

**LAPORAN**  
**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**WEBINAR WORKSHOP PENYUSUNAN SOAL**  
**MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA**  
**BERBANTUKAN MEDIA DARING *QUIZIZZ* BAGI GURU**  
**PESERTA MGMP MATEMATIKA MTs dan MA KOTA**  
**BANJARMASIN**

**OLEH**

**Ketua Tim : Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si./ NIDN 001056412**

**Anggota : 1. Yuni Suryaningsih, S.Pd.,M.Pd./NIDN 1104068702**

**2. Rahmita Noorbaiti, S.Pd.,M.Pd./NIDK 8877430017**

**3. Ahmad Fauzi/NIM 1710118210001**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**BANJARMASIN**  
**OKTOBER 2020**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PKM

**Judul Kegiatan** : Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin

**Nama Rumpun Ilmu** : Pendidikan Matematika

**Ketua Tim Pelaksana**

a. Nama Lengkap : Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.  
 b. NIDN : 001056412  
 c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
 d. Program Studi : Pendidikan Matematika  
 e. No HP : 08164539869  
 f. Alamat surel (e-mail) : hiskzul@ulm.ac.id

**Anggota (1)**

a. Nama Lengkap : Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.  
 b. NIDN : 1104068702  
 c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

**Anggota (2)**

a. Nama Lengkap : Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.  
 b. NIDN : 0012129109  
 c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

**Anggota (3)**

a. Nama Lengkap : Ahmad Fauzi  
 b. NIM : 1710118210001  
 c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

**Institusi Mitra**

a. Nama Institusi Mitra : MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin  
 b. Wilayah Mitra : Kota Banjarmasin  
 c. Jarak PT ke lokasi mitra (Km): 2

**Jangka Waktu Pelaksanaan** : 3 bulan  
**Biaya Penelitian Keseluruhan** : Rp4.000.000,00 (Empat Juta Rupiah)  
**Sumber Dana** : PNBPFKIP ULM

Banjarmasin, 26 – 10 – 2020

Mengetahui,  
Dekan,

Ketua Pengabdian,

(Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.)  
NIP 19630808 199303 1 003

(Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.)  
NIP 19640501 199203 1 003

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,

(Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.)  
NIP 19680507 199303 1 003

TERDAFTAR DI PERPUSTAKAAN FKIP ULM BANJARMASIN		
TANGGAL	NOMOR	
5/2020 /16	510.7 15K W	

## IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

---

1. Judul Pengabdian: Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin

2. Tim Pengabdian

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.	Ketua	Pendidikan Matematika	Universitas Lambung Mangkurat	8
2	Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.	Anggota 1	Pendidikan Matematika	Universitas Lambung Mangkurat	5
3	Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd	Anggota 2	Pendidikan Matematika	Universitas Lambung Mangkurat	5
4	Ahmad Fauzi	Anggota 3	Pendidikan Matematika	Universitas Lambung Mangkurat	5

3. Objek Pengabdian (jenis material yang akan diteliti dan segi pengabdian)  
Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan: September tahun: 2020

Berakhir: bulan: November tahun: 2020

5. Usulan Biaya Pengabdian

Sumber Dana PNPB FKIP ULM Rp4.000.000,00

6. Lokasi Pengabdian

Mengingat kondisi pandemi Covid-19 dan arahan Kementerian untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ), kegiatan pengabdian dilaksanakan secara virtual melalui media daring yaitu *Zoom Meeting* atau *Google Meet*.

7. Instansi lain yang terlibat

MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin

8. Temuan yang ditargetkan  
Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi guru yaitu bagaimana menyusun soal berkaitan dengan budaya Banjar berbantuan aplikasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengerjakan soal matematika, maka tim pengusul mengadakan Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.
9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu  
Peningkatan kemampuan guru khususnya peserta MGMP Matematika MTs dan MA di kota Banjarmasin dalam hal menyusun soal berkaitan dengan budaya Banjar berbantuan aplikasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengerjakan soal Matematika.
10. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran  
Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat
11. Rencana Luaran  
Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi peserta MGMP Matematika Kota Banjarmasin, maka luaran yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz* yang dihasilkan oleh peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin serta publikasi hasil pengabdian dalam jurnal ilmiah.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin” dapat diselesaikan. Kegiatan ini terselenggara karena adanya kerjasama Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin.

Ungkapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ketua Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
4. Guru Mata Pelajaran Matematika SMA Kota Banjarmasin.
5. Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin.

karena atas bantuan dan usaha dari mereka semua kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar.

Semoga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berguna bagi guru, sekolah dan masyarakat. Amin.

Tim Penyusun

## RINGKASAN

### **Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin**

Pembelajaran matematika berbasis budaya dapat dijadikan media bagi siswa untuk mentransformasikan temuannya ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif terkait alam, yang merupakan perancangan pengalaman belajar sekaligus strategi penciptaan lingkungan belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran guna menyelesaikan permasalahan matematis yang termuat dalam budaya tersebut. Etnomatematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memahami bagaimana matematika diadaptasi dari sebuah budaya. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan sebuah aplikasi atau situs web bernama *Quizizz*. Aplikasi ini bisa digunakan guru untuk membuat soal matematika berbasis etnomatematika. Apalagi di masa pandemi Covid-19 ini, berdasarkan kebijakan pemerintah di dunia pendidikan yaitu bahwa pelaksanaan program belajar dari rumah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa pembelajaran secara daring. Namun, tidak semua guru mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan platform yang tersedia. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan evaluasi pembelajaran matematika pada masa pandemi Covid-19 bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA di Kota Banjarmasin.

**Kata Kunci:** bimbingan, soal Matematika berbasis etnomatematika, *Quizizz*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>IDENTITAS DAN URAIAN UMUM .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>BAB II TARGET DAN LUARAN.....</b>	<b>4</b>
2.1 Target Pengabdian kepada Masyarakat .....	4
2.2 Luaran .....	4
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>5</b>
3.1 Metode yang digunakan .....	5
3.2 Khalayak Sasaran .....	5
3.3 Solusi untuk Mengatasi Permasalahan.....	5
3.4 Prosedur Kerja .....	6
3.5 Jenis Luaran yang Dihasilkan .....	6
3.6 Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program .....	6
<b>BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI .....</b>	<b>7</b>
4.1 Pelaksanaan Kegiatan .....	7
4.2 Pencapaian Tujuan .....	8
4.3 Pencapaian Sasaran .....	9
4.4 Manfaat yang Dicapai .....	10
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>11</b>
5.1 Kesimpulan .....	11
5.2 Saran.....	12
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>14</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Seperti yang diatur dalam pasal 37 Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, matematika adalah pelajaran wajib bagi siswa SD, SMP, dan SMA. Matematika merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting untuk memajukan daya pikir peserta didik. Soal matematika dengan konteks Indonesia bisa diartikan soal matematika yang memuat kebudayaan Indonesia ataupun segala sesuatu yang menggambarkan Indonesia didalam masalahnya. Matematika dan kebudayaan adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari kita. Menurut Ubayanti, Lumbantobing, dan Manurung (Noto, Firmasari, & Fatchurrohman, 2018), matematika adalah bagian dari kebudayaan, karena matematika dan pembelajarannya menjadikan matematika milik seluruh umat manusia, dan karenanya matematika bersifat universal. Dengan demikian, pembelajaran matematika berbasis budaya dapat dijadikan media bagi siswa untuk mentransformasikan temuannya ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif terkait alam, yang merupakan perancangan pengalaman belajar sekaligus strategi penciptaan lingkungan belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran guna menyelesaikan permasalahan matematis yang termuat dalam budaya tersebut.

Etnomatematika terdiri atas dua kata, etno (etnis/budaya) dan matematika. Itu berarti bahwa etnomatematika merupakan matematika dalam budaya. Istilah etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio seorang matematikawan Brazil pada tahun 1977. D'Ambrosio (D'Ambrosio & Ubiratan, 1985) menyatakan bahwa,

*“On the other hand, there is a reasonable amount of literature on this by anthropologists. Making a bridge between anthropologists and historians of culture and mathematicians is an important step towards recognizing that different modes of thoughts may lead to different forms of mathematics; this is the field which we may call ethnomathematics”*

Maksudnya bahwa berbagai konsep matematika dapat digali dan ditemukan dalam budaya sehingga dapat memperjelas bahwa matematika dan budaya saling berkaitan, matematika dapat lahir dari budaya, matematika dapat digali dalam budaya



sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar matematika yang konkret dan ada di sekitar siswa.

Istilah etno menggambarkan semua hal yang membentuk identitas budaya suatu kelompok, yaitu bahasa, kode, nilai-nilai, jargon, keyakinan, makanan dan pakaian, kebiasaan, dan sifat-sifat fisik. Sedangkan matematika mencakup pandangan yang luas mengenai aritmetika, meng-klasifikasikan, mengurutkan, menyimpulkan, dan modeling. Etnomatematika berfungsi untuk mengekspresikan hubungan antara budaya dan matematika. Dengan demikian, etno-matematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memahami bagaimana matematika diadaptasi dari sebuah budaya.

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan sebuah aplikasi atau situs web bernama *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membuat aktivitas dalam kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Setiawan, Wigati, & Sulistyarningsih, 2019).

Pandemi covid-19 telah melanda banyak negara di dunia, termasuk Indonesia. Akibat pandemi ini, memaksa pemerintah untuk mengambil kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring sesuai dengan Surat Edaran No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Untuk menjawab kebijakan tersebut, kementerian mengeluarkan surat edaran no. 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19. Sejalan dengan surat edaran tersebut, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Adhe, 2018). Oleh karena itu, penyiapan kemampuan guru dalam merekayasa pembelajaran daring perlu dilaksanakan.

Sebagai ujung tombak dalam pendidikan, maka sangatlah penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih variatif, inovatif dan konstruktif serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik yang tentunya disesuaikan dengan perkembangan jaman terutama dalam masa pandemi covid-19 ini. Oleh sebab itu, guru harus mempunyai strategi untuk memotivasi dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga diperlukan pembuatan instrument penilaian yang inovatif salah satunya dengan pembuatan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz*.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka tim pengusul akan mengadakan Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin.

## **BAB II**

### **TARGET DAN LUARAN**

Adapun target pengabdian kepada masyarakat dan luaran pada pengabdian tahun 2020 sebagai berikut.

#### **2.1 Target Pengabdian kepada Masyarakat**

Target pengabdian kepada masyarakat ini adalah minimal 60% peserta telah mampu menyusun soal matematika berbasis etnomatematika daring dengan platform Quizizz.

#### **2.2 Luaran**

Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi guru dan target pengabdian, maka luaran yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah:

a. Luaran Non Fisik

Peningkatan kemampuan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz*.

b. Luaran Fisik

Seperangkat alat tes evaluasi pembelajaran berupa soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz*. Selain itu, luaran lain yang direncanakan adalah publikasi ilmiah daring hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yaitu, publikasi di Jurnal Bubungan Tinggi yang diterbitkan oleh FKIP ULM.

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

Adapun metode pelaksanaan yang digunakan pada pengabdian tahun 2020 sebagai berikut.

#### **3.1 Metode yang digunakan**

Peserta MGMP Matematika MTs & MA Kota Banjarmasin perlu wawasan mengenai praktik menyusun soal matematika berbasis etnomatematika secara daring, baik pengelolaannya hingga analisisnya. Oleh karena itu, metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini dalam bentuk workshop.

#### **3.2 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran pengabdian masyarakat ini adalah para guru matematika MTs dan MA di Kota Banjarmasin. Pelaksanaan Pengabdian ini tentu saja melibatkan beberapa pihak. Guru-guru matematika matematika MTs dan MA di Kota Banjarmasin mempunyai organisasi yang digunakan sebagai wadah diskusi untuk peningkatan kualitas. Organisasi tersebut adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika. Oleh karena itu, untuk kelancaran kegiatan pengabdian akan bekerjasama dengan MGMP Matematika matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin dalam melaksanakan kegiatan pelatihan rekayasa pembelajaran pada masa dan pasca Pandemi Covid-19 bagi guru. Melalui MGMP, diharapkan wawasan dan keterampilan melaksanakan evaluasi pembelajaran secara daring pada masa dan pasca pandemi Covid-19 dapat ditularkan kepada guru yang tidak dapat mendatangi acara pelatihan.

#### **3.3 Solusi untuk Mengatasi Permasalahan**

Untuk membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19, Tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Lambung Mangkurat melaksanakan **Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin.**

### **3.4 Prosedur Kerja**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dikemas dengan menggunakan pendekatan workshop. Kegiatan dilakukan menggunakan metode ceramah (tatap muka daring), diskusi, dan latihan/praktik. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Menyiapkan materi tentang soal matematika berbasis etnomatematika dengan berbantuan media daring *Quizizz*.
- b. Penyampaian materi secara daring terkait soal matematika berbasis etnomatematika dengan berbantuan media daring *Quizizz*.
- c. Diskusi terkait materi yang telah dipaparkan dengan tanya jawab.
- d. Peserta membuat produk berupa soal matematika berbasis etnomatematika dengan berbantuan media daring *Quizizz*.
- e. Melaksanakan pembimbingan kepada peserta saat praktik penyusunan soal matematika.
- f. Peserta membuat simulasi pengerjaan soal.
- g. Peserta menganalisis hasil evaluasi dengan dampingan instruktur.
- h. Menganalisis dan mengevaluasi sharing produk hasil kerja peserta.

