



PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU DALAM MENGGUNAKAN TEKNOLOGI PADA PENYUSUNAN BANK SOAL BERBASIS LITERASI DAN NUMERASI DI YPN BELINYU

Improving Teacher Professionalism in Using Technology in Preparation of Literacy and Numeration-Based Question Bank at YPN Belinyu

Baiq Desy Aniska Prayanti¹, Lasmi Hartati², Nurhaeka Tou³, Putri Mentari Endraswari³

¹Program Studi Matematika Universitas Bangka Belitung, ²Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Bangka Belitung, ³Program Studi Teknologi Informasi Universitas Bangka Belitung

Balunujuk, Merawang, Kabupaten Bangka, Kepulauan Bangka Belitung

*Alamat Korespondensi: baiq-desy@ubb.ac.id

(Tanggal Submission: 13 Juli 2023, Tanggal Accepted : 28 Juli 2023)



Kata Kunci :
*Kahoot,
Literasi,
Numerasi,
Pembelajaran,
Wordwall*

Abstrak :

Peran teknologi informasi dalam penyusunan bank soal saat ini memang sangat dibutuhkan dan diharuskan. Mengingat di era sekarang teknologi menjadi pokok utama dalam berbagai aktivitas. Teknologi dapat mempermudah implementasi proses pembelajaran serta evaluasi yang berbasis literasi dan numerasi. Kemampuan guru dalam penguasaan teknologi khususnya dalam penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi menjadi kendala yang dialami oleh Yayasan Pendidikan Nasional (YPN) Belinyu saat ini. Guru dituntut harus memiliki pemahaman dan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru dalam menyusun bank soal berbasis literasi dan numerasi dengan memanfaatkan teknologi Wordwall dan Kahoot. Teknologi tersebut merupakan media pembelajaran berbasis permainan. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah dan praktik. Pemaparan materi berbasis literasi dan numerasi dipaparkan terlebih dahulu agar para guru mendapat pemahaman terkait materi tersebut. Setelah itu materi teknologi Wordwall dan Kahoot langsung dipraktikkan pada komputer masing-masing guru. Berdasarkan hasil kegiatan melalui simulasi dan praktik, terlihat perbedaan antara sebelum materi disampaikan dan setelah materi disampaikan. Hal ini terlihat dari hasil pre-test (45%) dengan responden menjawab belum sering menggunakan teknologi dalam penyusunan bank soal dan hasil post-test (65%) menunjukkan responden setuju dan tertarik adanya pelatihan tersebut. Para guru mulai tertarik dengan teknologi

Wordwall dan Kahoot yang berbasis permainan seperti yang dipaparkan. Selain itu, para guru juga langsung dapat membuat soal-soal berbasis literasi dan numerasi yang kemudian disajikan dalam media Wordwall dan Kahoot. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, Wordwall dan Kahoot menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Key word :

*Kahoot,
Literacy,
Numeracy,
Learning,
Wordwall*

Abstract :

The role of information technology in the preparation of the question bank at this time is really needed and required. Considering that in the current era technology has become the main subject in various activities. Technology can facilitate the implementation of literacy and numeracy-based learning and evaluation processes. The ability of teachers in mastering technology, especially in preparing literacy and numeracy-based question banks, is currently an obstacle experienced by the Belinyu National Education Foundation (YPN). Teachers are required to have understanding and ability to integrate technology in the learning process. This activity aims to provide training to teachers in compiling literacy and numeracy-based question banks by utilizing Wordwall and Kahoot technology. This technology is a game-based learning media. The method used in this service is lecture and practice. Presentation of literacy and numeracy-based material is presented first so that teachers get an understanding of the material. After that, the Wordwall and Kahoot technology materials were immediately practiced on each teacher's computer. Based on the results of the activities through simulations and practice, there is a difference between before the material is delivered and after the material is delivered. This can be seen from the results of the pre-test (45%) where respondents answered that they did not often use technology in compiling the question bank and the results of the post-test (65%) showed that respondents agreed and were interested in the training. The teachers are starting to be interested in game-based Wordwall and Kahoot technologies as described. In addition, teachers can also directly create literacy and numeracy-based questions which are then presented in Wordwall and Kahoot media. Based on the results of the pre-test and post-test, Wordwall and Kahoot are learning innovations that can be applied in the teaching and learning process.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Prayanti, B. D. A., Hartati, L., Tou, N., & Endraswari, P. M. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru Dalam Menggunakan Teknologi Pada Penyusunan Bank Soal Berbasis Literasi Dan Numerasi Di YPN Belinyu. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1271-1282. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1019>

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia kian meningkat pesat selaras dengan perkembangan teknologi di Indonesia. Pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan anak bangsa yang memiliki karakter Pelajar Pancasila (Ardellea & Hamdu, 2022). Namun, keberhasilan pendidikan tersebut tidak akan pernah lepas dari peran seorang guru. Guru merupakan bagian terpenting dalam penentu keberhasilan pendidikan. Dalam penguasaan keterampilan mengajar yang baik bagi seorang guru haruslah mempunyai empat kompetensi dasar, diantaranya kompetensi sosial, pedagogik, kepribadian, dan profesional. Keterampilan mengajar merupakan bagian dari kompetensi pedagogik



yang wajib dimiliki oleh tenaga pendidik profesional agar terciptanya suasana pembelajaran yang baik. Karena, keberhasilan maupun kegagalan siswa dalam menangkap materi yang diberikan tidak lepas dari kemampuan guru dalam mengajar siswanya (Faridah, Afifah, & Lailiyah, 2022; Musyrifah, Dwirahayu, & Satriawati, 2022).

