



## Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa

Wida Utari<sup>1</sup>, Enjelita Robintang Tambunan<sup>2</sup>, Intan Chintyawati Arrasyid<sup>3</sup>, Mezy Fauziah<sup>4</sup>, Rifa Hasna Nisrina<sup>5</sup>, Yesika Damanik<sup>6</sup>, Anwar Mulyana<sup>7</sup>, Hafziani Eka Putri<sup>8</sup>, Nadia Tiara Antik Sari<sup>9</sup>\*

<sup>1,2,3,4,5,6,8,9</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>7</sup>UPTD SDN 9 Nagrikaler Purwakarta

\*E-mail: [nadiatiara.as@upi.edu](mailto:nadiatiara.as@upi.edu) (Penulis Korespondensi)

### Abstract

The Covid-19 pandemic has been impacting practically all aspects of life, including aspects of education. During this pandemic, all activities of learning are going online. It takes advantage of information technology as a medium. This training was held to improve the SDN 9 Nagrikaler Purwakartas' teacher's ability to use the Quizizz application for elementary school teachers. By this application, it can rectify the elementary students' mathematical numeracy skills. This training was held in 3 stages: (1) pretraining, (2) implementation of training (3) post-training. The first stage of preparation before training was setting up the preparation of events, materials, questionnaires, etc. Then, the training stage was filled with pretraining questionnaire distribution, explanation, and direct practice of using the Quizizz application by creating questions related to mathematical numeration literacy. The final stage was filled with message impressions, post-training questionnaires, and interviews with a headmaster and teacher deputations. The result of this training is that 95% of teachers are interested in using the Quizizz application. The conclusion from this training was that Quizizz training needs to be appertained because of this pandemic. A variety of learning is needed for boosting the motivation of learning. This Quizizz training went decently. It can be seen from the teacher's enthusiasms in following the stages of making questions in the Quizizz application.

**Keywords:** Training, Quizizz, Mathematical Numeration Literacy

### Abstrak

Pandemi Covid-19 mempengaruhi hampir seluruh aspek dalam kehidupan termasuk aspek pendidikan. Pembelajaran dilaksanakan secara Daring dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajarn. Pelatihan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SDN 9 Nagrikaler Purwakarta dalam pemanfaatan aplikasi Quizizz bagi guru SD untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa SD. Pelatihan ini dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu sebelum pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan setelah pelatihan. Tahap awal merupakan persiapan sebelum dilaksanakan pelatihan mulai dari penyusunan acara, materi, persiapan angket dan sebagainya. Tahap pelatihan diisi dengan, penyebaran angket pra pelatihan, pematerian, serta praktek langsung

penggunaan aplikasi Quizizz dengan membuat soal yang berkaitan dengan Literasi Numerasi Matematis. Terakhir tahap pasca pelatihan diisi dengan kesan pesan, penyebaran angket pasca pelatihan, serta wawancara terhadap kepala sekolah dan perwakilan guru. Dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz bagi guru SD dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa SD. Hasil pelatihan ini adalah 95% guru tertarik menggunakan aplikasi Quizizz. Berdasarkan pelaksanaan pelatihan Quizizz, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Quizizz perlu dilaksanakan karena di tengah pandemi ini, diperlukan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Pelatihan Quizizz ini juga berjalan dengan baik, terlihat dari semangat guru-guru dalam mengikuti tahapan-tahapan pembuatan soal di aplikasi Quizizz.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Quizizz, Literasi Numerasi Matematis*