### **3.5 Jenis Luaran yang Dihasilkan**

Sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi peserta MGMP Matematika Kota Banjarmasin, maka luaran yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz* yang dihasilkan oleh peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin serta publikasi hasil pengabdian dalam jurnal ilmiah.

### **3.6 Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program**

Sehubungan dengan prosedur kerja di atas, maka partisipasi peserta dalam pelaksanaan program ini adalah:

- a. Menjadi Host diskusi/pemaparan materi secara daring.
- b. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI**

#### **4.1 Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan dua mode, yaitu mode sinkronus dan asinkronus. Mode sinkronus dilaksanakan hari Kamis tanggal 22 Oktober 2020. Pada kegiatan ini peserta diberikan materi tentang penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* yang dilakukan secara virtual melalui platform ZOOM. Prosedur penyampaian materi selain dijelaskan tentang teori yang berkaitan dengan pembahasan tema pengabdian juga ditunjukkan praktik secara langsung penggunaan *quizizz* oleh narasumber kepada peserta sehingga diharapkan peserta pengabdian dapat mempraktikannya langsung pada kegiatan asinkronus, yaitu dimana peserta diberi tugas mempraktikan dalam penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz*. Tugas tersebut dikumpulkan tanggal 30 Oktober 2020 pukul 23.59 WITA melalui kontak person PJ Pemanfaatan Platform.

Pelaksana kegiatan ini terdiri dari tiga orang dosen dan dibantu satu orang mahasiswa sebagai tim pengabdian Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Peserta kegiatan pengabdian terdiri dari guru mata pelajaran matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin sebanyak 33 orang. Kegiatan pengabdian terselenggara karena adanya kerjasama antara Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Adapun *rundown* workshop kegiatan pengabdian untuk guru mata pelajaran matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin Tahun 2020 sebagai berikut.

1. Narasumber membuka materi dengan memperkenalkan tim pengabdian dan deskripsi singkat *Quizizz*.
2. Narasumber melakukan share screen pretest *Quizizz* yg berjudul “Kuis *Quizizz*”.

3. Peserta pengabdian menjawab soal pretest dengan bermain secara Live. Link tautan dibagikan oleh narasumber melalui kode kuis atau link kuis di chat box room ZOOM. Hal ini bertujuan:
  - a. Memperkenalkan peserta dengan *Quizizz* secara langsung.
  - b. Memberikan pengalaman menggunakan *Quizizz* sebagai peserta/siswa.
  - c. Memperoleh nilai pretest yang dapat digunakan untuk menganalisis hasil.
4. Pada saat pretest berlangsung, share screen board progress peserta.
5. Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi (video dgn durasi 44 menit).
6. Kegiatan tanya jawab dilaksanakan bersama narasumber.
7. Narasumber memberikan penugasan kepada peserta dengan ketentuan sebagai berikut.
  - a. Peserta diminta membuat penilaian menggunakan *Quizizz* sesuai dengan materi pada kelas yg diampu.
  - b. Jumlah dan bentuk soal bebas.
  - c. Link soal *Quizizz* yg telah disusun, dikirimkan ke nomor wa narasumber dengan format tuliskan: (1) Nama, (2) Instansi/Sekolah, (3) Kelas yang diampu, dan (4) Link *Quizizz* dimana untuk setting link soal *Quizizz* disetting sebagai Pekerjaan Rumah (*Homework*) agar tim Pengabdian dapat melihat hasil yg dibuat peserta sewaktu-waktu.

#### **4.2 Pencapaian Tujuan**

Setelah berakhirnya kegiatan, ada beberapa hasil yang dicapai dari tujuan yang dirumuskan, yaitu:

- a. Peserta mulai mengenal yang dimaksud dengan *quizizz*, teori-teori terkait *quizizz* serta etnomatematika, dan contoh-contoh penggunaan platform *quizizz* serta soal-soal matematika berbasis etnomatematika.
- b. Peserta mulai tertarik ingin mengimplementasikan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika dengan menggunakan platform *quizizz* yang akan digunakan pada proses pembelajaran di kelas dan menjadikannya sebagai salah satu cara untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran matematika.

- c. Peserta berkeinginan ketika mereka berhasil menerapkan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika dengan menggunakan platform *quizizz* di kelas sesuai dengan pedoman yang ditetapkan, maka penyusunan soal tersebut dapat diimplementasikan lebih luas lagi ke sekolah-sekolah di Kota Banjarmasin khususnya dan sekolah-sekolah di Kalimantan Selatan umumnya.
- d. Peserta berharap penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika dengan menggunakan platform *quizizz* yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan penelitian dan dapat dibuat dalam bentuk artikel yang nantinya dapat dimasukkan kedalam jurnal untuk mendukung kenaikan pangkat.

### **4.3 Pencapaian Sasaran**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa bimbingan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* untuk guru mata pelajaran matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin Tahun 2020 berjalan dengan baik dan lancar. Pada saat tim menjelaskan materi, terjadi diskusi tanya jawab yang menarik dengan peserta. Peserta begitu antusias bertanya tentang bagaimana penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz*, materi pada pelajaran matematika apa saja yang soal-soalnya dapat dikaitkan dengan etnomatematika yang dapat dijadikan untuk bahan mengembangkan penyusunan soal sehingga diharapkan peserta didik dalam mempelajari matematika juga mempelajari budaya Banjar dengan tujuan agar peserta didik mengenal kebudayaan mereka sendiri.

Selain bertanya tentang bagaimana penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz*, peserta yang sudah pernah menggunakan platform *quizizz* dalam menyusun soal juga berbagi pengalaman kendala-kendala yang dihadapi selama penggunaan *quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik serta mengembangkan instrumen penilaian proses pembelajaran yang sesuai dengan teori-teori dan konsep baru yang didasarkan pada dinamika dan tuntutan zaman khususnya di era revolusi industri 4.0.



#### 4.4 Manfaat yang Dicapai

Dengan adanya pengabdian ini diharapkan ada manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut.

a. Manfaat secara teoritis

1. Pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dukungan empiris terhadap khasanah teori dan konsep pembelajaran terutama bagi konsep penilaian proses pembelajaran yang mendorong pengkajian lebih dalam pada tataran praktis.
2. Pengabdian ini diharapkan memberikan acuan alternatif bagi praktisi pendidikan dalam mengembangkan instrument penilaian terhadap proses pembelajaran yang sesuai dengan teori-teori dan konsep baru yang didasarkan pada dinamika dan tuntutan zaman khususnya di era revolusi industry 4.0.

b. Manfaat secara praktis

1. Bagi kepala sekolah, agar menjadi pertimbangan guna memfasilitasi guru dalam menyusun soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik.
2. Bagi guru, menjadi acuan tentang membuat instrument penilaian sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik.
3. Bagi peserta didik, melalui penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* diharapkan dalam mempelajari matematika mereka juga mempelajari budaya Banjar dengan tujuan agar peserta didik mengenal kebudayaan mereka sendiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa workshop tentang penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* untuk guru mata pelajaran matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin Tahun 2020 secara sinkronus sudah dilaksanakan dengan lancar dan kegiatan ini sangat mendukung peningkatan kemampuan guru dalam rangka meningkatkan keterampilan penyusunan instrument penilaian yang inovatif salah satunya dengan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz* agar dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari Matematika dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik khususnya di era revolusi industri 4.0.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, ada faktor yang mempengaruhi jalannya pengabdian.

#### **a. Faktor Penunjang**

Para peserta sangat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini dikarenakan materi yang diperoleh akan bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik serta keterampilan guru dalam mengembangkan instrumen penilaian pada proses pembelajaran yang sesuai dengan teori-teori dan konsep baru yang didasarkan pada dinamika dan tuntutan zaman khususnya di era revolusi industri 4.0. Para guru berharap penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* ini mampu menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Dengan demikian diharapkan prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik.

#### **b. Faktor Penghambat**

Hambatan yang ditemukan dalam kegiatan pengabdian yang dilaksanakan secara virtual menggunakan platform ZOOM yaitu masalah jaringan atau koneksi internet. Ada beberapa peserta yang tiba-tiba ditengah penyampaian materi left dari room ZOOM

karena koneksi internetnya tiba-tiba mati sehingga tidak bisa mengikuti acara sampai selesai. Beberapa peserta yang ditengah-tengah left dari room ZOOM ada yang bisa kembali bergabung di kegiatan setelah koneksi internetnya sudah stabil. Ada juga yang tidak bisa mengikuti kegiatan sampai selesai karena bersamaan dengan jam mengajar di sekolah. Selain itu, ada beberapa peserta yang kesulitan bergabung dari awal dengan sudah mencoba berkali-kali untuk masuk tetapi karena kendala jaringan peserta tidak dapat mengikuti pemberian materi dari awal.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan, dan masukan dari peserta pengabdian, maka dapat disarankan sebagai berikut:

- a. Kegiatan ini sebaiknya berkesinambungan untuk peningkatan kemampuan guru dalam rangka meningkatkan keterampilan penyusunan instrument penilaian yang inovatif salah satunya dengan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz* agar dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik khususnya di era revolusi industri 4.0.
- b. Diperlukan pengabdian lanjutan yang lebih intensif untuk memantapkan dalam implementasi pengembangan perangkat pembelajaran khususnya dalam penyusunan soal-soal evaluasi dengan platform yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R. (2018). Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of early childhood care & education*, 1(1), 26-31.
- D'Ambrosio, & Ubiratan. (1985). *Ethnomathematics and Its Place in the History and Pedagogy of Mathematics*. Dipetik September 26, 2019, dari <http://www.math.utp.edu/Faculty/pmdelgago2/Math1319/History/DAmbrosio.pdf>
- Noto, M. S., Firmasari, S., & Fatchurrohman, M. (2018). Etnomatematika pada Sumur Purbakala Desa Kaliwadas Cirebon dan Kaitannya dengan Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, 167-173.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pelaksana

**BIODATA KETUA PENELITIAN**

**Identitas Diri**

Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M, Si
Jenis Kelamin	Laki-laki
Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
NIP/NIK/Identitas lainnya	196405011992031003/6371040105640006
NIDN	0001056412
Tempat, Tanggal Lahir	Berau, 01 – 05 – 1964
E-mail	<a href="mailto:hiskzulk@ulm.ac.id">hiskzulk@ulm.ac.id</a>
Nomor Telepon/HP	08164539869
Alamat Kantor	Jl. Brijend. H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Nomor Telepon/Faks	(0511)3304914
Lulusan yang Telah Dihasilkan	Sarjana S1 Pendidikan Matematika
Nomor Telepon/Faks	
Mata Kuliah yang Diampu	1. Aljabar Linear
	2. Fungsi Kompleks
	3. Matriks
	4. Pembelajaran Matematika SMP/SMA
	5. Belajar dan Pembelajaran

**Riwayat Pendidikan**

PENDIDIKAN	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin	PPS Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta	Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Matematika Murni	Pendidikan Matematika
Tahun Masuk-Lulus	1986-1991	1997-2000	2009-2013
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Studi tentang Prestasi Belajar Matematika Berdasarkan Hasil dari Tes yang Valid dan Reliabel pada Siswa Kls IIIA2 SMA di Kab. HSU Th 1990	Perhitungan Akar Kuadrat Matriks Melalui Teorema Schur	Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konflik Kognitif

Nama Pembimbing/ Promotor	1.Drs. Muhammad Arsyad 2.Dra. Hj. Aisjah JN, MS	Prof. Drs. Setadji, SU	Prof. Dr. Wahyudin, M.Pd Prof. Dr. Yaya S. Kusumah, M.Sc Dr. Jarnawi Afgani Dahlan
------------------------------	--	------------------------	---

#### Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2018	<i>Hard Skills</i> Matematis Siswa Sekolah Menengah di Banjarmasin	PNBP FKIP ULM	20
2	2019	Literasi Matematika Mahasiswa dalam Menyelesaikan Masalah Konteks Lahan Basah	PNBP FKIP ULM	20
3	2020	Pengembangan Media Simulatif “Travel Game” Konteks Lingkungan Lahan Basah untuk Pembelajaran Matematika (on Progress)	PNBP U LM	35,5

#### Pengabdian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	I <sub>0</sub> M Aplikasi Dokumen untuk Guru Sekolah Dasar	PNBP FKIP ULM	7,5
2	2017	Bimbingan Penyusunan Proposal Penelitian Pengembangan untuk Guru Mata Pelajaran Matematika SMA Kabupaten Banjar Tahun 2017	PNBP FKIP ULM	3
3	2018	BIMTEK Penelitian Pengembangan dan Penulisan Artikel Ilmiah bagi MGMP Matematika MTs Kota Banjarmasin Tahun 2018	PNBP FKIP ULM	3
4	2018	Pemanfaatan Media dan Teknologi Pembelajaran Matematika di SD Anjir Pasar Kota II.1 Kabupaten Barito Kuala Tahun 2018	PNBP FKIP ULM	3
5	2019	Bimbingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran 4C (Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity) bagi Guru Peserta MGMP Matematika SMA Kota Banjarmasin Tahun 2019	PNBP FKIP ULM	5