Sejak tahun 2020 Ujian Nasional (UN) telah digantikan dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). AKM merupakan bentuk penilaian yang terdiri dari tiga bagian yaitu survey karakter, survey lingkungan belajar dan asesmen kompetensi minimum (Purwanto, 2021). Inti dari AKM itu sendiri lebih menekankan pada dua kompetensi peserta didik yaitu literasi dan numerasi. Kompetensi literasi yang harus dimiliki siswa antara lain kemampuan membaca dan menulis serta kemampuan dalam mengolah informasi yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan kompetensi numerasi meliputi kemampuan berfikir menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Ardellea & Hamdu, 2022).

Meskipun pendidikan di Indonesia kian meningkat, namun kemampuan peserta didik di Indonesia terkait literasi dan numerasi masih tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dari hasil survey Evaluasi Hasil Pendidikan yang dikeluarkan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) pada peserta didik dengan usia 15 Tahun (Afriyanti, Wardono, & Kartono, 2018). Survey pertama dilakukan pada tahun 2009, Indonesia berada di posisi 68 dari 74 negara. Survey selanjutnya tahun 2012, dari 65 negara, Indonesia menempati peringkat 64, dan survey di tahun 2015, Indonesia berada di urutan 63 dari 72 negara. Hasil dari ketiga survey tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat kemampuan peserta didik di Indonesia dalam memahami literasi dan numerasi sangatlah rendah. Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan yang dimulai dengan membiasakan peserta didik untuk memecahkan persoalan terkait literasi dan numerasi (Ardellea & Hamdu, 2022; Hartono, Indra Putri, Inderawati, & Ariska, 2022). Namun, hal tersebut nyatanya masih belum terlaksana dengan baik. Banyak guru-guru yang belum membiasakan peserta didiknya untuk mengerjakan persoalan terkait literasi dan numerasi dikarenakan masih kesulitan dalam penyusunan soal terkait literasi dan numerasi (Sulistiyani & Kusumawardana, 2022). Tentu hal tersebut akan mengakibatkan pandangan terhadap guru sebagai pendidik yang memberikan pengenalan pemahaman tingkat pertama terhadap soal literasi dan numerasi dirasa kurang optimal (Napiah, Raharjo, Putra, Heristian, & Leksono, 2020).

Evaluasi terhadap proses pembelajaran peserta didik perlu dilakukan secara rutin sebagai media penilaian dalam pendidikan (assessment in education), diantaranya untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran (assessment as learning), penelitian pada saat proses pembelajaran (assessment for learning), maupun alat pengukur pencapaian pembelajaran (assessment of learning) (Faridah et al., 2022). Berdasarkan penilaian tersebut, diperlukan sebuah metode penilaian yang memuat kompetensi yang diperlukan seperti tes tulis, lisan, serta penugasan. Penyusunan bank soal merupakan salah satu solusi evaluasi terhadap proses pembelajaran peserta didik dengan tujuan untuk memonitoring proses, perkembangan, serta memperbaiki hasil pembelajaran agar terciptanya kemampuan peserta didik dalam memahami persoalan literasi dan numerasi kian meningkat. Namun, tidak hanya ditujukan untuk peserta didik saja, melainkan juga bermanfaat bagi para pendidik itu sendiri. Karena dengan adanya bank soal, para guru menjadi terlatih dan terbiasa untuk berhadapan dengan persoalan literasi dan numerasi (Widana, 2014).

Bank soal merupakan sekumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tersistem, termonitoring, dan tersimpan sebagai informasi yang relevan, yang dapat dikembangkan dengan mudah, cepat, serta efisien (Ilmiyah & Sumbawati, 2021). Dengan keberadaan bank soal, kualitas butir-butir soal pada saat perancangan dapat diakui kualitasnya. Dengan adanya bank soal, akan mampu meningkatkan kreatifitas serta imajinasi dari para peserta didik terlebih terhadap persoalan literasi dan numerasi (Widana, 2014).

Peran teknologi informasi dalam penyusunan bank soal dapat mempermudah implementasi proses pembelajaran serta evaluasi yang berbasis literasi dan numerasi (Sari et al., 2023). Dengan

begitu, guru mampu memberikan evaluasi dengan baik dan terjadwal sehingga mempunyai dampak yang positif dalam proses pembelajarannya (Bunyamin, Juita, & Syalsiah, 2020). Disamping itu, peserta didik juga dapat menelusuri bank soal dimanapun dan kapanpun, meski sedang tidak berada di lingkungan sekolah (Hartanti, 2019). Adapun contoh dari bank soal berbasis teknologi informasi yaitu Kahoot dan Wordwall (Safitri et al., 2022; Wirani, Nabarian, & Romadhon, 2021).

Berdasarkan hasil survey dan wawancara dengan kepala sekolah YPN Kecamatan Belinyu para pendidik atau para guru dari YPN Kecamatan Belinyu belum begitu memahami mengenai pembelajaran berbasis literasi dan numerasi. Hal tersebut, mengakibatkan kurangnya kecakapan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, berinovasi, serta dalam pemecahan suatu masalah, dan kecakapan dalam kreativitas para peserta didiknya. Sehingga, guru-guru yang ada di YPN membutuhkan pelatihan dalam penyusunan soal-soal sesuai AKM terkait literasi dan numerasi. Dengan demikian, diperlukan motivasi, bimbingan, serta informasi kepada guru di YPN Kecamatan Belinyu agar mereka dapat meningkatkan profesionalisme serta kualitas dalam menyusun bank soal sebagai media dalam proses belajar mengajar berbasis literasi dan numerasi dengan memanfaatkan teknologi.

