



DEMONSTRASI PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DAN MEDIA KONKRET MATA UANG SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 3 MATERI UANG BAGI GURU SDN 060885 PADANG BULAN MEDAN

Patri Janson Silaban¹, Paska Amelia Oppusunggu², Friskila Sihotang³, Theresia Sonia Br. Hombing⁴, Dini Agrini Sinaga⁵, Yuni Kelia Ginting⁶, Yemima Sembiring⁷

¹⁻⁷ Universitas Katolik Santo Thomas Medan

*Penulis Korespondensi: patri.jason.silaban@gmail.com¹, paskaameliaoppusunggu56@gmail.com², priskilasihotang94@gmail.com³, tresiasoniasihombing@gmail.com⁴, dinisinaga2003@gmail.com⁵, yuniginting790@gmail.com⁶, yemimakembaren592@gmail.com⁷

Abstract. *This community service activity was carried out to improve the competency of third-grade teachers at SDN 060885 Padang Bulan Medan in utilizing innovative learning media for money. Based on initial observations, teachers were still using conventional methods in delivering money, resulting in students being less motivated and having difficulty concretely understanding the concept of money's value. Therefore, this activity aimed to demonstrate the use of Quizizz as an interactive quiz-based digital learning medium and concrete currency media as a tangible representation of money's value. The activity was held at SDN 060885 Padang Bulan Medan, involving third-grade teachers as participants. The implementation method included material delivery, demonstrations of the use of Quizizz and concrete currency media, discussions and Q&A sessions, and hands-on practice by participants. The results of the activity indicated that teachers gained a better understanding of the use of both media and were able to apply them in mathematics lessons on money. Participants responded positively to this activity, as Quizizz and concrete currency media were deemed effective in increasing student motivation, engagement, and a concrete understanding of the concept of money. Therefore, this demonstration activity positively contributed to improving teachers' pedagogical competence in creating innovative, engaging, and meaningful mathematics lessons.*

Keywords: *demonstration, Quizizz, concrete currency media, elementary school mathematics, learning innovation*

Abstrak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru kelas 3 SDN 060885 Padang Bulan Medan dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif pada materi uang. Berdasarkan hasil observasi awal, guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi uang sehingga siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai uang secara konkret. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk mendemonstrasikan penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif dan media konkret mata uang sebagai representasi nyata nilai uang. Kegiatan dilaksanakan di SDN 060885 Padang Bulan Medan dengan melibatkan guru kelas 3 sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Quizizz dan media konkret mata uang, diskusi dan tanya jawab, serta praktik langsung oleh peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan kedua media tersebut dan mampu menerapkannya dalam pembelajaran matematika materi uang. Peserta memberikan respons positif terhadap kegiatan ini karena media Quizizz dan media konkret mata uang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep uang secara nyata. Dengan demikian, kegiatan demonstrasi ini memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang inovatif, menarik, dan bermakna.

Kata kunci: demonstrasi, Quizizz, media konkret mata uang, matematika SD, inovasi pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang kelas 3 SD, salah satu materi yang diajarkan adalah mengenal dan menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari. Materi uang merupakan materi yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman konkret siswa. Namun dalam praktiknya, pembelajaran materi uang di sekolah dasar masih sering dilaksanakan secara konvensional tanpa memanfaatkan media yang memadai.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Ketersediaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, terutama pada konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.

Pada pembelajaran materi uang di kelas 3 SD, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini, siswa belajar paling efektif ketika dihadapkan pada benda-benda nyata yang dapat dilihat, dipegang, dan dimanipulasi secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media konkret berupa replika mata uang sangat relevan untuk membantu siswa memahami konsep nilai uang, cara menghitung uang kembalian, serta penerapannya dalam jual beli sederhana.