**Karya Ilmiah 5 Tahun Terakhir**

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Think Pare Share</i> (TPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP	Edu- Mat	Vol 4/No 1/2016
2	Pengaruh Pembelajaran Model Kooperatif tipe Two Stay Two Stray terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama	Edu- Mat	Vol 4/No 2/2016
3	Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i> pada Pembelajaran Matematika Siswa SMP 23 Banjarmasin	Edu- Mat	Vol 5/No 2/2017
4	Instrumen Penilaian Berbasis Lingkungan Lahan Basah untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Kelas XI MIPA di SMAN 7 Banjarmasin	Edu- Mat	Vol 6/No 2/2018

**Pemakalah 5 Tahun Terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SEMANTIK)	<i>Critical Thinking Skills of Students In Teaching Mathematics Using Model Problem-Based Learning</i>	2019/ Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta

**Workshop dan Pendidikan-Pelatihan 5 tahun terakhir**

No.	Nama Workshop/ Diklat	Penyelenggara	Waktu dan Tempat
1			

**Buku yang dihasilkan**

No.	JudulBuku	Tahun	JumlahHalaman	Penerbit
1				

**Paten & HAKI**

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				



**Kebijakan**

No.	Judul/Tema/JenisRekayasaSosialLainnya yang TelahDiterapkan	Tahun	TempatPenerapan	Respon Masyarakat
1				

**Penghargaan**

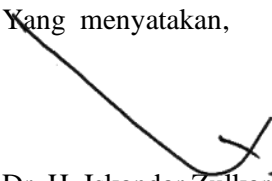
No.	JenisPenghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian data ini saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, Juli 2020

Yang menyatakan,

  
Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si  
NIP. 196405011992031003

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA 1

### Identitas Diri

Nama Lengkap (dengan gelar)	Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
NIP/NIK/Identitas lainnya	19870604 201504 2 006
NIDN	1104068702
Tempat, Tanggal Lahir	Tulungagung, 4 Juni 1987
E-mail	<a href="mailto:yuni_mtk@ulm.ac.id">yuni_mtk@ulm.ac.id</a>
Nomor Telepon/HP	085249800088
Alamat Kantor	Jl. Brigjend H. Hasan Basri, Banjarmasin
Nomor Telepon/Faks	(0511) 3304914
Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = +/- 400 orang
Mata Kuliah yang Diampu	6. Aljabar Linear Elementer - ABKC1303
	7. Pengantar Analisis Real - ABKC1509
	8. Pengantar Statistika Matematika - ABKC1510
	9. Teori Bilangan - ABKC1306
	10. Pengantar Pendidikan - AKDK1101
	11. Matriks - ABKC1201
	12. Pengantar Teori Graf - ABKC1608
	13. Struktur Aljabar - ABKC1404
	14. Teori Peluang - ABKC1205
	15. Himpunan dan Logika Samar - ABKC1407
	16. Pembelajaran Micro
17. Program Pengenalan Lapangan (PPL)	
18. Seminar Pendidikan Matematika	
19. Kolokium Pendidikan Matematika	
20. Matematika Diskrit (Pend. Ilmu Komputer)	
21. Aljabar Linear (Pend. Ilmu Komputer)	

### Riwayat Pendidikan

PENDIDIKAN	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Lambung Mangkurat	Universitas Negeri Malang	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	-
Tahun Masuk-Lulus	2005 – 2009	2009 – 2011	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pembelajaran Matematika dengan Model Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 7 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2008/2009	Pengembangan Buku Siswa untuk Belajar Berbasis Masalah pada Materi Prisma dan Limas di SMPN 1 Poncokusumo	-
Nama Pembimbing/Promotor	1. Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si. 2. Dr. Hj. R. Ati Sukmawati, M.Kom.	1. Dr. Sri Mulyati, M. Pd. 2. Drs. H. Muchtar Abdul Karim, M.A.	-

### Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	Korelasi Hasil Belajar Mata Kuliah Prasyarat Matriks dan Aljabar Linear Elementer Mahasiswa Angkatan 2014 pada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	PNBP FKIP ULM	3
2	2019	Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa Mata Kuliah Matriks Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	PNBP FKIP ULM	5
3	2019	Etnomatematika Budaya Banjar di Daerah Aliran Sungai Kota Banjarmasin Untuk Literasi Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah	PNBP FKIP ULM	20
4	2020	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Geometri Kontek Etnomatematika untuk Mendukung Ruang Literasi Budaya Lokal	PNBP ULM	23

### Pengabdian 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	IbM Aplikasi Dokumen untuk Guru Sekolah Dasar	PNBP FKIP ULM	7,5
2	2016	Pelatihan Bimbingan Penulisan Skripsi menggunakan Fasilitas Otomatis pada Ms.Word untuk Mahasiswa FKIP Universitas Lambung Mangkurat	PNBP FKIP ULM	5
3	2017	Bimbingan Penyusunan Proposal Penelitian Pengembangan untuk Guru Mata Pelajaran Matematika SMA Kabupaten Banjar Tahun 2017	PNBP FKIP ULM	3
4	2018	BIMTEK Penelitian Pengembangan dan Penulisan Artikel Ilmiah bagi MGMP Matematika MTs Kota Banjarmasin Tahun 2018	PNBP FKIP ULM	3
5	2018	Pemanfaatan Media dan Teknologi Pembelajaran Matematika di SD Anjir Pasar Kota II.1 Kabupaten Barito Kuala Tahun 2018	PNBP FKIP ULM	3
6	2019	Bimbingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran 4C (Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity) bagi Guru Peserta MGMP Matematika SMA Kota Banjarmasin Tahun 2019	PNBP FKIP ULM	5

### Karya Ilmiah 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Korelasi Hasil Belajar Mata Kuliah Aljabar Linear Elementer Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat Berdasarkan Mata Kuliah Prasyarat	EDU – MAT Jurnal Pendidikan Matematika	4/2/2016
2	Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Di Kelas VII Program Kesetaraan Paket B Bumi Jaya	EDU – MAT Jurnal Pendidikan Matematika	6/2/2018
3	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Course Review Horay</i> (CRH) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP	Prosiding Senpika I	4 Agustus 2018

4	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP	Prosiding Sempika I	4 Agustus 2018
5	Analisis Soal Ujian Nasional Matematika SMA Tahun Ajaran 2017/2018 Ditinjau dari Aspek Berpikir Tingkat Tinggi	EDU – MAT Jurnal Pendidikan Matematika	7/1/2019
6	Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa di SMAN 1 Sungai Pandan Menggunakan Soal HOTS	Prosiding Sempika II	12 Oktober 2019
7	Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa yang Dibelajarkan dengan Model Akselerasi di Kelas XI SMAN 12 Banjarmasin	Prosiding Sempika II	12 Oktober 2019
8	The Development of Constructivism-Based Student Worksheets	Journal of Physics: Conference Series	1470/1/2020
9	Higher-Order Thinking (HOT) Oriented Learning: Exploration of Mathematics Teachers' Perception	Journal of Physics: Conference Series	1422/1/2020
10	Bimbingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran 4C (Communication, Collaborative, Critical Thinking, and Creativity) bagi Guru Peserta MGMP Matematika SMA Kota Banjarmasin Tahun 2019	Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat	2/1/2020

#### Pemakalah 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	The 7 <sup>th</sup> South East Asia Design Research (SEA-DR) International Conference 2019	The Development of Constructivism-Based Student Worksheets	25 – 27 Juli 2019 di Universitas Sanatadharma
2	Konferensi Nasional Pendidikan I dengan Tema “Merdeka Belajar di Era Pendidikan 4.0”	Soal Model PISA dengan Konteks Etnomatematika untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	21 Juli 2020 di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin
3	Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) V	Module of Systems of Linear Equations In Two Variables Based On Ethnomatematics	5 Agustus 2020 di Universitas Muhammadiyah Surakarta
4	1 <sup>st</sup> International Conference on Learning Improvement (ICLIM)	Ethnomatematics Of The Jami Mosque Jingah River As A Source Option For	1 – 3 September 2020 di Universitas

	2020/ 11 <sup>th</sup> International Conference on Lesson Study (ICLS) 2020	Student Mathematics Learning In Pandemic Time Covid 19	Lambung Mangkurat
		Analysis of Students' Higher Order Thinking Skills (HOTS) Ability in Matrix Subjects	

### Workshop dan Pendidikan-Pelatihan 5 tahun terakhir

No.	Nama Workshop/ Diklat	Penyelenggara	Waktu dan Tempat
1	Workshop Bimbingan Teknis (Bintek) Penyusunan RPKPS dan RPKPM	LP3 Universitas Lambung Mangkurat	14 – 15 Desember 2015, LP3 ULM Banjarmasin
2	Pelatihan Pembelajaran Aktif	LP3 Universitas Lambung Mangkurat	12 – 13 Januari 2016, LP3 ULM Banjarmasin
3	Seminar Nasional Pendidikan Gebyar Matematika 2016 "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika demi Menyongsong Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)"	Himpunan Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	30 April 2016, ULM Banjarmasin
4	Seminar Pendidikan "Mewujudkan Pendidikan Karakter yang Berkualitas untuk Kemajuan Bangsa"	SMP-SMA Global Islamic Boarding School (GIBS)	30 Mei 2016, GIBS
5	Workshop "Penyusunan Buku Ajar untuk Perguruan Tinggi"	FKIP Universitas Lambung Mangkurat	07 Maret 2017, Hotel Palm Banjarmasin
6	Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI)	LP3 Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin	20 – 24 Maret 2017, LP3 ULM
7	Seminar Nasional Pendidikan Matematika "Matematika Realistis – Humanis: Menggagas Pembelajaran Ramah Siswa"	Universitas Lambung Mangkurat	25 Maret 2017, Aula Rektorat Lantai 1 ULM
8	Seminar International the 5th South East Asia Development Research (SEA-DR)	Universitas Lambung Mangkurat	3 Mei 2017, Hotel Aria Barito Banjarmasin

9	Workshop on the Academic Writing and International Journal Publication and Lesson Design	Universitas Lambung Mangkurat	4 Mei 2017, Hotel Aria Barito Banjarmasin
10	Workshop "Pengajaran Matematika Aljabar"	Departemen Matematika FMIPA UNHAS bekerjasama dengan Indonesian Mathematical Society (IndoMS) dan KPA (Komunitas Peminat Aljabar) Indonesia	13-14 Juli 2017, FMIPA UNHAS
11	Workshop "Kiat dan Strategi Menembus Hibah Penelitian DIKTI"	Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	19 Agustus 2017, FKIP ULM
12	Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2017 "Peran Knowledge, Skill, dan Value dalam Pendidikan Kimia di Era Globalisasi"	Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat	16 September 2017, Hotel Banjarmasin Internasional
13	Peatihan Applied Approach (AA)	LP3 Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin	2 – 5 April 2018, LP3 ULM
14	Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Whiteboard Animation	Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	28 April 2018, FKIP ULM
15	Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA) I - 2018 "Membangun Pembelajaran Matematika Berorientasi Higher Order Thinking Skill"	Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	04 Agustus 2018, Aula Rektorat Lantai 1 ULM
16	Workshop of The 7 <sup>th</sup> South East Asia - Design Research International Conference (SEA-DR 2019)	Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta	25 – 27 Juli 2019, Universitas Sanata Dharma
17	Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA) II - 2019 "Pembelajaran Matematika Berkarakter Abad 21"	Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Lambung Mangkurat	12 Oktober 2019, General Building Lecture Theater ULM
18	Workshop E-Learning Tingkat Lanjut	LP3 Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin	16 – 17 Oktober 2019, LP3 ULM
19	Workshop Blended Learning	LP3 Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin	6 – 7 November 2019, LP3 ULM
20	Webinar SBB (Sepekan Bersama Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika)	Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika FKIP ULM	15 Juni 2020

	“Pengenalan Meta Analysis dan Bibliometric Analysis”		
21	Webinar SBB (Sepekan Bersama Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika) “Academic Writing and Hijacked Journal”	Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika FKIP ULM	16 Juni 2020
22	Webinar SBB (Sepekan Bersama Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika) “Pengelolaan Jurnal Terindeks DOAJ & Optimalisasi Layanan Crossref”	Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika FKIP ULM	17 Juni 2020
23	Webinar SBB (Sepekan Bersama Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika) “Pengelolaan Jurnal Menuju Sinta 2 & Pembuatan Profil Publon dan Orcid”	Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika FKIP ULM	18 Juni 2020
24	Webinar SBB (Sepekan Bersama Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika) “Pengelolaan Jurnal Menuju Jurnal Internasional Terindeks Scopus”	Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika FKIP ULM	19 Juni 2020
25	Webinar SBB (Sepekan Bersama Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika) “Pengelolaan Jurnal Terindeks ESCI WEB OF SCIENCE”	Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika FKIP ULM	20 Juni 2020
26	Webinar “Memanfaatkan Konteks Pandemi Covid-19 untuk Pembelajaran Matematika Realistik”	Jurusan Matematika FMIPA Universitas Surabaya	25 Juni 2020
27	Webinar Alumni Doktor Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang untuk Indonesia	Ikatan Alumni S3 Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang Bekerjasama dengan Yayasan Pendidikan Intan Cendikia	27 Juni 2020
28	Webinar Series Unidha 2020 “Paradigma Pembelajaran Matematika di Era New Normal”	Universitas Wisnuwardhana Malang	28 Juni 2020

