

LITERASI MATEMATIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA QUIZIZZ

Afnita Agil Syahdela ✉, IKIP PGRI Bojonegoro

Junarti, IKIP PGRI Bojonegoro

Fifi Zuhriah, IKIP PGRI Bojonegoro

✉ syahdelaafnita@gmail.com

Abstract: This research was conducted with the aim of identifying students' mathematical literacy through the use of Quizizz learning media and without using Quizizz, as well as to analyze the differences in the effect of using Quizizz learning media on mathematical literacy in comparative material in class VII MTs Plus Nabawi Kedungadem. This study involved 48 students as a sample. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach and a Post-test Only Control Group design. The results showed that students who used Quizizz learning media reached level 4 in mathematical literacy. They are capable of solving math problems and can explain the results of their answers by relating them to the real world. Students who do not use Quizizz learning media reach level 3 in mathematical literacy. They are able to carry out procedures well in solving problems and have the ability to choose problem solving strategies. Furthermore, statistical analysis shows that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This indicates that there are significant differences in the effect of using Quizizz learning media on students' mathematical literacy.

Keywords: *Quizizz* Learning Media, Mathematical Literacy, Comparative Concepts

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi literasi matematis siswa melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz dan tanpa penggunaan Quizizz, serta untuk menganalisis perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap literasi matematis pada materi perbandingan di kelas VII MTs Plus Nabawi Kedungadem. Penelitian ini melibatkan 48 siswa sebagai sampel. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dan desain *Post-test Only Control Group*. Hasil penelitian menunjukkan siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz mencapai level 4 dalam literasi matematis. Mereka mampu dalam menyelesaikan soal matematika dan dapat menjelaskan hasil jawaban mereka dengan mengaitkannya dengan dunia nyata. Siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran Quizizz mencapai level 3 dalam literasi matematis. Mereka mampu melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal dan memiliki kemampuan dalam memilih strategi pemecahan masalah. Selanjutnya analisis statistik menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap literasi matematis siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Quizizz*, Literasi Matematis, Konsep Perbandingan



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan berinteraksi dimana melibatkan guru dan peserta didik untuk belajar. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan suatu perubahan dan pengetahuan yang baru di dalam dirinya. Dalam pelaksanaan proses belajar diharapkan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak bisa lepas dengan perkembangan teknologi, sehingga mempunyai peranan penting dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib. Menurut Irmayanti & Danial (2019) Matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari karena segala bentuk aktivitas tidak dapat lepas dari konsep matematika. Konsep matematika sering kali bersifat abstrak dan sulit untuk dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, membuatnya sulit dipahami bagi sebagian siswa. Pentingnya literasi matematika juga sangat ditekankan dalam konteks pendidikan. Literasi matematika bukan hanya tentang kemampuan berhitung, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis dalam memecahkan masalah. Dalam dunia yang semakin kompleks dan berubah-ubah, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah menjadi keterampilan yang sangat berharga. Konsep matematika memang dapat terasa abstrak bagi sebagian siswa, tetapi dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, guru dapat membantu siswa menghubungkan konsep tersebut dengan situasi dunia nyata. Pemecahan masalah ini tidak hanya berupa soal rutin tetapi lebih kepada permasalahan yang dihadapi sehari-hari. Kemampuan matematis yang demikian dikenal sebagai literasi matematika (Sari 2015).

