

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI EVALBEE PADA GURU SD NEGERI 50 KOTA BENGKULU

Ilham Fahriansyah¹, Erwin Dwika Putra², Ruliyani³,
Rizky Rahmat Saputra⁴, M. Alfarisi⁵, Azildjian Arma Yuda⁶

¹Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Teknik Informatika, Bengkulu, Indonesia
email ilhamfahriansyah547@gmail.com, erwindwikap@gmail.com, yaniruliyani06@gmail.com,
rizkyrahmat@gmail.com, malfarisi@gmail.com, azildjian@gmail.com

Abstrak: Berkembangnya teknologi digital yang membuka peluang untuk meningkatkan efisiensi proses evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. Namun, sebagian guru masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan aplikasi penilaian berbasis digital yang dapat mempercepat proses koreksi dan analisis hasil belajar siswa. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru menggunakan media penilaian berbasis teknologi, yaitu aplikasi EvalBee. Kegiatan dilaksanakan di SDN 50 Kota Bengkulu pada tanggal 30 Januari 2026 dengan melibatkan 18 orang guru sebagai peserta. Kegiatan ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan partisipasi aktif guru melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Bentuk kegiatan berupa sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi EvalBee yang meliputi proses instalasi aplikasi melalui Play Store, pembuatan akun, pengenalan fitur aplikasi, serta simulasi proses penilaian menggunakan pemindaian lembar jawaban siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memahami prosedur penggunaan aplikasi EvalBee, mulai dari pembuatan soal hingga proses pemindaian lembar jawaban siswa untuk memperoleh nilai secara otomatis. Selain itu, guru juga menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses penilaian hasil belajar siswa serta mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Aplikasi EvalBee, Digitalisasi Penilaian, Evaluasi Pembelajaran

Abstract: *The development of digital technology has opened up opportunities to improve the efficiency of the learning evaluation process in elementary schools. However, some teachers still face limitations in utilizing digital-based assessment applications that can accelerate the process of correcting and analyzing student learning outcomes. This community service activity aims to improve teachers' understanding and skills in using the EvalBee application as a technology-based assessment medium. The activity was held at SDN 50 Kota Bengkulu on January 30, 2026, involving 18 teachers as participants. This activity uses the Participatory Action Research (PAR) approach, which involves the active participation of teachers through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The activity took the form of socialization and training on the use of the EvalBee application, which included the process of installing the application through the Play Store, creating accounts, introducing application features, and simulating the assessment process using student answer sheet scanning. The results of the activity showed that teachers were able to understand the procedures for using the EvalBee application, from creating questions to scanning student answer sheets to obtain scores automatically. In addition, teachers also showed an increased understanding of the use of technology in the learning evaluation process. This activity made a positive contribution to improving the efficiency and effectiveness of the assessment process.*

Keywords: *Assessment Digitization, EvalBee Application, Learning Evaluation*

SDN 50 Kota Bengkulu

Keywords

Assessment Digitization, EvalBee Application, Learning Evaluation

Submitted: 2026-03-07 — **Accepted:** 2026-03-09 — **Published:** 2026-04-02

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan mendorong terjadinya transformasi pada berbagai aspek pembelajaran, termasuk dalam sistem evaluasi hasil belajar peserta didik (Zahrah et al., 2025). Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk mengukur capaian kompetensi, menentukan tindak lanjut pembelajaran, serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan akademik (Muhadi et al., 2025). Seiring dengan meningkatnya tuntutan efisiensi

dan akurasi, proses penilaian yang masih dilakukan secara manual dinilai kurang efektif, terutama ketika jumlah peserta didik cukup banyak dan jenis soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda atau benar-salah (Dhany dan Sapriadi, 2025).

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan diskusi dengan guru di SDN 50 Kota Bengkulu, proses koreksi lembar jawaban siswa masih dilakukan secara konvensional, yaitu memeriksa satu per satu jawaban siswa dan menghitung skor secara manual. Proses tersebut membutuhkan waktu relatif lama, rentan terhadap kesalahan perhitungan, serta menambah beban administratif guru. Kondisi ini semakin terasa ketika dilaksanakannya ujian harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester yang melibatkan banyak lembar jawaban dalam waktu terbatas. Selain itu, rekapitulasi nilai masih dilakukan secara terpisah sehingga memperlambat proses analisis hasil belajar siswa.