### Buku yang dihasilkan

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				



**Paten & HAKI**

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				

**Kebijakan**

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1				

**Penghargaan**

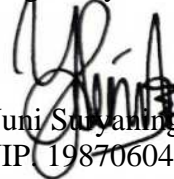
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian data ini saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, Juli 2020

Yang menyatakan,



Yuni Suyaningsih, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19870604 201504 2 006

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA 2

### Identitas Diri

Nama Lengkap (dengan gelar)	Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.
Jenis Kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
NIP/NIK/Identitas lainnya	19911212 201903 2 030
NIDK	8877430017
Tempat, Tanggal Lahir	Anjir Muara, 12 Desember 1991
E-mail	<a href="mailto:rahmita.noorbaiti@ulm.ac.id">rahmita.noorbaiti@ulm.ac.id</a>
Nomor Telepon/HP	085247728582
Alamat Kantor	Jl. Brigjend H. Hasan Basri Banjarmasin
Nomor Telepon/Faks	-
Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
Nomor Telepon/Faks	-
Mata Kuliah yang Diampu	22. Kalkulus I
	23. Kalkulus II
	24. Masalah Nilai Awal
	25. Geometri Analitik Datar
	26. Pembelajaran Matematika SMP/MTs.
	27. Aljabar Linear Elementer
	28. Analisis Data Uji Hidup
	29. Trigonometri
	30. Profesi Kependidikan
	31. Teori Peluang
	32. Pengantar Teori Graf
	33. Fungsi Kompleks
34. Statistika Pendidikan Lanjutan	

### Riwayat Pendidikan

PENDIDIKAN	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Lambung Mangkurat	Universitas Pendidikan Indonesia	-

Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	-
Tahun Masuk-Lulus	2009 – 2013	2013 – 2015	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Implementasi Model Pembelajaran Visual-Auditori-Kinestetik (VAK) pada Pembelajaran Matematika di Kelas VIII MTsN Mulawarman Banjarmasin Tahun Ajaran 2012-2013	Penerapan Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis dan Sintesis Matematis Siswa SMP	-
Nama Pembimbing/Promotor	1. Dra. Hj. Noor Fajriah, M.Si. 2. Dra. Hj. R. Ati Sukmawati, M.Kom.	Dr. Kusnandi, M.Si.	-

#### Penelitian 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2016	Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan dan Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui <i>Lesson Study</i> sebagai Model Pembinaan Profesional Guru	PNBP FKIP ULM	Rp5.00 0.000,-
2	2018	Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Calon Guru Matematika dalam Menyelesaikan Masalah Bidang Dua Dimensi	PNBP FKIP ULM	Rp3.00 0.000,-
3	2019	Analisis Kemampuan <i>Number Sense</i> Mahasiswa Calon Guru Matematika	PNBP FKIP ULM	Rp5.00 0.000,-

### Pengabdian 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2017	Bimbingan Pembuatan Proposal PTK Bagi Guru Peserta MGMP Matematika Kabupaten Banjar Tahun 2017	PNBP FKIP ULM	Rp3.000.000,-
2	2018	Bimbingan Pembuatan Soal <i>HOTS</i> bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs. Kota Banjarmasin Tahun 2018	PNBP FKIP ULM	Rp3.000.000,-
3	2018	Bimbingan Pembuatan Proposal PTK bagi Guru SMP Negeri 1 Anjir Pasar, Kab. Barito Kuala	PNBP FKIP ULM	Rp3.000.000,-
4	2019	Bimbingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran 4C ( <i>Communication, Collaborative, Critical Thinking, And Creativity</i> ) Bagi Guru Peserta MGMP Matematika SMA Kota Banjarmasin Tahun 2019	PNBP FKIP ULM	Rp3.000.000,-

### Karya Ilmiah 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Implementasi Model Pembelajaran Visual-Auditori-Kinestetik (VAK) pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VII E MTsn Mulawarman Banjarmasin	EDU-MAT	6/1/2018
2	Bimbingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran 4C ( <i>Communication, Collaboration, Critical Thinking, And Creativity</i> ) Bagi Guru Peserta MGMP Matematika SMA Kota Banjarmasin	Bubungan Tinggi	2/1/2020
3	Critical thinking skill of prospective mathematics teachers in solving the two-dimensional geometry problem	Journal of Physics: Conference Series	1422/1/2020

**Pemakalah 5 Tahun Terakhir**

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	9th International Conferense on Lesson Study (ICLS)	Teacher's Ability to Use and Develop Instructional Media Through Lesson Study as A Teacher Professional Development Model	Bogor, 11-13 Oktober 2018
2	IC-MSCEdu 2019	Critical Thinking Skill of Prospective Mathematics Teachers in Solving The Two-Dimensional Geometry Problem	Banjarmasin, 7-8 Agustus 2019

**Workshop dan Pendidikan-Pelatihan 5 tahun terakhir**

No.	Nama Workshop/ Diklat	Penyelenggara	Waktu dan Tempat
1	Workshop Buku Ajar	LP3 ULM	Banjarmasin, 18-19 April 2019
2	Workshop Penulisan Artikel untuk Publikasi Ilmiah Internasional dan Monograf	Prodi Pendidikan Matematika FKIP ULM	Banjarmasin, 13 Juli 2019

**Buku yang dihasilkan**

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	-	-	-	-

**Paten & HAKI**

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	-	-	-	-

**Kebijakan**

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	-	-	-	-

**Penghargaan**

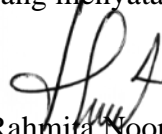
No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam CV ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian data ini saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, Juli 2020

Yang menyatakan,

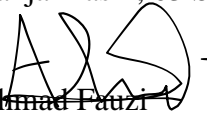


Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199112122019032030

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP ANGGOTA 3

Nama : Ahmad Fauzi  
NIM : 1710118210001  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Tempat, Tanggal Lahir : Banjarmasin, 6 Februari 1999  
HP : 089530577563  
Alamat : Jalan Simpang Kuin Selatan, Gg. Keluarga RT. 21 RW. 02  
No. 80. Kelurahan Kuin Selatan. Kecamatan Banjarmasin  
Barat. Kota Banjarmasin. Provinsi Kalimantan Selatan.

Banjarmasin, 03 September 2020



Ahmad Fauzi  
NIM 1710118210001

## Lampiran 2. Materi Pengabdian

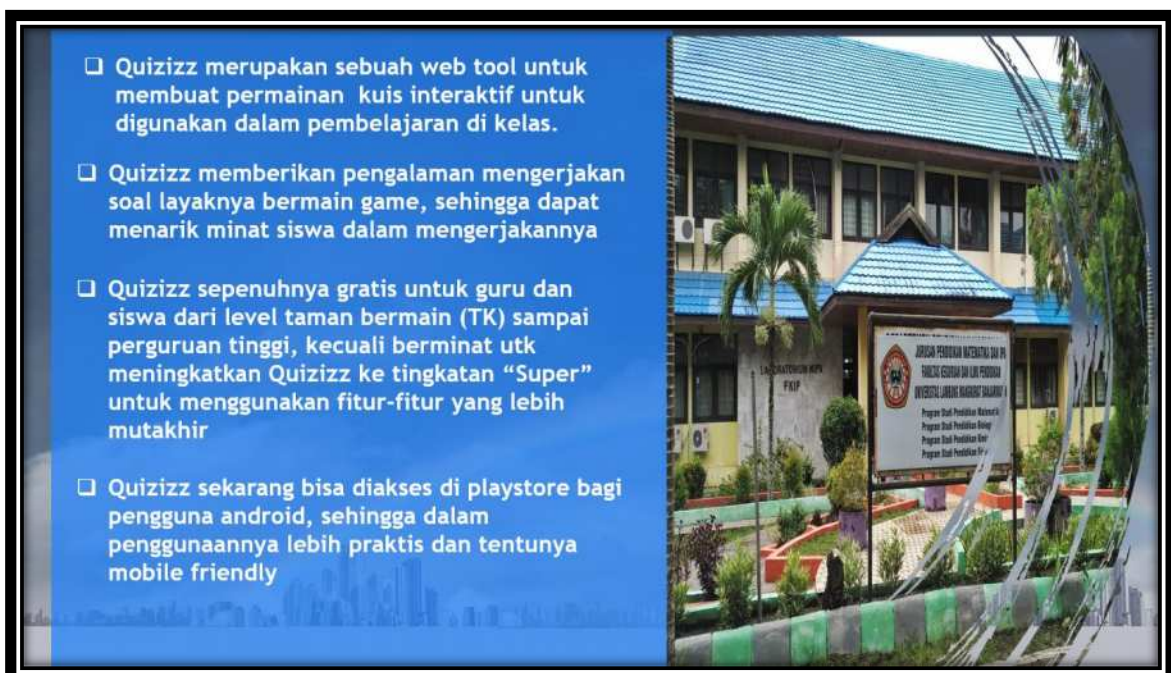


**WORKSHOP PENYUSUNAN SOAL MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA BERBANTUKAN MEDIA DARING QUIZZZ BAGI GURU PESERTA MGMP MATEMATIKA MTs dan MA KOTA BANJARMASIN**


**TIM PENGABDIAN**

**Ketua :**  
**Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.**

**Anggota:**  
**1. Yuni Suryaningsih, M.Pd.**  
**2. Rahmita Noorbaiti, M.Pd.**  
**3. Ahmad Fauzi**



- ❑ Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.
- ❑ Quizizz memberikan pengalaman mengerjakan soal layaknya bermain game, sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengerjakannya
- ❑ Quizizz sepenuhnya gratis untuk guru dan siswa dari level taman bermain (TK) sampai perguruan tinggi, kecuali berminat utk meningkatkan Quizizz ke tingkatan “Super” untuk menggunakan fitur-fitur yang lebih mutakhir
- ❑ Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya mobile friendly





- ❑ Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan anda.
- ❑ Bila kuis sudah jadi, anda dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan 5 digit yang dihasilkan



### Cara menggunakan Quizizz

- Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) lalu klik " Sign Up"
- Pilih " sign up with email" atau " sign up with google"
- Klik "Teacher" jika ingin login sebagai guru
- Masukkan identitas ( Username, email, dan password) à Continue
- Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik " create new quiz" pada bagian kiri atas.
- Akan muncul tampilan Let's create a quiz : Masukkan nama kuis, bahasa lalu klik " save"
- Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik " Create new question"
- Masukkan pertanyaan pada kolom " Write your question here" lalu masukkan opsi jawaban ( jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom " Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya"

## Lanjutan

- Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik à “ save”
- Jika sudah menulis semua kuis, klik “ Finish Quiz”
- Maka akan muncul tampilan Quiz Detail ( atur kelas berapa kuis itu ingin ditunjukan dan mata pelajaran apa yang digunakan) lalu klik à “save details”
- Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih “ Homework” jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih “ Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
- Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “ Procced”
- Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk

Page 4

## Penugasan

- Peserta diminta membuat penilaian menggunakan Quizizz sesuai dengan materi pada kelas yg diampu.
- Jumlah dan bentuk soal bebas.
- Link soal Quizizz yg telah disusun, dikirimkan ke wa Ibu Yuni (085249800088) dengan format yg akan dibagikan melalui WAG Pengabdian.

### Format Penugasan

Pengumpulan Link Quizizz:

- Nama:
- Instansi/Sekolah:
- Kelas yg diampu:
- Link Quizizz:

Catatan:Harap setting link soal Quizizz sbg Pekerjaan Rumah (Homework) agar tim Pengabdian dapat melihat hasil yg dibuat peserta sewaktu-waktu. Setting maksimal waktu pengerjaan yakni sehari setelah penutupan atau Minggu, 30 Oktober 2020.