Kemampuan literasi matematika tidak terpisahkan di dalam pembelajaran matematika. Literasi matematis merupakan bagian penting yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran matematika (Junarti dkk, 2023);(Abidah dkk, 2023);(Syahdela dkk, 2023). Menurut Haara (dalam Junarti & Zainudin, (2022)) menggambarkan pentingnya literasi matematika dalam konteks pemahaman dan penerapan matematika. Literasi matematika melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah dalam konteks matematika, serta menghubungkannya dengan situasi dunia nyata. Dalam konteks ini, strategi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan tersebut. Seorang guru memainkan peran sentral dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mampu berpikir, menganalisis, dan menafsirkan pemecahan masalah matematika. Berbagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran, yaitu antara lain dengan melakukan perubahan dalam kurikulum pembelajaran, mengembangkan model pembelajaran, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang beragam, seperti video, simulasi interaktif, permainan edukatif, dan aplikasi mobile, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini dapat membantu menggambarkan konsep-konsep matematika secara visual dan menghidupkan materi pelajaran, mengubah sistem penilaian (Khusnul dkk., (2022), dibutuhkan strategi belajar (Junarti & Zainudin, 2022), dan dibutuhkan fase-fase pemahaman matematika yang berbeda antar siswa (Junarti dkk, (2023). Semua upaya ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran matematika yang lebih efektif, menyenangkan, dan inklusif bagi siswa.

Peningkatan teknologi yang pesat memberikan peluang besar bagi inovasi dalam pembelajaran. Guru perlu memanfaatkan perkembangan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk teknologi dapat

memberikan berbagai manfaat dalam meningkatkan literasi dan pemecahan masalah matematika siswa

Media pembelajaran mencakup segala alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa (Jalinus & Ambiyar, (2016)). Perkembangan zaman dan teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, menjadikannya semakin berbasis digital. Ini mencakup berbagai aspek dalam proses pembelajaran. Dalam era digital, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku teks atau papan tulis. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan, seperti video pembelajaran, presentasi multimedia, simulasi interaktif, aplikasi pembelajaran, game edukatif, platform pembelajaran online, dan lain sebagainya. Setiap jenis media ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda-beda.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis e-learning. E-learning atau pembelajaran elektronik, adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi digital dan internet untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Ini adalah salah satu bentuk transformasi pendidikan yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu jenis e-learning yang ada di Indonesia adalah *Quizizz* adalah salah satu contoh aplikasi e-learning yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Ini adalah alat yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengerjakan kuis dengan antusias dan mendapatkan umpan balik segera setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan. Ini adalah contoh bagaimana teknologi digunakan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi multiplayer dan dapat diakses melalui website (Kusuma,2020). Penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat dijadikan sebagai modal pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan. *Quizizz* adalah game yang berbasis kuis online yang dapat digunakan sebagai alat penilaian selain itu penggunaan *Quizizz* mencerminkan pendekatan pembelajaran 4.0, di mana teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa, interaktif, dan berbasis keterampilan, karena aplikasi ini digunakan untuk mengukur partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan penilaian siswa dapat diproses dengan cepat (Ramadhani dkk., (2020).

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai *Quizizz* antara lain : 1) Menurut Nugrahani & Purbosari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan siswa, terutama dalam pemecahan masalah. Ini menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat membantu siswa memahami konsep dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi pemecahan masalah ;2) Menurut Aini (2019) menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat berkontribusi pada peningkatan kompetensi siswa dan kreativitas pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan kesempatan bagi pendidik untuk mengembangkan pendekatan kreatif dalam menyajikan materi ;3) Menurut Tiana (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai media game dapat meningkatkan minat siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika. Ini mengindikasikan bahwa unsur interaktif dan permainan dalam *Quizizz* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan berdampak positif terhadap prestasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka beberapa tujuan dari penelitian adalah (1) Untuk mengetahui literasi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. (2) Untuk mengetahui literasi matematis siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. (3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen atau eksperimen semu dengan rancangan penelitian *Post-test Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Plus Nabawi Kedungadem dengan total jumlah 80 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Dalam proses ini, dua kelas sampel terpilih, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dengan 24 siswa dan kelas VII C sebagai kelas kontrol dengan 24 siswa. Jadi, keseluruhan sampel penelitian adalah 48 siswa. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Quizizz* selama pembelajaran. Sementara itu, kelas kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Tes menggunakan bentuk tes esai (uraian) yang terdiri dari 10 soal, disesuaikan dengan indikator kemampuan literasi matematis. Tes esai ini memberikan pemahaman mengenai kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data seperti nama siswa, jumlah siswa, nilai siswa, dan dokumentasi foto sebagai bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Data akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif presentase untuk memberikan gambaran tentang subjek penelitian. Selanjutnya, analisis inferensial akan dilakukan, termasuk uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis juga akan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa.