Di sisi lain, berbagai penelitian sebelumnya seperti penelitian oleh Dhany dan Sapriadi, (2025) yang menggunakan algoritma string matching dan penelitian oleh Munir et al., (2025) yang menggunakan autograder dalam penilaian lembar kerja siswa telah menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kecepatan pengolahan nilai. Namun demikian, sebagian besar kegiatan tersebut berfokus pada penggunaan *Learning Management System* (LMS), sementara penerapan aplikasi berbasis pemindaian lembar jawaban (*scan answer sheet*) di tingkat sekolah dasar, khususnya di Kota Bengkulu, masih belum banyak dieksplorasi secara mendalam.

Kesenjangan (*gap*) inilah yang menjadi dasar dilaksanakannya pengabdian berbasis riset ini. Meskipun teknologi evaluasi berbasis digital telah tersedia dan mudah diakses melalui perangkat gawai (Azhar et al., 2025), implementasinya di SDN 50 Kota Bengkulu belum optimal karena keterbatasan pemahaman teknis serta belum adanya pelatihan terstruktur. Dengan demikian, terdapat perbedaan antara potensi pemanfaatan teknologi evaluasi digital dan praktik penilaian yang masih bersifat manual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya intervensi solutif dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan aplikasi yang relevan, sederhana, serta mudah diimplementasikan oleh guru sekolah dasar.

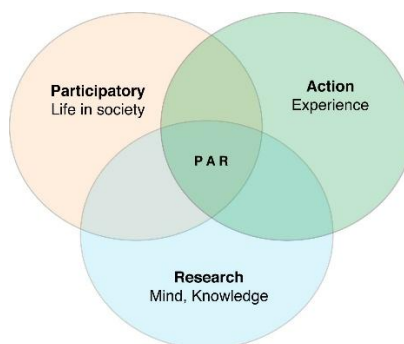
Sebagai bentuk solusi, kegiatan pengabdian ini mengangkat pemanfaatan aplikasi EvalBee sebagai media digital untuk pembuatan soal, pelaksanaan penilaian, serta pengolahan hasil belajar melalui sistem pemindaian lembar jawaban. Kebaruan (*novelty*) dari kegiatan ini terletak pada pendekatan implementatif berbasis kebutuhan riil sekolah dasar, dengan fokus pada optimalisasi fitur scan lembar jawaban pilihan ganda dan benar-salah yang memungkinkan nilai muncul secara otomatis setelah kunci jawaban dimasukkan ke dalam sistem. Pendekatan ini harapannya tidak hanya menekankan pada aspek penggunaan teknologi, tetapi juga pada peningkatan kompetensi digital guru secara kontekstual sesuai karakteristik sekolah mitra.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan yang telah diuraikan, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru SDN 50 Kota Bengkulu dalam memanfaatkan aplikasi EvalBee sebagai sarana digitalisasi evaluasi pembelajaran, sehingga proses penilaian menjadi lebih efisien, akurat, dan terstruktur. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendukung transformasi administrasi penilaian di tingkat sekolah dasar melalui penerapan teknologi yang praktis dan aplikatif sesuai kebutuhan lapangan.

Metode

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada hari Jumat, 30 Januari 2026 di ruang guru SDN 50 Kota Bengkulu. Kegiatan ini diikuti oleh 18 orang guru yang berperan sebagai peserta sekaligus sasaran program pengabdian. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran di SDN 50 Kota Bengkulu masih dilakukan secara konvensional sehingga menghabiskan waktu yang relatif lama dalam proses koreksi dan pengolahan nilai. Sasaran utama kegiatan pengabdian ini adalah para guru di SDN 50 Kota Bengkulu yang secara langsung terlibat dalam proses evaluasi pembelajaran siswa. Guru dipilih sebagai subjek kegiatan karena memiliki peran penting dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar serta pengolahan nilai peserta didik. Melalui kegiatan ini diharapkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran yang lebih efisien dapat meningkat.

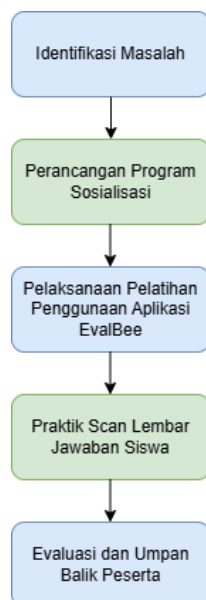
Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). Metode ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Metode PAR Diadaptasi dari Chevalier, (2013)