## 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, teknologi tidak bisa terlepas dalam kehidupan sehari-hari di semua aspek termasuk dalam Pendidikan (Arrum & Fuada, 2021; Fuada & Marhamah, 2021; Kurnia & Fuada, 2021; Latipah & Fuada, 2021). Teknologi informasi memadukan komputer dengan telekomunikasi dan merupakan suatu perubahan atau perkembangan dalam sistem informasi (Baharudin, 2010). Dengan masuknya teknologi informasi dalam dunia pendidikan, terdapat banyak perubahan diantaranya makin mudah mencari materi pembelajaran, banyak pilihan dalam menggunakan ICT, selain itu peran media pembelajaran juga semakin meningkat (Budiman, 2017). Dengan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat terutama sebagai seorang pendidik harus mau belajar dan siap untuk mengikuti teknologi dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Ada banyak sekali pilihan media berbasis teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan. Salah satu aplikasi berbasis *Daring* yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media yaitu Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis *Daring* yang didalamnya terdapat banyak fitur diantaranya kuis, survey, game hingga diskusi (Kusuma, 2020). Selain itu, fitur yang tersedia dalam *Quizizz* gampang digunakan mulai dari membuat konten pembelajaran, Tugas, ulangan, dsb (Fazriyah, 2020). Aplikasi *Quizizz* juga dapat dijadikan media untuk evaluasi peserta didik setelah melakukan pembelajaran (Kustian, 2021). *Quizizz* juga bisa memuat materi pembelajaran yang dipelajari. Salah satu materi yang bisa digunakan dalam aplikasi *Quizizz* adalah Literasi Numerasi. Kemampuan Numerasi adalah suatu keterampilan siswa dalam menyelesaikan, merumuskan dan menganalisis masalah matematis (Hartatik, 2020). Kemampuan numerasi juga merupakan kemampuan yang sangat penting dimiliki karena dekat dengan kehidupan (Mahmud, 2019).

Selain itu Literasi matematis juga, siswa dituntut untuk mampu menjabarkan informasi yang berkaitan dengan prinsip matematis (Prenzel, Blum, & Klieme, 2015). Sayangnya masih sangat sedikit masyarakat Indonesia yang memiliki kemampuan ini (Pangesti, 2018). Oleh karena itu, mulai dari tingkat SD hingga SMA sekarang ini kemampuan literasi matematis tengah digalakkan oleh Kemendikbud. Namun pembelajaran literasi numerasi matematis masih belum berjalan secara maksimal. Salah satu alasan utamanya adalah pengajar masih tidak melatih siswa menggunakan tes literasi (Fiangga, 2019). Selain itu, soal yang ditampilkan masih sangat kurang inovatif dalam meningkatkan motifasi siswa. Dan tentunya hal ini berdampak pada kemampuan literasi matematis yang dimiliki siswa.

Dengan fitur yang beragam, aplikasi *Quizizz* sangat cocok digunakan dalam meningkatkan kemampuan numerasi matematis. Dalam membuat soal, guru bisa menambahkan gambar, rekaman suara, hingga video. Hal ini tentunya sangat cocok terutama bagi siswa Sekolah Dasar yang dalam pembelajarannya masih berupa konkret. Selain itu, dalam membuat soal maupun menggunakan *Quizizz* baik guru maupun siswa

dapat menggunakan Smartphone saja. Hal ini tentunya menjadikan *Quizizz* aplikasi yang praktis dan sangat baik untuk digunakan (Wihartanti, 2019). Namun, masih banyak guru yang belum mengetahui bisa menggunakan aplikasi *Quizizz* bahkan masih banyak yang belum mengenal aplikasi *Quizizz*. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan khusus dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bagi guru Sekolah Dasar dengan tujuan mengembangkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa.

Pelatihan *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru-guru terutama guru di SDN 9 Nagri Kaler dalam memanfaatkan Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa SD. Selain itu pelatihan *Quizizz* ini juga diharapkan memberikan pengetahuan baru bagi guru yang sebelumnya tidak pernah menggunakan Aplikasi *Quizizz*, hingga bisa mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE

Pelatihan ini menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang memusatkan pada kegiatan serta mendeskripsikan data sesuai situasi yang terjadi (Nugrahani, 2014). Maka dalam dalam artikel ini menggambarkan proses waktu dari waktu ke waktu yang dialami tanpa rekayasa dan mengungkapkan hubungan yang benar terjadi pada pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan terjadi secara semi daring, artinya secara daring dilakukan di tempat masing-masing dan luring dilakukan di UPTD SDN 9 Nagrikaler. Sekolah beralamat di Jln. veteran Blk. Anggrek No. 39. Sasaran dalam pelatihan ini yaitu seluruh guru UPTD SDN 9 Nagrikaler yakni sekitar 20 orang guru yang mengikuti pelatihan ini. Pelatihan ini dilaksanakan dirancang mulai dari 8 Februari 2021 dan untuk pelaksanaan pelatihan pada 16 Maret 2021. Pelatihan yang dilakukan berlangsung selama 4 jam.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan 3 tahapan yaitu sebelum pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan setelah pelatihan. Sedangkan untuk model pelatihan menggunakan model pelatihan yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Santoso, 2010). Model pelatihan ADDIE ini sudah muncul sekitar tahun 1990-an. Model ini ternyata dianggap cocok untuk dijadikan sebagai pedoman dalam menciptakan program pelatihan efektif, menarik, dan dinamis. Dengan gabungan antara tahapan dan model pelatihan sehingga dengan demikian alur yang dilakukan dalam pelatihan ini yakni:

### 1. Pra Pelatihan (*Pre training*)

Tahap pra pelatihan merupakan tahap awal. Hal yang dapat dilakukan yaitu menganalisis masalah yang terjadi. Masalah dianalisis melalui guru dalam bentuk wawancara. Pada saat ini sekolah mitra sedang melakukan pembelajaran daring oleh sebab itu yang menjadi permasalahan yakni media pembelajaran daring yang dapat dilakukan saat ini dalam pembelajaran. Selain media pembelajaran daring sekolah mitra juga ingin menyisipkan kemampuan literasi numerasi dalam media tersebut yang saat ini tengah menjadi Assesmen Kompetensi Minimum (AKM). Oleh karena itu ditinjau dari hasil analisis, pelatihan ini bertujuan dalam pembuatan media pembelajaran daring yang dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa Sekolah Dasar.

Hasil analisis yang telah didapatkan selanjutnya didesain berdasarkan tujuan yang akan diharapkan. Maka desain media pembelajaran daring yang dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi yakni aplikasi *Quizizz*. Aplikasi dianggap cocok karena di dalam aplikasi tersebut dapat disisipkan gambar, waktu, musik, dan dinilai secara langsung sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Setelah media pembelajaran daring telah ditentukan selanjutnya menyusun tes berupa angket dan wawancara yang akan dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan. Penyusunan angket yang diberikan yakni pengenalan seputar *Quizizz* dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi.

Perwujudan dalam penyampaian pelatihan aplikasi *Quizizz* dapat dilakukan dengan mengembangkan media informasi atau *software*. Dalam pelatihan ini, Penyampaian dilakukan dengan semi-daring, dimana sebahagian secara langsung dan sebagian lainnya secara virtual melalui *Zoom Cloud Meeting*. Dalam pelatihan juga dilengkapi dengan *infocus* dan *sound sistem*.

## 2. Pelaksanaan Pelatihan (*On Going Training*)

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bagi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa dilaksanakan pada 16 Februari 2021 di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. Kegiatan dihadiri oleh total 20 guru dan 8 mahasiswa. Sebelum pelatihan, dibagikan angket terlebih dahulu untuk mengetahui apakah sebelumnya guru telah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Setelah dilakukan survei berupa angket, dilanjutkan dengan pemaparan mengenai aplikasi *Quizizz* yang disampaikan oleh salah satu mahasiswi Yaitu Enjelita Robintang Tambunan melalui *Zoom Meeting* yang ditayangkan menggunakan proyektor. Dalam hal ini disampaikan mengenai apa yang dimaksud dengan aplikasi *Quizizz*, fitur-fitur dalam aplikasi *quizizz*, cara penggunaan aplikasi *Quizizz*, serta kekurangan dan kelebihan aplikasi *Quizizz*. Selain materi mengenai aplikasi *Quizizz*, juga dipaparkan mengenai literasi numerasi matematis siswa. Dalam materi ini dibahas mengenai pengertian numerasi matematis siswa, contoh soal, serta penerapan soal literasi numerasi matematis siswa di aplikasi *Quizizz*. Salah satu tampilan materi yang disampaikan ditunjukkan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Materi salam pelatihan

Setelah dilaksanakan pemaparan mengenai aplikasi *Quizizz* dan literasi numerasi matematis siswa, dilanjutkan dengan pelatihan atau praktek penggunaan aplikasi *Quizizz*. Sebelum guru secara langsung membuat soal di aplikasi *Quizizz*, terlebih dahulu ditayangkan video langkah-langkah penggunaan aplikasi *Quizizz* yang sebelumnya dibuat oleh mahasiswa. Video diputar dan ditayangkan menggunakan proyektor, sehingga peserta pelatihan dapat menonton secara bersamaan (Gambar 2).



