

**STUDI KOMPARATIF PEMANFAATAN *PAPER MODE* DAN
CLASSIC MODE PADA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DITINJAU DARI DISPOSISI MATEMATIS
DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA SISWA**

S K R I P S I

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh :

Siti Zahratul Kamilati

NIM. 20104040023

Kepada :

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1964/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : STUDI KOMPARATIF PEMANFAATAN PAPER MODE DAN CLASSIC MODE PADA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DITINJAU DARI DISPOSISI MATEMATIS DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SITI ZAHRATUL KAMILATI
Nomor Induk Mahasiswa : 20104040023
Telah diujikan pada : Rabu, 17 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Raequa Azka, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b19c5cb8a7b



Pengaji I
Nidya Ferry Wulandari, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b1a09834b5a



Pengaji II
Nurul Arifinanti, S.Pd.Si., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66a858de29443



Yogyakarta, 17 Juli 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66b1a2bd404d4



HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 Eksemplar Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Siti Zahratal Kamilati
NIM : 20104040023
Judul Skripsi : Studi Komparatif Pemanfaatan *Paper Mode* dan *Classic Mode* pada Quizizz dalam Pembelajaran Matematika ditinjau dari Disposisi Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

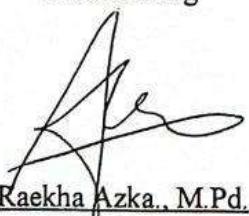
sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 27 Juni 2024

Pembimbing



Raekha Azka, M.Pd.

NIP. 19870919 201801 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Zahratul Kamilati

NIM : 20104040023

Prodi/ Semester : Pendidikan Matematika/VIII

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Juni 2024
Yang Menyatakan,



Siti Zahratul Kamilati
NIM. 20104040023

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJOGO
YOGYAKARTA

MOTTO

فَادْكُرُونِيْ أَدْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِيْ وَلَا تَكْفُرُونِ

“ Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku”

- Al- Baqarah Ayat 152 -

Apa yang kamu yakini akan terjadi, maka terjadi.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Drs. Mahmud Fauzi dan Ibu Hariyanti.

Terimakasih banyak atas dukungan dan motivasinya selama penulis menempuh pendidikan dari kecil hingga menyandang gelar ini. Terimakasih telah memberikan kasih sayang, teladan, dan ajaran untuk selalu taat kepada Pencipta. Semoga dengan adanya karya ini, mampu menjadikan bapak dan ibu bangga. Semoga rahmat Allah SWT selalu menyertai bapak dan ibu. Aamiin

Juga kepada kedelapan saudara penulis, M. Wahid Abdurrahman Latif sekeluarga, Nur Laili Maharani sekeluarga, Oktaviani Fauziah sekeluarga, Yusuf Asrofi sekeluarga, Khotmul Munawaroh sekeluarga, Fijri Nur Azizah., M. Mathori Al-Huda dan Sabrina Nur Bayani. Tak lupa keponakan-keponakan yang selalu menghibur : Amarzian Eshall Latif, Shanum Azmya Khairunnisa, Furqon Nur Fajri, Fadhil Ariqin dan Khadijah Dzulhusnaini. Terimakasih banyak atas motivasi dan dukungan baik secara moral ataupun materiil. Terimakasih atas segala doa yang tak pernah terputus untuk penulis.

**STUDI KOMPARATIF PEMANFAATAN PAPER MODE DAN CLASSIC
MODE PADA QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DITINJAU DARI DISPOSISI MATEMATIS DAN KEMAMPUAN
PEMЕCAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA**

**Oleh : Siti Zahratul Kamilati
20104040023**

ABSTRAK

Kemajuan teknologi menuntut guru untuk pandai memilih dan memanfaatkan media berbasis teknologi yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu media berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah aplikasi Quizizz. Dalam aplikasi Quizizz menawarkan banyak mode yang berbeda untuk menyajikan kuis yang menarik. Mode yang banyak digunakan oleh guru adalah *classic mode*. Adapun mode yang belum lama dikeluarkan oleh Quizizz adalah *paper mode*. Dari hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan diantara *paper mode* dan *classic mode* pada aplikasi Quizizz, mode manakah yang lebih baik diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Jenis penelitian ini adalah penelitian komparatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII C dan VIII D tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan angket *pre-scale* dan *post-scale* disposisi matematis dan *pre-test* dan *post-test* kemampuan pemecahan masalah siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test* dengan sebelumnya melakukan uji prasyarat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Disposisi matematis kelas yang menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan *paper mode* Quizizz lebih baik dibandingkan dengan kelas yang memanfaatkan *classic mode* Quizizz. 2) Kemampuan pemecahan masalah kelas yang memanfaatkan pembelajaran dengan memanfaatkan *paper mode* Quizizz lebih baik dibandingkan dengan kelas yang memanfaatkan *classic mode* Quizizz.

