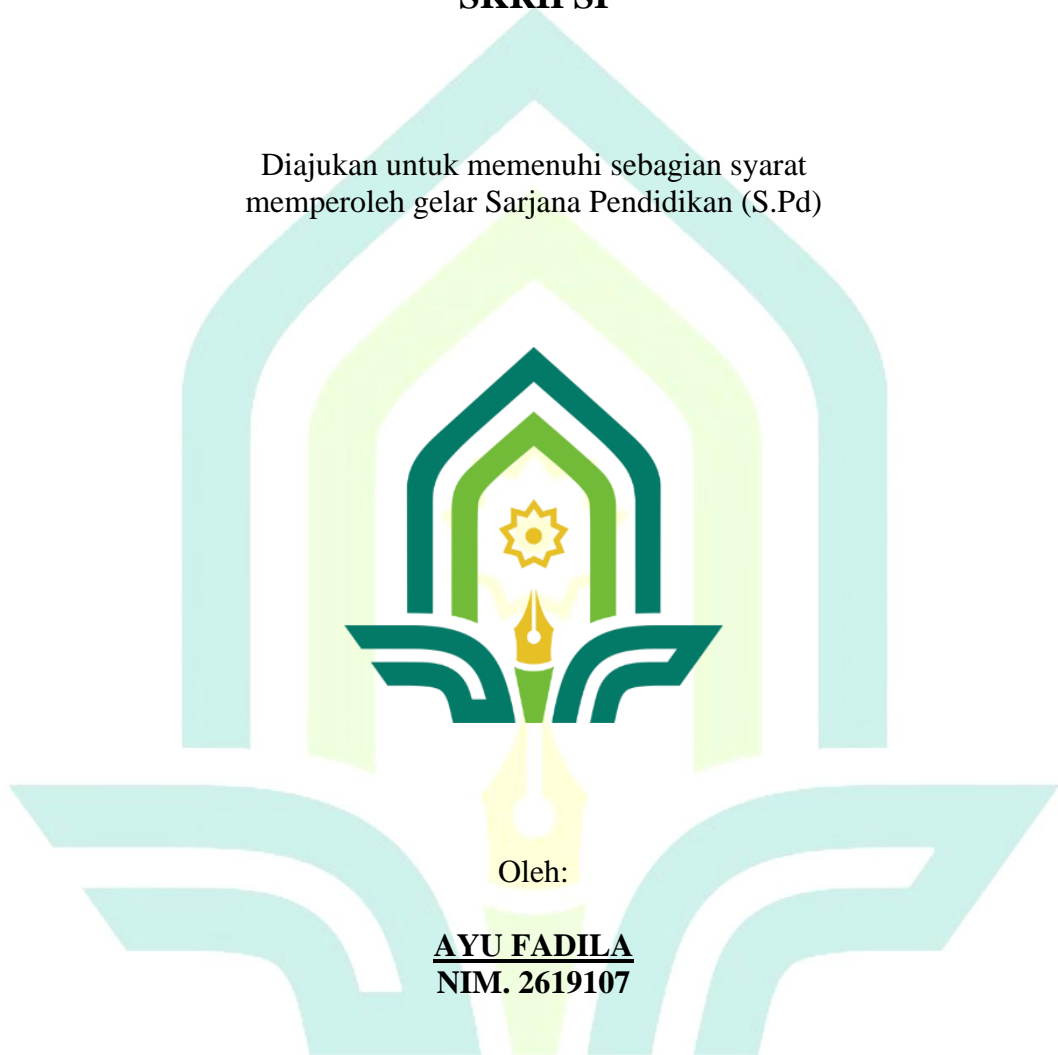


**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI *QUIZIZZ PAPER MODE*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IX SMP NEGERI 1 KARANGDADAP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

