

Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Game-Based Learning Menggunakan Wordwall sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran bagi Guru Sekolah

Nurul Afni Sinaga ✉, Universitas Malikussaleh, Indonesia

Yulia Zahara, Universitas Malikussaleh, Indonesia

Zurra Yusally Aufa, Universitas Malikussaleh, Indonesia

Novilia Junianti Saragih, Universitas Malikussaleh, Indonesia

✉ nurulsinaga@unimal.ac.id

Abstract: Literasi digital merupakan keterampilan dasar dalam penggunaan dan produksi media digital, namun sangat disayangkan guru-guru di SMP Negeri 1 Lhokseumawe jarang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Guru juga belum mengetahui bahwa ada banyak aplikasi pendukung media pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar terutama belum tersedia akses belajar dan berlatih secara langsung perihal literasi digital dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif karena minimnya pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif. Tujuan dari pengabdian ini adalah Memberikan sosialisasi terkait pentingnya literasi digital di lingkungan sekolah dan memberikan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall secara komprehensif sebagai solusi dari adaptasi dan pembiasaan literasi digital tersebut. Guru akan diberikan berbagai contoh serta kesempatan berdiskusi selama proses pembuatan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan solusi tersebut, diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall yang tepat guna untuk mendorong peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Adapun metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Participatory Rural Appraisal (PRA), dimana pada kegiatan ini masyarakat berpartisipasi secara aktif dalam keseluruhan proses yang dilaksanakan mulai dari tahap awal sampai tahap akhir yang berupa evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat. Secara keseluruhan, tahapan kegiatan yang dilakukan pada pengabdian yang berupa pelatihan literasi digital guru sekolah melalui pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi wordwall ini terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil pengabdian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Wordwall yang dapat meningkatkan kemampuan literasi digital guru.

Keywords: Literasi digital, evaluasi pembelajaran, media pembelajaran interaktif, wordwall.

Received February 14, 2025; **Accepted** May 19, 2025; **Published** June 30, 2025

Published by Mandailing Global Edukasia © 2025.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

INTRODUCTION

Teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam

evaluasi pembelajaran. Salah satu aplikasi yang semakin populer digunakan untuk keperluan evaluasi pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform online yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis kuis dan permainan interaktif yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Suparman (2020), penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Aplikasi seperti Wordwall menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa, sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, studi oleh Nurhayati et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa dengan lebih cepat dan akurat. Evaluasi yang dilakukan melalui Wordwall tidak hanya memudahkan guru dalam mengumpulkan data, tetapi juga memberikan umpan balik yang segera kepada siswa, yang sangat penting untuk pembelajaran yang efektif.

Namun, meskipun manfaatnya sudah jelas, tidak semua guru sekolah memahami cara menggunakan aplikasi Wordwall dengan efektif. Hasil penelitian oleh Kusumaningrum et al. (2022) mengungkapkan bahwa banyak guru yang merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi ini karena kurangnya pelatihan dan pengetahuan tentang teknologi. Hal ini menghambat pemanfaatan penuh dari potensi yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut. Menurut Septiana & Hanafi (2022) dalam kurikulum Merdeka penguasaan literasi digital guru sangat penting dan diharapkan melalui literasi digital guru-guru di sekolah dapat terbantu dalam menyiapkan media pembelajaran dalam bentuk digital. Salah satu bentuk penguasaan literasi digital guru dapat dilihat dari penguasaan dan pemanfaatan teknologi salah satunya melalui aplikasi wordwall. Kurikulum Merdeka yang sudah diimplementasikan pada tahun 2022 di seluruh satuan Pendidikan wilayah Indonesia menyebabkan transformasi pembelajaran menuju digitalisasi mulai giat dilaksanakan.

Tujuan tim PKM melakukan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pemahaman lebih mendalam tentang media pembelajaran interaktif sebagai alternatif peningkatan literasi digital. Selain itu kegiatan ini juga untuk memperkenalkan salah satu aplikasi pembelajaran yang efektif untuk dikembangkan menjadi media evaluasi pembelajaran yaitu aplikasi Wordwall. Kegiatan ini mengajak guru Bersama-sama Menyusun media evaluasi pembelajaran menggunakan game-based learning wordwall. Melalui aplikasi Wordwall ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Motivasi belajar siswa juga diharapkan dapat meningkat dikarenakan pemberian materi dan soal-soal dalam bentuk yang menyenangkan dan menarik. Jika guru sudah mampu secara mandiri mengembangkan dan mengkreasikan media pembelajaran interaktif maka dapat dikatakan literasi digital guru-guru tersebut meningkat dan peningkatan literasi digital ini akan memberikan dampak positif terhadap keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa di Sekolah akan sangat mempengaruhi perubahan system Pendidikan nasional untuk kedepannya menjadi semakin baik.