Link Materi: [http://bit.ly/materi\\_pkm2020](http://bit.ly/materi_pkm2020)

### Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta Pengabdian

Timestamp	Nama Lengkap	Instansi	Asal	Jabatan	Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/kesan/keluhan terkait pelaksanaan pembelajaran online di masa pandemi.	Saran/harapan/masukan untuk kegiatan workshop berikutnya
10/22/2020 10.20.22	AKHMAD ALHAITAMI, M.Pd	MTsN 1 Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Laptor saya sering error	ok.
10/22/2020 12.00.16	RAHMI MULIANI, S.Pd	MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan	MGMP MTs	Peserta Workshop	Masalah jangann lelet	
10/22/2020 12.00.46	Mega Islamiyah Nasution, S.Pd	MAN 3 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Perlu usaha yang lebih dalam pembuatan media interaktif materi matematika agar siswa tetap memahami materi yang diajarkan	Memberi ilmu baru dalam ilmu rekam layar
10/22/2020 12.01.10	Fithria ulfah, M.Pd	MA Muhammadiyah 2 Alfurqan Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Pelaksanaan sudah baik, materi sudah baik	Sudah baik
10/22/2020 12.02.17	Nurul Dasima Astuti, S.Mat	MTs Nurul Islam Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Sangat bagus materi yang disampaikan terlebih lagi banyak yang tidak mengetahui aplikasi untuk pembelajaran.	Semoga akan ada workshop berikutnya agar lebih banyak ilmu yang didapat
10/22/2020 12.02.38	WENNI MELIANA, S.Pd	MAN 1 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Agar partisipasi siswa banyak, sehingga perlu kerja keras guru untuk menyajikan pembelajaran kreatif dan inovatif	Semoga kerjasama terus terjalin, ada workshop tatap muka tentang materi yang up to date
10/22/2020 12.05.21	ELLY RAHMAH, S.Pd	MA PLUS AL HAMID Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Pembelajaran selalu pandemi memang sangat memerlukan beberapa aplikasi untuk mempermudah dalam memberikan materi	
10/22/2020 12.06.36	TARBIYATIN NUR, S.Pd	MTs NOOR ANNI BANJARMASIH	MGMP MTs	Peserta Workshop	Kendalanya masalah internet dan listrik	Mudah-mudahan ada lagi kegiatan seperti ini dengan materi yang lain lagi. aamin
10/22/2020 12.07.29	FATHURRAHMAN, S.Si	MAN 1 BANJARMASIN	MGMP MA	Peserta Workshop	Sangat bagus dan jelas	

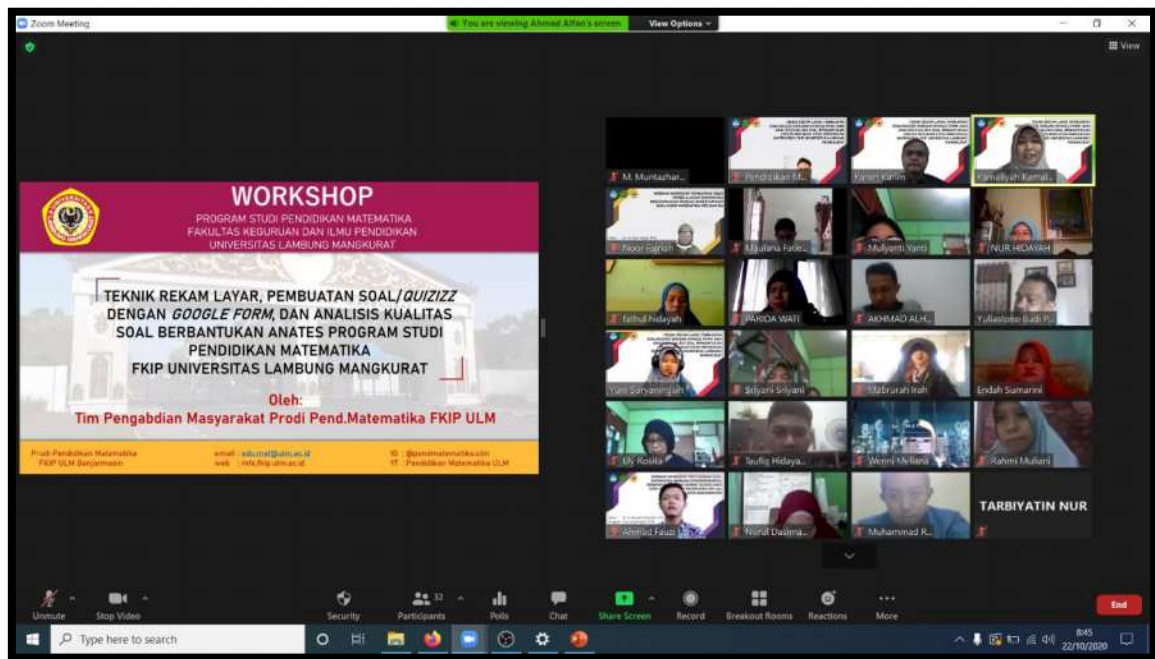
Timestamp	Nama Lengkap	Instansi	Asal	Jabatan	Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/kesan/keluhan terkait pelaksanaan pembelajaran online di masa pandemi.	Saran/harapan/masukan untuk kegiatan workshop berikutnya
10/22/2020 12.07.29	FATHURRAHMAN, S.Si	MAN 1 BANJARMASIN	MGMP MA	Peserta Workshop	Sangat bagus dan jelas	
10/22/2020 12.07.33	Norhalidah, S.Pd	MAN 1 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Saya sangat berterimakasih dan sangat terbantu sekali dalam mengajar km mengikuti acara ini.	Mudah-mudahan bisa diadakan lagi acara seperti ini dan kalau bisa materi dibagi perhan.
10/22/2020 12.07.50	MUHAMMAD RASIDI, M.Pd.	MA Muhammadiyah 2 Al Furqan	MGMP MA	Undangan	alhamdulillah, ilmunya sangat bermanfaat.	semoga workshop seperti tiap bulan 1 kali, dengan materi yang berbeda-beda demi kebaikan dunia pendidikan saat ini.
10/22/2020 12.07.57	Dra. ELY ROSITA,	MTsN 2 Kota Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Siswa lambat respon dengan berbagai alasan	Dilaksanakan secara luring
10/22/2020 12.09.19	Dra. Endah Sumarini	MAN 2 Kota Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Penyampaian baik tapi karena menggunakan internet maka kendala internet yg kurang mendukung.	Akan ada workshop workshop lain yg memberi ilmu kepada guru guru.
10/22/2020 12.12.09	Mulyanti, S.Pd	MTsN 2 Kota Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Masalah jaringan dan kesiapan siswa yg kurang	
10/22/2020 12.12.11	Sriyani, S.Pd.	MTsN 2 Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Terkendala dengan jaringan	
10/22/2020 12.13.14	M. Muntazhar Asy Syarazi, S.Pd	MAS Siti Maimam Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Alhamdulillah banyak hal yang dapat dipelajari dari acara ini, terutama aplikasi yang bapak/ibu jelaskan dan sampaikan pada kami, sangat membantu kami dalam menunjang pembelajaran daring.	

Timestamp	Nama Lengkap	Instansi	Asal	Jabatan	Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/kesan/keluhan terkait pelaksanaan pembelajaran online di masa pandemi.	Saran/harapan/masukan untuk kegiatan workshop berikutnya
10/22/2020 12.13.14	M. Muntazhar Asy Syairazi, S.Pd	MAS Siti Mariani Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Alhamdulillah banyak hal yang dapat dipelajari dan acara ini, terutama aplikasi yang bapak/ibu jelaskan dan sampaikan pada kami, sangat membantu kami dalam menunjang pembelajaran daring.	
10/22/2020 12.14.55	RATNA DEWI	MTsS Kebun Bunga Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Karena tidak ada waktu istirahat dan mungko juga faktor usia, saya terkadang kurang menyimak materi, dan ada beberapa penjelasan yang terlalu cepat	Jangan terlalu cepat dalam menyampaikan materi
10/22/2020 12.16.21	Pandawati S.Pd	MIS M 3 Al Furqan	MGMP MTs	Peserta Workshop	Hambatan jaringan lelet	Materi sudah sesuai dengan kondisi sekarang dan sangat bermanfaat untuk pembelajaran di masa sekarang mudah-mudahan secepatnya ada lagi kegiatan spt ini
10/22/2020 12.22.17	Ummyati, S.Pd.I	MTs AL IKHWAN	MGMP MTs	Peserta Workshop	Terimakasih ilmu yg telah diberikan sangat bermanfaat utk meningkatkan kualitas guru. semoga utk materi secara langsung jaringannya baik	sebelum kegiatan berlangsung agar materi bisa di share lebih dulu sehingga bisa mempelajarinya
10/22/2020 12.32.35	Hj Nurhidayah, S.Pd	MTsN 3 Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Sulit mengontrol siswa	Semoga bisa berkelanjutan
10/22/2020 12.50.47	Fitri izkiyani, S.Pd	MA Al-Itiqamah Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Meskipun banyak alternatif belajar online, tatap muka langsung tetap yang terbaik	Sangat suka dengan temanya, apalagi quizzz nya
10/22/2020 12.57.19	Hamdani, S.Pd	MAN 3 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Terimakasih kepada bapak-bapak/ibu-dosen yang kami	mudah-mudahan masih ada workshop

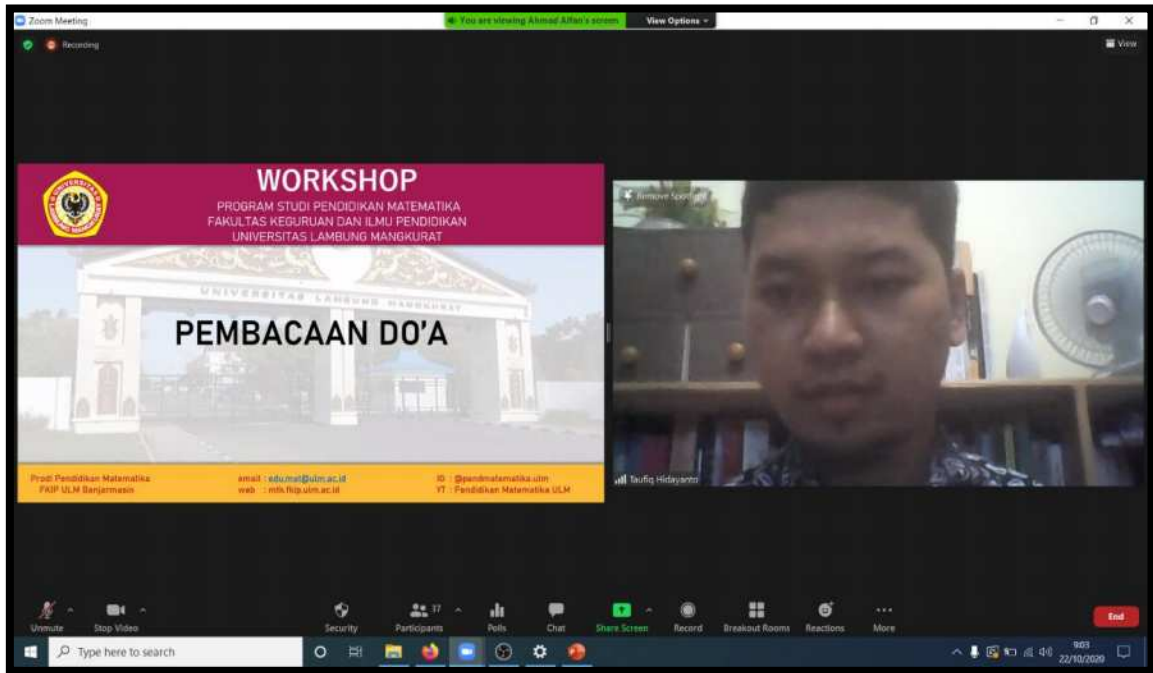
Timestamp	Nama Lengkap	Instansi	Asal	Jabatan	Mohon Bapak/Ibu menuliskan komentar/kesan/keluhan terkait pelaksanaan pembelajaran online di masa pandemi.	Saran/harapan/masukan untuk kegiatan workshop berikutnya
10/22/2020 12.57.19	Hamdani, S.Pd	MAN 3 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Terimakasih kepada bapak-bapak/ibu-dosen yang kami banggakan, banyak tambahan ilmu yang didapat walaupun sebenarnya sudah pernah menggunakannya di sekolah, tetapi ternyata masih ada yang masih belum dikuasai	mudah-mudahan masih ada workshop selanjutnya untuk meningkatkan ketrampilan dan kompetensi guru-guru di Madrasah (kementerian agama)
10/22/2020 13.40.50	Masianawati, S.Pd	MTs Muhammadiyah 1 Banjarmasin	MGMP MTs	Undangan	Terima kasih atas ilmu yang diberikan hari ini, semoga ilmunya bermanfaat aamin	
10/22/2020 13.48.34	Yulistono Budi Prakasa, S.Pd	MAN 1 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Menggunakan pembelajaran online yang mudah dipahami oleh guru dan siswa	Supaya dilanjutkan ke workshop-workshop selanjutnya karena sangat bermanfaat. Terimakasih
10/22/2020 13.53.04	Noor amaliah	MAN 2	MGMP MA	Peserta Workshop	masalah kuota internet bg siswa	Semoga lebih baik
10/22/2020 14.10.07	FATHUL HIDAYAH, S.Pd	MTsN 3 Kota Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Sedikit menyulitkan, karena tidak ada interaksi antara siswa dan guru	Mudahan dengan workshop, makin bertambah ilmu
10/22/2020 17.09.46	Mabrurah, S.Pd	MTs Sulthan Suriansyah	MGMP MTs	Peserta Workshop	Materinya sudah baik, cuman terkadang kendala sinyal	Materi yang terbaru yang mudah dipaliskasikan guru agar para siswa lebih mudah mengerti terhadap materi dan materi persiapan Akg untuk guru
10/22/2020 17.33.59	Desy Amita Dewi, S.Pd., M.Sc.	MAN 2 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Masa pandemi membuat kita semua harus beradaptasi. Tidak mudah. Dan memerlukan fleksibilitas guru dalam memahami	Bisa dilanjutkan kerjasamanya dlm skop yg lebih luas.