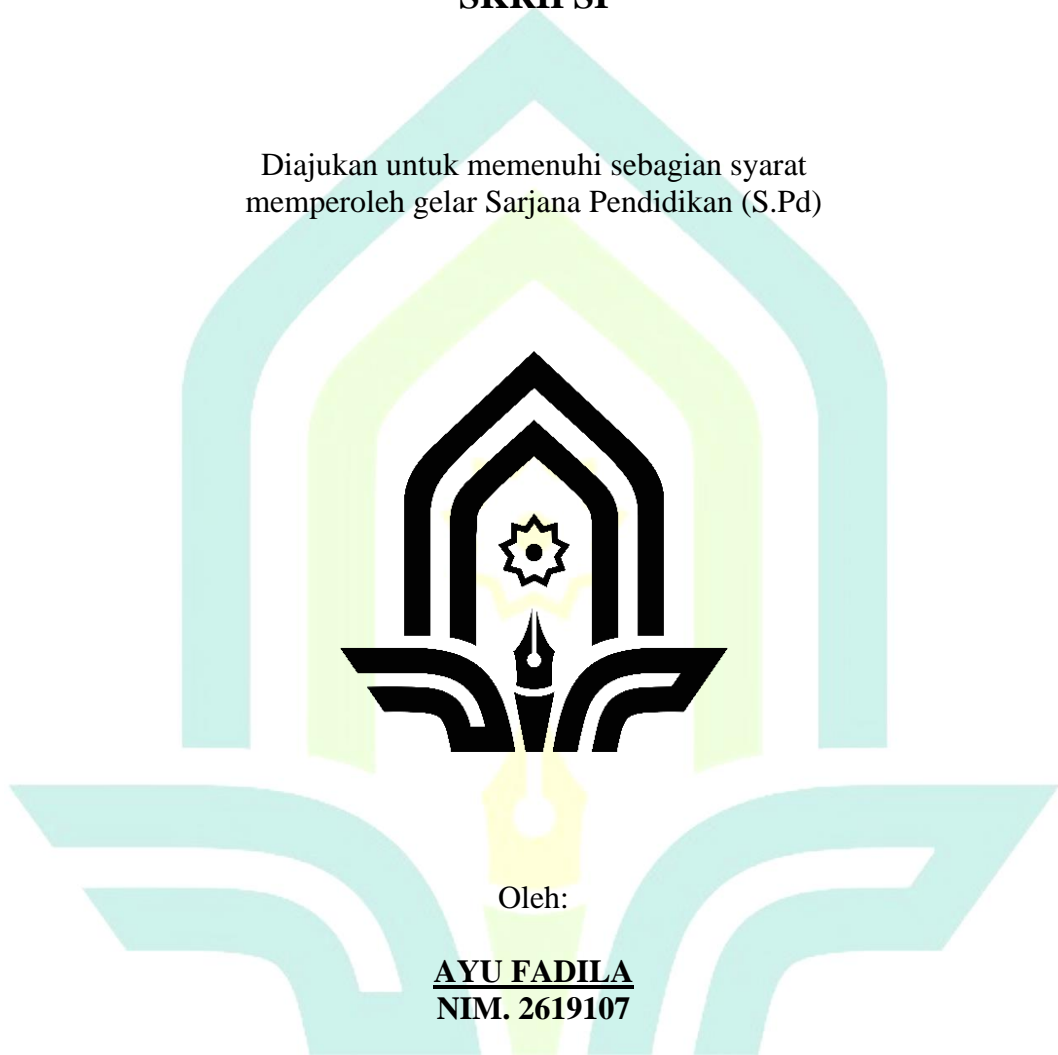
AYU FADILA
NIM. 2619107

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI *QUIZIZZ PAPER MODE*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IX SMP NEGERI 1 KARANGDADAP**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

AYU FADILA
NIM. 2619107

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Fadila

NIM : 2619107

Judul Skripsi : Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi
Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa
Kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap

menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 31 Oktober 2023

Yang Menyatakan



Ayu Fadila
NIM. 2619107

Juwita Rini, M.Pd.

Jl. Mandurejo Gg. Nakula No. 77, RT 01/RW 01
Desa Kulu Kecamatan Karanganyar
Kabupaten Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Ayu Fadila

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman
Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi saudara:

Nama : AYU FADILA
NIM : 2619107
Jurusan : TADRIS MATEMATIKA
Judul : EKPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI *QUIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1
KARANGDADAP

Dengan ini mohon agar Skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 31 Oktober 2023
Pembimbing,



Juwita Rini, M.Pd.
NIP. 19910301 201503 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan
Website: ftik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara :

Nama : AYU FADILA
NIM : 2619107
Program Studi : TADRIS MATEMATIKA
Judul Skripsi : EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI *QUIZZ*
PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IX SMP NEGERI
1 KARANGDADAP

Telah diujikan pada hari senin tanggal 27 November 2023 dan dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19840710 202321 2 033

Penguji II

Abdul Majid, M.Kom.
NIP. 19831112 201903 1 002

Pekalongan, 05 Desember 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. atas segala karunia-Nya dan sholawat yang senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta seluruh keluarga dan sahabatnya, skripsi ini dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Dwiyanto dan Ibu Tusminah yang telah mendidik, merawat, menjaga, membimbing, melindungi, menjadi penyemangat, dan senantiasa mendoakan serta memberikan dukungan secara moril maupun materil dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
2. Khoirul Lisa selaku saudari kembar penulis dan Salman Alfaiz selaku adik penulis yang telah memberi semangat dan selalu menghibur, serta seluruh keluarga besar
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan, dan senantiasa memberikan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir ini.
4. Segenap dosen UIN. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, khususnya dosen wali Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd.
5. Segenap keluarga SMP Negeri 1 Karangdadap yang senantiasa memberikan kemudahan, semangat, dan membimbing penulis selama proses penelitian lapangan.
6. Teman-teman sejawat prodi Tadris Matematika angkatan 2019 yang telah berjuang bersama-sama serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
beserta kesulitan ada kemudahan" (Q.S. Al-Insyirah ayat 5-6)



ABSTRAK

Fadila, Ayu. 2023. Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap. Skripsi Program Studi Tadris Matematika. Pekalongan: UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar Matematika.

Salah satu pemicu menurunnya hasil belajar matematika yaitu pemakaian media pembelajaran yang masih konvensional. Dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu merubah tidak menariknya matematika menjadi begitu menyenangkannya matematika, contohnya dengan menerapkan *game* edukasi. *Quizizz* adalah aplikasi sekaligus *web* yang bisa difungsikan sebagai *game* edukasi untuk membantu guru menyampaikan materi ajar. Ada banyak fitur pada *Quizizz* yang belum banyak diketahui, salah satunya yaitu fitur *Paper Mode*. *Quizizz Paper Mode* adalah fitur *Quizizz* yang dapat dilakukan secara *offline*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu 1) bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*?, 2) bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*? dan 3) apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*?. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan. Sedangkan kegunaan penelitian ini adalah sebagai acuan bagi guru matematika maupun pihak lain yang berkepentingan dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang dipilih untuk penelitian ini yaitu *quasi eksperimental* dengan menerapkan *posttest-only control design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah *independent sample t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, hasil belajar matematika kelas IX E dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 81,67 dan berada pada kategori tinggi. *Kedua*, hasil belajar matematika kelas IX D tanpa menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,83 dan berada pada kategori rendah. Ketiga, terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*. Dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,246 > 2,002$.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Alhamdulillah Rabbal 'Alamin, segala puji bagi Allah SWT. atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga dan para sahabatnya serta orang-orang muslim yang selalu berada dalam jalan-Nya.