METHODS

Kegiatan pengabdian ini berupa pemberian pelatihan literasi digital kepada guru sekolah dalam rangka pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Wordwall. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah metode PRA atau *Participatory Rural Appraisal*, dimana pada kegiatan ini masyarakat berpartisipasi secara aktif dalam keseluruhan proses yang sedang dilaksanakan, mulai dari tahap awal berupa perencanaan kegiatan sampai dengan tahap akhir berupa evaluasi dan penerimaan manfaat bagi masyarakat (Muhsin, 2018). Adapun masyarakat yang dimaksud dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru SMP Negeri 1 Lhokseumawe. Pemilihan sekolah menggunakan teknik *purposive sampling* dimana sekolah yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan pelatihan.

Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan pada pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Wordwall antara lain meliputi tahap perencanaan, persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun penjelasan keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan kegiatan observasi awal terkait kemampuan literasi digital guru SMP Negeri 2 Dewantara. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan diskusi antara tim pengabdian dan perwakilan guru mengenai rencana pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Wordwall yang akan diberikan untuk meningkatkan literasi digital guru-guru di sekolah tersebut.

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan selama pelatihan, seperti menentukan tempat, meminta izin kepala sekolah dan menyelesaikan berbagai administrasi yang diperlukan, menyusun rundown kegiatan, mempersiapkan materi pelatihan dan lain sebagainya.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan dimulai dengan memberikan penjelasan kepada peserta tentang pentingnya seorang guru untuk memiliki kemampuan literasi digital dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan memberikan pemahaman tentang tren teknologi terbaru kepada siswa untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, dan komunikasi digital siswa. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pelatihan dengan menghadirkan pemateri untuk menyampaikan dan mempraktikkan secara rinci cara pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Peserta juga diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Setelah itu dilanjutkan dengan peserta dapat mempraktikkan langsung materi yang sudah diperoleh sebelumnya. Berdasarkan bekal yang diperoleh dari pelatihan, selanjutnya masing-masing peserta akan mengembangkan sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata Pelajaran yang diampunya dengan menggunakan Aplikasi Wordwall.

Tahap Evaluasi

Kegiatan yang telah dilaksanakan harus dilakukan penilaian untuk melihat tingkat keberhasilan yang dicapai. Evaluasi tersebut meliputi penilaian menyeluruh terhadap proses pelatihan mulai dari awal hingga akhir, serta mengevaluasi dampak atau manfaat yang dirasakan oleh guru sebagai hasil dari pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian yang diisi oleh guru. Hal ini akan menjadi pengukuran keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan.

RESULTS

Adapun proses kegiatan dan hasil kegiatan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan

Kegiatan ini merupakan tahapan persiapan awal yang dilaksanakan dengan melakukan observasi terkait permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini diperoleh hasil bahwa guru-

guru di SMP Negeri 1 Lhokseumawe yang menjadi sasaran membutuhkan peningkatan kompetensi terkait literasi digital dalam pembelajaran. Melalui hasil wawancara didapatkan bahwa guru-guru sangat membutuhkan suatu pendampingan dan pelatihan terkait penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran. Melalui hasil diskusi dengan TIM PKM juga diputuskan untuk melakukan pelatihan dan pendampingan terhadap guru terkait Pembuatan Media Interaktif. Pada kegiatan berdiskusi dengan tim PKM dan dipadukan dengan hasil observasi kepada guru-guru diputuskan kegiatan pengabdian ini akan memberikan suatu pelatihan dan pendampingan terkait pembuatan media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Game Based-Learning Wordwall* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah. Hal ini diputuskan dikarenakan dalam aplikasi *Game Based-Learning Wordwall* memiliki banyak pilihan yang menarik terkait penggunaan media sebagai alat evaluasi.