HASIL PENELITIAN

Mts Plus Nabawi Kedungadem merupakan tempat pelaksanaan penelitian pada tahun ajaran 2022/2023. setelah dilaksanakan pengumpulan data dan melalui analisis data didapatkan hasil analisis deskriptif persentase sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Literasi Matematis Siswa Berdasarkan Level Dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Level Literasi Matematis	Kelas Eksperimen	Persentase (%)	Kelas Kontrol	Presentase (%)
1	Level 1	10 siswa	41,6 %	19 siswa	79%
2	Level 2	9 siswa	37,5 %	4 siswa	16,6%
3	Level 3	4 siswa	16,6 %	1 siswa	4%
4	Level 4	1 siswa	4%	-	-
5	Level 5	-	-	-	-
6	Level 6	-	-	-	-
Jumlah siswa		24 siswa		24 siswa	

Berdasarkan tabel 1. hasil literasi matematis siswa berdasarkan level dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah sebanyak (4%) siswa mampu pada level 4; (16,6 %) siswa mampu pada level 3; (37,5%) siswa mampu pada level 2; dan (41,6)% siswa mampu pada level 1. Sedangkan hasil literasi matematis siswa berdasarkan level dari kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *Quizizz* adalah sebanyak (4%) siswa mampu pada level 3; (16,6%) siswa mampu pada level 2; dan (79%) siswa mampu pada level 1. Sehingga dapat disimpulkan yaitu kelas eksperimen berbantuan media *Quizizz* mampu mencapai level 4 pada literasi matematis siswa, sedangkan kelas kontrol hanya mampu mencapai level 3 pada literasi matematis siswa.

Selanjutnya data diuji menggunakan analisis inferensial yaitu uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas dari nilai ulangan harian dan nilai tes literasi matematis dengan tujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen (sama). Uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-wilk* karena sampel kurang dari 50 dengan berbantuan SPSS 18, didapatkan hasil signifikansi dari data nilai ulangan harian kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,350 dan 0,142. Dan untuk nilai tes hasil literasi matematis sebesar 0,203 dan 0,164. Semua data tersebut berada pada kondisi Sig. > 0,05 artinya data berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene Statistic* dengan berbantuan SPSS 18 didapatkan hasil signifikansi dari data nilai ulangan harian kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,196 dan dari data nilai tes literasi matematis sebesar 0,206. Semua data tersebut berada pada kondisi Sig. > 0,05 dapat diartikan bahwa datanya memiliki varians yang homogen (sama).

Selanjutnya uji hipotesis yang digunakan adalah t-test komparatif dua sampel independen (tidak berkorelasi) / independent sample t-test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis. Berikut hasil uji t-test komparatif dua sampel independen berbantuan SPSS 18 :

Tabel 2. Hasil Uji T-Test Komparatif Dua Sampel Independen (*Independent Sample Test*)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
literasi matematis siswa	Equal variances assumed	1.646	.206	2.587	46	.013	6.000	2.319	1.332	10.668
	Equal variances not assumed			2.587	44.408	.013	6.000	2.319	1.327	10.673

Berdasarkan tabel 2. hasil uji *t-test* komparatif dua sampel independen (*independent sample test*), telah diketahui bahwa Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu 0,013 < 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga didapatkan kesimpulan bahwa Terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa kelas VII di MTs Plus Nabawi Kedungadem