Skripsi dengan judul **“Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap”** merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, baik berupa bimbingan maupun dorongan motivasi yang bersifat membangun. Ucapan terimakasih dikhususkan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Heni Lilia Dewi, M. Pd. selaku Sekretaris Jurusan Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M. Pd. selaku dosen wali yang senantiasa memberikan nasehat dan bimbingannya selama ini.
6. Ibu Juwita Rini, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya dan senantiasa memberikan bimbingan, arahan serta saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap dosen dan staff UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan dan membantu dalam penyelesaian masa studi.
8. Ibu Sri Widayati, S. Pd., M. Si. selaku kepala SMP Negeri 1 Karangdadap yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Segenap keluarga SMP Negeri 1 Karangdadap yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada semua pihak yang ikut andil membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas semua bantuan tersebut penulis tidak mampu membalasnya, kecuali hanya ucapan terimakasih serta iringan doa, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah-Nya atas kebaikan dan bantuan berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

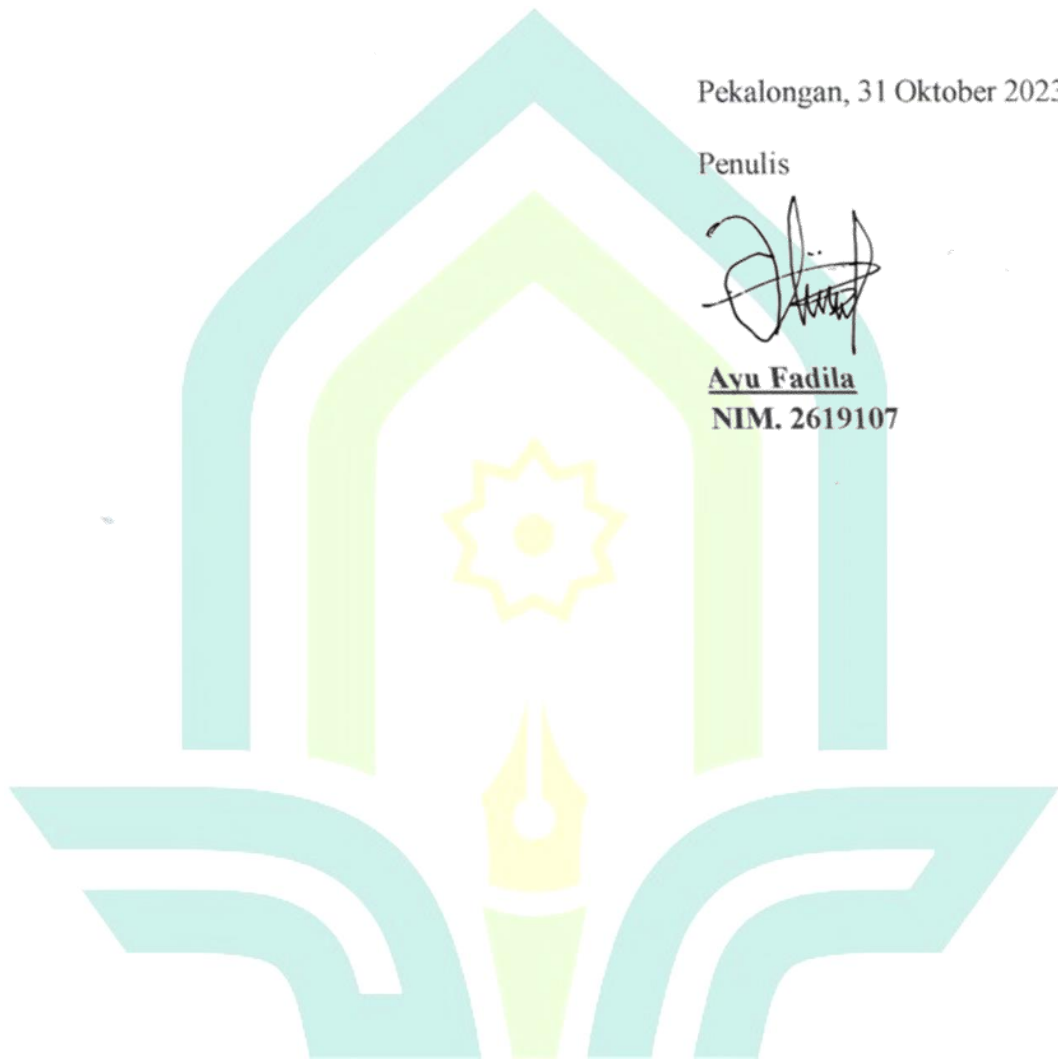
Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat menjadi sumbangsih keilmuan dan pendidikan Indonesia serta bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca. Aamiin.