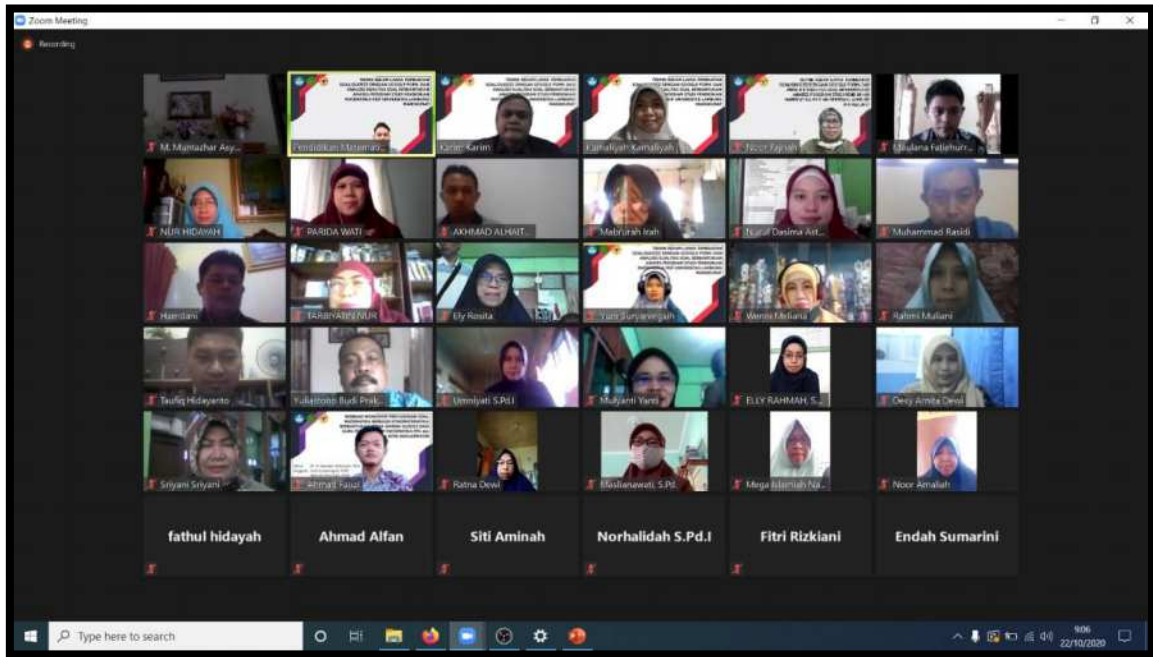
10/22/2020 14.10.07	FATHUL HIDAYAH, S.Pd	MTsN 3 Kota Banjarmasin	MGMP MTs	Peserta Workshop	Sedikit menyulitkan, karena tidak ada interaksi antara siswa dan guru	Mudahan dengan workshop, makin bertambah ilmu
10/22/2020 17.09.46	Mabrurah, S.Pd	MTs Sulthan Suriansyah	MGMP MTs	Peserta Workshop	Materinya sudah baik, cuman terkadang kendala sinyal	Materi yang terbaru yang mudah dipaliskasikan guru agar para siswa lebih mudah mengerti terhadap materi dan materi persiapan Akg untuk guru
10/22/2020 17.33.59	Desy Amita Dewi, S.Pd., M.Sc.	MAN 2 Banjarmasin	MGMP MA	Peserta Workshop	Masa pandemi membuat kita semua harus beradaptasi. Tidak mudah. Dan memerlukan fleksibilitas guru dalam memahami siswa di segala kondisi.	Bisa dilanjutkan kerjasamanya dlm skop yg lebih luas.

## Lampiran 4. Foto-foto Kegiatan











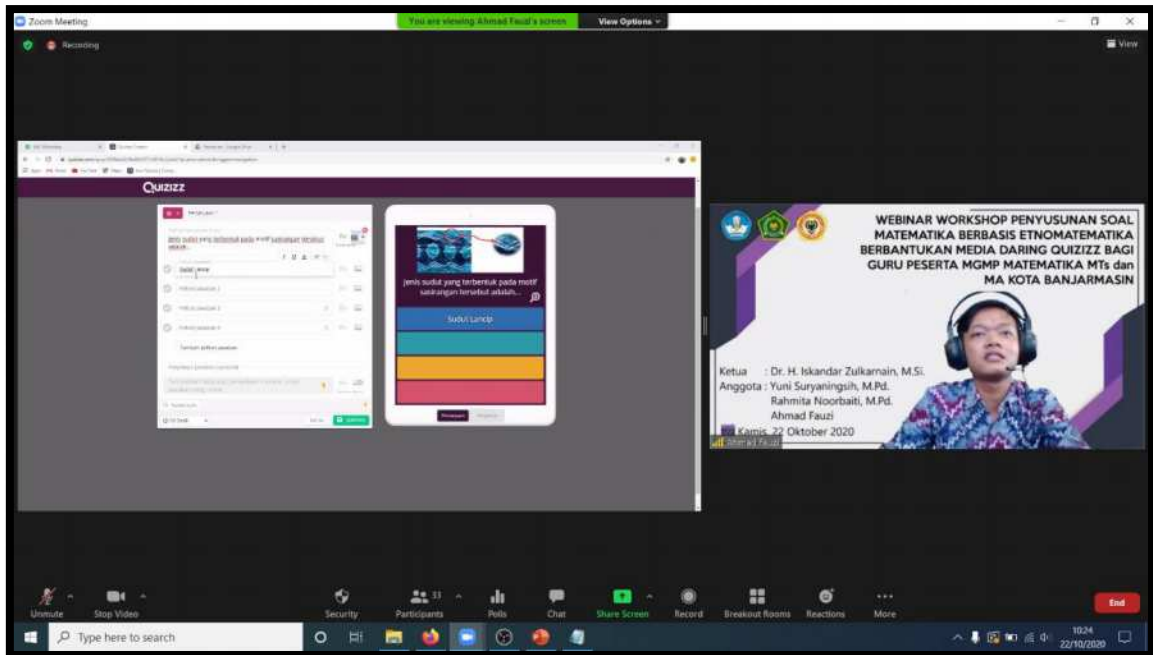
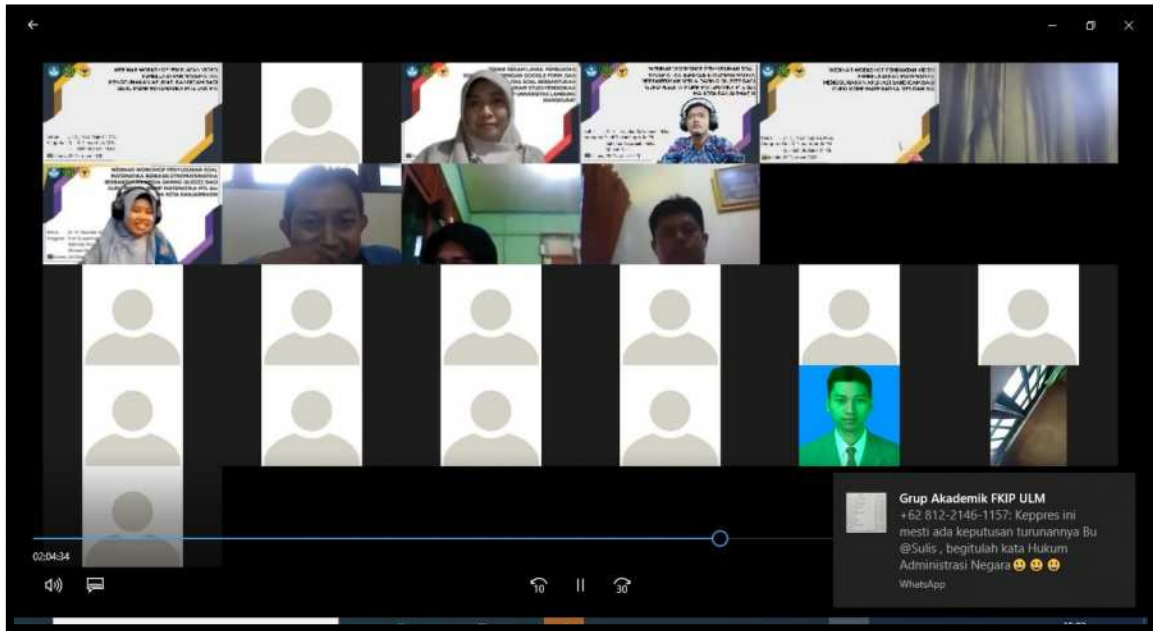
01:16:05

- ❑ Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.
- ❑ Quizizz memberikan pengalaman mengerjakan soal layaknya bermain game, sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengerjakannya
- ❑ Quizizz sepenuhnya gratis untuk guru dan siswa dari level taman bermain (TK) sampai perguruan tinggi, kecuali berminat utk meningkatkan Quizizz ke tingkatan "Super" untuk menggunakan fitur-fitur yang lebih mutakhir
- ❑ Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya mobile friendly

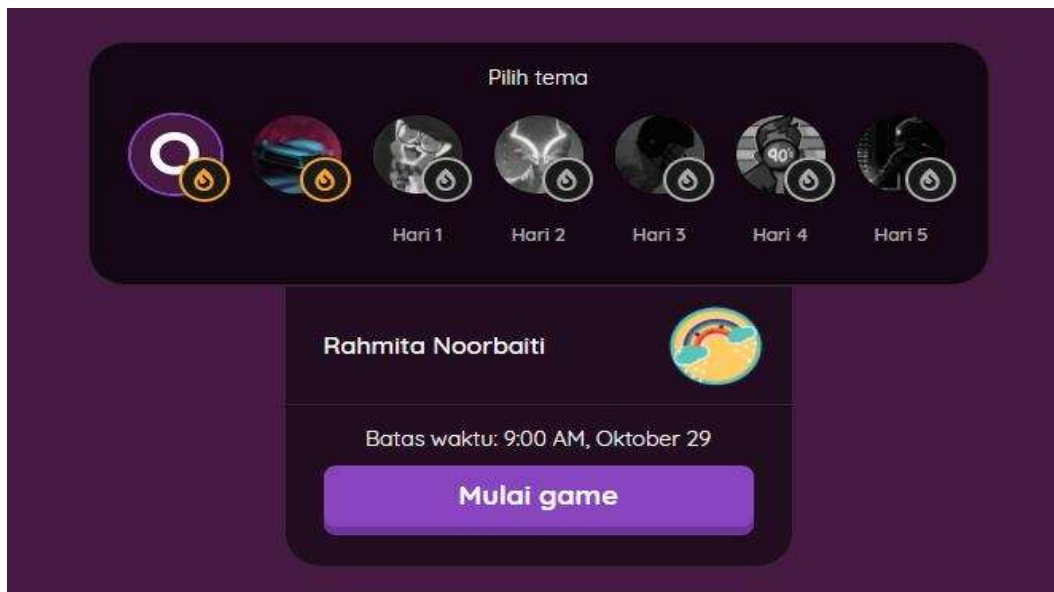
02:01:45

01:19:34

01:58:16



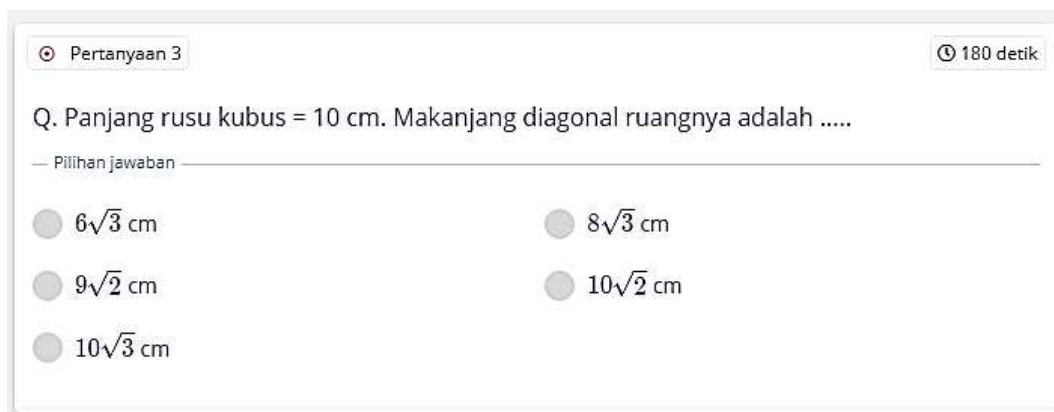
Lampiran 5. Hasil Tugas Peserta Pengabdian