Kata Kunci : *paper mode* Quizizz, *classic mode* Quizizz, disposisi matematis, kemampuan pemecahan masalah

KATA PENGANTAR

Assalamualaiku Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahi Rabbil 'alamin, puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nyalah sehingga kami dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat serta salam tak lupa kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi tauladan dan menuntun kita ke jalan yang lurus untuk menggapai ridho illahi.

Penulis menyadari bahwa penyusunskripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, MA, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Dr. Ibrahim, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Bapak Raekha Azka, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Dosen – dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah banyak membantu, memotivasi, dan memberikan ilmu selama perkuliahan, serta para staf prodi Pendidikan Matematika yang telah membantu dalam proses administrasi
6. Bapak Supriyadi, S.Pd., M.Si. selaku Kepala sekolah SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk penelitian

7. Ibu Baythurrohmah, S.Pd., selaku guru matematika SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang telah berkenan memberikan waktu kepada peneliti untuk mengambil data, sehingga terselesaikannya skripsi ini
8. Siswa kelas VIII C dan VIII D SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta yang telah berperan serta mengikuti pembelajaran selama penelitian
9. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Mahmud Fauzi dan Ibu Hariyanti yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, doa, semangat, dan motivasi pada pendidikan penulis selama ini
10. Teman-teman KKN 111 Dusun Jorong, Gunungkidul yang telah mendukung dan memberi semangat kepada penulis. Vinka, Vio, Alya, Zamza, Reyhan, Ihya, Hajar dan Musthofa.
11. Santri fauzul muslimin terkhusus penghuni kamar Andalusia yang telah menghibur dan mendukung penulis untuk selalu berjuang. Ahza, Bina, Riza, Najwa, Sapna, dan Tsabita.
12. Sahabat seperjuanganku Hilmy Faizah dan Anggun Rachmawati yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis
13. Keluarga besar mahasiswa/i prodi Pendidikan Matematika angkatan 2020 “Baswara Gamma” yang telah memberikan pengalaman, ilmu, motivasi, dan kebersamaan yang tak ternilai harganya selama dalam masa perkuliahan
14. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kesalahan, baik dalam pengetikan, pemilihan kata, dan lain-lainnya. Semoga segala bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak berikan kepada penulis dapat dibalas dengan ganjaran pahala dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN KEPUSTAKAAN.....	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Aplikasi Quizizz	9
2. Paper mode Quizizz.....	10
3. Classic mode Quizizz	11
4. Pembelajaran Matematika	13
5. Disposisi Matematis	14
6. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.....	17
7. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika.....	21
8. Persamaan Garis Lurus.....	22
B. Penelitian Relevan.....	24

C.	Kerangka Berpikir.....	27
D.	Hipotesis.....	32
BAB III		33
METODE PENELITIAN.....		33
A.	Rancangan Penelitian.....	33
B.	Populasi dan Sampel Penelitian	34
C.	Instrumen Penelitian.....	35
D.	Analisis Instrumen Penelitian	35
E.	Prosedur Pengumpulan Data.....	37
F.	Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV		46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
A.	Hasil Penelitian	46
B.	Analisis data.....	47
C.	Pembahasan.....	59
BAB V.....		74
PENUTUP.....		74
A.	Kesimpulan	74
B.	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN – LAMPIRAN		80

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kartu kode QR pada paper mode Quizizz	11
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	31

