-fitur yang ada di Kahoot dan Quizizz memerlukan waktu dan usaha; 3). kurangnya kegiatan pelatihan dalam pembuatan media digital. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini antara lain: 1). Untuk meningkatkan literasi digital guru dalam menguasai teknologi digital; 2). Melatih guru menggunakan aplikasi interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, sehingga menjadi kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif; 3). Meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan membuat materi ajar yang lebih variatif dan lebih menarik; 4). Meningkatkan kemampuan evaluasi yang disajikan dengan Kahoot dan Quizizz. Metode Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, melibatkan observasi, wawancara, dan analisis pelatihan. Hasil dari kegiatan pelatihan ini membuktikan bahwa dengan pendampingan dan praktik langsung, guru-guru dapat dengan mudah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, memberikan manfaat berkelanjutan bagi proses pendidikan. Kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran siswa.

**Kata kunci:** Teknologi Digital, Literasi Digital, Kahoot, Quizizz



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2024 Author

Diterima: 25 November 2024; Disetujui: 30 November 2024; Terbit: 1 Desember 2024

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah berkembang sangat pesat, dengan berkembangnya teknologi informasi dan internet, tersedia berlimpah sumber daya informasi digital. Namun, era ini juga memungkinkan siapa saja untuk berkontribusi dengan informasi di platform online tanpa batasan yang jelas. Istilah “*digital native*” mengacu pada generasi muda saat ini yang tumbuh dalam lingkungan digital dimana internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Keadaan ini berdampak pada siswa, khususnya siswa sekolah menengah, yang cenderung mengandalkan mesin pencari seperti google dalam mencari informasi.

Dampaknya adalah berkurangnya ketersediaan sumber daya berkualitas di perpustakaan sekolah dan perubahan perilaku siswa dalam menggunakan dan mengelola informasi (Nastiti, 145: 2023). Secara umum literasi digital adalah kemampuan memahami, menganalisis, mengorganisasikan, mengelola, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien melalui teknologi digital (Prihatini & Muhiid, 2021).

Lebih dalam lagi bahwa Literasi digital adalah sebuah keterampilan membuat dan berbagi model dan format serta pemahaman kapan dan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung proses ini (Kamarudin et al., 2022). Banyak sekali jenis media digital yang kita jumpai, seperti video, animasi, simulasi, dan platform pembelajaran lainnya, dan terus berkembang dengan sangat pesat (Dhaifa, 2024).

Berkaitan dengan hal tersebut berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah Purworejo dijumpai beberapa permasalahan yaitu 1). keterbatasan jaringan internet sedangkan secara infrastruktur di SD tersebut sangatlah mendukung fasilitasnya seperti komputer, LCD, dan layar proyektor yang memadai yang dalam hal ini tidak semua guru atau siswa memiliki akses ke perangkat yang memadai seperti komputer, tablet, atau smartphone yang diperlukan untuk mengakses Kahoot dan Quizizz. 2). Masih ada guru yang

yang tingkat kompetensinya berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya dalam penguasaan teknologi digital dalam pembelajaran, yang dalam hal ini yaitu kurangnya penguasaan fitur-fitur yang ada di Kahoot dan Quizizz memerlukan waktu dan usaha. 3). ada guru yang masih belum memahami tentang istilah-istilah asing yaitu Bahasa pemrograman yang ada saat pengoperasian dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang masih belum dipahami oleh guru, 4). kurangnya kegiatan pelatihan dalam pembuatan media digital.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti tim pengabdian memberikan kegiatan pelatihan kepada para guru di SD Muhammadiyah Purworejo dalam pembuatan media digital yang dalam hal ini yaitu Kahoot dan Quizizz.