Gambar 1. Contoh media *Quizizz* hasil peserta





Gambar 2. Contoh soal dalam *Quizizz* yang disusun oleh peserta dengan memanfaatkan lampiran gambar



Gambar 3. Pilihan soal memanfaatkan fitur penulisan *equation*

Lampiran 6. Surat Ijin Pengabdian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jl. Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123 Telp/Fax (0511) 3304914 Laman : <a href="http://fkip.ulm.ac.id">http://fkip.ulm.ac.id</a>													
Nomor	: 2726 /UNS.1.2/SP/2020	17 SEP 2019												
Hal	: Izin Pengabdian													
Yth.	Ketua MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin di	Tempat												
<p>Diberitahukan bahwa tenaga pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin bermaksud melakukan pengabdian dengan judul <b>“Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin”</b> secara virtual melalui media daring yaitu Zoom Meeting atau Google Meet.</p> <p>Tim terdiri dari :</p> <table><tr><td>Ketua</td><td>: Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.</td><td>NIDN 001056412</td></tr><tr><td>Anggota</td><td>: Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.</td><td>NIDN 1104068702</td></tr><tr><td></td><td>Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.</td><td>NIDK 8877430017</td></tr><tr><td></td><td>Ahmad Fauzi</td><td>NIM 1710118210001</td></tr></table> <p>Untuk kelancaran pelaksanaan pengabdian ini kami mohon kesediaan saudara memberikan izin kepada tim. Adapun kegiatan dilaksanakan pada bulan September s.d November 2020.</p> <p>Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>			Ketua	: Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.	NIDN 001056412	Anggota	: Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.	NIDN 1104068702		Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.	NIDK 8877430017		Ahmad Fauzi	NIM 1710118210001
Ketua	: Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.	NIDN 001056412												
Anggota	: Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.	NIDN 1104068702												
	Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.	NIDK 8877430017												
	Ahmad Fauzi	NIM 1710118210001												
<p style="text-align: center;"> Dekan Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. NIP. 508081993031003</p>														

Lampiran 7. Surat Tugas Pengabdian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Telp./Fax (0511) 3304914 Banjarmasin 70123

**SURAT TUGAS**

Nomor: 2196 /UN8.1.2/KP/2020

Memperhatikan surat Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika tanggal 13 Oktober 2020, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, dengan ini menugaskan saudara:

NO	NAMA/NIP/NIDN/NIM	Pangkat/Gol	Jabatan
1	Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si 196405011992031003	Pembina/IV/a	Lektor Kepala/Ketua
2	Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd. 198706042015042006	Pembina Muda Tk.I/III/b	Asisten Ahli /Anggota
3	Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd 8877430017	Penata Muda Tk.I/III/b	Asisten Ahli /Anggota
4	Ahmad Fauzi 1710118210001	-	Mahasiswa/Anggota

Untuk melaksanakan Pengabdian yang berjudul "Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin" yang dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis dan Sabtu / 22 dan 24 Oktober 2020  
Tempat : MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 21 OCT 2020

Pgs.Dekan,

Dr. Hj. Atiek Winarti, M.Pd, M.Sc  
NIP 196909261993032003

## Lampiran 8. Surat Perjanjian Kerja

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
=====

**SURAT PERJANJIAN KERJA**  
-----  
Nomor : ~~2469~~ /UN8.1.2/PG/2020

Pada hari ini Senin Pada Tanggal Dua Puluh Delapan Bulan September Tahun Dua Ribu Dua Puluh yang bertandatangan di bawah ini :

1. Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si. : Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, yang Selanjutnya disebut sebagai PIHAK PERTAMA ;
2. Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si. : Yang bertindak dan atas nama TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT dengan Judul  
*"Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika Mts dan MA Kota Banjarmasin"*

*Yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA :*  
Telah membaca dan meneliti yang diajukan, maka kedua belah pihak sepakat telah mengadakan Perjanjian kerja tentang Pengabdian kepada Masyarakat dengan ketentuan uraian pasal - pasal seperti tersebut di bawah ini.

**Pasal I**  
**Tugas Pekerjaan**

PIHAK PERTAMA meminta kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima untuk Melaksanakan pekerjaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul :

*"Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika Mts dan MA Kota Banjarmasin"*

Sampai menjadi naskah dan melengkapi/menyempurnakan kekurangan setelah di evaluasi / di Seminarkan apabila diminta.

**Pasal II**  
**Pegangan Kerja**

Tugas pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat seperti tersebut pada Pasal I wajib diselesaikan oleh PIHAK KEDUA berdasarkan rancangan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah disepakati seperti tercantum dalam lampiran Surat Perjanjian Kerja.

**Pasal III**  
**Jangka Waktu Penyelesaian Pekerjaan**

PIHAK KEDUA melaksanakan pekerjaan tersebut pada Pasal I terhitung mulai Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani dan berakhir paling lambat tanggal Dua Puluh Delapan Bulan Nopember Tahun Dua Ribu Dua Puluh sebanyak 3 (tiga) rangkap dan diterima dalam keadaan baik oleh PIHAK PERTAMA

**Pasal IV**

Nilai Perjanjian untuk menyelesaikan pekerjaan dalam Pasal I adalah sebesar **Rp 4.000.000,-** Pembayaran dibagi dua tahap, tahap pertama sebanyak 75% dan tahap kedua sampai selesai hasil Pengabdian kepada Masyarakat dibayar 25% dan pembayaran melalui BPP FKIP Unlam setelah Surat Perjanjian Kerja ini ditandatangani oleh PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA.

**Pasal V**

1. Apabila penyerahan hasil pekerjaan ini tidak dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan dalam Pasal III, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% untuk setiap hari untuk keterlambatan dengan jumlah denda setinggi-tingginya 5% dari nilai perjanjian dengan mana dilaksanakan khusus keterlambatan dan tanpa memperhatikan ayat III dan ayat V ini.
2. Dalam hal ini denda maksimal telah tercapai, maka atas dasar pertimbangan Fakultas PIHAK PERTAMA berhak membatalkan Surat Perjanjian Kerja ini secara sepihak.
3. Apabila pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dan prosesnya tetap dilanjutkan oleh Pihak kedua dan apabila batas waktunya telah disepakati bersama kembali, maka apabila terjadi keterlambatan akan dikenakan kembali denda dan sanksi sesuai pasal 5 ayat 1 dan 2 diatas.
4. Apabila diputuskan kontrak secara sepihak sesuai dengan ayat 2 pasal 5 ini maka PIHAK KEDUA diwajibkan membayar ganti rugi sebesar dana yang sudah diterima dan menyerahkan Selengkapannya berkas - berkas hasil Pengabdian kepada Masyarakat kepada PIHAK PERTAMA

**Pasal VI**  
**Penutup**

Demikian Surat Perjanjian Kerja ini dibuat dengan persetujuan kedua belah pihak dan dibuat 3 (tiga) rangkap yang aslinya untuk PIHAK PERTAMA dan tembusanya untuk PIHAK KEDUA dan BPP FKIP ULM.

PIHAK KEDUA



Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si.  
NIP. 19640501 199203 1 003

PIHAK PERTAMA

Dr. Chairil Faif Pasani M.Si.  
NIP.19650808 199303 1 003

Lampiran 9. Surat Telah Melaksanakan Pengabdian dari MGMP MA



**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) MATEMATIKA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA  
KOTA BANJARMASIN**

Sekretariat: MAN 1 Banjarmasin, JL. Kampung Melayu Darat RT.10 No. 31 Banjarmasin

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 012/MGMP.MAT/X/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulianto Budi Prakasa, S.Pd.  
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I/IV(b)  
Jabatan : Ketua MGMP Madrasah Aliyah Kota Banjarmasin

Menyatakan bahwa Tim Pengabdian Masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang terdiri dari:

No.	Nama	Jabatan dalam Tim
1.	Dr. H. IskandarZulkamain, M.Si	Ketua
2.	YuniSuryaningsih, S.Pd., M.Pd.	Anggota
3.	RahmitaNoorbaiti, S.Pd., M.Pd.	Anggota
4.	Ahmad Fauzi	Anggota mahasiswa

Telah melaksanakan pengabdian masyarakat pada kegiatan MGMP Madrasah Aliyah Kota Banjarmasin dengan Tema: **“Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MA Kota Banjarmasin”**.

Waktu pelaksanaan : Tanggal 22-24 Oktober 2020  
Tempat : Secara daring

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 26 Oktober 2020  
Ketua MGMP MA Kota Banjarmasin,



Yulianto Budi Prakasa, S.Pd.  
NIP. 196707271995031001



Lampiran 10. Surat Telah Melaksanakan Pengabdian dari MGMP MTs



**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP) MATEMATIKA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANJARMASIN**  
Sekretariat: MTs. Muhammadiyah 1 Banjarmasin Jalan S.Parman No. 221 Banjarmasin

SURAT KETERANGAN

Nomor: 031/MGMP-MAT/MTs/10/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wenni Meliana, S.Pd  
Pangkat/Golongan : Pembina / IVa  
Jabatan : Ketua MGMP Madrasah Tsanawiyah Kota Banjarmasin

menyatakan bahwa Tim Pengabdian Masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika FKIP ULM yang terdiri dari:

No.	Nama	Jabatan dalam Tim
1.	Dr. H. Iskandar Zulkarnain, M.Si	Ketua
2.	Yuni Suryaningsih, S.Pd., M.Pd.	Anggota
3.	Rahmita Noorbaiti, S.Pd., M.Pd.	Anggota
4.	Ahmad Fauzi	Anggota mahasiswa

Telah melaksanakan pengabdian masyarakat pada kegiatan MGMP Madrasah Tsanawiyah Kota Banjarmasin dengan Tema: **“Webinar Workshop Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring Quizizz Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs Kota Banjarmasin”**,

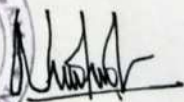
Waktu pelaksanaan : Tanggal 22-24 Oktober 2020  
Tempat : Secara daring

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Banjarmasin, 26 Oktober 2020**

Ketua MGMP MTs Kota Banjarmasin,



  
WENNI MELIANA, S.Pd  
NIP. 19771228 200112 2 003

Lampiran 11. Sertifikat Pengabdian



Lampiran 12. Artikel di Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

**Webinar *Workshop* Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika  
Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs  
dan MA Kota Banjarmasin**

**Iskandar Zulkarnain; Yuni Suryaningsih; Rahmita Noorbaiti; Ahmad Fauzi**

Pend. Matematika FKIP ULM Banjarmasin

hiszulk@ulm.ac.id

**Abstrak:** Pembelajaran matematika berbasis budaya dapat dijadikan media bagi siswa untuk mentransformasikan temuannya ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif terkait alam, yang merupakan perancangan pengalaman belajar sekaligus strategi penciptaan lingkungan belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran guna menyelesaikan permasalahan matematis yang termuat dalam budaya tersebut. Etnomatematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memahami bagaimana matematika diadaptasi dari sebuah budaya. Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan sebuah aplikasi atau situs web bernama *Quizizz*. Aplikasi ini bisa digunakan guru untuk membuat soal matematika berbasis etnomatematika. Apalagi di masa pandemi Covid-19 ini, berdasarkan kebijakan pemerintah di dunia pendidikan yaitu bahwa pelaksanaan program belajar dari rumah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa pembelajaran secara daring. Namun, tidak semua guru mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan platform yang tersedia. Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan evaluasi pembelajaran matematika pada masa pandemi Covid-19 bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA di Kota Banjarmasin..

**Kata Kunci:** bimbingan, etnomatematika, *Quizizz*

**Abstract:** Culture-based mathematics learning can be used as a medium for students to transform their findings into creative forms and principles related to nature, which is the design of learning experiences as well as strategies for creating learning environments that integrate culture as part of the learning process to solve mathematical problems contained in that culture. Ethnomathematics is a science used to understand how mathematics is adapted from a culture. One of the technological innovations that make learning conducive, interactive, interesting, and can help teachers make assessment evaluations of students is to use an application or website called *Quizizz*. This application can be used by teachers to create ethnomathematics-based math problems. Especially during the Covid-19 pandemic, based on government policy in the world of education, namely the implementation of home learning programs by utilizing information and communication technology in the form of online learning. However, not all teachers can carry out online learning evaluations by utilizing the available platforms. Therefore, it is necessary to hold evaluation training for mathematics learning during the Covid-19 pandemic for MTs and MA Mathematics MGMP Participants in Banjarmasin City.

**Keywords:** guidance, ethnomathematic, *Quizizz*

© 2020 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received : ..... Accepted : ..... Published : .....

DOI : .....

**How to cite:** Zulkarnain, I., dkk. (2020). Webinar *Workshop* Penyusunan Soal Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Media Daring *Quizizz* Bagi Guru Peserta MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1-5.