Pekalongan, 31 Oktober 2023

Penulis



Ayu Fadila
NIM. 2619107



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	iiiv
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian	9
E. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Hasil Belajar Matematika	11
a. Pengertian Hasil Belajar Matematika	11
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
2. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	19
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	20

3. Media Game Edukasi Quizizz Paper Mode.....	21
a. Pengertian Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz Paper Mode</i>	21
b. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz Paper Mode</i>	23
c. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz Paper Mode</i>	26
4. Persamaan Kuadrat	27
a. Definisi Persamaan Kuadrat.....	27
b. Menentukan Akar-Akar Persamaan Kuadrat	28
c. Jenis-Jenis Persamaan Kuadrat	32
d. Jumlah dan Hasil Kali Akar-Akar Persamaan Kuadrat	32
B. Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Variabel Penelitian	39
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	40
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	42
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Data Hasil Penelitian	47
B. Analisis Data	52
C. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP.....	11
A. Simpulan.....	11
B. Saran	12

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Rancangan Penelitian	38
Tabel 3.2	Populasi Siswa Kelas IX SMP N 1 Karangdadap	41
Tabel 4.1	Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan Sekolah	49
Tabel 4.2	Data Siswa SMP N 1 Karangdadap.....	49
Tabel 4.3	Data Sarana dan Prasarana SMP N 1 Karangdadap.....	50
Tabel 4.4	Data Awal Nilai Ulangan Harian Kelas IX E dan Kelas IX D....	51
Tabel 4.5	Data Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba dengan SPSS	53
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba dengan SPSS	54
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data Awal dengan SPSS	55
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas Data Awal dengan SPSS.....	56
Tabel 4.10	Analisis Uji Keseimbangan dengan SPSS.....	57
Tabel 4.11	Statistik Deskriptif Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4.12	Tabel Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4.13	Statistik Deskriptif Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4.14	Tabel Distributif Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	61
Tabel 4.15	Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> dengan SPSS.....	62
Tabel 4.16	Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> dengan SPSS	63
Tabel 4.17	Analisis Uji-t Sampel Independen Nilai <i>Posttest</i> dengan SPSS..	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pilihan Fitur <i>Quizizz Paper Mode</i>	25
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	36



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran 3 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 4 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 5 Nilai Ulangan Harian Kelas IX E dan Kelas IX D
- Lampiran 6 Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
- Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Tes
- Lampiran 10 Soal Instrumen Tes Materi Persamaan Kuadrat
- Lampiran 11 Kunci Jawaban Instrumen Tes
- Lampiran 12 Presentasi Pada Quizizz
- Lampiran 13 Lembar Validitas Butir Tes
- Lampiran 14 Lembar Jawaban *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 15 Lembar Jawaban *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 16 Perhitungan Uji Validitas Butir Tes dengan SPSS
- Lampiran 17 Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Tes dengan SPSS
- Lampiran 18 Perhitungan Uji Normalitas Data Awal dengan SPSS
- Lampiran 19 Perhitungan Uji Homogenitas Data Awal dengan SPSS
- Lampiran 20 Perhitungan Uji Keseimbangan Data Awal dengan SPSS
- Lampiran 21 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 22 Analisis Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 23 Perhitungan Uji Normalitas Nilai *Posttest* dengan SPSS
- Lampiran 24 Perhitungan Uji Homogenitas Nilai *Posttest* dengan SPSS
- Lampiran 25 Perhitungan Uji-t Nilai *Posttest* dengan SPSS
- Lampiran 26 Tabel Distribusi Nilai r_{tabel}
- Lampiran 27 Tabel Distribusi Nilai t_{tabel}
- Lampiran 28 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 29 Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan dalam setiap kehidupan manusia. Adanya pendidikan mampu menjadi solusi untuk mengatasi tantangan kehidupan manusia seiring berkembangnya zaman. Pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam upaya membangun dan mengembangkan kualitas manusia khususnya manusia Indonesia agar menjadi negara yang lebih unggul dan maju. Untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, diperlukan adanya pendidikan yang bermutu.¹ Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan yang ada dalam diri seseorang dapat tumbuh dan berkembang melalui proses pembelajaran.² Mutu pendidikan juga dapat ditingkatkan dengan mengikuti arus perkembangan teknologi sehingga tercipta suasana baru dalam pembelajaran yang memadukan antara teknologi dan pendidikan.³

Perkembangan teknologi di era digitalisasi telah merambah dalam dunia pendidikan. Hal ini menjadi peluang untuk meningkatkan mutu pendidikan

¹ Elis Warti, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur" (*Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP GARUT*, No. 2, Mei, V, 2016), hlm. 177-178.

² Munjaidah, Jimmy Lolowang, dan Farly Tumimomor, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dalam Hukum Newton Tentang Gerak" (*Manado: Jurnal Pendidikan Fisika Charm Sains*, No. 3, Oktober, II, 2021), hlm. 157.

³ Afifa Dwi Handayani, Hermansyah, dan Dwi Susanti, "Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa" (*Mathematic Education and Application Journal*, No. 1, Juli, IV, 2022), hlm. 1.

dengan memanfaatkan fasilitas media berbasis IT sebagai penunjang proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu bentuk revolusioner terhadap dunia pendidikan. Penggunaan *smartphone* dan internet sebagai media maupun alat bantu dalam proses pengajaran menjadi salah satu bentuk pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan.⁴

Adanya teknologi dalam lingkup pendidikan menjadi tantangan bagi pengajar untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu mengajar sehingga kegiatan pengajaran akan terasa lebih menyenangkan. Diperlukan sebuah media berbasis digital yang menjadikan siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar.⁵ Pembaruan pembelajaran dengan menggunakan media yang menyenangkan menjadi langkah untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berpengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar.⁶

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat membantu peran guru ketika menjelaskan materi pelajaran. Pada dasarnya konsep media pembelajaran adalah media yang khusus dibuat untuk pembelajaran, termasuk untuk pembelajaran matematika.⁷ Matematika menjadi mata pelajaran yang

⁴ Afifa Dwi Handayani, Hermansyah, dan Dwi Susanti, "Pengaruh Aplikasi ... hlm. 2.