**Gambar 2.** Penyampaian Materi mengenai aplikasi *Quizizz* dan Literasi numerasi (Dok.Pribadi, 16/03/2021)

Setelah peserta pelatihan menyimak video, dilanjutkan dengan praktek secara langsung pembuatan soal kuis melalui aplikasi *Quizizz*. Seorang mahasiswa yaitu Wida Utari memandu langkah demi langkah penggunaan aplikasi *Quizizz*. Lalu, mahasiswa lain menyebar dan menghampiri peserta pelatihan untuk membantu jika terdapat kesulitan dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan soal di aplikasi *Quizizz*. Saat awal praktek penggunaan aplikasi *Quizizz*, terdapat kesulitan karna video serta pemaparan pembuatan soal numerasi matematis yang dicontohkan adalah menggunakan laptop. Hampir setengah peserta pelatihan menggunakan *Handphone* dalam mengikuti pelatihan. Namun, dikarenakan mahasiswa yang sudah siap dalam membantu secara langsung, serta semangat dari peserta pelatihan, pelatihan tetap bisa berjalan lancar. Dalam pelaksanaannya, tidak semua guru dapat mengikuti langkah-langkah pembuatan soal numerasi matematis sesuai dengan intruksi. Karena seperti yang dijelaskan sebelumnya, terdapat guru yang tidak membawa laptop, dan terdapat beberapa guru yang mengalami masalah pada *Signal*. Namun, semua guru tetap menyelesaikan membuat soal masing-masing hingga tahap *menshare* link kuiz.

### 3. Pasca Pelatihan (*Post training*)

Setelah semua guru berhasil membuat soal kuis numerasi matematis di aplikasi *Quizizz*, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan sesi pertanyaan. Terdapat satu penanya dalam pelatihan. Pertanyaannya yaitu mengenai contoh penggunaan fitur survei yang terdapat pada aplikasi *Quizizz*. Kegunaan fitur survei diaplikasi *Quizizz* dijawab oleh pemeri, yaitu sebagai media survei yang menunjang penelitian. Sedangkan contoh penggunaannya dipraktikan langsung oleh pemandu praktek pembuatan soal. Setelah sesi tanya jawab selesai, dilanjutkan dengan testimoni atau kesan setelah mengikuti pelatihan. Dua orang guru menyampaikan kesan pelatihan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* cukup mudah digunakan dan sangat membantu terutama sebagai variasi pembelajaran *Daring* ditengah pandemi. Selain penyampaian kesan mengenai aplikasi *Quizizz*, juga dibagikan kembali angket untuk para peserta pelatihan. Selain angket, setelah pelatihan juga dilakukan wawancara

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil dan pembahasan Angket Peserta

Sesudah dan sebelum pelatihan peserta diberikan angket . Angket dibagikan secara *Daring* melalui *Google form*. Angket terdiri dari 5 pertanyaan yaitu 2 pertanyaan mengenai identitas, serta 3 pertanyaan mengenai pengetahuan awal aplikasi *Quizizz*. Angket pra pelatihan diisi oleh 20 orang civitas akademika UPTD SD Negeri 9 Nagrikaler Purwakarta. Petanyaan pertama yaitu mengenai apakah sebelumnya peserta pelatihan atau guru di sekolah mitra mengetahui aplikasi *Quizizz*. Dari angket didapatkan data bahwa terdapat 95% peserta pelatihan tidak mengetahui aplikasi *Quizizz*. Sedangkan sebanyak 5% guru sudah mengetahui aplikasi *Quizizz* (Gambar 3).



**Gambar 3.** Diagram hasil pertanyaan ke-1 angket pra pelatihan

Pertanyaan kedua membahas mengenai apakah terdapat kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. dari angket didapatkan hasil bahwa 100% guru atau seluruh guru yang mengikuti pelatihan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* (Gambar 4).