Untuk mendukung hal tersebut, maka Fakultas Teknik Universitas Bangka Belitung melalui program Pengabdian Masyarakat Tingkat Fakultas akan mengusungkan pelatihan guna meningkatkan profesionalisme guru di lingkungan YPN Kecamatan Belinyu dalam menggunakan teknologi pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi. Penyusunan bank soal berbasis teknologi yang akan diajarkan dalam pelatihan ini antara lain penggunaan Kahoot dan juga Wordwall. Dengan menyelenggarakan kegiatan ini, nantinya diharapkan dapat meningkatkan kualitas para guru dan peserta didiknya dalam proses belajar mengajar berbasis literasi dan numerasi. Dengan begitu, peserta didik juga dapat meningkatkan kecakapan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, inovasi, pemecahan masalah, dan juga kreativitasnya.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan di Yayasan Pendidikan Nasional (YPN) Kecamatan Belinyu, Kabupaten Bangka pada Hari Kamis, 15 Juni 2023. Adapun peserta dari kegiatan ini diikuti oleh 20 guru dari berbagai tingkatan sekolah di YPN yaitu SMP, SMA, dan SMK. Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam tiga tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam program pengabdian masyarakat. Adapun tahap persiapan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Tahap Observasi merupakan tahapan yang dilakukan untuk melihat lokasi yang akan menjadi titik pusat pelaksanaan pengabdian. Tahap observasi bertujuan untuk menyiapkan kebutuhan kegiatan dan apa saja yang akan dilakukan agar kegiatan pengabdian yang dilakukan lebih tepat sasaran. Pada tahap observasi ini, tim pengabdian berdiskusi bersama guru-guru di YPN Belinyu untuk menentukan hal apa saja yang mereka butuhkan.
- b. Penentuan tema pengabdian yang sesuai dengan kebutuhan dari YPN Belinyu
- c. Proses penandatanganan surat pernyataan kesediaan mitra untuk menjadi mitra dari skema pengabdian yang diusulkan.

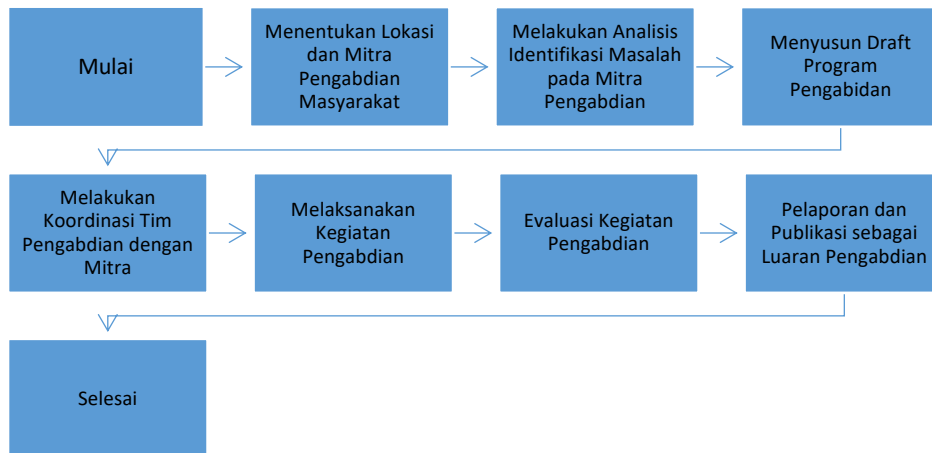
2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan inti dari program pengabdian ini. Adapun tahap pelaksanaan yang dilakukan pada program pengabdian ini sebagai berikut:

- a. Peserta mengisi survei pengetahuan dasar pemanfaatan teknologi Kahoot dan Wordwall pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi
- b. Pemaparan materi dan praktik pembuatan bank soal berbasis literasi dan numerasi
- c. Pemaparan materi dan praktik teknik penyajian bank soal berbasis literasi dan numerasi menggunakan Kahoot dan Wordwall.

3. Tahap Evaluasi

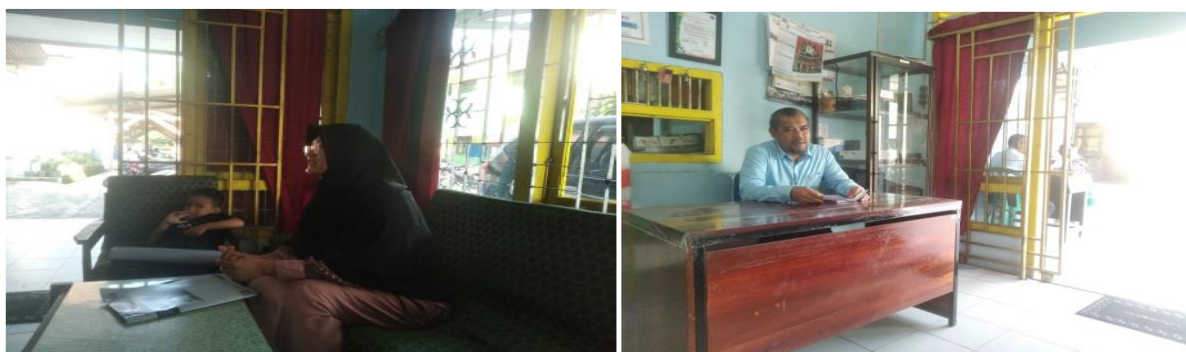
Tahap ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap keseluruhan program pengabdian yang telah dilakukan. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan post test via Google Form untuk mengukur tingkat pemahaman guru setelah mengikuti pelatihan memanfaatkan teknologi Kahoot dan Wordwall pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Yayasan Pendidikan Nasional (YPN) Kecamatan Belinyu, Kabupaten Bangka pada Hari Kamis, 15 Juni 2023 mendapat sambutan positif dari kepala yayasan dan para guru YPN Belinyu. Kegiatan ini diawali dengan tahapan observasi, penentuan tema pengabdian, dan tanda tangan mitra bersama pihak YPN Belinyu. Setelah berdiskusi panjang bersama kepala sekolah YPN, maka disepakati tema dari kegiatan pengabdian ini adalah “Peningkatan Profesionalisme Guru dalam Pemanfaatan Teknologi pada Penyusunan Bank Soal Berbasis Literasi dan Numerasi”. Kemudian, dilanjutkan dengan tanda tangan mitra bersama YPN Belinyu.