⁵ Kusuma Putri Endah Nugrahani, Paramitta Purbosari, dan Sularmi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media *Quizizz*" (*Educatif: Journal of Education Research*, No. 3, IV, 2022), hlm. 73.

⁶ Vera Nur Aini, "Pengaruh *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII di MTs N 1 Kota Surabaya" (*Jurnal Pendidikan Indonesia (Teori, Penelitian dan Inovasi)*, No. 2, November, I, 2021), hlm. 13.

⁷ Marsya Dara Azzahra dan Puri Pramudiani, "Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar" (*Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 3, Agustus-November, VI, 2022), hlm. 3203-3204.

bersifat wajib karena akan selalu ada di setiap tingkatan pendidikan. Matematika merupakan ilmu yang mempunyai banyak peranan dan tidak bisa terlepas dengan perkembangan teknologi. Walaupun matematika penting untuk dipelajari, namun nyatanya masih terdapat beberapa siswa yang merasa sukar memahami pelajaran matematika.⁸

Kurang menariknya media pembelajaran menjadi salah satu persoalan dalam pembelajaran matematika. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan pada saat ini seharusnya bisa memunculkan sebuah inovasi media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami sebuah materi terutama matematika.⁹ Dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu merubah tidak menariknya matematika menjadi begitu menyenangkan belajar matematika, contohnya dengan menerapkan media *game* edukasi.¹⁰

Game merupakan segala sesuatu yang menimbulkan interaksi antar pemainnya dengan mengikuti beberapa peraturan untuk mencapai sebuah tujuan.¹¹ Pesatnya perkembangan teknologi menjadi penyebab munculnya

⁸ Khusnul Mawaddah dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai" (*Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*, No. 1, Juni, III, 2022), hlm. 11.

⁹ Yogiek Indra Kurniawan dan Muhammad Fikri Rivaldi, "*Game* Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar" (*JAMIKA: Jurnal Manajemen Informatika*, No. 1, April, XI, 2021), hlm. 48.

¹⁰ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara" (*GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 1, Mei, III, 2020), hlm. 65.

¹¹ Unik Hanifah Salsabila dkk., "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" (Jambi: *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, No. 2, Desember, IV, 2020), hlm. 164.

berbagai jenis *game*. Selain dibuat hanya sebagai penimbul kesenangan bagi pemainnya, ternyata *game* juga dapat diaplikasikan dalam lingkup pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran. *Game* edukasi menjadi sebuah langkah baru dalam dunia pendidikan agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media *game* edukasi membuat siswa dapat belajar sekaligus bermain.¹² Ada banyak *game* berbasis aplikasi android yang bisa dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran. Salah satu bentuk *game* edukasi yang bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran dan dapat dioperasikan dengan mudah melalui *web browser* adalah *Quizizz*.¹³

Quizizz adalah aplikasi sekaligus *web* yang bisa difungsikan sebagai sebuah *game* edukasi interaktif untuk membantu guru menyampaikan materi ajar maupun melakukan evaluasi hasil belajar.¹⁴ Mulanya *Quizizz* hanya berfungsi sebagai permainan bagi anak-anak yang menggemari tantangan. Akan tetapi saat ini *Quizizz* diubah perannya sebagai media pembelajaran oleh beberapa pendidik.¹⁵ *Quizizz* dapat menjadikan soal-soal matematika lebih

¹² Yogiek Indra Kurniawan dan Muhammad Fikri Rivaldi, “*Game* Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar” (*JAMIKA: Jurnal Manajemen Informatika*, No. 1, April, XI, 2021), hlm. 48.

¹³ Afifa Dwi Handayani, Hermansyah, dan Dwi Susanti, “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa” (*Mathematic Education and Application Journal*, No. 1, Juli, IV, 2022), hlm. 3.

¹⁴ Muhammad Rafi Fajar Rizky, Nafida Hetty Marhaeni, dan Veronica Anita Budiningsih, “Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan *Game* Edukasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika” (*Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, No. 2, September, XIII, 2022), hlm. 147.