Selain media konkret, perkembangan teknologi juga telah melahirkan berbagai media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Salah satu media digital yang banyak digunakan saat ini adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

karena menghadirkan pengalaman belajar dalam bentuk permainan yang menyenangkan, dilengkapi dengan musik, efek suara, dan papan skor yang kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 060885 Padang Bulan Medan, ditemukan bahwa guru kelas 3 masih menggunakan metode ceramah dan penugasan buku teks dalam menyampaikan materi uang. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran konkret seperti replika mata uang maupun media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai dan penghitungan uang secara praktis.

Hasil wawancara dengan guru kelas 3 juga menunjukkan bahwa guru belum mengenal penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan belum memiliki pengalaman dalam memanfaatkan media konkret mata uang secara sistematis dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Permasalahan tersebut perlu segera diatasi mengingat materi uang merupakan materi yang sangat aplikatif dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran materi uang yang efektif memerlukan pendekatan yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kombinasi media konkret mata uang dan media digital Quizizz dapat menjadi solusi inovatif yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis objek nyata dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan demonstrasi penggunaan media Quizizz dan media konkret mata uang bagi guru SDN 060885 Padang Bulan Medan. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menggunakan kedua media tersebut serta memahami strategi penerapannya dalam pembelajaran matematika materi uang di kelas 3 SD.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru kelas 3 SDN 060885 Padang Bulan Medan dalam memanfaatkan media Quizizz dan

media konkret mata uang sebagai inovasi pembelajaran matematika materi uang. Selain itu, kegiatan ini bertujuan mendorong guru untuk mengintegrasikan penggunaan media inovatif dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan demonstrasi penggunaan media Quizizz dan media konkret mata uang bagi guru SDN 060885 Padang Bulan Medan dilaksanakan dengan melibatkan guru kelas 3 beserta guru-guru lain yang turut berpartisipasi dalam kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif pada materi uang. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a) Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak SDN 060885 Padang Bulan Medan untuk menentukan jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, kebutuhan sarana dan prasarana, serta bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan. Koordinasi ini bertujuan agar kegiatan dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan guru sebagai peserta.

Selanjutnya tim pelaksana menyusun materi demonstrasi yang meliputi: konsep dasar media pembelajaran matematika SD, pentingnya penggunaan media konkret pada materi uang, pengenalan platform Quizizz beserta fitur-fiturnya, langkah-langkah membuat kuis matematika materi uang menggunakan Quizizz, serta strategi penggunaan media konkret mata uang dalam pembelajaran di kelas 3 SD. Tim juga menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, akses internet, replika uang kertas dan uang logam, serta panduan penggunaan Quizizz yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

b) Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika SD, khususnya pada materi uang. Narasumber menjelaskan karakteristik siswa kelas 3 SD yang berada pada tahap operasional konkret serta urgensi penggunaan media konkret dan media digital dalam mendukung pemahaman konsep uang.

Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan media konkret mata uang. Narasumber memperagakan cara menggunakan replika uang kertas dan uang logam dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mengenal nilai nominal uang, membandingkan nilai uang, menjumlahkan uang, menghitung uang kembalian dalam simulasi jual beli, serta menyesuaikan jumlah uang dengan harga barang. Demonstrasi dilakukan secara langsung sehingga peserta dapat memahami cara penggunaan media konkret dalam konteks pembelajaran di kelas.

Selanjutnya dilaksanakan demonstrasi penggunaan media Quizizz. Narasumber memperagakan cara membuat akun Quizizz, membuat kuis matematika materi uang, mengatur mode permainan, membagikan kode kuis kepada siswa, serta memantau hasil pengerjaan siswa secara real-time. Demonstrasi dilakukan dengan menggunakan proyektor agar seluruh peserta dapat mengikuti setiap langkah secara jelas.

Setelah demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Guru diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan, berbagi pengalaman, maupun mendiskusikan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran materi uang. Diskusi berlangsung secara interaktif sehingga peserta dapat memperoleh solusi dan wawasan baru terkait penggunaan kedua media tersebut.