Gambar 3. 1 Alur Data Pengujian Hipotesis 41

Gambar 3. 2 Alur Pengujian Hipotesis 45



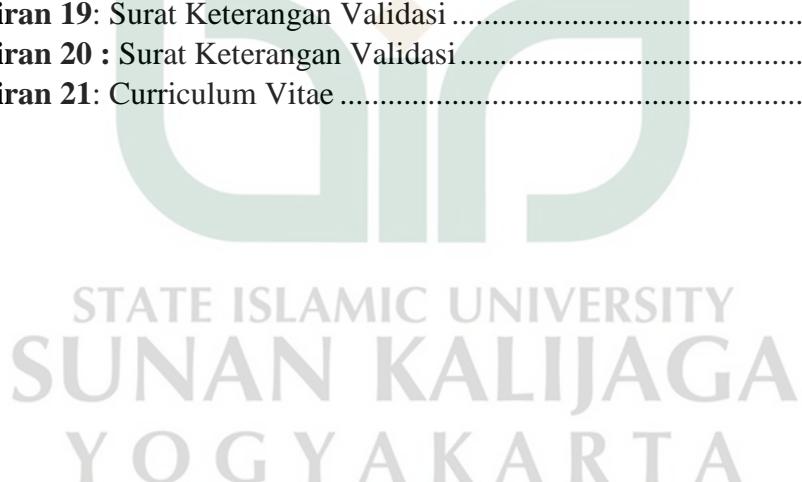
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian yang Relevan	25
Tabel 3. 1 Skoring Hasil Pre-Scale.....	39
Tabel 3. 2 Skoring Hasil Pre-test.....	39
Tabel 4. 1 Timeline Pelaksanaan Penelitian	47
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas Data Pre-scale	48
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-scale	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Data Pre-Scale	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data Post-Scale	51
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas Data Post-Scale	51
Tabel 4. 7 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data Post-Scale	53
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test	54
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test	55
Tabel 4. 10 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data Pre-Test	56
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data Post-Test	57
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test	57
Tabel 4. 13 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Data Post-Test	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kisi – Kisi Soal Pre-test dan Post-test	80
Lampiran 2 : Butir Soal Pre-test dan Post-test	82
Lampiran 3 : Rubrik Penilaian Soal Pre-test dan Post-test	83
Lampiran 4 : Pedomen Penskoran Indikator Pemecahan Masalah	87
Lampiran 5 : Kisi - Kisi Soal Kuis	88
Lampiran 6 : Butir Soal Kuis	91
Lampiran 7 : Rubrik Penilaian Soal Kuis	92
Lampiran 8 : Pedoman Penskoran Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	98
Lampiran 9 : Kisi-Kisi Angket Disposisi Matematis	99
Lampiran 10 : Lembar Angket Disposisi Matematis	102
Lampiran 11 : Skenario Pembelajaran Kelas Paper Mode	105
Lampiran 12 : Skenario Pembelajaran Kelas Classic Mode	112
Lampiran 13 : Hasil Pre-test dan Post-test	119
Lampiran 14 : Hasil Pre-Scale dan Post-Scale	121
Lampiran 15 : Hasil Uji Normalitas	123
Lampiran 16 : Hasil Uji Homogenitas	125
Lampiran 17 : Hasil Uji Independent Sample T-test.....	126
Lampiran 18 : Dokumentasi Penelitian	127
Lampiran 19 : Surat Keterangan Validasi	128
Lampiran 20 : Surat Keterangan Validasi	130
Lampiran 21 : Curriculum Vitae	132



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi yang semakin maju, mendorong manusia untuk selalu kreatif dan berkembang. Majunya teknologi hampir menyeluruh di segala bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan misalnya semakin banyaknya media berbasis teknologi yang dapat menunjang pembelajaran. Parwati (2019) mengemukakan bahwa guru abad 21 perlu mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mendorong potensi negara untuk siap menghadapi revolusi 4.0,

Adanya media berbasis teknologi telah di ketahui dan bahkan dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. Namun pemanfaatan media berbasis teknologi oleh guru belum dimaksimalkan. Nasir (2016) mengemukakan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran masih jarang di lakukan oleh guru. Hal ini menjadi salah satu sebab pembelajaran kurang diminati siswa (Prasetya et al., 2023). Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dapat mengakibatkan siswa selalu beranggapan negatif terhadap pembelajaran. Karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran perlu di maksimalkan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa (Gusmania & Wulandari, 2018).

Salah satu media berbasis teknologi yang banyak digunakan oleh guru adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah *platform online* yang

menyediakan banyak pilihan menu untuk membuat suasana kelas tampak lebih menyenangkan, interaktif dan menarik (Putra, 2023). Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan menjadikan mereka lebih ambisius dalam pembelajaran (Munawir & Hasbi, 2021).