¹⁵ Rica Wijayanti, dkk, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa”, (*Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 05 No. 01 2021), hlm. 349.

menyenangkan untuk dikerjakan. Dengan demikian, semua siswa dapat lebih aktif dalam berpartisipasi untuk bersaing mengerjakan soal.¹⁶

Quizizz membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas yang interaktif. Ada banyak fitur dan karakteristik pada *Quizizz* yang belum banyak diketahui dan dimanfaatkan pengajar untuk media pembelajaran seperti fitur presentasi yang dilengkapi avatar, tema, meme, dan gambar.¹⁷ Selain itu, ada satu fitur terbaru dari *Quizizz* yang dapat dilakukan secara *offline*, yaitu fitur *paper mode* atau mode kertas. *Quizizz paper mode* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *offline*, yakni siswa dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru dengan mengangkat kartu QR yang telah dibagikan dan guru akan memindai jawaban siswa dengan akun *Quizizz* di *smartphone*. Cukup guru saja yang menggunakan *smartphone* sebagai alat *scanner* serta laptop dan proyektor sebagai media tayang sehingga para siswa bisa membaca soalnya dan memilih jawaban yang tepat. Pilihan jawaban dari para siswa ditunjukkan melalui posisi kartu QR yang mereka pegang. Untuk penentuan jawaban, siswa hanya perlu memutar posisi kartu QR.¹⁸

Pembelajaran matematika dengan mengaplikasikan *Quizizz paper mode* dapat menumbuhkan tantangan tersendiri bagi para siswa. Pemberian soal

¹⁶ Kusuma Putri Endah Nugrahani, dkk, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media *Quizizz*", (*Educatif: Journal of Education Research*, No. 3, IV, 2022), hlm. 73.

¹⁷ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara" (*GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 1, Mei, III, 2020), hlm. 65.

¹⁸ Suharni, "Inovasi *Quizizz* Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kartu QR yang Interaktif dan Menarik", <https://sulteng.kemenag.go.id/artikel/detail/inovasi-quizizz-evaluasi-pembelajaran-berbasis-kartu-qr-yang-interaktif-dan-menarik> (Diakses tanggal 5 Juli 2023).

matematika dengan media *game* edukasi *Quizizz* dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat, karena pada *Quizizz* siswa harus mampu menjawab soal dengan benar dan tepat agar bisa mendapatkan peringkat teratas. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.¹⁹ Penelitian terdahulu dalam jurnal karya Sri Mulyati dan Haniv Evendi, menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika mengalami peningkatan sebesar 78% pada pembelajaran yang menerapkan *game* edukasi *Quizizz*.²⁰ Selanjutnya Kusuma Putri Endah Nugrahani, dkk mengatakan bahwa indikator pencapaian hasil belajar siswa dapat meningkat sebesar 80% karena penggunaan media *Quizizz*.²¹

Berdasarkan observasi awal yaitu dengan mewawancarai guru pengampu matematika kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap, diperoleh hasil bahwa ternyata masih cukup banyak siswa yang kesulitan menyelesaikan soal matematika. Dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang menyatakan bahwa ulangan harian mereka belum tuntas sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa tersebut. Bahkan ketika sedang latihan soal pun ada beberapa siswa yang kebingungan untuk menyelesaikannya. Salah satu pemicu menurunnya hasil belajar matematika yaitu dikarenakan pemakaian

¹⁹ Suvriadi Panggabean dan Tua Halomoan Harahap, “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika”, (*MES: Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 6 No. 1 2020), hlm. 79.

²⁰ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara” (*GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 1, Mei, III, 2020), hlm. 65.

²¹ Kusuma Putri Endah Nugrahani, Paramita Purbosari, dan Sularmi, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media *Quizizz*”, (*Educatif: Journal of Education Research*, No. 3, IV, 2022), hlm. 72.

media pembelajaran yang masih konvensional berupa papan tulis, buku ajar, dan LKS saja. Penyampaian materi melalui metode ceramah dan pemberian lembar kinerja siswa secara tertulis dianggap kurang efektif. Media pembelajaran yang masih konvensional ini menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena beranggapan bahwa belajar matematika itu monoton dan cukup membosankan.²²

Media *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan pada SMP Negeri 1 Karangdadap belum tersedia laboratorium komputer, namun sudah terdapat fasilitas lainnya seperti proyektor dan jaringan internet. Selain itu, keterbatasan *device* siswa juga menjadi pertimbangan dipilihnya *Quizizz Paper Mode*. Media *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* dapat menjadi solusi sekaligus inovasi pembaharuan media pembelajaran tanpa mengharuskan siswa menggunakan *smartphone*.

Adanya beraneka ragam kajian mengenai *game* edukasi *Quizizz* memberi gambaran bahwa *Quizizz* dapat dimanfaatkan untuk media *game* edukasi. Melalui adanya *Quizizz Paper Mode* dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dengan tetap memperhatikan kondisi siswa dan tidak menghilangkan esensi materi ajar yang akan diberikan oleh guru. Melihat uraian permasalahan di atas, maka penulis merasa perlu untuk diadakan penelitian dengan judul “Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap”.

²² Guru Matematika Kelas IX SMP N 1 Karangdadap, Wawancara Pribadi, 12 Agustus 2023.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*.
2. Untuk menganalisis hasil belajar matematika siswa kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*.

3. Untuk menganalisis ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode*.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat berguna baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan penelitian dari segi teoritis
 - a. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna dalam penggunaan media pembelajaran matematika melalui *game* edukasi seperti *Quizizz Paper Mode*.
 - b. Penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian yang relevan berikutnya.
2. Kegunaan penelitian dari segi praktis
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi mengenai pemanfaatan media *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran matematika baik bagi peneliti maupun guru matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi penambah wawasan bagi pembacanya serta sebagai persyaratan bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat agar diperoleh pembahasan yang konsisten dan sistematis. Adapun secara rinci sistematika penulisan skripsi ini yaitu:

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, yang berisi deskripsi teori yang mencakup tiga teori yaitu *pertama* hasil belajar matematika (pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi), *kedua* media pembelajaran (pengertian, jenis-jenis, dan manfaat), *ketiga* media *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* (pengertian, langkah penggunaan, kelebihan dan kekurangan). Selain itu, pada BAB II juga berisi penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, yang terdiri dari 1) jenis dan pendekatan penelitian, 2) tempat dan waktu penelitian, 3) variabel penelitian, 4) populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, 5) teknik pengumpulan data dan uji instrumen, serta 6) teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini meliputi data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan.