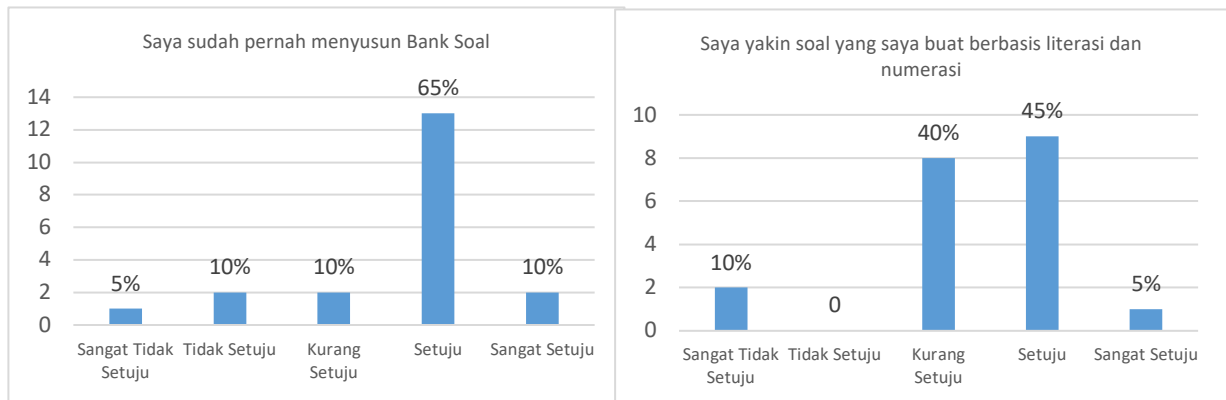
(a) Survey ke YPN Belinyu

(b) Koordinasi Bersama Kepala Sekolah

Gambar 2. Survey dan Koordinasi Bersama Kepala Sekolah YPN Belinyu

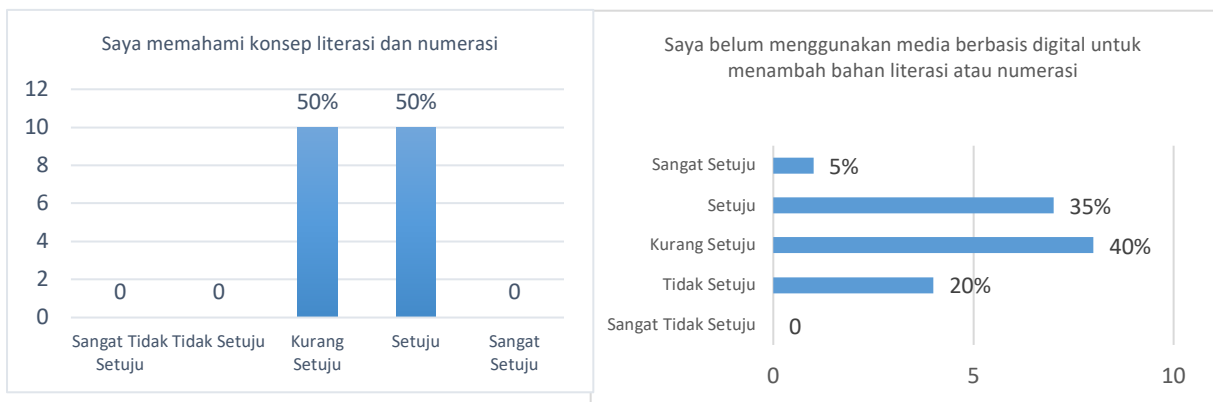
Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di salah satu laboratorium komputer YPN Belinyu pada hari Kamis, 15 Juni 2023 pukul 08.00 – 14.00 WIB. Kegiatan pengabdian diawali dengan peserta mengisi kuisioner survey pengetahuan dasar melalui Google Form tentang

pemanfaatan teknologi Kahoot dan Wordwall pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi. Hasil survey pengetahuan dasar dapat di lihat pada gambar berikut:



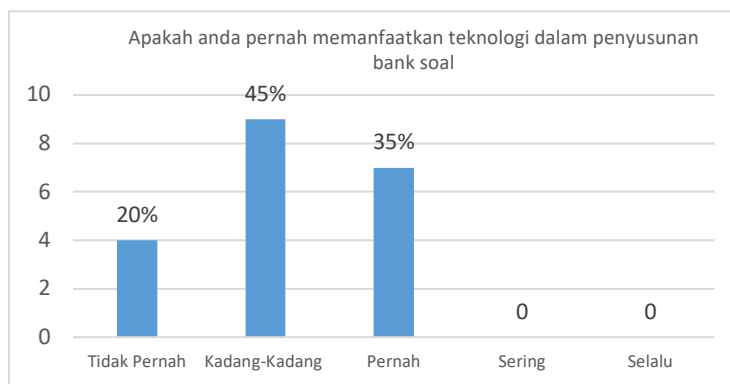
Gambar 3. Kemampuan Menyusun Bank Soal Berbasis Literasi dan Numerasi

Gambar 3 menunjukkan 75% para guru sudah pernah menyusun Bank Soal dan 50% merasa yakin bahwa soal-soal yang disusun berbasis literasi dan numerasi.