Tujuan dari kegiatan pelatihan ini antara lain: 1). Untuk meningkatkan literasi digital guru dalam menguasai teknologi digital; 2). Melatih guru menggunakan aplikasi interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, sehingga menjadi kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif; 3). Meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan membuat materi ajar yang lebih variatif dan lebih menarik; 4) Meningkatkan kemampuan evaluasi yang disajikan dengan Kahoot dan Quizizz.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian tersebut juga didukung dengan hasil penelitian relevan yaitu Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda untuk menggunakan media penilaian dan membuatnya lebih menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020:262). Adapun manfaat Quizizz di Sukamaju Baru 01 Setelah mendapatkan pelatihan penggunaan Quizizz dalam penerapan kurikulum pembelajaran mandiri di sekolah dasar negeri, para guru memperoleh pemahaman dan keterampilan untuk menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kami berharap dengan menggunakan Quizizz, para

guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan kepada siswanya. Oleh karena itu, Quizizz menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Selain itu guru juga diajarkan cara membuat kuis interaktif, cara mengatur dan mengelola kuis yang dibuat, serta cara menganalisis hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa (Alim, 2023: 14)

Selain pelatihan tentang Quizizz aplikasi online lain yang dapat digunakan yaitu Kahoot pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan Kahoot dalam assessmen pembelajaran dimana kegiatan ini mampu menambah pengetahuan dan keterampilan guru untuk menciptakan penilaian pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif khususnya aplikasi Kahoot (Buntu, 2024: :595). Kahoot dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, sehingga mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Kahoot merupakan salah satu alternatif berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan sekaligus membosankan baik bagi siswa maupun siswa (Cahyanti, 2023:162).

Pada penelitian lain dijelaskan bahwa Istilah "*digital native*" mengacu pada generasi muda saat ini yang tumbuh dalam lingkungan digital dimana internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Keadaan ini berdampak pada siswa, khususnya siswa sekolah menengah, yang cenderung mengandalkan mesin pencari seperti google dalam mencari informasi. Dampaknya adalah berkurangnya ketersediaan sumber daya berkualitas di perpustakaan sekolah dan perubahan perilaku siswa dalam menggunakan dan mengelola informasi (Nastiti, 145: 2023).

Secara umum literasi digital adalah kemampuan memahami, menganalisis, mengorganisasikan, mengelola, dan mengevaluasi informasi secara efektif dan efisien melalui teknologi digital (Prihatini & Muhid, 2021). Literasi digital adalah sebuah keterampilan membuat dan berbagi model dan format serta pemahaman kapan dan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk mendukung proses ini (Kamarudin et al., 2022). Banyak sekali jenis media digital yang kita jumpai, seperti video, animasi, simulasi, dan platform pembelajaran lainnya, dan terus berkembang dengan sangat pesat (Dhaifa, 2024: 2).

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda untuk menggunakan media penilaian dan membuatnya lebih menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020:262).

Manfaat Quizizz di Sukamaju Baru 01 Setelah mendapatkan pelatihan penggunaan Quizizz dalam penerapan kurikulum pembelajaran mandiri di sekolah dasar negeri, para guru memperoleh pemahaman dan keterampilan untuk menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kami berharap dengan menggunakan Quizizz, para guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan kepada siswanya. Oleh karena itu, Quizizz menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa selama pembelajaran. Selain itu guru juga diajarkan cara membuat kuis interaktif, cara mengatur dan mengelola kuis yang dibuat, serta cara menganalisis hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa (Alim, 2023: 14).

Keterampilan guru untuk menciptakan penilaian pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan efektif khususnya aplikasi Kahoot (Buntu, 2024: :595). Kahoot dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna, sehingga mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Kahoot merupakan salah satu alternatif berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan sekaligus membosankan baik bagi siswa maupun siswa (Cahyanti, 2023: 162). Kahoot menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif, menggunakan gambar dan grafik dalam Kahoot, serta menciptakan suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk fokus menjawab pertanyaan dari Kahoot (Choirunnisa, 2024: 4).

## METODE

### 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode penelitian ini melibatkan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi digital dan mengajarkan kepada para guru untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran khususnya Kahoot dan Quizizz. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, melibatkan observasi, wawancara, dan analisis

pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran dapat Meningkatkan Literasi Digital Bagi Guru-Guru di SD Muhammadiyah Purworejo.