Tahap berikutnya adalah praktik penggunaan media pembelajaran oleh peserta. Setiap guru diminta mencoba menggunakan media konkret mata uang dan membuat kuis sederhana menggunakan Quizizz sesuai dengan materi uang kelas 3 SD. Tim pelaksana memberikan pendampingan secara langsung selama proses praktik berlangsung.

c) Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan demonstrasi serta mengukur peningkatan pemahaman peserta. Evaluasi dilaksanakan melalui tiga instrumen, yaitu angket, observasi, dan wawancara singkat.

1. Angket

Angket diberikan kepada seluruh peserta setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Angket menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Tabel 1. Contoh Angket Evaluasi Kegiatan

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
1	Materi demonstrasi mudah dipahami.	☒	☐	☐	☐
2	Kegiatan sesuai dengan kebutuhan saya sebagai guru.	☒	☐	☐	☐
3	Saya memahami cara menggunakan media konkret mata uang dalam pembelajaran.	☒	☐	☐	☐
4	Saya memahami cara membuat kuis matematika menggunakan Quizizz.	☒	☐	☐	☐
5	Media Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.	☒	☐	☐	☐
6	Media konkret mata uang membantu siswa memahami konsep uang secara nyata.	☒	☐	☐	☐
7	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas dan menarik.	☒	☐	☐	☐
8	Saya berencana menggunakan media Quizizz dan media konkret mata uang di kelas.	☒	☐	☐	☐

2. Observasi

Observasi dilakukan oleh tim pelaksana selama kegiatan berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta dalam setiap sesi kegiatan.

Tabel 2. Lembar Observasi Kegiatan

Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
Peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir	✓	
Peserta aktif bertanya selama diskusi	✓	
Peserta mampu menggunakan media konkret mata uang dalam simulasi pembelajaran	✓	
Peserta mampu membuat akun Quizizz	✓	
Peserta mampu membuat kuis matematika materi uang di Quizizz	✓	
Peserta menunjukkan antusiasme selama kegiatan	✓	

3. Wawancara Singkat

Wawancara dilakukan kepada beberapa peserta sebagai sampel untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai manfaat kegiatan dan rencana penerapan media dalam pembelajaran. Pertanyaan wawancara meliputi: pendapat peserta mengenai kegiatan demonstrasi, kesesuaian materi dengan kebutuhan pembelajaran, manfaat yang diperoleh, kendala dalam penggunaan media, serta rencana implementasi media di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan demonstrasi penggunaan media Quizizz dan media konkret mata uang dilaksanakan di SDN 060885 Padang Bulan Medan Tanggal 19 Juni 2026. Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif pada materi uang di kelas 3 SD. Kegiatan diikuti oleh guru kelas 3 beserta beberapa guru yang turut

berpartisipasi. Seluruh peserta mengikuti kegiatan secara aktif dari awal hingga akhir pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan yang disampaikan oleh kepala sekolah SDN 060885 Padang Bulan Medan. Kepala sekolah menyampaikan pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, khususnya pada materi uang yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

Materi pertama yang disampaikan berkaitan dengan karakteristik pembelajaran matematika di kelas 3 SD. Narasumber menjelaskan bahwa siswa kelas 3 SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret (usia 7-11 tahun) sehingga proses belajar akan lebih efektif apabila menggunakan benda-benda nyata yang dapat dimanipulasi secara langsung. Konsep nilai uang yang bersifat abstrak perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa melalui penggunaan media konkret.

Materi berikutnya membahas penggunaan media konkret mata uang dalam pembelajaran. Narasumber menjelaskan cara merancang aktivitas pembelajaran menggunakan replika uang kertas dan uang logam, mulai dari mengenal nilai nominal, menghitung jumlah uang, membandingkan nilai uang, hingga simulasi kegiatan jual beli sederhana di kelas. Peserta juga diperkenalkan dengan berbagai teknik pengelolaan media konkret agar penggunaannya lebih terstruktur dan efektif.