Tahap Persiapan

Pada kegiatan kedua ini dilakukan persiapan terkait kegiatan yang akan dilakukan. Tahapan pada kegiatan ini adalah berdiskusi dalam menentukan jadwal pengabdian dan menentukan tempat dilaksanakannya pengabdian. Pelatihan yang akan dilakukan terkait dengan digital dan teknologi maka diputuskan kegiatan yang akan dilakukan adalah menggunakan ruangan berupa lab komputer yang tersedia di sekolah. Sebelum pelaksanaan pelatihan dilakukan, tim pengabdian terlebih dahulu menyusun angket survey kepuasan peserta pelatihan. Survey angket kepuasan merupakan instrument yang akan digunakan saat pelatihan selesai dilaksanakan. Survey ini dimaksudkan untuk mengetahui kepuasan peserta terhadap kualitas pemateri, substansi materi yang disampaikan dan pelayanan yang diberikan oleh tim pengabdian selama pelatihan berlangsung.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian berlangsung selama 3 hari yaitu tanggal 17 dan 18 Juni 2024 dengan jumlah peserta sebanyak 38 guru SMP Negeri 1 Lhokseumawe yang meliputi berbagai bidang studi. Kegiatan diawali dengan pemberian pelatihan atau penyampaian materi oleh pemateri terkait pembuatan aplikasi *Game Based-Learning Wordwall* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. Berdasarkan bekal yang diperoleh dari pelatihan, selanjutnya peserta membuat sendiri evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Game Based-Learning Wordwall* dengan mengikuti langkah dan tahapan yang telah diberikan.

Pada hari pertama pelatihan diawali dengan memberikan materi terkait bagaimana proses pembuatan media interaktif *Game Based-Learning Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Para peserta diajarkan secara bertahap dari mulai pembuatan akun dan langkah-langkah membuat soal dengan berbagai pilihan bentuk yang menarik dalam aplikasi *Game Based-Learning Wordwall*. Melalui sesi ini, peserta pelatihan memperoleh pemahaman yang konkret bahwajika memahami tahapan-tahapan pembuatan media interaktif maka akan sangat memudahkan dalam pembuatan media belajar yang kreatif dan inovatif. Pada sesi ini, tanya jawab antara narasumber dan peserta pelatihan berlangsung dengan baik. Terlihat pula antusiasme peserta pun semakin meningkat. Kegiatan hari pertama berlangsung sampai jam 13.00 WIB.

Pada hari kedua, pelatihan kembali dipandu oleh narasumber dengan rangkaian kegiatan berupa pendampingan pembuatan media interaktif *Game Based-Learning Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, para peserta berupaya mengaplikasikan pemahaman yang telah diperoleh pada hari sebelumnya. Selain itu, beberapa guru juga memastikan pemahaman mereka kepada narasumber dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Pada hari ini pemateri menegaskan bahwa media ajar interaktif yang akan dirancang peserta pelatihan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di masing-masing sekolah. Pelatihan berakhir pada pukul 13.00

WIB dengan arahan penyempurnaan media yang telah disusun di hari ini. Pada kegiatan ini juga peserta berdiskusi dengan tim pelaksana pengabdian juga peserta lainnya terkait finalisasi media interaktif yang dikembangkan. Di akhir pertemuan hari ini, tim pelaksana pengabdian memberikan peserta survey kepuasan untuk diisi dan dikembalikan tim pelaksana.

Tahap Evaluasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan evaluasi berupa pengolahan data survey kepuasan. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang dilakukan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan memberikan angket survey kepuasan terkait pelaksanaan pelatihan yang telah dilakukan (pemateri, materi yang disajikan, konsumsi), dan mengevaluasi hasil perangkat yang telah disusun oleh para peserta pelatihan

Tabel 1. Hasil Survey Kepuasan Peserta Pelatihan

| No. | Indikator | Presentase Jawaban Peserta |
|-----|-----------|----------------------------|
| 1. | Materi | 89,90% |
| 2. | Pemateri | 90,76% |
| 3. | Konsumsi | 87,65% |

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari 38 responden diketahui bahwa tingkat kepuasan peserta terhadap kualitas materi yang disajikan sebesar 89,90%. Sedangkan untuk aspek pemateri tingkat kepuasan dari peserta pelatihan yang diperoleh sebesar 90,76%. Aspek terakhir terkait kepuasan peserta terhadap konsumsi yang disajikan adalah sebesar 87,65%. Secara rata-rata keseluruhan terlihat bahwa peserta puas terhadap pelatihan yang dilaksanakan baik dari aspek materi, pemateri dan konsumsi yang disajikan.

DISCUSSION

Hasil pelatihan pembuatan media interaktif berbasis game-based learning menggunakan Wordwall menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru untuk merancang dan menerapkan media interaktif dalam pembelajaran. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan media evaluasi yang kreatif, relevan, dan mudah digunakan, dengan aplikasi Wordwall sebagai platform pendukung. Guru juga memberikan respon positif, menunjukkan peningkatan motivasi untuk menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hasil ini mendukung temuan-temuan dari penelitian sebelumnya terkait efektivitas pelatihan berbasis teknologi dalam pengembangan kompetensi guru. Hasil ini sejalan dengan temuan pelatihan ini Ningtias & Sinaga (2022), di mana guru melaporkan meningkatnya antusiasme mereka dalam mengintegrasikan teknologi seperti Wordwall ke dalam pembelajaran.