## 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

### a. Perencanaan dan Persiapan

- 1) Identifikasi Kebutuhan: Melakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan literasi digital para guru di SD Muhammadiyah Purworejo.
- 2) Pengembangan Materi: Menyusun modul pelatihan yang mencakup penggunaan Kahoot dan Quizizz
- 3) Persiapan Teknologi: Menyediakan perangkat teknologi yang dibutuhkan, seperti komputer/laptop dan koneksi internet yang memadai.

### b. Pelatihan dan Workshop

- 1) Sesi Teori: Memberikan penjelasan tentang pentingnya literasi digital dan bagaimana teknologi digital seperti Kahoot dan Quizizz dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Pengenalan Aplikasi: Melakukan sesi pengenalan dan demonstrasi tentang cara menggunakan Kahoot dan Quizizz, termasuk cara membuat akun, membuat kuis, dan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada Kahoot dan Quizizz.
- 3) Latihan Praktis: Mengadakan sesi latihan di mana guru-guru dapat mencoba membuat dan mengimplementasikan kuis menggunakan Kahoot dan Quizizz dengan bimbingan dari fasilitator yang dibantu dengan 3 mahasiswa.

### c. Implementasi di Kelas

- 1) Simulasi: Melakukan simulasi penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam setting kelas dengan melibatkan siswa, guna memberikan gambaran nyata kepada para guru.
- 2) Pendampingan: Memberikan pendampingan kepada guru-guru saat mereka mulai menerapkan teknologi ini di kelas mereka masing-masing. Pendampingan ini bisa dilakukan platform komunikasi daring.
- 3) Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap implementasi teknologi di kelas

### d. Monitoring dan Evaluasi

- 1) Feedback:

Mengumpulkan umpan balik dari guru tentang penggunaan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran.

### 2) Analisis:

Menganalisis data umpan balik dan hasil pembelajaran untuk melihat peningkatan literasi digital dan kualitas pembelajaran.

### 3) Perbaikan:

Berdasarkan hasil evaluasi, melakukan perbaikan dan penyesuaian metode pelatihan dan implementasi teknologi.

### e. Pelaporan dan Publikasi

- 1) Dokumentasi: Mendokumentasikan seluruh proses dan hasil kegiatan dalam bentuk laporan tertulis, foto.
- 2) Publikasi: Menyusun artikel atau laporan hasil pengabdian untuk dipublikasikan di jurnal pengabdian masyarakat atau media lainnya guna berbagi pengalaman dan hasil yang diperoleh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan ini berfokus pada pelatihan teknologi digital untuk guru, khususnya penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran. Berdasarkan metode pelaksanaan yang melibatkan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan analisis pelatihan, hasilnya dapat dijelaskan sebagai berikut

#### 1. Peningkatan Literasi Digital Guru:

- a. Guru-guru di SD Muhammadiyah Purworejo menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital.
- b. Aplikasi Kahoot dan Quizizz dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

#### 2. Respon Positif terhadap Penggunaan Teknologi:

- a. Guru merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.
- b. Mereka mengapresiasi pelatihan ini karena dapat meningkatkan kualitas pengajaran sekaligus memberikan pengalaman baru bagi siswa.

#### 3. Pengaruh terhadap Pembelajaran Siswa:

- a. Simulasi yang melibatkan siswa menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b. Quiz interaktif yang dibuat guru dengan Kahoot dan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.

Hasil Berdasarkan Tahapan Pelaksanaan

#### 1. Perencanaan dan Persiapan

Hasil pada tahap ini meliputi:

- a. Identifikasi kebutuhan berhasil mengungkapkan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan Kahoot dan Quizizz, namun memiliki motivasi untuk belajar.
  - b. Pengembangan materi pelatihan yang relevan memastikan modul mudah dipahami dan aplikatif.
  - c. Penyediaan teknologi memastikan pelaksanaan pelatihan berjalan lancar tanpa kendala teknis.
- #### 2. Pelatihan dan Workshop
- a. Sesi teori berhasil menanamkan pentingnya literasi digital bagi guru, dengan pemahaman bahwa teknologi adalah alat pendukung pembelajaran yang esensial di era digital.
  - b. Pengenalan aplikasi membantu guru memahami langkah-langkah teknis pembuatan akun, desain kuis, dan penggunaan fitur aplikasi.
  - c. Latihan praktis memperlihatkan antusiasme tinggi dari guru-guru untuk mencoba dan mengimplementasikan aplikasi, dibantu oleh mahasiswa sebagai fasilitator.
- #### 3. Implementasi di Kelas
- a. Simulasi kelas memberikan gambaran nyata tentang bagaimana aplikasi digunakan dalam pembelajaran, termasuk respon siswa terhadap metode baru ini.
  - b. Pendampingan memastikan guru memiliki dukungan teknis dan praktis saat pertama kali menerapkan aplikasi di kelas.
  - c. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital.
- #### 4. Monitoring dan Evaluasi
- a. Feedback dari guru menunjukkan bahwa pelatihan ini meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan teknologi.
  - b. Analisis hasil pembelajaran memperlihatkan adanya peningkatan

literasi digital guru dan kualitas pengalaman belajar siswa.

- c. Perbaikan metode dilakukan berdasarkan umpan balik, seperti menyederhanakan langkah penggunaan aplikasi untuk guru yang kurang paham teknologi.

#### 5. Pelaporan dan Publikasi

- a. Dokumentasi lengkap dibuat dalam bentuk laporan tertulis, foto, dan video selama proses pelatihan.
- b. Publikasi hasil direncanakan untuk dibagikan melalui jurnal pengabdian masyarakat, sehingga hasil kegiatan ini dapat diakses dan direplikasi oleh institusi lain.

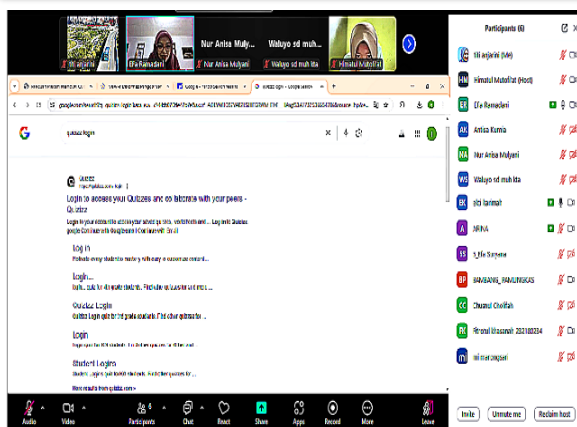
### Pembahasan

#### 1. Peningkatan Literasi Digital Guru

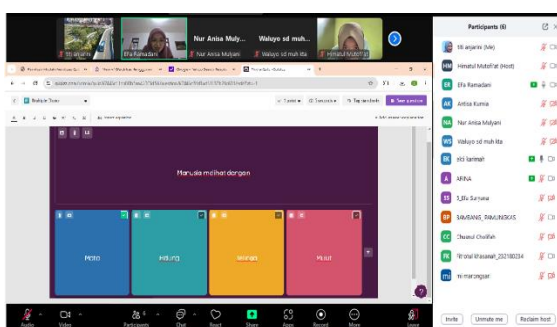
- a. Pemahaman teknologi digital guru-guru di SD Muhammadiyah Purworejo menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan memanfaatkan teknologi digital. Sebelumnya, sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz, namun setelah pelatihan, mereka mampu menggunakan kedua aplikasi tersebut dengan percaya diri.
- b. Efektivitas alat interaktif Kahoot dan Quizizz dianggap efektif dalam meningkatkan interaktivitas siswa. Aplikasi ini membantu guru menyajikan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif melalui kuis dan permainan interaktif.

#### 2. Respon Positif terhadap Penggunaan Teknologi

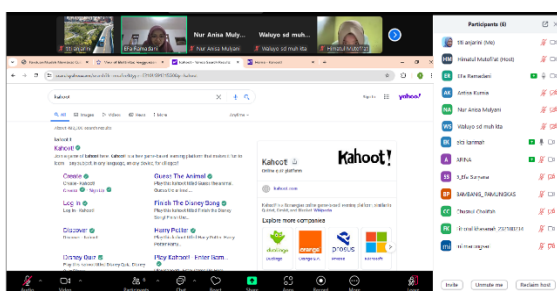
- a. Kepercayaan diri guru setelah pelatihan, guru merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Mereka tidak lagi merasa ragu untuk mencoba metode baru yang berbasis digital. Berikut ini kegiatan pelatihan secara daring dengan Kahoot dan Quizizz.