**Gambar 4.** Diagram pertanyaan ke-2 angket pra pelatihan

Pertanyaan ketiga yang merupakan pertanyaan terakhir dalam angket pra pelatihan yaitu harapan guru terhadap pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* yang dilaksanakan. Sebagian besar peserta pelatihan berharap dengan diadakannya pelatihan *Quizizz* dapat menambah pengetahuan baru terutama mengenai aplikasi *Quizizz* yang dapat digunakan selama pembelajaran Daring. Selain itu, peserta pelatihan juga berharap bisa menggunakan aplikasi *Quizizz* nantinya. Dari hasil angket pra pelatihan terlihat bahwa sebanyak 95% dari 100% guru yang mengikuti pelatihan belum mengetahui apa itu aplikasi *Quizizz*, dan sebanyak 100% atau keseluruhan peserta mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*, hal ini terjadi karena rata-rata para guru Hanya menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Classroom* selama pandemi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik serta fleksibel (Kharisma & Arvianto, 2019). Gamifikasi pembelajaran yaitu pembelajaran dengan menggunakan aneka permainan dalam bentuk digital merupakan salah satu realisasinya misalnya dengan menggunakan *Quizizz* ini (Rembulan, 2018). Ungkapan ini berbanding terbalik dengan pembelajaran tradisional yang tidak fleksibel. Hal ini selaras pula dengan harapan para guru yaitu untuk menambah pengetahuan terutama mengenai aplikasi *Quizizz* yang dapat digunakan dalam KBM daring.

Penggunaan TIK dalam pembelajaran juga bukan suatu keharusan namun suatu kebutuhan. Dalam Model pembelajaran TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) pemahaman guru mengenai teknologi, pedagogik, serta pengetahuan isi materi terintegrasi dan harus diperhatikan (Nugroho, 2019). Guru diharapkan menjadi agen pembaharuan dimana guru harus mampu menciptakan sistem pembelajaran yang menyenangkan dan efektif (Suyasa, 2019).

Dari data angket awal ini sudah tampak bahwa pelatihan ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan IT para guru untuk menunjang pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran serta untuk memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis IT di masa pandemi.

Selanjutnya, dalam angket pre pelatihan diberikan 6 pertanyaan, yang terdiri dari 2 pertanyaan mengenai identitas, dan 4 pertanyaan mengenai aplikasi *Quizizz* itu sendiri. Angket ini diisi oleh 20 guru atau peserta pelatihan. Dalam angket pasca pelatihan ini didapatkan hasil bahwa 95% atau hampir seluruh guru yang mengikuti pelatihan berminat dan mau menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Sedangkan sebanyak 5% menjawab tidak berminat untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* (Gambar 5).



**Gambar 5.** Diagram pertanyaan ke-1 angket pasca pelatihan

Selain itu, didapatkan hasil bahwa 95% merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* terbantu setelah diadakannya pelatihan. Dari hasil angket juga didapatkan hasil bahwa 90% guru menjawab aplikasi *Quizizz* sangat membantu dalam pembelajaran daring terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa (Gambar 6).



**Gambar 6.** Diagram pertanyaan ke-2 angket pasca pelatihan

Kesan dari setelah mengikuti pelatihan yaitu, guru merasa terbantu karna bisa mengetahui cara membuat soal kuiz di aplikasi *Quizizz* sehingga nantinya dapat digunakan untuk pembelajaran. Dalam Safitri (2019) dijelaskan bahwa dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi dan berpikir kritis siswa. Tentunya hal ini sangat baik jika dapat diterapkan terutama dalam meningkatkan Literasi Numerasi Matematis siswa yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis yang baik.

Dari pemaparan hasil angket pre pelatihan diperoleh sebanyak 95% data tertarik untuk menggunakan *Quizizz*, setelah dilakukan pelatihan sebanyak 95% pula guru yang merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini, dan sebanyak 90% merasa aplikasi ini cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa. Data ini menjukan pelatihan ini memang sangat dibutuhkan bagi para guru terutama untuk mengetahui cara membuat soal-soal berbasis IT.

### 3.2 Hasil dan Pembahasan Wawancara

Narasumber dalam wawancara adalah 2 orang terdiri dari Kepala Sekolah SD Negeri 9 Nagrikaler Purwakarta serta seorang perwakilan guru. Wawancara dilakukan secara langsung setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Dalam wawancara diajukan 3 pertanyaan yaitu pendapat mengenai aplikasi *Quizizz*, pendapat mengenai pelatihan yang dilaksanakan, serta harapan setelah dilaksanakannya pelatihan *Quizizz*. Dalam wawancara dengan Kepala Sekolah mengenai aplikasi *Quizizz*, beliau mengatakan sebelumnya sudah mengetahui aplikasi *Quizizz*, namun untuk menggunakannya belum pernah.