PEMBAHASAN

1. Literasi Matematis Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase literasi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebanyak (4%) siswa mampu pada level 4; (16,6 %) siswa mampu pada level 3; (37,5%) siswa mampu pada level 2; dan (41,6)% siswa mampu pada level 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* mampu mencapai level 4 dan dapat diartikan bahwa siswa dapat menggunakan keterampilan yang efektif dalam menyelesaikan soal kemudian mampu menjelaskan hasil jawabannya dengan menghubungkan dalam dunia nyata. Sesuai dengan pendapat (Hakiki dan Wijayanti 2021). Pada level 4 literasi matematis dalam PISA, peserta didik memiliki kemampuan yang lebih tinggi dalam menerapkan konsep matematika dalam situasi konkret dan menghubungkannya dengan dunia nyata. Peserta didik dapat membuat asumsi dan mengomunikasikan argumentasi dari tindakan mereka secara tepat dan logis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Muzaki & Masjudin (2019) menyatakan bahwa siswa dengan kategori mampu pada level 3 adalah dapat menyelesaikan soal, kemudian menginterpretasikan masalah dan menyelesaikannya dengan rumus, serta melaksanakan prosedur dengan baik. Hasil penelitian Muslimah & Pujiastuti (2021) menyatakan bahwa kategori siswa mampu terhadap level 2 adalah dapat menginterpretasikan masalah dan dapat menyelesaikannya dengan rumus. Selanjutnya untuk kategori siswa mampu pada level 1 adalah dapat menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah dalam konteks yang umum. Demikian pula dengan hasil penelitian Nurasih, dkk., (2022) menyatakan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa mengenai suatu aplikasi belajar dan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* siswa merasa memiliki sumber belajar lain yang menyenangkan juga menarik, tanpa harus membawa buku.

2. Literasi Matematis Siswa Dengan Tidak Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz

Berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase literasi matematis siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebanyak (4%) siswa mampu pada level 3, (16,6%) siswa mampu pada level 2, dan (79%) siswa mampu pada level 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* mampu mencapai level 3 dan dapat diartikan bahwa siswa mampu melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal dan mampu memilih strategi pemecahan masalah. Sesuai dengan pendapat Hakiki (2021) didapatkan hasil bahwa siswa pada level 3 literasi matematis dalam PISA, peserta didik memiliki kemampuan yang mengacu pada pemahaman konsep matematika dasar dan mampu menerapkan prosedur serta strategi yang sederhana untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, peserta didik dapat mengemukakan alasan secara langsung. Selanjutnya hasil penelitian Septinawati, dkk., (2022) menyatakan bahwa siswa yang termasuk kriteria level 2 mampu menafsirkan dan mengenali situasi dengan permasalahan yang memerlukan kesimpulan secara langsung, dan peserta didik yang berada pada level 1 literasi matematis dalam PISA memiliki kemampuan dasar dalam menangani pertanyaan matematika, Level 1 dalam literasi matematis menggambarkan pemahaman dasar tentang bagaimana menerapkan konsep-konsep matematika dalam situasi tertentu. Ini adalah tahap awal dalam pengembangan kemampuan matematika dan menjadi landasan bagi perkembangan lebih lanjut dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dan kemampuan penalaran matematis yang lebih mendalam. .

Didalam hasil penelitian Syifani & Siregar (2020) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap tingkat literasi matematika siswa dengan perlakuan yang berbeda.

3. Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Literasi Matematis Siswa

berdasarkan hasil uji hipotesis dengan bantuan SPSS 18 for Windows dan menggunakan tingkat signifikansi α (alfa) sebesar 0,05 (5%), didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,013, yang lebih kecil dari α . Dalam konteks pengujian hipotesis, nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan bahwa hasilnya signifikan secara statistik. Ketika hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dalam kasus ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap literasi matematis siswa. Artinya, penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran matematika memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan literasi matematis siswa. Dengan hasil yang signifikan secara statistik, dapat dianggap bahwa penggunaan Quizizz berperan dalam meningkatkan literasi matematis siswa di kelas yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti, dkk. (2022) bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil pemecahan masalah dengan mengeksplorasi pertanyaan matematika yang bervariasi dan menerapkan konsep-konsep dalam konteks yang berbeda, siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka dan kemandirian belajar siswa dengan memungkinkan siswa untuk belajar dalam kecepatan dan cara yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Selanjutnya berdasarkan penelitian dari Hastri (2020); Hartati (2022); Smardi (2020); Wibawa (2019) dan Wijayanti (2021) dalam Handayani (2022) sangat relevan dalam konteks penggunaan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quizizz secara konsisten dikaitkan dengan peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fajriati & Murtiyasa (2023) juga membuktikan bahwa menggunakan multimedia interaktif lebih efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika peserta didik SMP. Sependapat dengan penelitian Harmini, dkk., (2020) bahwa diperlukan media yang kreatif dan inovatif untuk menjembatani antara pemahaman materi yang mengarah pada kemampuan literasi matematika dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan dapat memberikan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Demikian juga hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mulyati dan Evendi 2020) bahwa media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu alternatif yang sangat berguna bagi pendidik dalam menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran memiliki berbagai keuntungan yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap literasi matematis siswa kelas VII, ditemukan hasil bahwa siswa yang menggunakan Quizizz mampu mencapai level 4 dalam literasi matematis. Ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan keterampilan efektif dalam menyelesaikan soal matematika dan mampu mengaitkan hasil jawaban mereka dengan dunia nyata. Selanjutnya Siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran Quizizz mencapai level 3 dalam literasi matematis, siswa ini lebih fokus pada pelaksanaan prosedur yang tepat dalam menyelesaikan masalah dan memiliki kemampuan dalam memilih strategi

pemecahan masalah. Kemudian berdasarkan uji statistik yang dilakukan, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap literasi matematis siswa.

Saran yang diajukan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh adalah kepada pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran Quizizz sebagai salah satu referensi dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran matematika. Penggunaan Quizizz dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan dengan lebih efektif dan menarik. Penting bagi pendidik atau peneliti selanjutnya untuk memeriksa kembali soal-soal yang dibuat agar sesuai dengan indikator yang telah diidentifikasi dalam proses penelitian. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal-soal yang disajikan dalam Quizizz dapat secara akurat mengukur literasi matematis siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian dengan melakukan perbandingan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan media pembelajaran lain. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas dan keefektifan penggunaan Quizizz dalam berbagai konteks pembelajaran matematika. Perlu diperhatikan bahwa penggunaan Quizizz membutuhkan akses internet yang baik dan stabil. Oleh karena itu, sebelum menerapkan media pembelajaran ini, pendidik perlu memastikan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan akses internet.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidah, Afifatul, Junarti Junarti, dan Fifi Zuhriah. 2023. "Profil Literasi Matematis Dan Gaya Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 3(1):205–14.
2. Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Kependidikan* 2(25).
3. Astuti, Astuti, Dwi Oktaviana, dan Muhamad Firdaus. 2022. "Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar pada siswa SMP." *Media Pendidikan Matematika* 10(1):1. doi: 10.33394/mpm.v10i1.5039.
4. Fajriati, Naili, dan Budi Murtiyasa. 2023. "Kemampuan Literasi Matematika Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7(1):945–57. doi: 10.31004/cendekia.v7i1.2219.
5. Hakiki, Ikka Ananda, dan Pradnyo Wijayanti. 2021. "Level Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik SMP dalam Menyelesaikan Soal PISA Ditinjau dari Kemampuan Matematika." *MATHEdunesa* 10(2):385–95. doi: 10.26740/mathedunesa.v10n2.p385-395.
6. Handayani, Afifa Dwi, Hermansyah Hermansyah, dan Dwi Susanti. 2022. "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa." *Mathematic Education And Aplication Journal (META)* 4(1):1–7. doi: 10.35334/meta.v4i1.2651.
7. Harmini, Ani, Mohammad Asikin, dan Amin Suyitno. 2020. "Potensi Komik Matematika untuk Mengembangkan Literasi Matematika." 104–10.
8. Indah Nurasih, Tania, Bana G. Kartiasasmita, dan Nenden Mutiara Sari. 2022. "Bahan Ajar Berbasis Mobile-Learning dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SMP." *Pasundan Journal of*