Pendekatan PAR menggaris bawahi keterlibatan aktif mitra dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, pelaksanaan tindakan, hingga evaluasi hasil kegiatan (Zunaidi, 2024). Metode ini dipilih karena memungkinkan proses pembelajaran yang partisipatif antara tim pengabdian dan guru sebagai mitra, sehingga solusi yang diberikan dapat sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan (Delvia et al., 2025). Dalam konteks kegiatan ini, pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) diterapkan melalui tiga komponen utama yang saling beririsan, yaitu partisipasi (*participatory*), tindakan (*action*), dan penelitian (*research*) (Rahmat dan Mirnawati, 2020). Aspek partisipasi diwujudkan melalui keterlibatan aktif guru sebagai mitra dalam mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi EvalBee. Aspek tindakan dilakukan melalui praktik langsung instalasi aplikasi, penggunaan berbagai fitur yang tersedia, serta simulasi proses penilaian dengan memindai lembar jawaban siswa. Sementara itu, aspek penelitian dilakukan melalui observasi langsung dengan diskusi, dan pengumpulan respon balik dari peserta guna mengetahui tingkat pemahaman serta efektivitas penggunaan aplikasi dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran.

Alur metode kegiatan pengabdian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagaimana ditunjukkan pada diagram alur metode kegiatan. Tahapan tersebut dimulai dari proses identifikasi masalah hingga evaluasi program untuk menilai efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan. Tahap pertama adalah

identifikasi masalah, yang dilakukan melalui observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kondisi nyata proses evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa proses koreksi lembar jawaban siswa masih dilakukan secara konvensional sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit serta berpotensi menimbulkan kekeliruan dalam pengolahan nilai.

Tahap kedua adalah perancangan program sosialisasi. Pada tahap ini tim sosialisasi menyusun strategi kegiatan yaitu meliputi penyusunan bahan pelatihan, penyiapan perangkat pendukung, serta perancangan skenario praktik penggunaan aplikasi EvalBee. Perancangan program dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik guru sebagai peserta kegiatan agar materi yang disampaikan bersifat aplikatif dan mudah dipahami. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi EvalBee. Kegiatan ini dilaksanakan melalui metode sosialisasi dan demonstrasi langsung mengenai fitur-fitur utama aplikasi, mulai dari proses instalasi aplikasi melalui Play Store, proses login, pembuatan dan pengaturan soal, hingga penginputan kunci jawaban pada sistem aplikasi. Tahap ini bermaksud untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang aplikasi EvalBee.

Tahap keempat adalah praktik pemindaian (*scan*) lembar jawaban siswa. Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi secara langsung dengan menggunakan lembar jawaban siswa. Guru mempraktikkan proses pemindaian menggunakan kamera perangkat gawai untuk membaca jawaban siswa yang telah diisi pada lembar jawaban. Hasil pemindaian tersebut kemudian diproses secara otomatis oleh aplikasi sehingga nilai siswa dapat ditampilkan secara cepat berdasarkan kunci jawaban yang telah dimasukkan sebelumnya. Tahap terakhir adalah evaluasi dan umpan balik peserta. Evaluasi dilakukan melalui diskusi dan refleksi bersama peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi serta menilai manfaat kegiatan yang telah dilaksanakan. Selain itu, umpan balik dari peserta juga digunakan sebagai bahan refleksi untuk menilai efektivitas program pengabdian serta kemungkinan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

Keberhasilan kegiatan ini memiliki skala keberhasilan berdasarkan beberapa indikator yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi EvalBee. Indikator tersebut meliputi:

1. Kemampuan peserta dalam menginstal aplikasi melalui Play Store dan melakukan proses *login* secara mandiri.
2. Kemampuan peserta dalam memahami fitur utama aplikasi, khususnya dalam pembuatan soal dan penginputan kunci jawaban.
3. Kemampuan peserta dalam melakukan pemindaian lembar jawaban siswa menggunakan fitur *scan* pada aplikasi EvalBee.
4. Kemampuan peserta dalam memperoleh dan membaca hasil nilai secara otomatis setelah proses pemindaian dilakukan.
5. Respon positif peserta terhadap kegiatan pelatihan, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung serta ketertarikan untuk mengimplementasikan aplikasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas.