## PENDAHULUAN

Seperti yang diatur dalam pasal 37 Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, matematika adalah pelajaran wajib bagi siswa SD, SMP, dan SMA. Matematika merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting untuk memajukan daya pikir peserta didik. Soal matematika dengan konteks Indonesia bisa diartikan soal matematika yang memuat kebudayaan Indonesia ataupun segala sesuatu yang menggambarkan Indonesia didalam masalahnya. Matematika dan kebudayaan adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari kita. Menurut Ubayanti, Lumbantobing, dan Manurung (Noto, Firmasari, & Fatchurrohman, 2018), matematika adalah bagian dari kebudayaan, karena matematika dan pembelajarannya menjadikan matematika milik seluruh umat manusia, dan karenanya matematika bersifat universal. Dengan demikian, pembelajaran matematika berbasis budaya dapat dijadikan media bagi siswa untuk mentransformasikan temuannya ke dalam bentuk dan prinsip yang kreatif terkait alam, yang merupakan perancangan pengalaman belajar sekaligus strategi penciptaan lingkungan belajar yang mengintegrasikan budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran guna menyelesaikan permasalahan matematis yang termuat dalam budaya tersebut.

Etnomatematika terdiri atas dua kata, etno (etnis/budaya) dan matematika. Itu berarti bahwa etnomatematika

merupakan matematika dalam budaya. Istilah etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio seorang matematikawan Brazil pada tahun 1977. D'Ambrosio (D'Ambrosio & Ubiratan, 1985) menyatakan bahwa,

*“On the other hand, there is a reasonable amount of literature on this by anthropologists. Making a bridge between anthropologists and historians of culture and mathematicians is an important step towards recognizing that different modes of thoughts may lead to different forms of mathematics; this is the field which we may call ethnomathematics”*

Maksudnya bahwa berbagai konsep matematika dapat digali dan ditemukan dalam budaya sehingga dapat memperjelas bahwa matematika dan budaya saling berkaitan, matematika dapat lahir dari budaya, matematika dapat digali dalam budaya sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar matematika yang konkret dan ada di sekitar siswa.

Istilah etno menggambarkan semua hal yang membentuk identitas budaya suatu kelompok, yaitu bahasa, kode, nilai-nilai, jargon, keyakinan, makanan dan pakaian, kebiasaan, dan sifat-sifat fisik. Sedangkan matematika mencakup pandangan yang luas mengenai aritmetika, meng-klasifikasikan, mengurutkan, menyimpulkan, dan modeling. Etnomatematika berfungsi untuk mengekspresikan hubungan antara budaya dan matematika. Dengan demikian, etno-matematika adalah suatu

ilmu yang digunakan untuk memahami bagaimana matematika diadaptasi dari sebuah budaya.

Salah satu inovasi teknologi agar pembelajaran menjadi kondusif, interaktif, menarik serta dapat membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik adalah menggunakan sebuah aplikasi atau situs web bernama *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membuat aktivitas dalam kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Setiawan, Wigati, & Sulistyarningsih, 2019).

Pandemi covid-19 telah melanda banyak negara di dunia, termasuk Indonesia. Akibat pandemi ini, memaksa pemerintah untuk mengambil kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring sesuai dengan Surat Edaran No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Untuk menjawab kebijakan tersebut, kementerian mengeluarkan surat edaran no. 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19. Sejalan dengan surat edaran tersebut, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat massif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Adhe, 2018). Oleh karena itu, penyiapan kemampuan guru

dalam merekayasa pembelajaran daring perlu dilaksanakan.

Sebagai ujung tombak dalam pendidikan, maka sangatlah penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih variatif, inovatif dan konstruktif serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik yang tentunya disesuaikan dengan perkembangan jaman terutama dalam masa pandemi covid-19 ini. Oleh sebab itu, guru harus mempunyai strategi untuk memotivasi dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga diperlukan pembuatan instrument penilaian yang inovatif salah satunya dengan pembuatan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz*.

Adapun target luaran dari pengabdian yang dilaksanakan adalah para guru peserta MGMP dapat membuat media penilaian berbantuan *Quizizz*. Melalui penilaian tersebut diharapkan dapat memberi pengalaman yang berbeda bagi siswa yang mengerjakan soal dan pada akhirnya meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara keseluruhan.

## **METODE**

Mengingat kondisi pandemi Covid-19 dan arahan Kementerian untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ), kegiatan pengabdian dilaksanakan secara virtual melalui media daring yaitu *Zoom Meeting*. Kegiatan dilaksanakan bekerja sama dengan MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin dengan metode *workshop* beruntun. Kegiatan *workshop* dibagi menjadi beberapa hari kegiatan, di mana pada hari pertama diisi dengan penyampaian materi tentang *Quizizz* dan soal-soal berbasis etnomatematika. Selain itu dilakukan juga demonstrasi atau praktik langsung

penggunaan *Quizizz* serta diskusi antara narasumber dengan peserta.

Kegiatan dilanjutkan pada hari berikutnya dengan penugasan kepada para peserta untuk menyusun instrumen penilaian menggunakan *Quizizz* dengan menyesuaikan materi pada kelas yang diampu dan ditambah dengan beberapa ketentuan. Ketentuan-ketentuan tersebut di antaranya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru peserta MGMP terhadap pelatihan yang telah diikuti.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa bimbingan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* untuk guru mata pelajaran matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin Tahun 2020 berjalan dengan baik dan lancar. Pada saat tim menjelaskan materi, terjadi diskusi tanya jawab yang menarik dengan peserta. Peserta begitu antusias bertanya tentang bagaimana penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz*, materi pada pelajaran matematika apa saja yang soal-soalnya dapat dikaitkan dengan etnomatematika yang dapat dijadikan untuk bahan mengembangkan penyusunan soal sehingga diharapkan peserta didik dalam mempelajari matematika juga mempelajari budaya Banjar dengan tujuan agar peserta didik mengenal kebudayaan mereka sendiri.

Selain bertanya tentang bagaimana penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz*, peserta yang sudah pernah menggunakan platform *quizizz* dalam menyusun soal juga berbagi pengalaman kendala-kendala yang dihadapi selama penggunaan *quizizz* dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik serta mengembangkan instrumen penilaian proses pembelajaran yang sesuai dengan

teori-teori dan konsep baru yang didasarkan pada dinamika dan tuntutan zaman khususnya di era revolusi industri 4.0.

Berdasarkan pemaparan pada bagian sebelumnya, tiap peserta diminta membuat instrumen penilaian berbantuan *Quizizz*. Berikut beberapa instrumen yang telah disusun peserta.



Gambar 1. Contoh media *Quizizz* hasil peserta

Gambar 1 merupakan tangkapan layar yang menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun instrumen dengan *Quizizz* yang dilengkapi dengan pembatasan waktu pengerjaan. Dapat dilihat pada gambar batas pengerjaan instrumen terdiri atas batas tanggal dan jam.



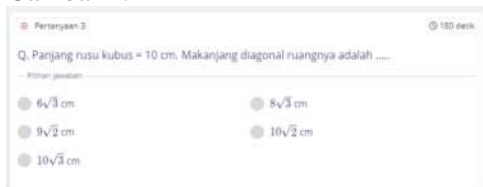
Gambar 2. Contoh soal dalam *Quizizz* yang disusun oleh peserta

Gambar 2 menunjukkan peserta mampu menyusun soal dengan dilengkapi gambar sebagai bagian dari keterangan soal.



Gambar 3. Soal berbasis etnomatematika

Contoh hasil instrumen yang berbasis etnomatematika dapat dilihat pada Gambar 3 dan penggunaan fitur penulisan *equation* untuk menuliskan pilihan jawaban dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pilihan soal memanfaatkan fitur penulisan *equation*

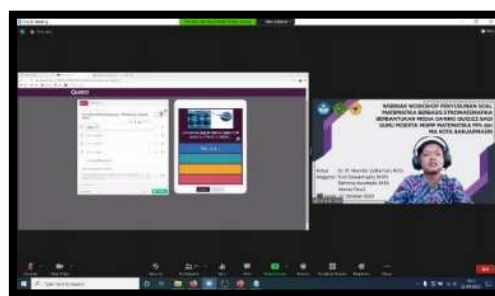
Penggunaan media daring *Quizizz* untuk menyusun instrumen penilaian dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran (Muhammad Dafit Pitoyo et al., 2020). Hal tersebut dikemukakan oleh Syahilah Md & Hajar (2019) bahwa *Gamification* membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memikat, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peningkatan kualitas ini juga diiringi oleh peningkatan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Junior, 2020; Mulyati & Evendi, 2020). Keunggulan *Quizizz* dalam melaksanakan penilaian formatif membuat *Quizizz* menjadi media yang direkomendasikan untuk dikuasai para guru agar siswa juga menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti penilaian (Permana & Permatyawati, 2020; Puspitayani et al., 2020). *Quizizz* juga mengurangi resiko siswa bekerja sama dalam ujian atau mencontek, memiliki tampilan yang menyenangkan, serta menciptakan atmosfer kompetisi di kelas (Amalia, 2020).

Selain beberapa keunggulan di atas, *Quizizz* juga memberikan hasil penilaian yang lebih cepat (Agustina & Rusmana, 2019) serta memiliki fitur analisis butir soal yang dapat digunakan guru untuk menganalisis kemampuan siswa lebih jauh. Bahkan fitur-fitur menarik dalam *Quizizz* seperti *Leaderboard*, *profile*, *points*, *time restriction*, dan *meme*,

mampu menurunkan tingkat kecemasan siswa dalam mengerjakan soal-soal dalam penilaian (M. D. Pitoyo et al., 2019).

Kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik berkat kerjasama dan antusiasme dari peserta workshop yang merupakan guru-guru anggota MGMP Matematika MTs dan MA Kota Banjarmasin. Selain itu pelaksanaan melalui Zoom Meeting juga mempermudah peserta sehingga dapat mengikuti kegiatan dari tempat manapun.



Gambar 6. Penyampaian Materi

Selain dengan Zoom Meeting, lanjutan kegiatan berupa diskusi masih dapat dilaksanakan via Whatsapp Group sehingga peserta memiliki keleluasaan waktu jika masih ada perihal yang perlu ditanyakan.



Gambar 5. Foto bersama narasumber dan peserta *workshop*

Hambatan yang dialami saat pelaksanaan adalah tidak semua peserta memiliki akses jaringan internet yang lancar dan stabil, sehingga kendala untuk dapat mengikuti materi dan diskusi secara utuh tidak dapat dielakkan.

## SIMPULAN

*Workshop* penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *quizizz* untuk guru mata pelajaran matematika MA dan MTs Kota Banjarmasin secara sinkronus sangat mendukung peningkatan kemampuan guru dalam rangka meningkatkan keterampilan penyusunan instrumen penilaian yang inovatif salah satunya dengan penyusunan soal matematika berbasis etnomatematika berbantuan media daring *Quizizz* agar dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari Matematika dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi peserta didik khususnya di era revolusi industri 4.0.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhe, K. R. (2018). Model Pembelajaran Daring Matakuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of early childhood care & education*, 1(1), 26-31.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Amalia, D. F. (2020). *Quizizz* Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v7i1.2638>
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for Learning With Mobile Apps: Exploring the Potential of *Quizizz* in the Educational Context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366–33371.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Permana, P., & Permatawati, I. (2020). Using *Quizizz* as a Formative Assessment Tool in German Classrooms. 424(Icollite 2019), 155–159. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.073>
- Pitoyo, M. D., Sumardi, S., & Asib, A. (2019). Gamification based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in *Quizizz* Platform. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 6(3), 456–471. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/626>
- Pitoyo, Muhammad Dafit, Sumardi, S., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of *Quizizz* on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188>
- Puspitayani, D. M. A., Putra, I. N. A. J., & Santosa, M. H. (2020). Developing Online Formative Assessment Using *Quizizz* for Assessing Reading Competency of the Tenth Grade Students in Buleleng. *Jurnal Ilmiah*



- Pendidikan Dan Pembelajaran*,  
4(April), 36–47.
- Syahilah Md, S., & Hajar, S. (2019).  
Gamification in T&L of  
mathematics: Teacher's  
willingness in using *Quizizz* as an  
additional assessment tool. *AIP  
Conference Proceedings*, 2184(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1063/1.5136373>
- D'Ambrosio, & Ubiratan. (1985).  
*Ethnomathematics and Its Place in  
the History and Pedagogy of  
Mathematics*. Dipetik September  
26, 2019, dari  
<http://www.math.utp.edu/Faculty/pmdelgado2/Math1319/History/DAMBrosio.pdf>
- Noto, M. S., Firmasari, S., &  
Fatchurrohman, M. (2018).  
Etnomatematika pada Sumur  
Purbakala Desa Kaliwadas Cirebon  
dan Kaitannya dengan  
Pembelajaran Matematika di  
Sekolah. *Jurnal Riset Pendidikan  
Matematika* , 2.
- Setiawan, A., Wigati, S., &  
Sulistyaningsih, D. (2019).  
Implementasi Media Game  
Edukasi *Quizizz* Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar  
Matematika Materi Sistem  
Persamaan Linear Tiga Variabel  
Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15  
Semarang Tahun Pelajaran  
2019/2020. *Seminar Nasional  
Edusainstek FMIPA UNIMUS  
2019*, 167-173.