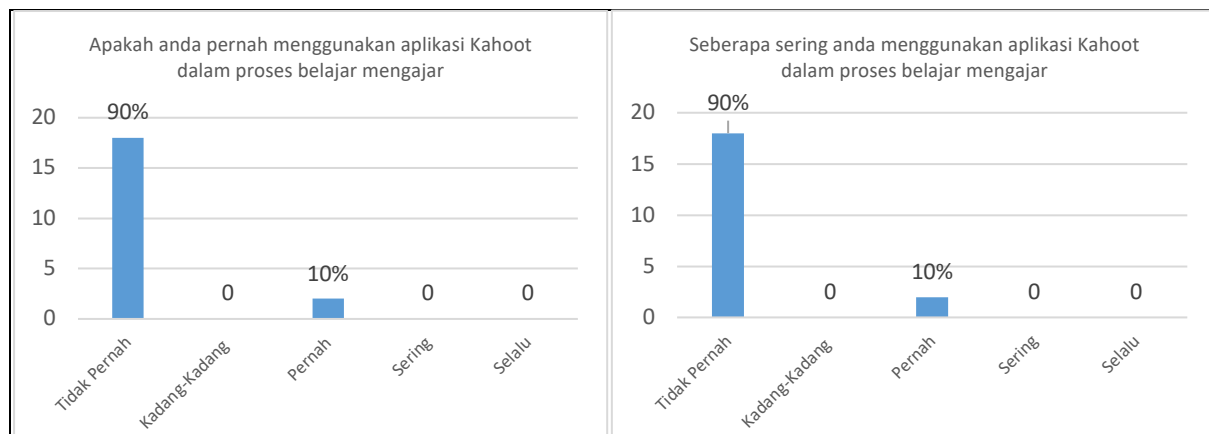
Gambar 4. Pemahaman Konsep Literasi-Numerasi dan Penggunaan Media Digital

Gambar 4 menunjukkan bahwa 50% para guru sudah memahami konsep literasi dan numerasi, 50% kurang memahami konsep literasi dan numerasi, dan 40% para guru sudah menggunakan media berbasis digital untuk menambah bahan pengetahuan literasi dan numerasi.



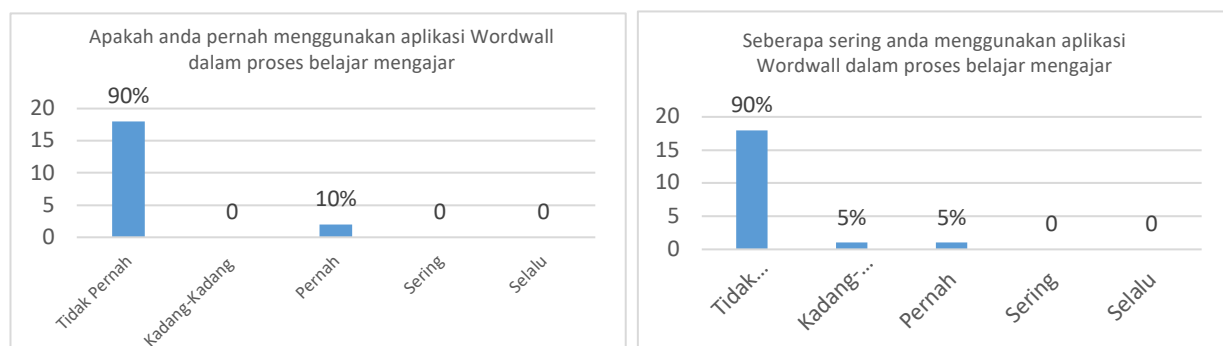
Gambar 5. Pemanfaatan Teknologi dalam Penyusunan Bank Soal

Gambar 5 menunjukkan bahwa 35% para guru sudah pernah memanfaatkan teknologi dalam penyusunan bank soal, 45% kadang-kadang, dan 20% tidak pernah.



Gambar 6. Kemampuan Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot

Gambar 6 menunjukkan 90% para guru belum pernah menggunakan Kahoot dalam proses belajar mengajar dan 10% sudah pernah.



Gambar 7. Kemampuan Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall

Gambar 7 menunjukkan 90% guru belum pernah menggunakan Wordwall dalam proses belajar mengajar, 5% kadang-kadang, dan 5% pernah.

Dari hasil survei di atas menunjukkan bahwa sebagian besar para guru belum memanfaatkan teknologi dalam penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi. Sehingga, kegiatan pengabdian ini sangat relevan untuk dilakukan. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan pemaparan materi yang diawali dengan materi literasi, numerasi, penggunaan aplikasi Wordwall, dan materi terakhir penggunaan aplikasi Kahoot.