Setelah demonstrasi media konkret, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Quizizz. Narasumber memperagakan langkah-langkah membuat akun Quizizz, memilih jenis aktivitas (Quiz, Lesson, Flashcard), menyusun soal matematika materi uang, mengatur tampilan dan durasi pengerjaan, serta membagikan kuis kepada siswa menggunakan kode atau tautan. Narasumber juga memperagakan cara memantau pengerjaan siswa secara real-time melalui fitur laporan pada dashboard Quizizz.

Selanjutnya peserta mengikuti sesi diskusi dan tanya jawab yang berlangsung secara interaktif. Guru mendiskusikan berbagai strategi penerapan media konkret mata uang dan Quizizz dalam skenario pembelajaran yang berbeda-beda. Sesi diakhiri dengan praktik langsung oleh peserta, yaitu mencoba menggunakan media konkret mata uang dalam simulasi pembelajaran dan membuat kuis materi uang menggunakan Quizizz.

Hasil Kegiatan

Peningkatan Pemahaman Guru

Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai cara penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran matematika dan belum memanfaatkan media konkret mata uang secara sistematis dalam proses pembelajaran. Guru mengakui bahwa pembelajaran materi uang selama ini dilaksanakan hanya menggunakan buku teks dan papan tulis tanpa media pendukung yang variatif.

Setelah mengikuti kegiatan demonstrasi, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai penggunaan kedua media tersebut. Guru memahami bahwa media konkret mata uang tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga statis, tetapi dapat dirancang sebagai media pembelajaran aktif yang melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas manipulatif. Guru juga memahami bahwa Quizizz tidak hanya dapat digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan apersepsi, latihan soal, dan penguatan pemahaman konsep uang secara interaktif.

Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh peserta menyatakan materi yang diberikan mudah dipahami dan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran materi uang di kelas 3 SD. Guru juga mengaku memperoleh wawasan baru mengenai cara mengintegrasikan media konkret dan media digital secara sinergis dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang utuh.

Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran

Selain peningkatan pemahaman, kegiatan demonstrasi ini juga berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan kedua media pembelajaran tersebut. Hasil observasi selama sesi praktik menunjukkan bahwa peserta mampu menggunakan media konkret mata uang untuk merancang berbagai aktivitas pembelajaran, seperti simulasi jual beli, permainan menghitung kembalian, dan pencocokan nilai uang.

Dalam penggunaan Quizizz, sebagian besar peserta berhasil membuat akun secara mandiri, menyusun soal matematika materi uang, mengatur tampilan kuis, serta mencoba

fungsi berbagi kuis. Peserta yang mengalami kesulitan terutama pada pengoperasian fitur tertentu mendapat pendampingan langsung dari tim pelaksana. Pada akhir sesi praktik, seluruh peserta telah mampu menyelesaikan pembuatan setidaknya satu kuis materi uang menggunakan Quizizz.

Kemampuan guru dalam menggunakan kedua media tersebut menunjukkan bahwa kegiatan demonstrasi yang disertai praktik langsung lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dibandingkan dengan penyampaian materi secara teori semata. Pendekatan learning by doing memberikan pengalaman nyata yang dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

Respons dan Antusiasme Peserta

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada sesi demonstrasi media konkret mata uang dan praktik pembuatan kuis menggunakan Quizizz. Peserta aktif mengajukan pertanyaan mengenai strategi penggunaan media konkret untuk berbagai topik dalam materi uang, cara membuat soal yang menarik di Quizizz, dan teknik memotivasi siswa agar aktif mengikuti kuis digital.

Berdasarkan hasil wawancara singkat, seluruh peserta menyatakan bahwa kegiatan demonstrasi sangat bermanfaat dan memberikan inspirasi baru dalam mengajar matematika. Guru menilai bahwa kombinasi media konkret mata uang dan Quizizz merupakan pendekatan yang komprehensif karena mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, yaitu siswa yang belajar melalui objek fisik (kinestetik) maupun siswa yang menyukai tantangan berbasis teknologi.

