



Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas 5 SDN 10 Taliwang Tahun Pelajaran 2021-2022

Raiyan Fadila^{1*}, Muhammad Turmuzi¹, Heri Hadi Saputra¹, Asri Fauzi¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10769>

Received: 05 Januari 2025

Revised: 21 Maret 2025

Accepted: 30 Maret 2025

Abstract: The use of appropriate learning media helps students more easily understand concepts and solve math story problems. In the digital era, interactive media such as the Quizizz application is an attractive alternative to support learning. This study aims to test the effectiveness of using Quizizz on the ability to solve math story problems for 5th-grade students of SDN 10 Taliwang in the 2021-2022 school year. The method used was a quasi-experiment with a one-group pre-test and post-test design, involving 19 students as a purposively selected sample. Data were obtained through tests and observations. The results of the normality and homogeneity tests showed that the data met the assumptions of normal and homogeneous distribution. Furthermore, data analysis using the paired sample t-test revealed that the use of the Quizizz application in the learning process had a significant impact on improving students' abilities. Moreover, by an increase in the average score from the pre-test of 60.26 to 73.68 in the post-test. This average difference of 13.42 points is an indicator that learning with the help of Quizizz can increase students' understanding of solving math story problems more effectively and interactively. Thus, it can be concluded that the application of interactive digital media such as Quizizz has a significant positive effect on student learning outcomes in the context of solving math problems in the form of story problems.

Keywords: Learning Media, Quizizz Application, Math Story Problems.

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang tepat membantu siswa lebih mudah memahami konsep dan memecahkan soal cerita matematika. Di era digital, media interaktif seperti aplikasi Quizizz menjadi alternatif menarik untuk mendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas penggunaan Quizizz terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas 5 SDN 10 Taliwang tahun ajaran 2021-2022. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *one group pre-test and post-test*, melibatkan 19 siswa sebagai sampel yang dipilih secara purposive. Data diperoleh melalui tes dan observasi. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal dan homogen. Selanjutnya, analisis data menggunakan uji *paired sample t-test* mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa. Selain itu, peningkatan nilai rata-rata dari pre-test sebesar 60,26 menjadi 73,68 pada post-test. Selisih rata-rata sebesar 13,42 poin ini menjadi indikator bahwa pembelajaran dengan bantuan Quizizz mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika secara lebih efektif dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital interaktif seperti Quizizz memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pemecahan masalah matematika berbentuk soal cerita.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Quizizz, Soal Cerita Matematika.

Pendahuluan

Era perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif, menyenangkan, dan relevan bagi setiap peserta didik (Pratama, 2018). Transformasi ini menuntut para pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga mampu menjawab kebutuhan peserta didik generasi digital (Yusma, Sobiruddin, & Dimiyati, 2024). Salah satu pendekatan yang menonjol dalam konteks ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikombinasikan dengan metode *active learning* (Nusywari, Rabbani, & Suprihatin, 2024). Kemajuan teknologi telah membawa transformasi dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti Learning Management System (LMS), aplikasi interaktif, video edukatif, simulasi permainan edukatif, dan platform kolaboratif daring. Inovasi-inovasi ini menjadi *new model* dalam menghadirkan suasana kelas yang lebih berkesan (Mayer, 2017). Teknologi memungkinkan peserta didik memperoleh akses informasi secara luas, cepat, dan beragam, yang pada akhirnya mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar (Roblyer & Hughes, 2019).

Penggunaan teknologi saja belum cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Diperlukan pendekatan pedagogis yang terbuka dan tentunya interaktif sehingga memunculkan minat siswa dalam pembelajaran, seperti pendekatan *active learning* yang mendorong keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan yang bersifat cerita, kolaboratif, reflektif, dan berbasis pemecahan masalah nyata (Prince, 2014). Pendekatan *active learning* telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, retensi informasi, dan keterampilan komunikasi siswa (Freeman, Eddy, & McDonough, 2014). Integrasi antara teknologi berbasis aplikasi digital dan metode *active learning* memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang dinamis, dialogis, dan kontekstual. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar bermakna dengan memanfaatkan teknologi secara strategis untuk mendukung interaksi dan kolaborasi antar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi menjadi ruang eksploratif yang mendorong kreativitas dan inovasi peserta didik.

Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah aplikasi edukatif berbasis permainan seperti Quizizz. Aplikasi ini pada awalnya dikembangkan

sebagai media hiburan yang bersifat kuis untuk anak-anak yang menyukai tantangan (Wijayanti, 2021). Seiring perkembangan penggunaannya, aplikasi Quizizz tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dimanfaatkan secara luas sebagai media pembelajaran yang interaktif. Saat ini, banyak guru yang menggunakan Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar sekaligus sebagai alat untuk menilai capaian belajar siswa (Sanjaya, 2011). Perluasan fungsi aplikasi ini turut memberikan kemudahan bagi guru saat memberikan *feedback* saat sesi kelas berlangsung (Wijayanti, 2021).

Quizizz merupakan platform digital yang memungkinkan pembuatan kuis secara gratis melalui perangkat mobile via Playstore atau Appstore (Dewi, 2020). Dengan desain yang menyerupai permainan, Quizizz mampu meningkatkan antusiasme peserta didik karena suasana kompetitif yang sehat, sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar mereka (Dewi, 2020). Pembelajaran berbasis game seperti ini memiliki potensi besar sebagai media yang efektif, karena dapat mengaktifkan respon visual dan verbal peserta didik (Göksün & Gürsoy, 2019).

Konteks pembelajaran matematika, tantangan yang sering dihadapi oleh siswa adalah tantangan dari soal berbentuk cerita, terutama yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan. Tantangan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep dasar matematika (Hamzah, 2017). Kesalahan yang kerap terjadi mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan rumus yang keliru, perhitungan yang tidak akurat, ketidaktepatan dalam memahami simbol atau tanda matematika, hingga ketidaksesuaian dalam memilih prosedur penyelesaian (Marsudi, 2009). Secara khusus, soal cerita menuntut siswa untuk bukan saja mengerti konsep matematika, namun kemampuan dalam menafsirkan situasi kontekstual ke dalam model matematis yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep harus dibangun secara berkelanjutan dan bertahap. Pembelajaran matematika tidak dapat berdiri sendiri dalam setiap topik, melainkan bersifat kumulatif, di mana penguasaan konsep sebelumnya menjadi fondasi bagi pemahaman konsep berikutnya (Zhao, 2019).

Data observasi peneliti di SDN 10 Taliwang, mengungkapkan bahwa kesiapan siswa untuk mengerjakan soal operasi hitung pecahan cerita masih menjadi tantangan utama, khususnya di kelas 5 yang berjumlah 19 siswa. Data menunjukkan bahwa sebanyak 15 siswa atau sekitar 22% belum mencapai nilai sesuai dengan kriteria pada materi tersebut. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan

masalah matematika masih perlu ditingkatkan secara optimal agar mampu memenuhi standar hasil belajar yang ditetapkan. Observasi awal peneliti menemukan bahwa kegagalan siswa dalam memenuhi target nilai salah satunya disebabkan oleh kesalahan-kesalahan umum sebagaimana argumentasi yang dikemukakan sebelumnya (Tarigan, 2006).

Kesulitan siswa dalam memahami soal berbentuk cerita pada materi operasi hitung pecahan merupakan salah satu hambatan utama dalam proses pembelajaran matematika, terlebih dalam situasi pembelajaran jarak jauh yang membatasi komunikasi langsung antara guru dan murid (Wijoyo, 2020). Kondisi ini mengurangi kesempatan guru untuk membimbing dan memantau perkembangan setiap siswa secara optimal (Siregar, Giawa, & Nasution, 2024). Penelitian ini menghadirkan pendekatan berbeda dengan mengintegrasikan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran secara umum, penelitian ini secara spesifik fokus pada penggunaan Quizizz untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap soal cerita matematika. Studi oleh (Zhang & Wang, 2019) serta studi yang dilakukan oleh (Khabibullaev & Alijonov, 2024) menguraikan Quizizz efektif mendorong keterampilan matematika siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis kuis interaktif. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus membahas penerapan Quizizz dalam konteks soal cerita pada operasi hitung pecahan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru dengan mengeksplorasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap soal cerita matematika.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental*, khususnya model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan setelah dilakukan pengukuran awal (*pretest*), kemudian dilakukan pengukuran kembali setelah perlakuan (*posttest*) tanpa adanya kelompok pembanding (Sugiyono, 2014). Rancangan *one grup pretest and posttest design* ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok control atau pembanding (Sudjana, 2007). Dalam konteks penelitian ini, satu kelompok eksperimen diberikan soal *pre-test* (O1) untuk mengukur pengetahuan awal, lalu diberikan perlakuan berupa pembelajaran

menggunakan aplikasi Quizizz (X), dan kemudian dilakukan *post-test* (O2) untuk melihat hasil setelah perlakuan. Selisih hasil antara pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui pengaruh signifikan dari perlakuan tersebut.

