



## Profil Literasi Matematis dan Profil Hasil Belajar Matematika menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama

Afnita Agil Syahdela<sup>1</sup>, Junarti<sup>2\*</sup>, Fifi Zuhriah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[syahdelaafnita@gmail.com](mailto:syahdelaafnita@gmail.com)

[junarti@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:junarti@ikipgribojonegoro.ac.id)

[fifi\\_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id](mailto:fifi_zuhriah@ikipgribojonegoro.ac.id)

**Abstrak** - Studi ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil literasi matematis siswa dan mendeskripsikan profil hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemampuan literasi matematis dan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz pada siswa sekolah menengah pertama. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca, mengidentifikasi dan menganalisis, kemudian mendeskripsikan. Hasil penelitian ini menunjukkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Menengah Pertama.

**Kata kunci** – literasi matematis, hasil belajar matematika, media pembelajaran Quizizz

**Abstract** - This study aims to describe the profiles of students' mathematical literacy and to describe the profiles of students' mathematics learning outcomes using Quizizz learning media in junior high schools. The type of data used is secondary data from articles about mathematical literacy abilities and mathematics learning outcomes of students who use Quizizz learning media for junior high school students. The data collection method is by reading, identifying and analyzing, then describing. The results of this study indicate that the mathematical literacy skills of junior high school students have increased by using the right learning model and the Quizizz learning media has an influence on the mathematics learning outcomes of junior high school students.

**Keywords** – mathematical literacy, mathematics learning outcomes, Quizizz learning media

### PENDAHULUAN

Kemampuan literasi matematika tidak terpisahkan di dalam pembelajaran matematika. Menurut Haara dalam Junarti (2022) Literasi matematika sebagai pemahaman dan penerepan matematika melalui menalar, berpikir, dan menafsirkan melalui pemecahan masalah untuk mengembangkan aplikatif pengetahuan matematika. Oleh karena itu, agar siswa dapat bernalar,

berpikir, dan menafsirkan dalam pemecahan masalah matematika maka diperlukan strategi pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu menemukan atau menggunakan strategi yang tepat agar dapat membawa siswa ke dalam literasi matematikanya.

Istilah literasi matematika telah dicetuskan oleh NCTM (*National council of teacher of mathematics*) (1989) dalam (Sari R. N., 2015) sebagai salah satu visi pendidikan matematika yaitu menjadi melek/literate matematika. Dalam visi ini literasi matematika dimaknai sebagai *“an individual’s ability to explore, to conjecture, and to reason logically as well as to use variety of mathematical methods effectively to solve problems. By becoming literate, their mathematical power should develop”*. Pengertian ini mencakup 4 komponen utama literasi matematika dalam pemecahan masalah yaitu mengeksplorasi, menghubungkan dan menalar secara logis serta menggunakan metode matematis yang beragam. Komponen utama ini digunakan untuk memudahkan pemecahan masalah sehari-hari yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan matematikanya.

Menurut sunardi (2020) terkait dengan literasi matematis siswa maka akan berpengaruh dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013:5). Hasil belajar dapat diperoleh setelah seseorang melakukan proses pembelajaran. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sudjana (2005:22) berpendapat bahwa masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pendapat lain menurut Suharsimi (Widoyoko, 2011:36) bahwa guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa .

Menurut (Mulyati & Evendi, 2020) Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkannya belajar matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Mengenai aplikasi pembelajaran Quizizz yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan.

Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Menurut (Setiawan dkk, 2019) dalam (Ayunengdyah dkk, (2022) minat serta motivasi dapat meningkat dengan media pembelajaran Quizizz, siswa akan belajar dan bersaing dengan siswa lainnya, sehingga hal tersebut dapat ber-efek terhadap meningkatnya hasil belajar. Dalam penelitian (Pitoyo dkk,2019) mengungkap bahwa elemen yang terdapat pada media game edukasi Quizizz memiliki pengaruh besar terhadap tes hasil belajar siswa

Menurut Rani & Arif (2022) Game Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlandaskan game memiliki kemampuan yang baik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat menumbuhkan rangsangan visual dan verbal (Setiawan, 2019). Merancang suatu pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dalam belajar bertujuan agar materi yang diberikan lebih efektif kepada siswa (Tafonao, 2018). Aplikasi Quizizz diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini dikarenakan kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa dan masa depannya (Wena, 2014). Dengan memberikan tes kemampuan dalam memecahkan masalah matematika, maka siswa dituntut untuk dapat berpikir secara sistematis (Pardimin dan Widodo, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, pentingnya literasi matematika bagi siswa Sekolah Menengah Pertama dan dengan diketahuinya hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* maka dapat merekomendasikan dengan startegi apa yang akan digunakan. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama, (2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini sebagai studi pustaka atau studi literatur. Dengan mengkaji melalui 16 artikel nasional yang diambil dari bagian literatur penyusun disertasi melalui hasil download. Studi ini diperuntukkan untuk mengetahui kemampuan literasi matematis dan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama.

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder dari artikel tentang kemampuan literasi matematis dan hasil belajar matematika menggunakan media

pembelajaran *Quizizz*. Metode pengumpulan data yakni dengan membaca artikel tentang literasi matematis, kemudian diklasifikasi lagi lebih spesifik tentang kemampuan literasi matematis pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Selanjutnya melakukan identifikasi yang terkait dengan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama. Agar data valid dilakukan triangulasi sumber asli dari artikel pada penulis Pertama. Langkah terakhir mendeskripsikan hasil kajian pustaka dan menyimpulkannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Berdasarkan 16 artikel yang terdiri dari 12 artikel tentang kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dan 4 artikel tentang hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama. Pada table 1 akan menyajikan indicator kemampuan literasi matematis menurut PISA (2017).

Table 1. indicator kemampuan literasi matematis (PISA, 2017)

Level	Deskripsi
6	Siswa menggunakan penalaran dalam menyelesaikan masalah matematis, dapat membuat generalisasi, merumuskan serta mengkomunikasikan hasil temuannya.
5	Siswa dapat bekerja dengan model untuk situasi yang kompleks serta dapat menyelesaikan masalah yang rumit.
4	Siswa dapat bekerja secara efektif dengan model dan dapat memilih serta mengintegrasikan representasi yang berbeda, kemudian menghubungkannya dengan dunia nyata.
3	Siswa dapat melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal serta dapat memilih strategi pemecahan masalah
2	Siswa dapat menginterpretasikan masalah dan menyelesaikannya dengan rumus
1	Siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan soal rutin, dan dapat menyelesaikan masalah yang konteksnya umum

Selanjutnya pada Table 2 akan disajikan deskripsi kemampuan literasi matematis pada siswa Sekolah Menengah Pertama

Table 2. Kemampuan Literasi Matematis pada siswa Sekolah Menengah Pertama

Sumber	Deskripsi
(Masfufah & Afriansyah, 2021)	Kemampuan literasi matematis siswa kelas VIII di Kp Panawuan menunjukkan hasil yang rendah, terbukti setelah diberikan soal-soal yang berkaitan dengan <i>shape and space</i> . Lebih tepatnya pada materi bangun ruang sisi datar dengan model PISA yang tergolong pada level dasar yakni level 1 dan 2. Siswa masih mengalami kesulitan terutama dalam pengaplikasian rumus yang sudah mereka ketahui.