Peserta juga menyampaikan harapan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih beragam, mencakup pengembangan media pembelajaran untuk materi matematika lainnya di kelas 3 SD.

Pembahasan

Hasil kegiatan demonstrasi menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dan media konkret mata uang secara terpadu dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran matematika materi uang yang lebih inovatif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran

merupakan komponen penting dalam proses penyampaian pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.

Penggunaan media konkret mata uang dalam pembelajaran matematika kelas 3 SD mendukung prinsip pembelajaran berbasis pengalaman nyata (*hands-on learning*). Menurut Jean Piaget, siswa pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) membutuhkan interaksi langsung dengan objek fisik untuk membangun pemahaman konsep. Dengan menggunakan replika uang kertas dan uang logam, siswa dapat secara langsung merasakan, menghitung, dan memanipulasi uang, sehingga konsep nilai uang yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran digital juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Quizizz menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan (*game-based learning*) yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020), media pembelajaran digital yang baik harus mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik yang langsung dan bermakna.

Kombinasi antara media konkret dan media digital dalam satu kesatuan pembelajaran mencerminkan pendekatan multimodal yang mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa. Pendekatan ini sejalan dengan teori kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Howard Gardner, yang menegaskan bahwa siswa memiliki potensi belajar yang beragam dan membutuhkan variasi pengalaman belajar untuk mencapai pemahaman yang optimal.

Keberhasilan guru dalam menggunakan kedua media tersebut setelah mengikuti kegiatan demonstrasi juga menunjukkan efektivitas metode pelatihan berbasis demonstrasi dan praktik langsung. Menurut Wina Sanjaya (2019), metode demonstrasi efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan praktis karena memberikan gambaran yang jelas mengenai prosedur yang harus dikuasai, sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba secara langsung.

Secara keseluruhan, kegiatan demonstrasi ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru SDN 060885 Padang Bulan Medan

dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika materi uang yang lebih inovatif. Guru memperoleh pengetahuan baru, keterampilan praktis, serta motivasi untuk mengintegrasikan media pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Kegiatan demonstrasi penggunaan media Quizizz dan media konkret mata uang sebagai inovasi pembelajaran matematika kelas 3 materi uang bagi guru SDN 060885 Padang Bulan Medan telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan media konkret dan media digital dalam pembelajaran matematika materi uang.

Melalui kegiatan demonstrasi dan praktik langsung, guru memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam menggunakan media konkret mata uang untuk menciptakan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna bagi siswa, serta keterampilan dalam membuat dan menggunakan kuis matematika interaktif melalui platform Quizizz. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengoperasikan kedua media tersebut dan memahami strategi penerapannya dalam pembelajaran di kelas. Peserta memberikan respons positif dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, kegiatan demonstrasi ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru dan mendorong terciptanya pembelajaran matematika yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa kelas 3 SD.

SARAN

Guru diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan penggunaan media konkret mata uang dan Quizizz secara berkelanjutan dalam pembelajaran matematika materi uang di kelas 3 SD. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas teknologi, akses internet yang memadai, serta kit media konkret pembelajaran matematika. Selain itu, perlu dilaksanakan kegiatan lanjutan berupa pendampingan implementasi dan pengembangan

media pembelajaran inovatif untuk materi matematika lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 060885 Padang Bulan Medan yang telah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru SDN 060885 Padang Bulan Medan yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan demonstrasi. Terima kasih pula kepada institusi penyelenggara atas dukungan fasilitas dan pembiayaan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di SDN 060885 Padang Bulan Medan

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching (3rd ed.)*. New York: Dryden Press.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mulyasa, E. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi: Dalam Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Quizizz. (2024). *Quizizz for Teachers: Engaging Students with Interactive Lessons*. San Francisco: Quizizz Inc.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sanjaya, W. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, R. (2018). Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, & Kriswandani. (2013). Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Salatiga: Widya Sari Press.
- Zulkifli. (2020). Inovasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Deepublish.