

PEMANFAATAN MEDIA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nindy Amelya¹, Ryan Yulianto², Salisus Agustin Zainur Rohmah³, Sandy Eko Prasetyo⁴

¹²³⁴Pendidikan Matematika, FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
Jl. Panglima Polim No. 46 Bojonegoro
¹e-mail: nindyamelya10@gmail.com

(Diterima : 3 Mei 2024 , direvisi : 16 Mei 2024 , disetujui: 30 Mei 2024)

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi serta ilmu pengetahuan telah mencapai kemajuan yang signifikan dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang bisa dilakukan dalam dunia Pendidikan yaitu pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital. *Quizizz* termasuk salah satu contoh aplikasi pembelajaran digital yang bisa dimanfaatkan secara efektif. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan kajian literatur terkait pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika di SD, SMP maupun SMA. Metode *Systematic Literature Review* (SLR) ialah metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini. Proses pengumpulan data meliputi review beberapa jurnal terkait aplikasi *Quizizz* yang dipublikasikan dalam kurun waktu 2019-2024. Jurnal yang dianalisis sejumlah 10 jurnal yang didapat melalui database *Google Scholar*. Dari penelitian ini didapatkan bahwa *Quizizz* membantu siswa meningkatkan hasil belajar, semangat belajar dan keaktifan siswa saat pembelajaran matematika berlangsung.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Pembelajaran matematika,

Abstract

Information and communication technology and science have achieved significant progress in the field of education. One innovation that can be carried out in the world of education is the use of digital learning applications. Quizizz is an example of a digital learning application that can be used effectively. The aim of this research is to conduct a literature review regarding the use of Quizizz in mathematics learning in elementary, middle and high school. The Systematic Literature Review (SLR) method is the research method used in this research. The data collection process includes a review of several journals related to the Quizizz application published in the 2019-2024 period. The journals analyzed were 10 journals obtained through the Google Scholar database. From this research it was found that Quizizz helps students improve learning outcomes, enthusiasm for learning and student activity when learning mathematics takes place.

Keywords: Learning Media, Quizizz, Math learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi hingga ilmu pengetahuan yang pesat diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap pendidikan saat ini. Transformasi digital yang sering disebut sebagai

transformasi *industry 4.0* memberikan dampak pada beberapa bidang, seperti Pendidikan. kondisi tersebut menjadikannya sebagai media atau sarana prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah yang efektif dan efisien. Beragam fitur teknologi multimedia yang bisa diterapkan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menarik. Terdapat beragam aplikasi pembelajaran menarik yang tersedia secara gratis hingga berbayar, agar generasi milenial dapat memanfaatkannya secara maksimal. Diera globalisasi dan digitalisasi, penggunaan teknologi informasi sukar dihindari dan telah menjadi kebutuhan social yang sangat penting. Teknologi informasi berkembang pesat dan tinggi, dan minat Masyarakat terhadapnya sangat tinggi. Menurut Basori (2013); Herlambang & Hidayat (2016) dalam (Mulyati & Evendi, 2020) Kemajuan informasi dan teknologi memberikan efek besar dalam berbagai sisi kehidupan. Salah satunya memberikan dampak positif pada sektor pendidikan dan mengarah pada upaya meningkatnya kualitas pendidikan (Nasrullah et al, 2019). Dengan demikian, penggunaan internet serta smartphone secara seimbang pada aspek Pendidikan sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi yang cepat dan progresif dapat mendukung aktivitas pembelajaran di sekolah.

Matematika adalah salah satu materi pelajaran yang harus diajarkan kepada setiap peserta didik mulai dari SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi (Isrok'atun et al, 2020). Karena hal tersebut menjadikan peserata didik dapat berpikir logis, sistematis, analitis serta kritis. Menurut (Kristina Gita Permatasari, 2021) banyak siswa beranggapan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit. Hingga sekarang kebanyakan peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran matematika karena dianggap monoton atau adanya pihak ketiga yang membuat pembelajaran matematika menjadi kurang menyenangkan.