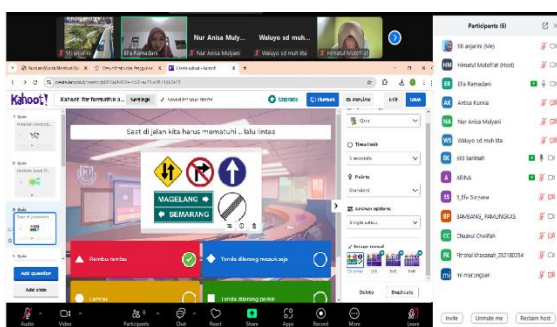
Gambar 1 Pengenalan aplikasi Quizizz



Gambar 2 Pembuatan Quizizz



Gambar 3 Pengenalan Kahoot



Gambar 4 Pembuatan Kahoot

pengalaman belajar yang segar dan relevan bagi siswa di era digital.

3. Pengaruh terhadap Pembelajaran Siswa
  - a. Peningkatan Motivasi Siswa Simulasi kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar ketika diberikan materi melalui Kahoot dan Quizizz. Format kuis dan permainan interaktif membuat mereka lebih fokus dan antusias.
  - b. Pengalaman Belajar yang Menyenangkan

Dengan menggunakan kuis interaktif, siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menarik.

## KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang terstruktur melalui metode kualitatif dan tahapan pelaksanaan yang jelas memberikan dampak positif, baik terhadap peningkatan kompetensi guru dalam literasi digital, maupun terhadap kualitas pembelajaran di SD Muhammadiyah Purworejo. Pelatihan ini juga membuktikan bahwa dengan pendampingan dan praktik langsung, guru-guru dapat dengan mudah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, memberikan manfaat berkelanjutan bagi proses pendidikan. Kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran siswa. Pendekatan interaktif melalui Kahoot dan Quizizz berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, dan efektif. Monitoring dan evaluasi yang kontinu memastikan keberlanjutan manfaat dari pelatihan ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para guru di SD Muhammadiyah Purworejo dan siswa yang telah menjadi mitra dalam kegiatan pelatihan pengabdian ini dalam upaya meningkatkan literasi digital di era sekarang serta penulis ucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Purworejo yang sudah berkontribusi serta akomodasi dalam kegiatan pengabdian ini.

- b. Apresiasi Pelatihan Guru-guru mengapresiasi kegiatan pelatihan ini karena memberi wawasan baru yang aplikatif, meningkatkan kualitas pengajaran, serta memberikan

## DAFTAR PUSTAKA

- Buntu, A., Rafiqa, R., Afiat, N., & Jayanti, Z. D. (2024). Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 591 - 597. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1024>
- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. R. (2023). Peran Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mata Pelajaran IPAS Masa Kini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* / E-ISSN: 3026-6629, 1(2), 160-163. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/35>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Choirunisa, V. S., Hidayatus, O., & Suprihatin, E. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KAHOOT. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 7(11), 21–30. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v7i11.6668>
- Dhaifa S. K., Azzahra, N., Zanah, N.N.R., & Rustini, T. (2024). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(10), 63–73. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i10.3636>
- Kamarudin, K., B, F., Suardin, S., Manan, M., Natsir, S. R., Suarti, S., & Syamsurijal, S. (2022). Penguatan Literasi Media Yang Berbasis Digital. *Jurnal Abdidas*, 3 (4), 732–738.
- Marpuah, I., Fitriani, I., & Mardiyati, S. (2024). PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SD NEGERI SUKAMAJU BARU 01. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 1(5), 8-15. <https://doi.org/10.62017/jpmi.v1i5.1325>
- Nastiti, D. (2023). Peran Guru Dalam Pengembangan Literasi Digital. *Pandawa: Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 144-153.
- Prihatini, M., & Muhid, A. (2021). Literasi Digital Terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam Di Kalangan Remaja Muslim Kota. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 6 (1), 23–40.