



BIJAKSANA

Jurnal Pengabdian Masyarakat
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Palangkaraya



Transformasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Melalui Pelatihan Quizizz Paper Mode pada Guru Sekolah Dasar

¹*Putu Ledyari Noviyanti., ¹Kadek Rahayu Puspawati., ¹Made Dharma Atmaja., ¹I Made ¹Wena., Ni Kadek Nadien Istara

¹Pendidikan Matematika, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Indonesia

Email: ledyarinoviyanti@unmas.ac.id

Informasi Artikel	ABSTRAK
Diterima: November 2025	Pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif Quizizz paper mode bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD Negeri 3 Celuk dalam strategi pembelajaran literasi dan numerasi. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh hasil asesmen nasional yang menunjukkan rendahnya kemampuan literasi dan numerasi siswa, serta keterbatasan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan ini dirancang dalam bentuk sosialisasi, pelatihan, praktik penyusunan soal, serta pendampingan intensif. Pelatihan difokuskan pada penguatan pemahaman guru terhadap konsep literasi dan numerasi dalam pembelajaran tematik, serta penerapan Quizizz paper mode sebagai media evaluasi formatif yang menyenangkan, interaktif, dan dapat digunakan tanpa jaringan internet. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan sangat baik, dengan seluruh program yang direncanakan tercapai 100%. Terjadi peningkatan signifikan skor pretest dan posttest peserta pelatihan sebesar 14 poin, dari rata-rata 71 menjadi 85. Guru menunjukkan antusiasme tinggi dan berperan aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari diskusi, praktik penyusunan soal, hingga simulasi penggunaan media. Kata kunci: Pelatihan, Pendampingan, Pembelajaran Literasi, Numerasi
Revisi: November 2025	
Publikasi: Desember 2025	

The training and mentoring program for the development of interactive media using Quizizz Paper Mode aimed to improve the competencies of teachers at SD Negeri 3 Celuk in implementing literacy and numeracy learning strategies. This activity was motivated by the results of the National Assessment, which indicated low student performance in literacy and numeracy, as well as teachers' limitations in developing innovative and contextual learning methods. To address these challenges, the program was designed in the form of socialization, training, question development practice, and intensive mentoring. The training focused on strengthening teachers' understanding of literacy and numeracy concepts within thematic learning, as well as on applying Quizizz Paper Mode as a fun, interactive, and formative assessment tool that can be used offline. The implementation results showed that this activity went very well, with all planned programs being achieved 100%. There was a significant increase in the pretest and posttest scores of training participants by 14 points, from an average of 71 to 85. Teachers demonstrated high enthusiasm and actively participated in all parts of the program, including discussions, question development practice, and media use simulations.

Keywords: Training, Mentoring, Literacy Learning, Numeracy



© 2025 Putu Ledyari Noviyanti, Kadek Rahayu Puspawati, I Made Dharma Atmaja, I Made Wena, Ni Kadek Nadien Istara. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

doi: [10.33084/bijaksana.v3i2.11782](https://doi.org/10.33084/bijaksana.v3i2.11782)

Bidang: Pengabdian

Informasi sitasi: Noviyanti, P. L., Puspawati, K. R., Atmaja, I. M. D., Wena, I. M., & Istara, N. K. N. (2025). Transformasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Melalui Pelatihan Quizizz Paper Mode pada Guru Sekolah Dasar. *Bijaksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 118–122. <https://doi.org/10.33084/bijaksana.v3i2.11782>

PENDAHULUAN

Sebagian besar siswa di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan secara kritis serta dalam menyelesaikan permasalahan matematika dasar dalam konteks kehidupan nyata (Noa et al., 2025). Hasil Asesmen Nasional yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menunjukkan bahwa siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami maksud dan isi soal yang disajikan dalam bentuk narasi maupun perhitungan. Selain itu, tingkat ketelitian siswa dalam menyelesaikan soal-soal masih rendah (Naila et al., 2024). Salah satu faktor yang memicu hal tersebut terjadi adalah pendekatan pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan materi secara

prosedur, bukan pada pemahaman makna atau konsep yang dipelajari (Patmaniar et al., 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung di sekolah belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang mendalam (*deep learning*), yaitu pembelajaran yang mendorong pemahaman konsep, pemecahan masalah, dan berpikir kritis.