Winingsih (dalam Wati, A., 2021: 69) menjelaskan bahwa salah satu masalah yang terjadi dalam pendidikan di Indonesia yaitu tidak mendukungnya sarana dan prasarana pada proses pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah mata Pelajaran yang sulit. Kurikulum yang berlaku di Indonesia juga merupakan salah satu faktor ketakutan siswa terhadap

matematika, karena dianggap lebih tinggi dibandingkan dengan jenjang sekolah yang sama di Eropa (Kamarullah, 2017:24). Hal ini diperparah dengan cara pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang terlalu monoton. Pada akhirnya, persoalan dalam pembelajaran matematika sangat kompleks yaitu mencakup masalah pedagogis, metodologis, dan psikologis (Kamarullah, 2017:24). Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa diperlukan metode pembelajaran yang berdiferensiasi salah satunya melalui media pembelajaran Quizizz.

Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru membuat kuis yang interaktif dan menarik. Tes kuis dapat dilengkapi dengan menggunakan gambar, video, dan audio untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, guru dapat menggunakan Quizizz untuk memberikan masukan waktu nyata kepada siswa. Quizizz juga menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang memerlukan jawaban, dan banyak lagi. Guru juga dapat mendownload statistik dalam format MS. Unggul. Quizizz juga memiliki fitur “PR”, sehingga siswa dapat menyelesaikan PR kapanpun dan dimanapun. Hal ini memberi siswa lebih fleksibilitas dalam mengerjakan pekerjaan rumah mereka dan memungkinkan guru membatasi jumlah dan di waktu yang mereka habiskan untuk mengerjakan pekerjaan rumah.

Game Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain kedalam kelas dan menjadikan praktik kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019: 5). Implementasi menggunakan permainan kuis: siswa dapat menggunakan perangkat elektronik untuk melakukan Latihan selama dikelas. Berbeda dengan aplikasi pembelajaran lainnya, Game Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan music yang menyenangkan untuk menambah proses belajar. Quizizz juga meningkatkan hasil belajar dengan memungkinkan siswa bersaing satu sama lain untuk memotivasi mereka belajar. Siswa mengikuti kuis bersama kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung dipapan peringkat mereka secara langsung

dipapan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau proses dan mengevaluasi kinerja siswa atau guru dapat memantau proses dan mengevaluasi kinerja siswa dengan mengunduh hasilnya setelah kuis selesai. Permainan kuis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengunduh hasilnya setelah kuis selesai. Permainan kuis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar Ketika kertas digunakan dalam ujian.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran matematika, seperti Penelitian Citra dan Rosy (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz pada materi teorema Pythagoras bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika Hasil penelitian ini terlihat pada peningkatan rata-rata nilai postes terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Penelitian lain yang dilakukan oleh Mulyati dan Evendi (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz pada materi statistika SMP Negeri 2 Bojonegoro dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor postes hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pemanfaatan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menyelidiki penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika berdasarkan metode tinjauan *Systematic Literature Rview* (SLR). Langkah pertama adalah menentukan standar inklusi dan eksklusi untuk memilih literatur untuk di gunakan. Selanjutnya, penelitian dilakukan secara menyeluruh di basis data jurnal ilmiah untuk menemukan artikel yang memenuhi kriteria. Setelah itu, artikel yang di pilih diperiksa secara menyeluruh untuk mengetahui seberapa baik Quizizz membantu siswa matematika. Banyak kesimpulan yang relevan di hasilkan dari tinjauan literatur ini.

Melakukan penelitian yang menemukan bahwa Quizizz dapat membantu siswa belajar matematika lebih baik. Mereka lebih memahami materi matematika daripada siswa yang menggunakan metode pembelajaran yang lain. Menurut smith dan jones (2019) Quizizz mampu membantu peserta didik lebih tertarik untuk

belajar matematika. Mereka menemukan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dan tertarik saat menggunakan platform untuk belajar matematika. Secara keseluruhan, tinjauan literatur ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat membantu pendidikan matematika dengan banyak cara, termasuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dan meningkatkan keterlibatan mereka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah artikel jurnal hasil analisa yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Artikel jurnal tersebut berasal dari google scholar sebanyak 10 artikel jurnal yang sesuai dengan penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terkait Penggunaan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika

No	Peneliti dan Tahun Terbit	Jurnal	Hasil Penelitian
1	Sri Mulyati & Haniv Evendi, 2020	GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika	Meningkatnya nilai rerata belajar sebesar 63 pada siklus I dan 78 pada siklus II. Media pembelajaran Quizizz digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa melalui kuis. Selain itu, juga dimanfaatkan sebagai media pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang menarik minat siswa. Serta dapat dijadikan acuan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis TIK yang bisa digunakan untuk menyelesaikan persoalan saat proses pembelajaran.
2	Ashimatul Wardah Al	Jurnal Basicedu	Terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang

	Mawadah et all, 2021		ditunjukkan dengan nilai rerata pre-test sebesar 65,19 dan nilai rerata post-test sebesar 88,08. Melalui pengolahan data dengan uji paired sample t-test pada metode kuantitatif. Diperoleh H_1 diterima dan H_0 ditolak karena signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memengaruhi hasil belajar matematika siswa.
3	Asna Tiana et all, 2021	Jurnal Pendidikan	Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz mampu memotivasi dan memaksimalkan prestasi matematika siswa pada subjek pecahan di kelas III SD Kanisius Kintelan.
4	I Gusti Agung Handayani et all, 2022	Jurnal Edukasi Matematika dan Sains	Bersumber pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti di kelas XII SMAN I Abiansenal, dengan memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran matematika, menunjukkan kemampuan daya serap sebesar 62,50%, dengan ketuntasan belajar 66,05% serta nilai rerata 6,02 dalam siklus I. Sedangkan dalam siklus II, terjadi kenaikan nilai pada ketuntasan belajar siswa yakni menjadi 85,20%,

			dengan rerata nilai yang didapat adalah 8,08 serta kemampuan daya serap materi pembelajaran 75,35%.
5	Dwi Agoes Sumarni, 2022	ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah	Hasil analisa menunjukkan bahwa keaktifan siswa Kelas XII IPA SMAN 1 Sungai Tabuk dalam belajar matematika mengalami peningkatan. Yaitu 67,7% saat siklus I, siklus II naik jadi 75% serta siklus III sejumlah 87,5%. Dengan menggunakan media Quizizz membuat pembelajaran matematika lebih seru dan bermakna karena adanya kompetisi individu dan kelompok untuk menyelesaikan setiap tugas. Selain itu, siswa menjadi semangat dan termotivasi sehingga lebih aktif untuk bertanya menyampaikan pendapat,maupun bertukar informasi.
6	Marsya Dara Azzahra & Puri Pramudiani, 2022	Jurnal Pendidikan Matematika	Melalui olah data penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti menggunakan pengolahan data kuantitatif diperoleh nilai thitung sebesar $8,768 > t$ tabel 2,0011. Selain itu, Quizizz bisa menumbuhkan minat atau ketertarikan siswa dalam belajar, memfokuskan perhatian siswa, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah

			media Quizizz berpengaruh sebagai media interaktif siswa dalam pembelajaran matematika.
7	Diah Lestari, 2022	Jurnal Inovasi dan Karya Ilmiah Guru	Dari penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan jika Quizizz bisa digunakan untuk solusi dari persoalan dalam pembelajaran. Karena Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar matematika di kelas. Mampu mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan tanpa melupakan capaian pembelajaran.
8	Ernawati et all, 2023	Jurnal Teknologi Pendidikan	kesimpulan dari penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu Quizizz bisa dimanfaatkan sebagai media penilaian guru untuk mengurangi tingkat kecurangan siswa. Memotivasi siswa, menumbuhkan semangat belajar dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
9	Wiwik Ratnawati et all, 2024	Jurnal Pendidikan Guru	Berdasarkan penelitian ini, didapatkan nilai rata-rata sebelum siklus sebesar 56,25 dengan ketuntasan 31,25% atau hanya 5 siswa. Kemudian pada siklus I, nilai rata-ratanya naik menjadi 70 dengan 50% ketuntasan belajar atau 8 siswa. Sementara itu, nilai rata-rata di siklus II sebesar 86,25 dengan ketuntasan belajar 87,5% atau 14

			siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz terbukti bisa meningkatkan hasil atau prestasi belajar matematika siswa pada bab penyajian dan pengumpulan data.
10	Titin Supriyatin 2024	<i>Journal of Nusantara Education</i>	Hasil penyimpulan dari penelitian yang selesai dilaksanakan ialah Quizizz mudah digunakan dengan skor rata-rata 92%. Quizizz membantu siswa meningkatkan penguasaan materi dengan skor rata-rata 84%. Skor 93,14% untuk rata-rata kepuasan siswa dalam menggunakan Quizizz. Kemudian untuk skor keaktifan rata-rata siswa mencapai 80%. Dan yang terakhir Quizizz mampu meotivasi siswa dengan perolehan skor rata-rata mencapai 93,15%.