Pembelajaran dengan aplikasi Quizizz dapat dilakukan dengan berbagai mode. Adapun mode yang ditawarkan diantaranya *classic mode*, *mastery peak*, *instructor paced*, *test mode*, *team mode* dan *paper mode* (Haripriya, 2024). Keberagaman mode inilah yang menjadi daya tarik bagi guru untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media penunjang pembelajaran.

Dari banyaknya mode yang ditawarkan, mode yang popular digunakan adalah *classic mode* atau mode klasik, yaitu mode *live-quizzes* dengan memanfaatkan *smartphone* atau perangkat elektronik siswa untuk menjawab soal kuis (Deeksha, 2023). Penggunaan *classic mode* dengan cara memasukkan kode khusus dan menuliskan nama masing-masing siswa di website www.quizizz.com/login. Pembelajaran dengan memanfaatkan *classic mode* Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SD IT Al Ibrah Gresik (Yani et al., 2023). Hal yang sama juga ditunjukkan dalam penelitian Astari (2023) dimana pemanfaatan *classic mode* Quizizz membangkitkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dewasa ini, Quizizz mengeluarkan inovasi baru dalam mode yang dimilikinya. Mode tersebut adalah *paper mode* atau mode kertas, yaitu mode *live-quis* dengan menggunakan perantara QR kode yang telah di cetak untuk masing-masing siswa guna menjawab soal kuis yang ditampilkan pada layar (Winarsih & Nisa, 2023). Siswa hanya perlu menunjukkan pilihan jawaban dengan memutar kode QR sesuai dengan jawaban mereka, kemudian guru melakukan scan supaya skor siswa masuk ke sistem Quizizz. Dengan memanfaatkan *paper mode* Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD N 6 Wirosari (Prasetya et al., 2023). Penggunaan *paper mode* Quizizz mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa karena suasana kelas yang kompetitif (Hasibuan, 2023). Pemanfaatan *paper mode* Quizizz juga mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika (Palayukan et al., 2023).

Dari hal tersebut menunjukkan bahwa kedua mode pada aplikasi Quizizz ini mampu meningkatkan minat, kepercayaan diri dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Meskipun peran aplikasi Quizizz ini sebagai alat evaluasi, tetapi mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Adapun minat atau ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu indikator dari disposisi matematis siswa.

Disposisi matematis adalah salah satu hasil dari pelaksanaan pembelajaran matematika dari aspek afektif siswa. Adapun indikator yang menandakan siswa memiliki kemampuan disposisi matematis yang baik

menurut NCTM adalah sebagai berikut : 1)Memiliki kepercayaan diri; 2)Memiliki ketertarikan dan minat; 3)Memiliki kamauan dan rasa ingin tahu dalam belajar matematika; 4)Fleksibel; 5)Gigih dan ulet; 6)Mampu merefleksi dan mengevaluasi; 7)Mampu mengaplikasikan ilmu matematika (Haryanti & Wijaya, 2023). Zumaroh dan Haqiqi (2022) menyatakan bahwa disposisi matematis perlu dimiliki siswa untuk berusaha menghadapi masalah dan membangun kebiasaan positif dalam bermatematika.

Namun disposisi matematis siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Wirawan dan kawan-kawan (2023) dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMP Cikupa menyatakan bahwa rata-rata disposisi matematis siswa tergolong kategori sedang. Siswa dengan kategori sedang dikatakan mampu mengenali masalah dan juga menarik kesimpulan dari masalah matematis. Hal yang sama juga ditemukan oleh Pangesti dan Soro (2021) dengan subjek siswa kelas VII SMP Negeri 280 Jakarta, bahwa rata-rata siswa memiliki disposisi matematis sedang. Dikatakan bahwa siswa dengan disposisi sedang kurang mampu dalam menarik kesimpulan dari masalah matematis.

Selain mempengaruhi disposisi matematis, mode dalam *live-quis* aplikasi Quizizz juga mempengaruhi hasil belajar siswa secara kognitif. Salah satu hasil belajar secara kognitif adalah kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah adalah hasil belajar dari segi kognitif yang penting dimiliki siswa. Menurut *National Council of Teacher of Mathematics (NCTM)*, kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu

standar kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa (Pradiarti & Subanji, 2022). Parwati (2019) mengatakan bahwa pendidikan abad 21 menuntut siswa memiliki kompetensi utama, salah satunya pemecahan masalah. Indikator pemecahan masalah meliputi memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, menyelesaikan permasalahan sesuai strategi penyelesaian dan mengkomunikasikan penyelesaian (Astuti, 2006).