Pembelajaran mendalam (*deep learning*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang sadar (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Pembelajaran yang mendalam (*deep learning*) bertujuan untuk mendorong peserta didik membangun pemahaman konsep secara menyeluruh dan bermakna melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Maharani et al., 2025). Dengan pendekatan *deep learning*, siswa mampu memiliki daya ingat yang lebih baik (Aryanto et al., 2025). Selain itu, pendekatan *deep learning* dapat membantu siswa memahami pembelajaran secara mendalam dengan menghubungkan informasi baru pada pengetahuan sebelumnya, sehingga terbentuk pemahaman yang lebih kuat dan tahan lama dibandingkan sekadar menghafal (Mutmainnah et al., 2025). Melalui pendekatan *deep learning*, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual dan teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman pribadi serta konteks kehidupan nyata (Suwandi et al., 2024). Menurut Suwandi et al. (2024) kesiapan guru juga menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penerapan *deep learning* pada pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran *deep learning* menuntut guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru sebagai ujung tombak pembelajaran perlu dibekali dengan strategi pembelajaran yang inovatif, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Strategi pembelajaran literasi dan numerasi yang kontekstual dan bermakna perlu dikembangkan melalui pelatihan yang tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis. Salah satu pendekatan yang dapat mendukung hal tersebut adalah pemanfaatan media digital atau cetak interaktif seperti *Quizziz* mode kertas (Azizah et al., 2023). Media ini yang memungkinkan guru membuat soal latihan atau kuis dengan format menyenangkan namun tetap menantang, dan dapat diakses tanpa koneksi internet. *Quizziz* mode kertas dapat menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif antara siswa dan guru dengan memadukan media digital dan cetak (Fauziah & Hadi, 2023). *Quizziz* mode kertas memungkinkan siswa menjawab kuis secara *offline* menggunakan Q-Cards, yaitu lembar kertas berisi pilihan jawaban A, B, C, dan D. Guru membagikan Q-Cards, menampilkan soal di layar, lalu siswa memilih jawabannya dengan memutar sisi huruf yang dipilih menghadap ke atas. Skor hasil masing-masing siswa akan muncul di akhir setelah menyelesaikan seluruh soal, disertai dengan nilai tertinggi sampai nilai terendah (Hakiki & Iskandar, 2025).

Pelatihan pembuatan *Quizziz* mode kertas menjadi solusi yang efektif bagi guru-guru di sekolah dasar, khususnya yang berada di wilayah dengan keterbatasan teknologi atau akses internet. Media ini mampu menyajikan latihan literasi dan numerasi dalam bentuk permainan kuis yang mudah digunakan, interaktif, dan fleksibel, baik untuk pembelajaran individu maupun kelompok. Dengan desain soal yang tepat, guru dapat menanamkan pemahaman konsep literasi dan numerasi serta melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui pelatihan dan pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizziz* mode kertas sebagai strategi pembelajaran literasi dan numerasi. Pelatihan difokuskan pada penguatan pemahaman guru terhadap konsep literasi dan numerasi, integrasi keduanya dalam pembelajaran tematik, serta praktik langsung pembuatan dan penggunaan *Quizziz* mode kertas sebagai media evaluasi formatif yang menyenangkan. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu menerapkan pembelajaran yang mendalam dan berdampak positif terhadap capaian belajar siswa.

METODE

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi dilaksanakan di SD Negeri 3 Celuk yang beralamat di Jln. Setra Celuk, CELUK, Kec. Sukawati, Kab. Gianyar Prov. Bali. Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025.

Tahapan Pelaksanaan

Peserta pelatihan ini terdiri oleh guru-guru SD Negeri 3 Celuk. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, kuisisioner dan umpan balik lisan dari peserta. Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahapan utama, yaitu identifikasi, persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pendampingan. Pada tahap Identifikasi dilakukan melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumentasi awal dari kegiatan pembelajaran yang dianggap berhasil atau berdampak positif untuk mengetahui praktik-praktik pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang telah diterapkan oleh guru di SD Negeri 3 Celuk. Pada tahap Persiapan, dilakukan penyusunan dan pengembangan materi pelatihan, serta koordinasi teknis dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan Sosialisasi Pelatihan Implementasi Strategi

Pembelajaran Literasi Numerasi dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi. Pada tahap Evaluasi, dilakukan penilaian terhadap proses pelatihan melalui kuisioner dan umpan balik lisan dari peserta yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta meningkat. Pada tahap Pendampingan, dilakukan pendampingan kepada guru dalam menyusun media pembelajaran literasi dan numerasi yang dalam hal ini menggunakan *quiziz* mode kertas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini terdiri dari 2 kegiatan yaitu sosialisasi pelatihan implementasi strategi pembelajaran literasi dan numerasi serta pendampingan pembuatan media pembelajaran literasi dan numerasi telah terealisasi 100%. Pada tahap pelatihan, para guru diberikan materi mengenai strategi pembelajaran literasi dan numerasi. Sebelum kegiatan pelatihan dimulai pemateri mengajak peserta PkM untuk menjawab soal dengan memanfaatkan *quizizz paper mode*. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran kepada peserta PkM bagaimana penerapan *quizizz paper mode*. Selanjutnya disampaikan materi tentang strategi pembelajaran literasi dan numerasi. Setelah disampaikan materi tersebut guru diajak menyusun media pembelajaran yaitu *quiziz* mode kertas. Kegiatan ini dimulai dari tahapan pembuatan akun, penyusunan soal hingga terakhir setting paper mode. Berikut ini adalah dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