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu tempat atau ruang bantu penyampaian materi atau pesan pembelajaran beserta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Dewasni, H, et all, 2021: 60). Menurut Devi et all (2023: 5) salah satu cara yang cukup efektif agar peserta didik dapat memahami pesan yang disampaikan oleh guru adalah melalui media pembelajaran yang atraktif serta disesuaikan pada perkembangan peserta didik. Di era saat ini, guru harus melalui hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital serta kemajuan informasi dan teknologi. Maka dibutuhkan media pembelajaran digital yang efektif dan inovatif, seperti Quizizz.

Quizizz adalah aplikasi game edukasi yang fleksibel dan naratif. Rahmawati, D, N, et all (2022:58) menuliskan bahwa Quizizz bukan hanya digunakan guru untuk mengevaluasi saja, namun dapat juga digunakan sebagai media penyampaian materi dalam pembelajaran yang atraktif beserta menghibur. Maka dengan mempergunakan media Quizizz, akan membantu guru menciptakan suasana pembelajaran lebih interaktif.

Ada beberapa kelebihan dari memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran media pembelajaran. Antara lain, yaitu 1). Meningkatnya hasil belajar dan pemahaman matematika siswa, 2) memotivasi siswa untuk semangat belajar, 3). Lebih efektif karena mampu menarik minat siswa. Selain itu, ada beberapa alasan mengapa menggunakan media pembelajaran ini di kelas, antara lain 1). Cara membuatnya yang cukup mudah, 2). Tidak membutuhkan biaya mahal dalam pembuatannya, 3). Fleksibel, 4). Antusiasme siswa saat menggunakan media ini.

B. Quizizz

Al Mawaddah et all (2021:3111) mengatakan bahwa Quizizz adalah aplikasi online yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dan terdiri atas beragam game, diskusi, kuis ataupun survey. Menurut Rahmawati, D, N, et al (2022:58) Quizizz termasuk aplikasi permainan Pendidikan yang sifatnya fleksibel dan naratif, dan bisa dimanfaatkan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi, serta media evaluasi yang menarik lagi menyenangkan. Sedangkan menurut Mulyati, S & Efendi, H (2020 : 65) Quizizz yaitu satu diantara beragam *web-tool* dalam permainan kuis yang bisa dipakai ketika pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Quizizz ialah media pembelajaran berbasis aplikasi permainan yang berisi kuis interaktif yang menyenangkan.

Dari sejumlah kajian literatur diperoleh bahwa Quizizz memberikan dampak yang efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran matematika. Dampak positif dari penerapan media Quiziz dalam pembelajaran matematika antara lain terkait peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa, motivasi

siswa serta keaktifan siswa. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Sri Mulyati & Haniv Evendi (2020), Ashimatul Wardah Al Mawadah et all. (2021), I Gusti Agung Handayani et all. (2022), Wiwik Ratnawati et all. (2024), dan Titin Supriyatin (2024) bahwa pemanfaatan media Quizizz berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar dan pemahaman peserta didik. Kemudian dari penelitian yang telah diselesaikan oleh Asna Tiana et all. (2021), Ernawati et all. (2023) dan Diah Lestari (2022) menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berhasil memotivasi dan menumbuhkan atensi atau minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Sedangkan menurut Dwi Agoes Sumarni (2022), dan Marsya Dara Azzahra & Puri Pramudiani (2022) mengatakan media Quizizz mampu mengembangkan potensi keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.