Gambar 8. Pemaparan Materi Literasi dan Numerasi

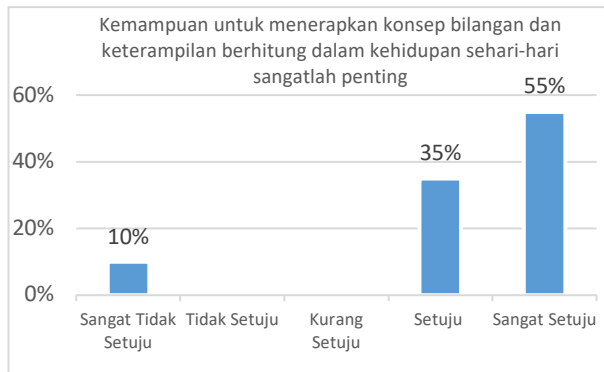


Gambar 9. Pemaparan Materi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dan Kahoot

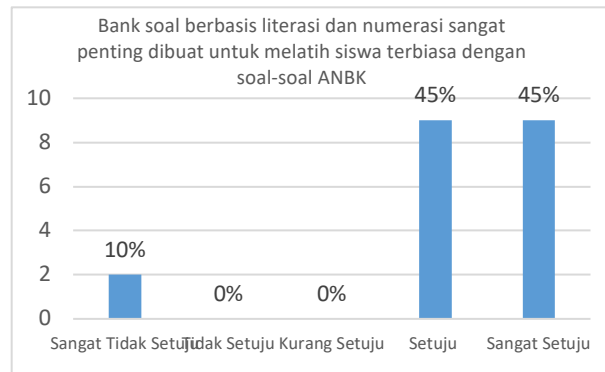
Setelah itu, untuk melihat pemahaman terkait empat materi yang telah dipaparkan, pemateri meminta para guru untuk membuat soal berbasis literasi dan numerasi yang disajikan dalam media pembelajaran Wordwall dan Kahoot. Selanjutnya, pemateri memeriksa satu persatu untuk melihat berapa banyak guru yang berhasil menyajikan soal berbasis literasi dan numerasi ke dalam aplikasi Wordwall dan Kahoot.

Setelah mengikuti kegiatan ini, para guru mendapatkan e-sertifikat dan modul yang dapat digunakan sebagai bahan belajar untuk menambah pengetahuan para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran Wordwall dan Kahoot dalam menyusun bank soal. Diakhir kegiatan, tim pengabdian membagikan kuisioner evaluasi melalui Google Form untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta setelah kegiatan.

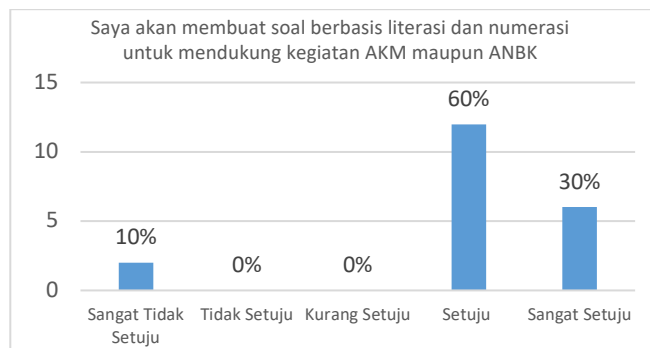
Indikator utama yang menjadi kriteria evaluasi adalah kemampuan memahami dan menerapkan konsep numerasi dalam penyusunan bank soal, didapatkan hasil sebagai berikut:



(a)



(b)

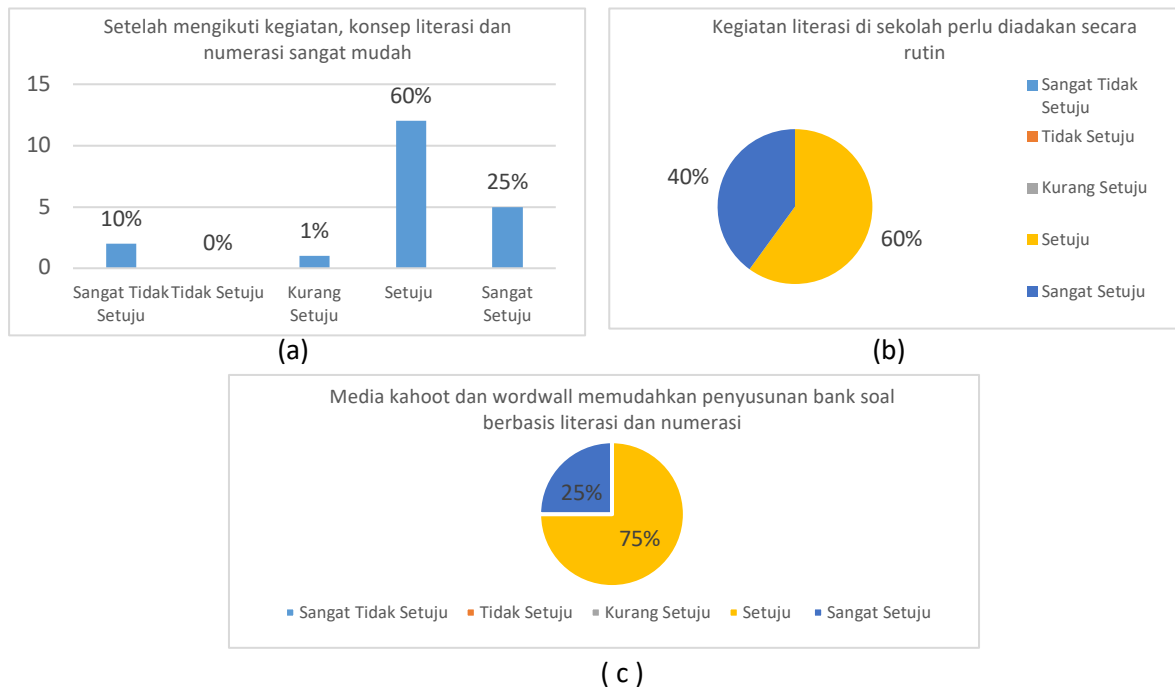


(c)

Gambar 10. Kemampuan Memahami dan Menerapkan Konsep Numerasi pada Penyusunan Bank Soal

Gambar 10 (a) menunjukkan 35% sangat setuju, 55% setuju menerapkan konsep bilangan dan berhitung dalam kehidupan sehari-hari, 10% tidak setuju. Grafik (b) menunjukkan 45% sangat setuju, 45% setuju bahwa bank soal berbasis literasi dan numerasi sangat penting untuk melatih siswa terbiasa dengan soal-soal ANBK, dan 10% tidak setuju. Selanjutnya, grafik (c) menunjukkan 30% sangat setuju, 60% setuju untuk membuat soal berbasis literasi dan numerasi dalam mendukung kegiatan AKM ataupun ANBK, dan 10% tidak setuju.