(Vika (2019))	dkk,	Kemampuan literasi matematis siswa SMP Kelas VIII yang memperoleh model pembelajaran PBI ( <i>Problem Based Instructional</i> ) lebih baik daripada kemampuan literasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran biasa. Dengan model pembelajaran PBI dapat membantu siswa dalam mengembangkan pola pikir dan kemampuan intelektualnya terhadap penyelesaian suatu masalah melalui proses belajar yang dihadapkan dengan kehidupan sehari-hari.
(Rizqi (2020))	dkk,	Kemampuan literasi matematis siswa di kelas VIII tidak mampu pada tahap <i>reasoning and argument</i> , tahap <i>devising strategi for solving problems</i> dan tahap <i>mathemathising</i> . Factor yang mempengaruhi kemampuan literasi matematis siswa pada materi aljabar secara umum dipengaruhi oleh factor internal yaitu factor dari siswa itu sendiri, yaitu kurang mampu memahami, menerima, maupun mencerna materi pelajaran, siswa kesulitan dalam merencanakan strategi dalam pemecahan masalah baik dalam pengoperasian, tidak memberikan langkah-langkah yang tepat dalam menjawab soal.
(Lestari & Sania Effendi, 2022)		Kemampuan literasi matematis siswa SMP kelas VIII dalam menyelesaikan soal AKM dengan materi bangun datar yaitu segitiga dan segiempat masih kesulitan dalam mengkomunikasikan jawabannya secara tertulis, selain itu siswa tidak mengevaluasi jawabannya terlebih dahulu, hal ini dikarenakan siswa ingin cepat selesai dalam mengerjakan soal.
(Umar (2018))	dkk,	Model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dapat meningkatkan pemecahan masalah siswa kelas VIII pada soal literasi matematika. Dengan model pembelajaran <i>creative problem solving</i> siswa dapat memecahkan suatu masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan.
(Shelly (2021))	dkk,	Proses berpikir literasi matematika pada materi SPLDV siswa SMP kelas VIII yaitu siswa menuliskan kesimpulan hasil jawabannya dengan benar. Kemudian siswa dapat mengidentifikasi informasi serta permasalahan yang ada pada soal, siswa menentukan strategi yang tepat untuk menyelesaikan soal, siswa juga membuat model matematika sesuai informasi yang ada pada soal, menuliskan langkah-langkah penyelesaian serta alasan yang mendukung hasil jawaban juga pemikirannya dan memeriksa kembali hasil jawabannya.
(Ikhbariaty dkk, (2022))		Kemampuan literasi matematis Siswa SMP Kelas IX dalam menyelesaikan soal PISA konten <i>space and shape</i> menunjukkan hasil yang baik. Dengan menggunakan aspek penilaian kemampuan literasi matematika konten <i>space and shape</i> yaitu <i>formulate</i> (merumuskan), <i>employ</i> (menerapkan), dan <i>interpret</i> (menafsirkan).
(Ahmad & Nasution, 2019)		Kemampuan literasi matematika siswa SMP kelas VII mengalami peningkatan dengan diberi pendekatan kontekstual daripada menggunakan pendekatan model biasa. Melalui pembelajaran dengan pendekatan kontekstual siswa senantiasa aktif dalam pembelajaran, siswa bersemangat dan antusias dalam mengkonstruksi materi pelajaran dan membahas lembar aktivitas siswa.
(Ika (2020))	dkk,	Kemampuan literasi matematika siswa SMP kelas VIII masih rendah. Dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan literasi matematika yang terdiri dari indikator pemahaman konsep, penalaran, dan pemecahan masalah matematika, siswa lebih cenderung menghafal daripada bernalar, dan kebanyakan siswa belum mampu memecahkan masalah matematika yang dihadapi. Factor-faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan literasi siswa adalah kurang perhatiannya siswa saat pelajaran berlangsung, kurang kondusifnya pada saat tes berlangsung,