Apabila sebagian besar peserta mampu mengikuti setiap tahapan praktik serta memahami penggunaan aplikasi secara mandiri, maka kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran di sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi kepada masyarakat ini dilakukan pada tanggal 30 Januari 2026 di ruang guru SDN 50 Kota Bengkulu dengan melibatkan 18 orang guru sebagai peserta. Kegiatan ini bermaksud untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi EvalBee sebagai media digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta praktik langsung oleh peserta. Pada tahap awal kegiatan, tim pengabdian memberikan penjelasan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses evaluasi pembelajaran. Guru diperkenalkan dengan aplikasi EvalBee sebagai salah satu aplikasi yang dapat membantu proses pembuatan soal, pelaksanaan penilaian, serta pengolahan hasil belajar siswa secara lebih

cepat dan sistematis. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif sehingga peserta dapat memahami konsep dasar penggunaan aplikasi tersebut. Dokumentasi penjelasan aplikasi EvalBee sebagai berikut.



Gambar 3. Penjelasan Aplikasi EvalBee

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, sebagian besar peserta mampu mengikuti proses instalasi aplikasi EvalBee melalui Play Store dengan baik. Pada tahap ini tim pengabdian memberikan pemahaman mengenai prosedur pengunduhan aplikasi, melakukan proses instalasi, serta melakukan login ke dalam sistem aplikasi. Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa guru dapat mengikuti instruksi yang diberikan dan mampu mengoperasikan aplikasi pada perangkat gawai masing-masing. Keberhasilan pada tahap ini menunjukkan bahwa peserta memiliki kesiapan dalam memanfaatkan perangkat teknologi sebagai sarana pendukung kegiatan evaluasi pembelajaran.



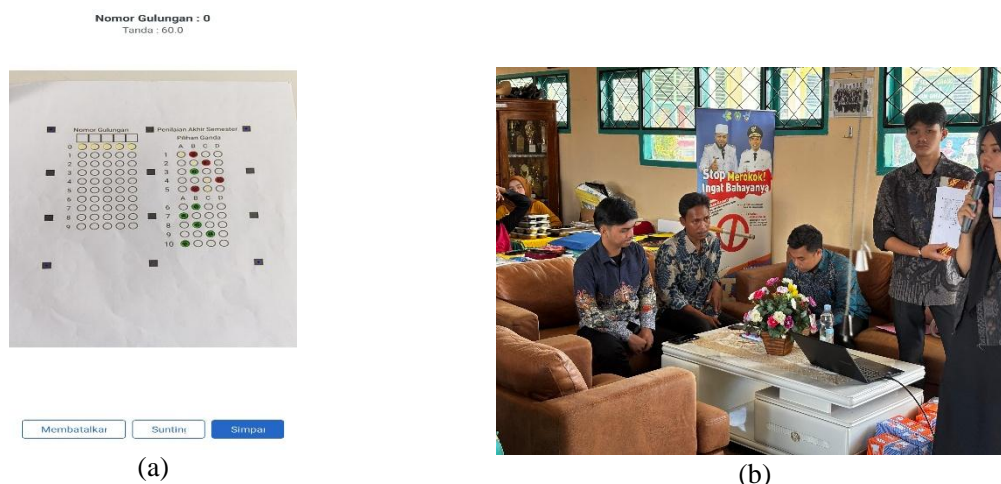
Gambar 4. Peningkatan Aplikasi EvalBee

Setelah berhasil mengakses aplikasi, kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai fitur-fitur utama yang tersedia dalam aplikasi EvalBee. Peserta diberikan penjelasan mengenai cara membuat soal, memasukkan kunci jawaban, serta mengatur jenis soal yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu memahami fungsi dasar aplikasi, khususnya dalam proses penginputan kunci jawaban untuk soal pilihan ganda maupun soal benar dan salah. Pemahaman ini menjadi langkah penting sebelum peserta melakukan praktik pemindaian lembar jawaban siswa menggunakan aplikasi.



Gambar 5. Menjelaskan fitur aplikasi EvalBee

Tahap selanjutnya adalah praktik penggunaan fitur pemindaian lembar jawaban siswa. Pada tahap ini peserta melakukan simulasi dengan menggunakan lembar jawaban yang telah disiapkan sebelumnya. Guru memindai lembar jawaban menggunakan kamera pada perangkat gawai, kemudian aplikasi secara otomatis membaca jawaban siswa dan menampilkan nilai berdasarkan kunci jawaban yang telah dimasukkan sebelumnya. Hasil praktik menunjukkan bahwa proses penilaian dapat dilakukan secara lebih cepat dibandingkan metode koreksi manual. Selain itu, sistem pemindaian yang tersedia pada aplikasi juga mampu membantu guru dalam mengurangi potensi kesalahan perhitungan nilai. Dengan demikian, penggunaan aplikasi EvalBee dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efisiensi proses evaluasi pembelajaran di sekolah.