BAB V Penutup, bagian ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah dilakukan penelitian mengenai “Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap” pada materi persamaan kuadrat adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar matematika siswa kelas IX E yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* menunjukkan rata-rata *posttest* sebesar 81,67 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65, serta persentase terbesar nilai *posttest* berada pada kategori tinggi yaitu 33,3%.
2. Hasil belajar matematika siswa kelas IX D yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* menunjukkan rata-rata *posttest* sebesar 75,83 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 50, serta persentase terbesar nilai *posttest* berada pada kategori rendah yaitu 36,7%.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* yaitu kelas IX E dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *Quizizz Paper Mode* yaitu IX D. Dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,246 > 2,002$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui pula nilai sig. (2-tailed) pada analisis *t-test* sebesar 0,029. Artinya nilai sig. $0,029 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selain itu, perolehan rata-rata nilai *posttest* kelas IX E sebagai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas IX D sebagai kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah khususnya kepala sekolah diharapkan dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dan melengkapi sarana prasarana pembelajaran agar guru dapat memanfaatkan adanya teknologi sebagai media pembelajaran secara maksimal.
2. Bagi guru disarankan untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, salah satunya memanfaatkan adanya media pembelajaran *game* edukasi seperti *Quizizz* dan fitur-fitur terbaru *Quizizz* misalnya fitur *Paper Mode*.
3. Bagi siswa hendaknya lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran sehingga menemukan pengalaman belajar yang baru dan mampu meningkatkan kemampuan siswa.
4. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti variabel yang relevan, diharapkan untuk tidak menggunakan materi pelajaran yang sama agar menjadi studi perbandingan guna meningkatkan mutu pendidikan. Peneliti yang akan menggunakan *Quizizz Paper Mode* diharapkan agar mempersiapkan penelitian dengan matang dan harus siap dengan segala kendala teknik yang mungkin terjadi di lapangan.