	siswa kurang memahami soal, kurang tepat dan kurang detail dalam menuliskan jawaban, tergesah-gesah, terlalu banyak diam, ragu akan jawabannya dan bahkan lupa.
<b>(Pamungkas &amp; Franita, 2019)</b>	Kemampuan literasi matematis siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran matematika PBL ( <i>problem based learning</i> ). Hal ini terjadi karena tahapan-tahapan pada PBL meliputi mengidentifikasi masalah, belajar secara mandiri, penyelidikan, bertukar pengetahuan, dan penilaian dapat memfasilitasi siswa dalam meningkatkan literasi matematikanya.
<b>(Fitriana &amp; Lestari, 2022)</b>	Kemampuan literasi matematis siswa kelas VIII masih sangat rendah dan kebanyakan siswa belum mampu menyelesaikan soal-soal PISA sebagaimana yang diharapkan, Karena kurang terbiasa mendapatkan dan menyelesaikan soal-soal tersebut.
<b>(Buyung &amp; Dwijanto, 2017)</b>	Kemampuan literasi matematis siswa dalam pembelajaran inkuiri dengan strategi <i>scaffolding</i> di kelas VIII dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut efektif terhadap kemampuan literasi matematika siswa dan karakter literasi matematis menjadi lebih baik. Pembelajaran inkuiri dengan strategi <i>scaffolding</i> dapat dijadikan alternative model pembelajaran bagi guru untuk diterapkan di kelas dalam rangka meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

Pada table 3 akan mendeskripsikan hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama.

Table 3. Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* pada Sekolah Menengah Pertama

Sumber	Deskripsi
<b>(Mulyati &amp; Evendi, 2020)</b>	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi teorema Pythagoras dengan menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i> . Dan peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap <i>Quizizz</i> untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.
<b>(Nandita dkk, 2022)</b>	Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi unsur-unsur aljabar. Meskipun demikian kelas eksperimen memiliki rata-rata yang lebih tinggi daripada kelas control. Pembelajaran pada kelas eksperimen cenderung lebih aktif sehingga membuat siswa lebih interaktif saat pembelajaran dan suasana kelas menjadi kondusif juga tidak membosankan.
<b>(Salamah &amp; Maryono, 2022)</b>	Terdapat pengaruh positif dari media pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII. Siswa dapat belajar matematika dengan lebih semangat dan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetensi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi <i>Quizizz</i> dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.
<b>(Selviana &amp; Handayani, 2022)</b>	Terdapat pengaruh positif penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar statistika siswa kelas VIII dengan mengerjakan tes berupa soal. Kelas eksperimen mengerjakan soal menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> antusias mereka lebih tinggi dan soal tersebut dibuat secara acak baik soal maupun jawaban sehingga siswa mengalami kesulitan untuk bekerja sama,

---

sementara kelas control hanya menggunakan tes tertulis yang diberi soal sama banyak dan langsung dikerjakan pada lembar kerja siswa.

---

## 2. Pembahasan

### 2.1 Kemampuan Literasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama

Dari 12 artikel pada table 2 yang menyajikan tentang kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama, menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa mengalami peningkatan jika menggunakan model pembelajaran yang tepat Menurut (Vika dkk, 2019; Umar dkk, 2018; Shelly dkk, 2021; Ikhbariaty dkk, 2022; Marzuki & Dwi 2019; Megita & Yesi 2019; Buyung & Dwijanto 2017) dan menurut (Risma & Ekasatya 2021; Rizqi dkk, 2020; Risna & Kiki 2022; Ika dkk, 2020; Allsyha & Karunia 2022) menunjukkan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama rendah. Rendahnya kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya : (1) siswa mengalami kesulitan terutama dalam pengaplikasian rumus yang sudah mereka ketahui (2) siswa kurang mampu memahami, menerima, maupun mencerna materi pelajaran (3) siswa lebih cenderung menghafal daripada bernalar (4) siswa kurang tepat dan kurang detail dalam menuliskan jawaban dari soal dan dikerjakan dengan tergesah-gesah (5) siswa kesulitan dalam merencanakan strategi dalam pemecahan masalah baik dalam pengoperasian, tidak memberikan langkah-langkah yang tepat dalam menjawab soal.