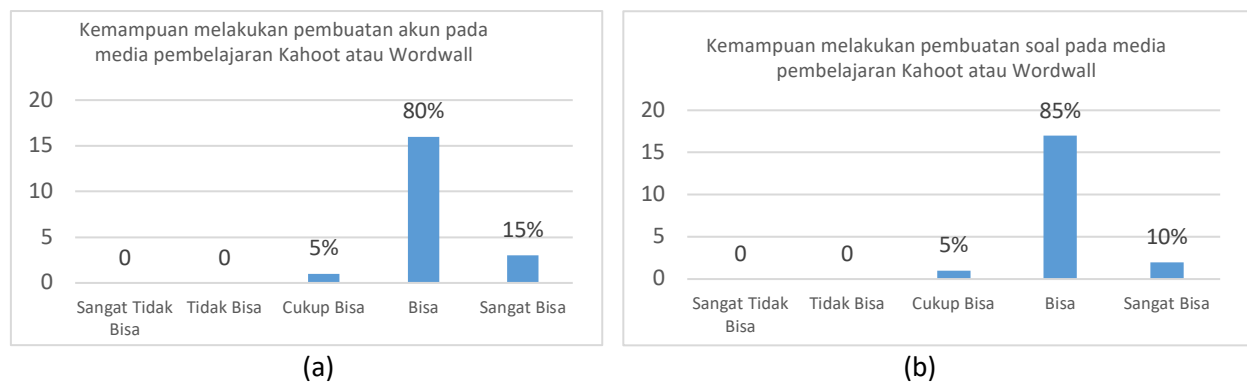
Indikator kedua yang menjadi kriteria evaluasi adalah kemampuan memahami dan menerapkan konsep literasi dalam penyusunan bank soal, didapatkan hasil sebagai berikut:

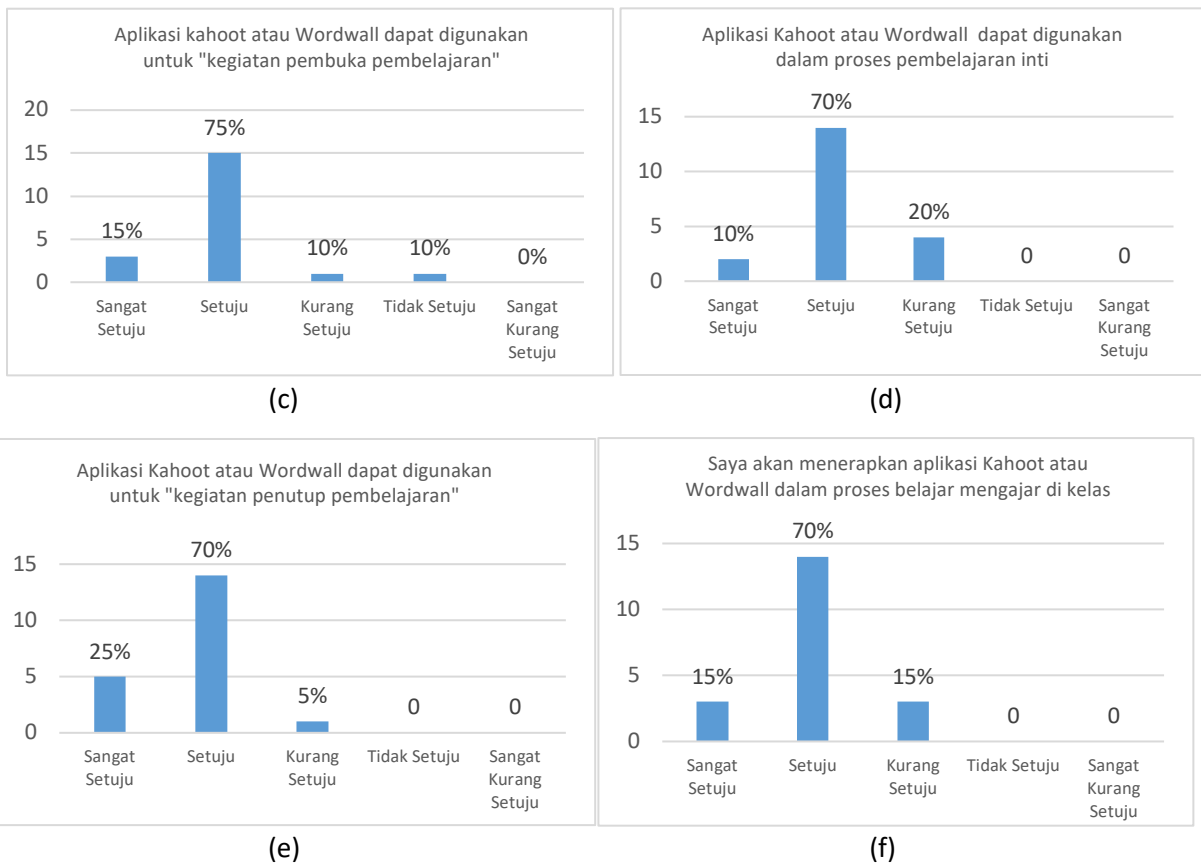


Gambar 11. Kemampuan Memahami dan Menerapkan Konsep Literasi dalam Penyusunan Bank Soal

Gambar 11, grafik (a) menunjukkan 25% sangat setuju, 60% setuju bahwa konsep literasi sangat mudah, 5% kurang setuju, dan 10% sangat tidak setuju. Grafik (b), menunjukkan bahwa 40% sangat setuju dan 60% setuju untuk menerapkan kegiatan literasi di sekolah secara rutin. Selanjutnya, grafik (c) menunjukkan 25% sangat setuju dan 75% setuju bahwa media Kahoot dan Wordwall memudahkan dalam penyajian bank soal berbasis literasi.