Tabel 1 Desain Penelitian *One Group Pre-test dan Post-test*

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber: (Sugiyono, 2014)

Keterangan:

O1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

O2 = Nilai *Posttest* (Sesudah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas 5 SDN 10 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat yang berjumlah 19 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes uraian (esai) pada *pre-test* dan *post-test* yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas varians menggunakan perangkat lunak SPSS versi 20.0, dan uji hipotesis dengan *paired sample t-test* untuk melihat adanya pengaruh signifikan dari perlakuan terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, yang dirancang dalam bentuk soal uraian untuk *pre-test* dan *post-test*. Sebelum digunakan, instrumen tes telah melalui tahap validasi dan pengujian reliabilitas guna memastikan kelayakannya. Penelitian ini bersifat kuantitatif, sehingga data dianalisis dengan serangkaian uji prasyarat, meliputi uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, sementara uji homogenitas varians dianalisis melalui perangkat lunak SPSS versi 20.0. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan untuk membandingkan dua variabel yang diteliti. Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, dilakukan analisis uji-t dengan jenis *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap kelompok eksperimen.

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah uraian hasil penelitian mengenai penggunaan aplikasi Quizizz terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika

dilaksanakan di SDN 10 Taliwang pada tahun ajaran 2021–2022. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 5 yang berjumlah 19 orang, dengan komposisi 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Tabel 2 Hasil Uji Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Min.	Max.	Mean	Std. Dev.
Pre-test	19	40.00	75.00	60.2632	9.20050
Post-test	19	55.00	85.00	73.6842	11.16071
Valid N	19				

Sumber: Diolah dari data Primer, (2023)

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 19 orang siswa dengan perolehan nilai pada pre-test dari 19 sampel diketahui perolehan nilai terendah adalah 40, nilai tertinggi 75, mean 60,26 dan standar deviasi sebesar 9.20. Sedangkan perolehan nilai post-test menunjukkan bahwa perolehan nilai terendah atau minimum dari 19 sampel adalah sebesar 55, nilai maksimal sebesar 85, mean 73,68 dan standar deviasi 11,16. Berdasarkan perolehan tersebut, diketahui nilai beda atas perolehan yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menjawab tes dari 19 siswa yang menjadi sampel kelompok eksperimen dalam penelitian ini. Dengan demikian, maka terdapat peningkatan kemampuan dari 19 orang siswa yang menjadi sampel eksperimen dalam penelitian ini setelah diberikan perlakuan khusus dengan implementasi aplikasi Quizizz sebagai alat pelajaran yang efektif.

Tabel 3 hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.71645778
Most Extreme Differences	Absolute	.141
	Positive	.105
	Negative	-.141
Test Statistic		.141
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Diolah dari data Primer, (2023)

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa hasil uji normalitas *kolmogorove-smirnov* menunjukkan nilai *asymptotic* signifikan sebesar 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil uji normalitas sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi kriteria asumsi uji normalitas dan dapat dilanjutkan.

Tabel 4 hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Pre-Test (Sebelum diberikan perlakuan)			
Levene Statistic	df	df	Sig.
3.440	1	2	
	3	13	.079

Sumber: Diolah dari data Primer, (2023)

Dari tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi pada hasil uji homogenitas adalah sebesar $0,079 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel data adalah homogen atau memiliki varians yang sama sehingga memenuhi asumsi dan dapat dilanjutkan dalam dengan uji regresi paraktrik paired sample t-test. Setelah data dinyatakan memenuhi syarat melalui pengujian normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini, digunakan uji statistik parametrik jenis *paired sample t-test*, karena data yang dianalisis berasal dari dua variabel yang saling berkaitan atau berpasangan.