Gambar 6. Kegiatan Scan Lembar Jawaban

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan lembar evaluasi sederhana kepada seluruh guru peserta setelah kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi EvalBee selesai dilaksanakan. Lembar evaluasi tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, respon terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, serta persepsi guru terhadap manfaat penggunaan aplikasi EvalBee dalam proses penilaian pembelajaran. Hasil evaluasi dari 18 guru peserta kegiatan kemudian dirangkum dan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Evaluasi Guru terhadap Sosialisasi Aplikasi EvalBee

No	Kategori Penilaian	Jumlah Guru	Persentase
1.	Sangat Baik	9	90%
2.	Baik	5	27,8%
3.	Cukup	4	22,2%
	Total	18	100%

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditampilkan pada Tabel 1, respon guru terhadap kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi EvalBee menunjukkan kecenderungan yang positif. Dari total 18 guru peserta kegiatan, sebanyak 9 orang guru (50%) memberikan penilaian pada kategori sangat baik, 5 orang guru (27,8%) memberikan penilaian baik, dan 4 orang guru (22,2%) memberikan penilaian cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menilai kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang dilaksanakan memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap pemanfaatan aplikasi EvalBee dalam proses evaluasi pembelajaran. Dominasi kategori sangat baik menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta serta praktik penggunaan aplikasi yang dilakukan selama kegiatan mampu membantu guru mengenal fitur-fitur utama dalam aplikasi, khususnya dalam proses pemindaian lembar jawaban dan pengolahan nilai siswa secara otomatis.

Selain itu, persentase penilaian pada kategori baik dan cukup juga menunjukkan bahwa seluruh peserta memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan tidak hanya memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga pengalaman praktis bagi guru dalam menggunakan aplikasi EvalBee untuk mempercepat proses koreksi dan meningkatkan efisiensi pengolahan nilai siswa. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses penilaian pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan sosialisai yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program yang dijalankan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sosialisasi ini berhasil memberikan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta yaitu guru SDN 50 Kota Bengkulu terhadap materi yang disampaikan melalui pendekatan penyampaian yang interaktif juga partisipatif. Lebih lanjut, sosialisasi ini juga memberikan pengalaman baru bagi peserta yaitu guru SDN 50 Kota Bengkulu dalam menerapkan pengetahuan secara langsung melalui praktik maupun diskusi yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme yang tinggi dan mampu mengikuti setiap rangkaian kegiatan dengan baik. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta selama sesi penyampaian materi, diskusi, maupun praktik yang dilaksanakan. Oleh karena itu, sosialisasi ini tidak hanya memberikan manfaat dalam bentuk pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kesadaran serta motivasi peserta untuk menerapkan materi yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi

- Azhar, M., Rahmawati, M., Saputra, M. R., Mulyani, R., Nurdinah, S., Frananda, A., dan Fitri, L. (2025). Evaluasi pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi digital. *Ukazh: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 78–99.
- Chevalier, J. (2013). Participatory Action Research Theory and Methods for Engaged Inquiry. In *Participatory Action Research Theory and Methods for Engaged Inquiry*.
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., dan Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277.
- Dhany, H. W., dan Sapriadi, S. (2025). Pengembangan perangkat lunak penilaian otomatis ujian pilihan ganda menggunakan algoritma string matching. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(2), 2768–2774.
- Muhadi, M., Jarir, J., Khairina, K., Rajuna, R., dan Prasetyo, E. (2025). Evaluasi perencanaan desain pembelajaran, pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran, dan evaluasi instrumen hasil pembelajaran. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 156–165.
- Munir, A. Z., Ramadhani, A., Amaliyah, N., Musakkar, M., dan Aeni, N. (2025). PENGGUNAAN AUTOGRADER DALAM UJIAN SUMATIF SISWA KELAS X. *PEDAMAS (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT)*, 3(03), 1131–1137.
- Rahmat, A., dan Mirnawati, M. (2020). Model participation action research dalam pemberdayaan masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62–71.
- Zahrah, A., Hanifah, A. S., Adiyas, A., dan Azis, A. (2025). Inovasi pembelajaran PAI berbasis

teknologi informasi: Transformasi digital dalam pendidikan Islam. *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat*, 2(3), 119–131.

Zunaidi, A. (2024). *Metodologi pengabdian kepada masyarakat pendekatan praktis untuk memberdayakan komunitas*. Yayasan Putra Adi Dharma.