Peningkatan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dapat dilakukan dengan cara : (1) menggunakan model pembelajaran PBI (*Problem Based Instructional*) (2) menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (3) menggunakan pendekatan kontekstual (4) menggunakan model PBL (*problem based learning*) (5) menggunakan pembelajaran inkuiri dengan strategi *scaffolding* (6) meningkatkan kemampuan berpikir

### 2.2 Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama

Dari 4 artikel pada table 3 yang menyajikan tentang hasil belajar matematika menggunakan media pembelajaran Quizizz pada Sekolah Menengah Pertama, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz menurut (Sri & Haniv(2020; Dharis & Maryono 2022; Fenny dkk,2022) dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetensi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi Quizizz dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.

## SIMPULAN

Berdasarkan studi literature yang dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Peningkatan kemampuan literasi matematis siswa Sekolah Menengah Pertama dapat dilakukan dengan cara : (1) menggunakan model pembelajaran PBI (*Problem Based Instructional*) (2) menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* (3) menggunakan pendekatan kontekstual (4) menggunakan model PBL (*problem based learning*) (5) menggunakan pembelajaran inkuiri dengan strategi *scaffolding* (6) meningkatkan kemampuan berpikir
- 2) Hasil belajar matematika mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Media pembelajaran *Quizizz* membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetensi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi *Quizizz* dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.

## REFERENSI

- Abduloh, U., Karomah, N., & Hidayati, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Soal Literasi Matematika melalui Model Creative Problem Solving Kelas VIII H SMPN 9 Semarang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Agustiani, S., Agustiani, N., & Nurcahyono, N. A. (2021). Analisis Berpikir Literasi Matematika Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Ahmad, M., & Nasution, D. P. (2019). Peningkatan kemampuan literasi matematika siswa sekolah menengah pertama melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Education and development*.
- Ayunengdyah, N., Suharningsih, & Nurul Iffah, J. D. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbantuan quizizz. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*.
- Buyung, & Dwijanto. (2017). Analisis Kemampuan Literasi Matematis melalui Pembelajaran Inkuiri dengan Strategi Scaffolding. *Unnes Journal Of Matehamtics Education Research*.
- Dinni, H. N. (2018). HOTS. *Prisma Prosiding semoinar matematika*, 170-176.
- Fatwa, V. C., Septian, A., & Inayah, S. (2019). Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction. *Jurnal Pendidikan Matematika*.

- Fitriana, A. S., & Lestari, K. E. (2022). Analisis kemampuan literasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal pisa konten space and shape ditinjau dari level kemampuan spasial matematis. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*.
- Johar, R. (2012). Domain Soal PISA untuk Literasi Matematika . *Jurnal Peluang*, 30-41.
- junarti, & zainudin, M. (2022). Strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika . *jurnal pendidikan edutama*, 107-124.
- Kholifasari, R., Utami, C., & Mariyam. (2020). Analisis kemampuan literasi matematis siswa ditinjau dari karakter kemandirian belajar materi aljabar. *Jurnal Derivat*.
- Lestari, R. D., & Sania Effendi, K. N. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Masfufah, R., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa melalui Soal PISA. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar . *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Pamungkas, M. D., & Franita, Y. (2019). Keefektifan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*.
- Qadry, I. K., Dassa, A., & Aynul, N. (2022). Analisis kemampuan literasi matematika siswa dalam menyelesaikan soal pisa konten space and shape pada kelas IX SMP Negeri 13 makassar. *Jurnal Matematika dan Aplikasinya*.
- Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah . *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*.
- Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sari, R. N. (2015). Literasi Matematika : Apa, Mengapa dan Bagaimana? *Seminar nasional matematika dan pendidikan matematika UNY*, 713-720.
- Selviana, F., & Handayani, R. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar statistika siswa kelas viii di smp negeri 3 koatbumi lampung utara tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Griya Cendikia*.
- SUNARDI, D. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Researchgate*.

Yuniati, I., Sudirman, Son, A. L., & Gunadi, F. (2020). Bagaimanakah literasi matematika siswa sekolah menengah pertama pada materi relasi dan fungsi ?: explorator case study. *Jurnal Pendidikan Matematika*.