Gambar 1 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pre-test – Post-test	-13.42105	9.86754	2.26377	-18.17706	-8.66505	-5.929	18 .000

Sumber: Diolah dari data Primer, (2023)

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji paired sample t-test yang ditampilkan pada Gambar 1, diperoleh temuan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah siswa kelas 5 SDN 10 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Dalam menentukan nilai t-tabel, digunakan derajat kebebasan (df) sebesar $N-1$, yakni $19-1 = 18$. Pada taraf signifikansi 5%, diperoleh t-tabel sebesar 2,10092. Hasil uji menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 5,929 lebih besar dari t-tabel ($5,929 > 2,10092$), dan nilai signifikansi (2-

tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Penelitian ini melibatkan 19 siswa dari kelas 5 SDN 10 Taliwang sebagai sampel. Proses pembelajaran dimulai dengan pelaksanaan pre-test guna mengukur kemampuan awal siswa dalam mengerjakan soal cerita matematika. Setelah itu, siswa mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Quizizz. Selanjutnya, dilakukan post-test untuk menilai perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat bantu belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika berbentuk cerita. Media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung pemahaman materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar -5,929 berada pada wilayah penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa H_a diterima.

Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 60,26 pada saat pre-test menjadi 73,68 pada post-test. Kategori kemampuan siswa pun berubah dari kategori rendah menjadi tinggi. Nilai terendah yang sebelumnya 40 meningkat menjadi 55, sedangkan nilai tertinggi dari 75 naik menjadi 85. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap soal cerita matematika.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas 5 SDN 10 Taliwang dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Hal ini terlihat dari

peningkatan rata-rata nilai siswa, di mana nilai pre-test yang semula berada pada angka 60,26 meningkat secara signifikan menjadi 73,68 pada saat post-test. Peningkatan ini menunjukkan pergeseran dari kategori rendah menuju kategori tinggi dalam kemampuan memecahkan soal cerita.

2. Hasil uji statistik yang dilakukan melalui paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan t-hitung sebesar 5,929 yang lebih besar dari t-tabel 2,10092 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Quizizz secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa pada tahun ajaran 2021–2022.

Referensi

- Dewi, L. U. (2020). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Bachelor's thesis, Jakarta: FITK IIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 188-192. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51180>
- Freeman, S., Eddy, S. L., & McDonough, M. S. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences Via Kahoot and Quizizz. *Educational Technology & Society*, 1-21. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Hamzah, A. (2017). *Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Inovasi, Model, dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khabibullaev, S. K., & Alijonov, S. (2024). *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 24, 17-21. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Khabibullaev, S. K., & Alijonov, S. H. (American Journal of Pedagogical and Educational Research). Teaching mathematics through Quizizz games to improve high school math learning outcomes. 2024, 24, 17-21. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487160>

- Marsudi, R. (2009). *Modul matematika SD Program Bermutu Pembelajaran Soal Cerita di SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen PMPTK PPPPTK.
- Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403-423. <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- Nusywar, W., Rabbani, A., & Suprihatin, T. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Griya Cendekia*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/griya.v4i4.479>
- Pratama, D. (2018). Penerapan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 34-42. [10.31004/joe.v6i1.2915](https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915)
- Prince, M. (2014). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231. [10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x](https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x)
- Roblyer, M. D., & Hughes, J. E. (2019). *Integrating Educational Technology into Teaching* (8th ed.). USA: Pearson.
- Sanjaya, W. (2011). *Perancangan Pembelajaran: Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E. B., Giawa, F., & Nasution, H. (2024). The effect of the use of Quizizz in mathematics learning on the understanding of two-variable linear equation system. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 45-52. [10.1088/1742-6596/1157/4/042081](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042081)
- Sudjana, N. (2007). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Argensindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D. (2006). *Pembelajaran matematika realistik*. Jakarta: Depdiknas.
- Wijayanti, R. H. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356. [10.31004/cendekia.v5i1.470](https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470)
- Wijoyo, H. (2020). Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396-404. [10.28926/riset_konseptual.v4i3.2](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2)
- Yusma, A. W., Sobiruddin, D., & Dimyati, A. (2024). Effect of the TGT Learning Model Assisted by Quizizz on Students' Mathematical Problem-Solving Ability. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1). <https://doi.org/10.22437/edumatica.v14i01.31080>
- Zhang, J., & Wang, X. (2019). Effects of Mobile Learning Applications on Math Learning Outcomes: A Systematic Review. *Educational Technology & Society*, 22(4), 67-78. <https://doi.org/10.1111/jcal.12759>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>