*“Sebelum pelatihan saya sudah pernah mendengar mengenai aplikasi Quizizz ini, beberapa guru juga ada yang pernah mendengar. Namun untuk penggunaannya saya belum pernah mencoba”* ujar Kepala Sekolah.

Selanjutnya tanggapan Kepala Sekolah mengenai aplikasi *Quizizz* yaitu aplikasi yang bagus, dan menunjang pembelajaran interaktif. Didalamnya guru bisa membuat quiz yang menarik. Sehingga pembelajaran Daring bisa dikemas menjadi lebih menarik. Dengan fitur-fitur dan kelebihan aplikasi *Quizizz* ini, peserta didik diharapkan bisa lebih termotivasi untuk belajar. Kepala Sekolah juga berharap kedepannya, guru-guru bisa menerapkan aplikasi *Quizizz* ini. Terlebih sekolah sudah memfasilitasi dengan menyediakan jaringan *Wi-fi* di sekolah sehingga memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran daring, salah satunya *Quizizz*. Sedangkan mengenai pelatihan, sebagai kepala sekolah Kepala Sekolah sangat mengapresiasi mahasiswa karena telah mempersiapkan pelatihan sedemikian rupa sehingga pelatihan bisa terselenggarakan dengan baik.

*“Saya sangat mengapresiasi bagaimana mahasiswa mempersiapkan acara pelatihan dengan sangat baik. Mulai dari persiapan, pelaksanaan, sehingga memenuhi kriteria pelatihan yang interaktif karna terdapat komunikasi dengan tiga arah. Pelatihan juga mendapatkan hasil yang baik, hal itu terlihat dari animo guru-guru setelah pelatihan yang ingin mencoba menerapkan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran di kelas selama Daring”* ujar Kepala Sekolah.



**Gambar 6.** Wawancara dengan Kepala Sekolah (Dok.Pribadi, 16/03/2021)

Dalam wawancara dengan Salah satu perwakilan guru mengenai aplikasi *Quizizz*, beliau mengatakan bahwa sebelumnya belum tau mengenai aplikasi *Quizizz*. media pembelajaran yang biasa digunakan terutama ditengah pandemi ini biasanya *Whatsapp*, *Google Clasroom*, serta *Google Form*. Sehingga pelatihan sangat bermanfaat dan bisa menambah referensi bagi guru tentang media pembelajaran yang bisa digunakan di tengah pandemi.

*“Sebelumnya saya belum tau mengenai aplikasi Quizizz, baru setelah pelatihan, saya tau aplikasi Quizizz dan kegunaannya terutama untuk pembelajaran”* ujar Perwakilan guru.

Menurut Perwakilan guru, aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi yang bagus, terutama di gunakan selama masa pandemi. Namun untuk pembelajaran secara langsung *Quizizz* tidak terlalu bisa digunakan, karena sesi tanya jawab akan lebih baik jika dilakukan secara langsung.

*“Penggunaan Quizizz itu cukup bagus dan menarik ya, terutama untuk pembelajaran literasi numerasi matematis siswa selama pembelajaran daring, tapi jika pembelajaran langsung Saya lebih suka melakukan tanya jawab dengan siswa tanpa media saat dikelas”* ujar Perwakilan guru.

Harapan Perwakilan guru setelah mengikuti pelatihan adalah bisa mempraktikkan secara langsung penggunaan aplikasi *Quizizz*, sehingga terdapat variasi pembelajaran selama pembelajaran daring ini. Merembaknya pandemi Covid-19 ini menuntut guru untuk bisa memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran (Kristanti, 2021).