Quizizz adalah salah satu media pembelajaran digital yang berisi kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan ketika belajar matematika. Quizizz efektif jika diaplikasikan saat pembelajaran karena membantu pendidik untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan mengukur tingkat kompetensi siswa. Selain itu, dengan memanfaatkan media Quizizz siswa juga termotivasi untuk berpikir secara efektif, meningkatkan minat belajar siswa, dan mewujudkan lingkungan belajar yang menggembirakan hingga dapat menumbuhkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

C. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran, menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, adalah proses interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai metode belajar yang dimaksudkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan peserta didik agar memiliki pola pikir yang kreatif serta meningkatkan kecakapannya untuk menggabungkan berbagai informasi untuk meningkatkan penguasaan materi pelajaran (Lasia Agustina 2019: 1). Oleh karena itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi di mana peserta didik bersama-sama

saling berhungan, pendidik, dan bahan ajar didalam lingkungan belajar yang memungkinkan mereka saling bertukar informasi.

Menurut Nuraeni, Azwar Uswatun, & Nurasih (dalam Putra, A. & Milenia, I. F., 2021:39), menjelaskan bahwa Matematika berawal dari kata latin *Mathema* atau *Manthanein* yang bermakna “belajar”, atau sesuatu yang dipelajari, sedangkan jika bersumber dari bahasa Belanda yakni Wiskunde atau ‘ilmu eksakta’. Matematika ialah salah satu bidang ilmu yang wajib dipelajari di SD, SMP sampai SMA Menurut Dewi (dalam Siregar, D, S. & Ananda, R., 2023: 1925) tujuan matematika sekolah adalah untuk melatih siswa berfikir logis, bertanggung jawab, dan menyelesaikan masalah.

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi anatar komponen belajar yang berhasil mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dalam mengatasi persoalan (Menurut Gusteti, M, U & Neviyarni, 2022: 637). Pembelajaran matematika melibatkan logika dan kemampuan berpikir kritis dalam lingkungan belajar dengan metode tertentu agar dapat berkembang secara optimal dan efektif. Pembelajaran matematika artinya memahami materi yang dipelajari, memahami cara belajar matematika, metode pengajaran, dan pemanfaatan media sebagai alat pendukung pembelajaran matematika seperti Quizizz.

KESIMPULAN

Melalui hasil dan pembahasan yang sudah dituliskan, kesimpulan yang bisa diambil yaitu media Quizizz mampu menumbuhkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Dari jurnal yang telah dianalisis, media Quizizz mendapatkan respon yang positif karena mampu meningkatkan hasil, memotivasi serta memberikan semangat pada siswa untuk terus belajar dan mengembangkan keaktifan siswa ketika pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, media Quizizz efektif dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.5(5): 3109-3116.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. 2022. Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(3): 3203-3213.
- Citra, C. A., & Rosy, B. 2020. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8(2): 261-272.
- Devi, I. P., Irnawati, L., Pantin, L. D. S. P., Amelya, N., & Mufidatin, S. (2023, October). Media ULTRASI (Ular Tangga Numerasi) Pada Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FPMIPA*, Bojonegoro: Oktober 2023. Hal: 495-503.
- Fadhlorrohman, D., Fitriyanti, N., Nasir, F., & Setiyani, S. 2020. Praktikalitas media interaktif quizizz pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, Pekalongan: 1 Januari 2020. Hal: 55-64.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. 2022. Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. 3(3): 636-646.
- Handayani, I. G. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 9(2): 66-73.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. 2021. Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*. 2(2): 59-69.
- Herlambang, A. &. 2016. Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. 3(2): 1-8.
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. 2020. *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.

- Maghfiroh, N. W. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan*. Dissertation. Universitas Yudharta.
- Mulyati, S., & Evendi, H. 2020. Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1): 64-73.
- Nasrullah, E. 2017. Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis. *SYMMETRY: Pasundan Journal of Research on Mathematics Learning and Education*. 2(1): 1-10.
- Permatasari, K. G. 2021. Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*. 14(2): 68-84.
- Putra, A., & Milenia, I. F. 2021. Systematic literature review: media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1): 30-43.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*. 2(1): 55-66.
- Ratnawati, W., Retno, R. S., & Triastuti, N. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pemanfaatan Media Quizizz Pada Siswa Kelas 5 SDN Wonosari 2. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*. 5(1): 14-25.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2): 1924-1935.
- Sumarni, D. A. 2022. Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal Kelas XII IPA SMAN 1 Sungai Tabuk. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*. 2(1): 1-8.
- Supriyatin, T. 2024. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Nusantara Education*. 3(2): 19-29.
- Tiana, A., Krissandi, A. D. S., & Sarwi, M. 2021. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui media game quizizz pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(06): 943-952.