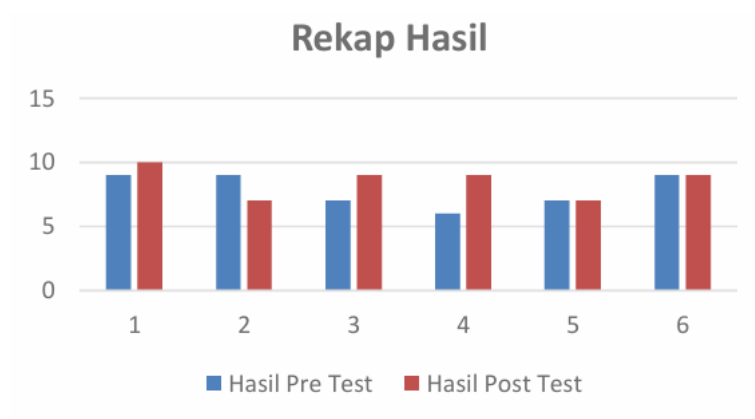


Gambar I. Pemberian materi terkait strategi pembelajaran literasi dan numerasi



Gambar II. Pendampingan pembuatan *quiziz* mode kertas

Hasil *pretest* dan *posttest* pelaksanaan penulisan *best practice* hasil dari 14 tindakan guru yang kreatif dan inovatif disajikan pada gambar di bawah ini.



Gambar III. Grafik *Pretest* dan *Posttest*

Dari hasil *pretest* dan *posttest* berikut diketahui rata-rata pada *pretest* sebesar 71 dan rata-rata pada *posttest* yaitu sebesar 85. Maka dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 14 poin. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD N 3 Celuk dinilai berjalan sukses karena adanya dukungan kuat dari berbagai pihak. Pihak sekolah memberikan respons positif sejak proses perizinan hingga pelaksanaan, yang menjadi fondasi penting dalam kelancaran kegiatan. Di samping itu, antusiasme para guru juga sangat berperan, karena mereka terlibat secara aktif tidak hanya sebagai peserta, tetapi juga berbagi pandangan dan pengalaman selama proses berlangsung. Meski begitu, pelaksanaan program ini juga menghadapi beberapa kendala, terutama terbatasnya waktu akibat padatnya aktivitas sekolah, yang menuntut tim pelaksana untuk mengatur jadwal secara efisien. Selain itu, beberapa gangguan teknis pada sarana pendukung turut menjadi tantangan yang perlu segera diatasi agar kegiatan dapat berjalan dengan optimal.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan dan pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Celuk terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas guru dalam hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan sebesar 14 poin, dimana rata-rata *pretest* sebesar 71 dan rata-rata *posttest* sebesar 85. Kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan kolaboratif yang mendukung pengembangan profesional guru, meskipun terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan waktu dan kendala teknis. Secara keseluruhan, partisipasi aktif dan semangat reflektif dari para guru menjadi kunci keberhasilan program ini. Kegiatan pelatihan dan pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi telah berjalan dengan baik. Untuk kegiatan serupa di masa mendatang, disarankan agar alokasi waktu pelatihan lebih diperluas agar proses pembuatan media pembelajaran lainnya dapat dilakukan secara lebih mendalam hingga tahap finalisasi dokumen. Tim pelaksana juga dapat menyediakan modul atau panduan penulisan yang lebih terstruktur sebagai referensi lanjutan bagi peserta. Perlu juga dipertimbangkan adanya pelatihan lanjutan yang fokus pada penerbitan karya guru di jurnal pendidikan atau media profesional lainnya. Dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan komunitas guru sangat penting untuk menjaga keberlangsungan praktik reflektif dan inovatif ini dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, S., Meliyanti, Amelia, D., Maharbid, D. A., Gumala, Y., & Gildore, P. J. E. (2025). Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Melalui Deep Learning: Pendekatan Transformasional Di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 4(1), 1–120. <https://doi.org/10.46306/jpee.v4i1>.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300. <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>

- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721–2730. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.26049>
- Hakiki, E. K., & Iskandar, T. (2025). Pemanfaatan Quizizz Paper Mode Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar Bagi Guru. *An-Nizam*, 3(3), 203–209. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i3.10421>
- Maharani, L., Riyadi, A. R., & Maulida, N. (2025). Deep Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(7), 651–645. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25442>
- Mutmainnah, N., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 858–871. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23781>
- Naila, F. A., Nugroho, A. A., & Kholifah, P. N. (2024). Analisis Kemampuan Literasi Membaca dalam Soal Asesmen Nasional pada Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 539–543. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.660>
- Noa, P. E., Bela, M. E., Bhoke, W., Wangge, M. C. T., & Hari, C. L. (2025). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI DENGAN MENGGUNAKAN METODE AKM PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MAUPONGGO. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 8(2), 43–53. <https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5311>
- Patmaniar, Ilyas, M., Ma'rufi, Alam, S., Taufiq, Nisraeni, & A, F. (2025). Deep Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Abdimas Langkanae*, 5(1), 63–71. <https://doi.org/10.53769/jpm.v5i1.405>
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>