**Gambar 7.** Wawancara dengan salah satu guru (Dok.Pribadi, 16/03/2021)

Menurut hasil wawancara bersama guru tergambar bahwa aplikasi ini cocok dijadikan sebagai media pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa. Sehingga sekolah mencanangkan untuk aplikasi ini dipakai dalam pembelajaran daring. Dalam hal ini, literasi matematis siswa dapat terwujud jika strategi guru, metode, media dan hal lain yang menunjang pembelajaran tersedia dengan baik (Perdana, 2021). *Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan literasi numerasi matematis siswa. Dalam Susi (2020) juga dijelaskan bahwa pembelajaran di tengah pandemi ini harus dikemas sebaik mungkin, sehingga akan terbentuk motivasi belajar meskipun secara Daring. Hal ini sesuai dengan aplikasi *Quizizz* karena tampilan *Quizizz* yang menarik tentunya dapat menambah semangat belajar siswa

#### 4. KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan pelatihan *Quizizz*, dapat disimpulkan bahwa pelatihan *Quizizz* perlu dilaksanakan karena di tengah pandemi ini, diperlukan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Dengan fitur yang beragam dan tampilannya yang dikemas dengan baik, aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan untuk pembelajaran baik di kelas rendah maupun tinggi terutama dalam pembelajaran literasi matematis siswa. Selain itu, dalam pembuatan soal kuiz, bisa dilakukan dengan mudah. Karena tata cara pembuatan soal tidak melalui tahapan sulit. Selain itu aplikasi ini tidak hanya digunakan di laptop, namun bisa juga digunakan di *Smartphone*, sehingga bisa lebih praktis dan digunakan kapan saja. Semangat guru-guru dalam mengikuti tahapan-tahapan pembuatan soal di aplikasi *Quizizz* membuktikan pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik. Bahkan setelah pelatihan dilakukan, animo guru masih sangat baik, hal itu terlihat dari beberapa guru masih terus mempelajari penggunaan fitur-fitur lain dalam *Quizizz* dan keterterarikan yang tinggi untuk menggunakannya di kelas selama pembelajaran daring dilaksanakan.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan selesainya program pengabdian ini, kami ucapkan terimakasih kepada SDN 9 NAGRIKALER Purwakarta yang telah menjadi partisipan dalam program yang kami lakukan sehingga dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Kami berharap seluruh

partisipan yang ikut serta dalam program pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu kedepannya.

## 6. REFERENSI

- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502-510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Baharudin, R. (2010). Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Tadrîs*, 5(1), 112-127.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2), 199-204.
- Fiangga, S., Amin, S. M., Khabibah, S., Ekawati, R., & Prihartiwi, N. R. (2019). Penulisan Soal Literasi Numerasi bagi Guru SD di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 9-18.
- Fuada, S., & Marhamah. (2021). Read Aloud Video Sebagai Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Aisyiyah Sidoharjo–Wonogiri. *International Journal of Community Service Learning*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v5i2.33577>
- Hartatik, S., & Nafiah, N. (2020). Kemampuan Numerasi Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Education and Human Development Journal*, 5(1), 32-42.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*.
- Kristanti, E., Kharisma, G. I., & Sari, N. P. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Mobile Learning Sebagai Upaya Menghadapi Era Pendidikan 4.0. *Widya Laksana*, 10(1), 59-65.
- Kurnia, S., & Fuada, S. (2021). Program Penguatan Pembelajaran Online di Paud RA Daarul Amiin Purwakarta pada Masa Pandemi Covid-19. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 165-178. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v5i1.1736>
- Kustian, N., Julaeha, S., & Parulian, D. (2021). Pelatihan Media E-Learning Berbasis Web pada Guru Sdn Jatimekar I Bekasi. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Daring) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Sanata Dharma University.am*, 8(1), 31-43.
- Latipah, L., & Fuada, S. (2021). Pelatihan Kinemaster bagi Guru TK Sekarwangi Cirebon untuk Meningkatkan Literasi dalam Pembuatan Video Pembelajaran Daring. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 101-112. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v5i1.1696>
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-88.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nugroho, A. M., Wardono, W., Waluyo, S. B., & Cahyono, A. N. (2019, February). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Adversity Quotient Pada Pembelajaran TPACK. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika (Vol. 2, pp. 40-45)*.

- Pangesti, F. T. P. (2018). Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal Hots, 5(9), 566-575
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9-15.
- Prenzel, M., Blum, W., & Klieme, E. (2015). Assessing Mathematical Literacy. *Assessing Mathematical*
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84-98.
- Safitri, D., & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran *Quizizz*. *Prosiding Pengabdian*, 1(1), 1-6.
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan*. Jakarta: TERANGI
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Bagi Guru Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 213-216.
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019, December). Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif Dengan Aplikasi *Quizizz* Bagi Para Guru di Smpn 2 Kediri. In *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, pp. 24-29.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019, September). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019*, pp. 362-368.