Indikator ketiga yang menjadi kriteria evaluasi adalah kemampuan memahami dan menerapkan media pembelajaran Wordwall dan Kahoot dalam penyusunan bank soal, didapatkan hasil sebagai berikut:





Gambar 12. Kemampuan Menggunakan Media Wordwall dan Kahoot pada Penyusunan Bank Soal Berbasis Literasi dan Numerasi

Gambar 12, grafik (a) menunjukkan bahwa 15% sangat bisa, 80% bisa, dan 5% cukup melakukan pembuatan akun pada media Wordwall dan Kahoot. Grafik (b) menunjukkan 10% sangat bisa, 85% bisa, dan 5% cukup bisa melakukan pembuatan soal pada media Wordwall dan Kahoot. Grafik(c) menunjukkan bahwa 15% sangat setuju, 75% setuju, 5% kurang setuju, dan 5% tidak setuju untuk menggunakan Kahoot dan Wordwall pada kegiatan pembuka pembelajaran. Selanjutnya, grafik (d) menunjukkan bahwa 10% sangat setuju, 70% setuju, dan 20% kurang setuju untuk menggunakan Kahoot dan Wordwall pada kegiatan inti pembelajaran. Grafik (e) menunjukkan bahwa 25% sangat setuju, 70% setuju, dan 5% kuraung setuju menggunakan media Wordwall dan Kahoot pada kegiatan penutup pembelajaran. Grafik terakhir (f) menunjukkan bahwa 15% sangat setuju, 70% setuju, dan 15% kurang setuju untuk menerapkan media Wordwall atau Kahoot dalam proses belajar mengajar.

Program kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat secara langsung berupa pemahaman dan pengetahuan bagi para guru. Hasil evaluasi via Google Form menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman guru khususnya pada penggunaan media Wordwall dan Kahoot pada penyusunan bank soal berbasis literasi dan numerasi. Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media Wordwall dan Kahoot, dimana para guru mampu menyajikan soal-soal ke dalam media Wordwall dan Kahoot yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pengabdian “Peningkatan Profesionalisme Guru dalam Memanfaatkan Teknologi pada Penyusunan Bank Soal Berbasis Literasi dan Numerasi” telah dilaksanakan secara offline dan berjalan lancar. Berdasarkan kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan para guru dalam menggunakan

media Wordwall dan Kahoot. Pada sesi latihan, para guru mampu menyajikan soal berbasis literasi dan numerasi ke dalam media Wordwall dan Kahoot.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih pada Universitas Bangka Belitung yang telah mendukung program kegiatan pengabdian ini melalui hibah pendanaan Pengabdian Masyarakat Tingkat Fakultas (PMTF) 2023. Selain itu, kami ucapkan terima kasih kepada Kepala Yayasan, Kepala Sekolah, dan Bapak/Ibu guru YPN Belinyu yang telah berpartisipasi pada kegiatan pengabdian ini. Semoga kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi sekolah, guru, dan proses pembelajaran di YPN Belinyu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Wardono, & Kartono. (2018). Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA Melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 608–617.
- Ardellea, F., & Hamdu, G. (2022). Pentingnya Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Soal Tes Literasi dan Numerasi Berbasis Education for Sustainable Development (ESD). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 220–227. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1587>
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 709–716. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2030>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hartono, H., Indra Putri, R. I., Inderawati, R., & Ariska, M. (2022). The strategy of Science Learning in Curriculum 2013 to Increase the Value of Science's Program for International Student Assessment (PISA). *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(1), 79–85. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i1.1185>
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Musyriyah, E., Dwirahayu, G., & Satriawati, G. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bagi Guru Mi Dalam Upaya Mendukung Keterampilan Mengajar Serta Peningkatan Literasi Numerasi. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 61. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.61-72>
- Napiah, M., Raharjo, M., Putra, J. L., Heristian, S., & Leksono, I. N. (2020). Rancang Sistem Penyajian Bank Soal Untuk Jenjang Sekolah Menengah Atas Berbasis Web. *Jurnal Infotech*, 2(2), 133–138. <https://doi.org/10.31294/infotech.v2i2.9022>
- Purwanto, A. J. (2021). Pemahaman Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Puger dalam Menyelesaikan Soal AKM Numerasi. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v1i2.24272>
- Safitri, D., Awalita, S., Sekarintyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Sari, P. A. E., Inggriyati, S. E., Reza, M. D., Wijayanto, R., Mahardika, I. K., & Bektiarso, S. (2023). Peran Teknologi Dalam Literasi Sains Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 437–442.

- Sulistiyani, N., & Kusumawardana, A. S. (2022). Pendampingan Penyusunan Modul Numerasi Berorientasi Asesmen Kompetensi Minimum Di Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 464. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6431>
- Widana, I. W. (2014). Pengembangan Bank Soal. *Jurnal EMASAINS*, III(2).
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>