Menurut Sudarsono (2023) literasi matematika siswa meningkat melalui penggunaan media game-based learning yang dibuat oleh guru. Pelatihan Wordwall ini juga menunjukkan potensi serupa dalam mendukung penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan itu Hidayati (2023) juga menegaskan bahwa pelatihan pengembangan instrumen berbasis teknologi, termasuk media evaluasi, memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru, serupa dengan pelatihan Wordwall yang memungkinkan guru menciptakan alat evaluasi berbasis game.

Dalam pelatihan ini, guru melaporkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, mendukung klaim Fitriani (2023) menyoroti pentingnya media interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa. Rahmawati (2021) menemukan bahwa kualitas instrumen evaluasi pembelajaran meningkat dengan pelatihan berbasis teknologi. Hasil pelatihan Wordwall ini juga menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan instrumen evaluasi yang berkualitas tinggi setelah pelatihan.

Sedangkan Penelitian Feriyanto (2022) menjelaskan bahwa game-based learning dapat memperkuat literasi numerasi siswa ketika diterapkan secara konsisten oleh guru. Guru yang mengikuti pelatihan ini juga melaporkan Wordwall sebagai alat yang dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran, termasuk numerasi.

CONCLUSION

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada peserta pelatihan, terkait “Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis *Game Based-Learning* Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru Sekolah” diperoleh beberapa kesimpulan. *Pertama*, masih banyak guru yang belum memahami bagaimana cara membuat media interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang. *Kedua*, antusias luar biasa dari peserta pelatihan saat mengikuti kegiatan pelatihan. *Ketiga*, para peserta pelatihan mengakui bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kinerja dan kompetensi guru selama pelaksanaan proses pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Pelatihan Wordwall memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru, baik dalam keterampilan teknis maupun pedagogis. Dengan melibatkan guru dalam pengembangan media berbasis game, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga mendorong inovasi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

REFERENCES

- Amanda, S. (2021). *Apa itu Literasi Digital, Prinsip Dasar, Manfaat, dan Contohnya*. Diambil kembali dari tirto.id: <https://tirto.id/apa-itu-literasi-digital-prinsip-dasar-manfaat-dan-contohnya-gbHL>
- Ayu Rizki Septiana, & Moh. Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832>
- Biby, S. dkk. (2023). Sosialisasi Literasi Digital pada Masyarakat Gampong Murong-Aceh Utara. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 3(2), 90-94. <https://doi.org/10.1234/jsmd.v3i2.69>
- Budiman, I.A. dkk. (2021). Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Feriyanto. (2022). Strategi penguatan literasi numerasi matematika bagi peserta didik pada kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Gammath*, 7(2), 86–94.
- Fitriani, E. (2020). Peran literasi matematika dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 155–162.
- Hidayat, A., Sari, N., & Anggraini, D. (2023). Pentingnya Pelatihan Berkelanjutan bagi Guru dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 17(1), 89-100.
- Hidayati, N. (2023). Desain instrumen asesmen literasi matematika untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 11(2), 99–106.
- Kusumaningrum, A., Putri, E., & Rahayu, T. (2022). Kendala dan Solusi dalam Penggunaan Aplikasi Wordwall oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 200-210.
- Mahmuzah, dkk. (2022). Improving Mathematical Reasoning Ability Students Through Strategy Learning Genius. *SERAMBI ILMU: Journal of Scientific Information and Educational Creativity*, 23(1), 90-98

- Muhsin, A. (2018). Participatory Rural Appraisal (PRA) for Corporate Social Responsibility (CSR). Deepublish.
- Muliani, A. dkk. (2021). Pentingnya Peran Literasi Digital bagi Mahasiswa di Era Revolusi Industri 4.0 untuk Kemajuan Indonesia. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 87-92. <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/61/58>
- Ningtiyas, F. A., & Sinaga, N. A. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik. *FRAKTAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 9-15.
- Nugraha, T.S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251-262.
- Nurhayati, R., Kusuma, D., & Wahyuni, S. (2021). Implementasi Aplikasi Berbasis Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-56.
- Rahmawati, Y. (2021). Kualitas instrumen penilaian dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-118.
- Sinaga, N.A., & Ningtiyas, F.A. (2022). Implementasi Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Sikap Matematika Siswa. *FRAKTAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 16-24.
- Sudarsono, A. (2023). Meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 77-85.
- Suparman. (2020). Penggunaan Teknologi dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 123-134.
- Zonita, C. A., & Nofrion, N. (2024). Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5300-5305. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13211>