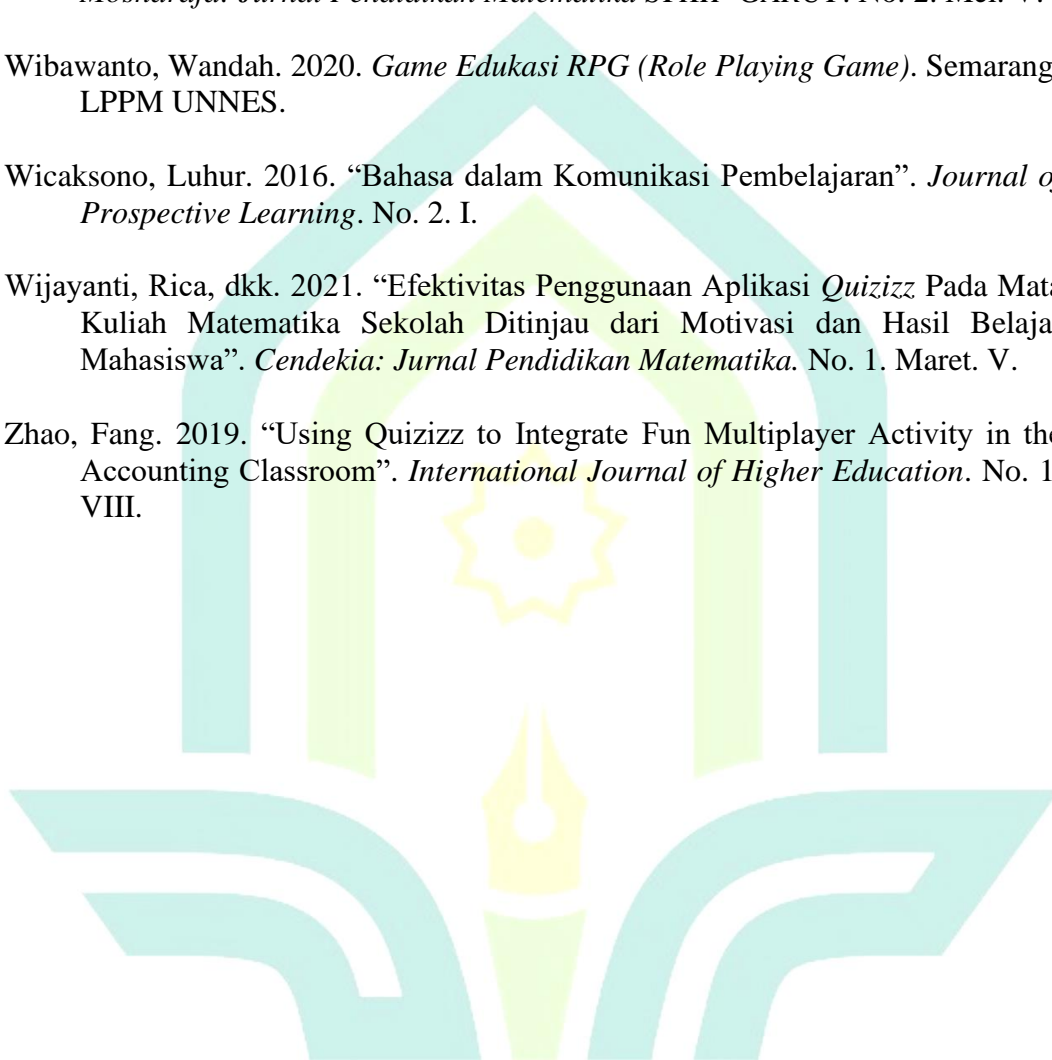
DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Vera Nur. 2021. "Pengaruh Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sains Kelas VIII di MTs N 1 Kota Surabaya". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. No. 2. November. I.
- Alfiani, Yunia Mustika. 2022. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Aplikasi Quizizz Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Kecamatan Telanai Pura Kota Jambi". *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Jambi: UIN Sultan Thaha Saifuddin.
- Azzahra, Marsya Dara dan Puri Pramudiani. 2022. "Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. No. 3. Agustus-November. VI.
- Citra, Cahyani Amildah dan Brilliant Rosy. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. No. 2. VIII.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deviana, Tyas dan Nawang Sulistyani. 2021. "Implementasi Kuis Interaktif Berbasis HOTS Berorientasi Kearifan Lokal Daerah Melalui Aplikasi Quizizz di Sekolah Dasar". *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. No. 1. November. X.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faini, Neva Kurnia, dkk. 2021. "Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi Quizizz Untuk Menumbuhkan Nilai Kejujuran Siswa Pada Pembelajaran Daring". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. No. 2. IV.
- Fariyah, Umi. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Fauhah, Homroul dan Brilliant Rosy. 2021. "Analisis Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. No. 2. IX.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah, Ali dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Handayani, Afifa Dwi, dkk. 2022. "Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa". *Mathematic Education and Application Journal*. No. 1. Juli. IV.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Kristanto, Bagas Prima dan Tri Nova Hasti Yunianta. 2021. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz dengan Soal PISA Konten *Quantity*". *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*. No. 2. Agustus. XI.
- Kurniawan, Yogiek Indra dan Muhammad Fikri Rivaldi. 2021. "*Game* Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". *JAMIKA: Jurnal Manajemen Informatika*. No. 1. April. XI.
- Kusrini, dkk. 2021. *Materi Pokok Strategi Pembelajaran Matematika*. Cet. 5. Ed. 2. Banten: Universitas Terbuka.
- Lolowang, Munjaidah, Jimmy dan Farly Tumimomor. 2021. "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dalam Hukum Newton Tentang Gerak". Manado: *Jurnal Pendidikan Fisika Charm Sains*. No. 3. Oktober. II.
- Mawaddah, Khusnul, dkk. 2022. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai". *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*. No. 1. Juni. III.
- Mulyati, Sri dan Haniv Evendi. 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara". *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. No. 1. Mei. III.
- Nasution, Wahyudin Nur. 2018. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI*. Medan: Perdana Publishing.
- Nugrahani, Kusuma Putri Endah, dkk. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Quizizz". *Educatif: Journal of Education Research*. No. 3. IV.
- Ovan. 2022. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Kencana.
- Panggabean, Suvriadi dan Tua Halomoan Harahap. 2020. "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika". *MES: Journal of Mathematics Education and Science*. No. 1. Oktober. VI.
- Guru Matematika Kelas IX SMP Negeri 1 Karangdadap. 2023. *Wawancara Pribadi*. 12 Agustus.

- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antarsari Press.
- Rizky, Muhammad Rafi Fajar, dkk. 2022. "Analisis Respon Siswa terhadap Penggunaan *Game* Edukasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika". *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. No. 2. September. XIII.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran ditengah Pandemi Pada Siswa SMA". Jambi: *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*. No. 2. Desember. IV.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, Cet. Ke-6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugilar dan Dadang Juandi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*, Edisi Ke-1. Cet. Ke-2. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi Ke-3. Cet. Ke-1. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Cet. XII. Bandung: Alfabeta.
- Suharni. "Inovasi *Quizizz* Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kartu QR yang Interaktif dan Menarik". <https://sulteng.kemenag.go.id/artikel/detail/inovasi-quizizz-evaluasi-pembelajaran-berbasis-kartu-qr-yang-interaktif-dan-menarik>. Diakses tanggal 5 Juli 2023.
- Suhartatik, Tony. 2020. *Best Practice: Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.

- Susanto, Heri dan Helmi Akmal. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Warti, Elis. 2016. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur". *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP GARUT*. No. 2. Mei. V.
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Wicaksono, Luhur. 2016. "Bahasa dalam Komunikasi Pembelajaran". *Journal of Prospective Learning*. No. 2. I.
- Wijayanti, Rica, dkk. 2021. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata Kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa". *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. No. 1. Maret. V.
- Zhao, Fang. 2019. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom". *International Journal of Higher Education*. No. 1. VIII.



Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

Nama : Ayu Fadila
NIM : 2619107
Fakultas/ Jurusan : FTIK/ Tadris Matematika
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 13 November 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat : Ds. Kebonsari, Kec. Karangdadap, Kab. Pekalongan.
Email : ayufadila@mhs.uingusdur.ac.id
Pendidikan Formal :
1. SD/MI : SD Negeri 02 Kebonsari
2. SMP/MTs : SMP Islam Pegandon
3. SMA/MA : MAN Kabupaten Pekalongan
4. S-1 : Program Studi Tadris Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