- Mathematics Education: Jurnal Pendidikan Matematika* 12(1):1–4. doi: 10.29408/jel.v6i1.XXXX.
9. Irmayanti, Irmayanti, dan Danial Danial. 2019. “Eksplorasi Etnomatematika Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Sinjai Selatan.” *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 6(1):90. doi: 10.24252/auladuna.v6i1a10.2019.
 10. Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar Ambiyar. 2016. “Media Dan Sumber Pembelajaran.” Hlm. 1–233 dalam. Jakarta: Kencana.
 11. Junarti, Junarti, Sujiran Sujiran, Nur Rohman, dan Afifatul Abidah. 2023. “Profil Tahapan Proses Literasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas Dalam Pembelajaran Limit Fungsi.” *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1(1):444–54.
 12. Junarti, Junarti, Ahmad Yani T, dan Ahmad Kholiqul Amin. 2023. “Building Student’s Mathematical Connection Ability in Abstract Algebra: The Combination of Analogy-Construction-Abstraction Stages.” *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)* 8(1):80–97. doi: 10.26737/jetl.v8i1.3796.
 13. Junarti, dan M. Zainudin. 2022. “Strategi Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika.” *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* 9(2):107–24.
 14. Khusnul, Mawaddah, Irmayanti Irmayanti, Fitriani Fitriani, dan Sudirman P. 2022. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.” *JTMT: Journal Tadris Matematika* 3(1):10–17. doi: 10.47435/jtmt.v3i1.973.
 15. Kusuma, Yoselia Alvi. 2020. “Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun pelajaran 2019/2020.” *Sanata Dharma University*.
 16. Mulyati, Sri, dan Hanif Evendi. 2020. “Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP.” *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1):64–73. doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
 17. Muslimah, Hujjatul, dan Heni Pujiastuti. 2021. “Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berbentuk Soal Cerita.” *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 8(1):36–43. doi: 10.21831/jpms.v8i1.30000.
 18. Muzaki, Ahmad, dan Masjudin Masjudin. 2019. “Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(3):493–502. doi: 10.31980/mosharafa.v8i3.557.
 19. Nugrahani, Kusuma Putri Endah, dan Paramitta Purbosari. 2022. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Quizizz.” *Educatif: Journal of Education Research* 4(3):72–78.
 20. Ramadhani, Rahmi, Alexander Wirapraja, Oris Krianto Sulaiman, Meilani Safitri, Jamaludin Jamaludin, Dyah Gandasari, Edi Irawan, Masrul Masrul, Rano Indradi Sudra, dan Madya Ahdiyati. 2020. *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. disunting oleh J. Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis.
 21. Sari, Rosalia Hera Novita. 2015. “Literasi Matematika: Apa, Mengapa dan Bagaimana?” *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY* 8:713–20.
 22. Septinawati, Dina Dwi, Sausan Intan Zahra, Washilatul Khasanah, dan Khuriin Dewi Anggraeni. 2022. “Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Persamaan Linear.” 3(1).
 23. Syahdela, Afnita Agil, Junarti Junarti, dan Fifi Zuhriah. 2023. “Profil Literasi Matematis Dan Profil Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Pada Sekolah Menengah Pertama.” *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro* 3(1):141–50.

24. Syifani, Milka Azkia, dan Tanti Jumaisyaroh Siregar. 2020. "Perbedaan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Smp Negeri 3 Medan Pada Soal Cerita Yang Diajarkan Dengan Problem Based Learning Dan Konvensional." 10(1).
25. Tiana, Asna. 2021. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(6):943-52.