Namun, kemampuan pemecahan masalah siswa masih perlu ditingkatkan. Salah satu penelitian yang dilakukan Sri wahyuni dan Maryati (2022) di SMP N Pakenjeng mengungkapkan bahwa siswa belum mampu memenuhi indikator menentukan strategi penyelesaian dari indikator pemecahan masalah. Hal yang sama juga ditunjukkan oleh penelitian Pradiarti dan Subanji (2022) di Mts N 1 Sumenep, bahwa siswa dengan kemampuan pemecahan masalah kategori rendah, di mana siswa belum memenuhi indikator memahami masalah hingga menerapkan strategi penyelesaiannya.

Sama halnya dengan kondisi di SMP Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di sekolah tersebut, diungkapkan bahwa siswa kurang minat mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini diduga karena kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Ketika dilakukan observasi, siswa nampak tidak menunjukkan ketertarikan dengan pembelajaran. Selain itu, secara lisan dikatakan guru matematika tersebut

bahwa siswa kesulitan dalam memahami masalah dan menentukan penyelesaian masalah matematika yang disajikan.

Setelah dijelaskan mengenai beragamnya media bebasis teknologi yang bisa dimanfaatkan serta pentingnya pemilihan media untuk menunjang hasil belajar dari segi afektif dan kognitif untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, peneliti menetapkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui media Quizizz dengan mode yang mana yang lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika antara *paper mode* dan *classic mode* jika ditinjau dari disposisi matematis dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Manakah yang lebih baik diterapkan dalam pembelajaran matematika antara pemanfaatan *paper mode* dan *classic mode* pada aplikasi Quizizz ditinjau dari disposisi matematis siswa?
2. Manakah yang lebih baik diterapkan dalam pembelajaran matematika antara pemanfaatan *paper mode* dan *classic mode* pada aplikasi Quizizz ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui mode yang lebih baik diterapkan di pembelajaran matematika berbantuan Quizizz ditinjau dari disposisi matematis siswa
2. Mengetahui mode yang lebih baik diterapkan di pembelajaran matematika berbantuan Quizizz ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah

D. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang dan keterbatasan kemampuan peneliti, maka pada penelitian ini perlu diberikan batasan masalah supaya penelitian lebih terukur dan terarah. Oleh karena itu, penelitian lebih fokus pada membandingkan antara *paper mode* dan *classic mode* pada Quizizz dalam pembelajaran matematika. Akan dibandingkan manakan mode yang lebih baik diterapkan dalam pembelajaran matematika ditinjau dari disposisi matematis siswa serta kemampuan pemecahan masalah.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui pembelajaran yang menyenangkan
2. Bagi guru, mendapatkan ilmu baru tentang bagaimana mengajarkan matematika yang menyenangkan
3. Bagi peneliti, mampu mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi Quizizz pada pembelajaran
4. Bagi peneliti yang lain bisa menjadikan referensi ide untuk mengembangkan dan atau menyempurnakan penelitian ini dengan meneliti variabel lain yang mungkin berpengaruh

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu akibat dari aspek kognitif yang ditimbulkan setelah proses pembelajaran. Kemampuan ini dapat diukur dengan penilaian setelah siswa diberikan soal yang memuat

aspek atau indikator pemecahan masalah. Diharapkan, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Dalam penelitian ini, ditetapkan aspek atau indikator dari pemecahan masalah adalah memahami masalah, memilih strategi, menyelesaikan permasalahan sesuai strategi yang direncanakan, dan menarik kesimpulan hasil yang telah didapat.

2. Disposisi Matematis

Disposisi matematis adalah salah satu akibat dari aspek afektif yang ditimbulkan setelah proses pembelajaran. Disposisi matematis dapat diukur dengan pemberian skor setelah pemberian angket yang memuat indikator disposisi matematis. Indikator disposisi matematis yang dijadikan aspek pengukuran disposisi matematis dalam penelitian ini adalah percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan matematika, ketertarikan dan minat, rasa ingin tahu, fleksibel dalam menjelajahi ide matematika untuk menyelesaikan masalah matematika, gigih dan ulet, refleksi dan evaluasi, mengimplementasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

**SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

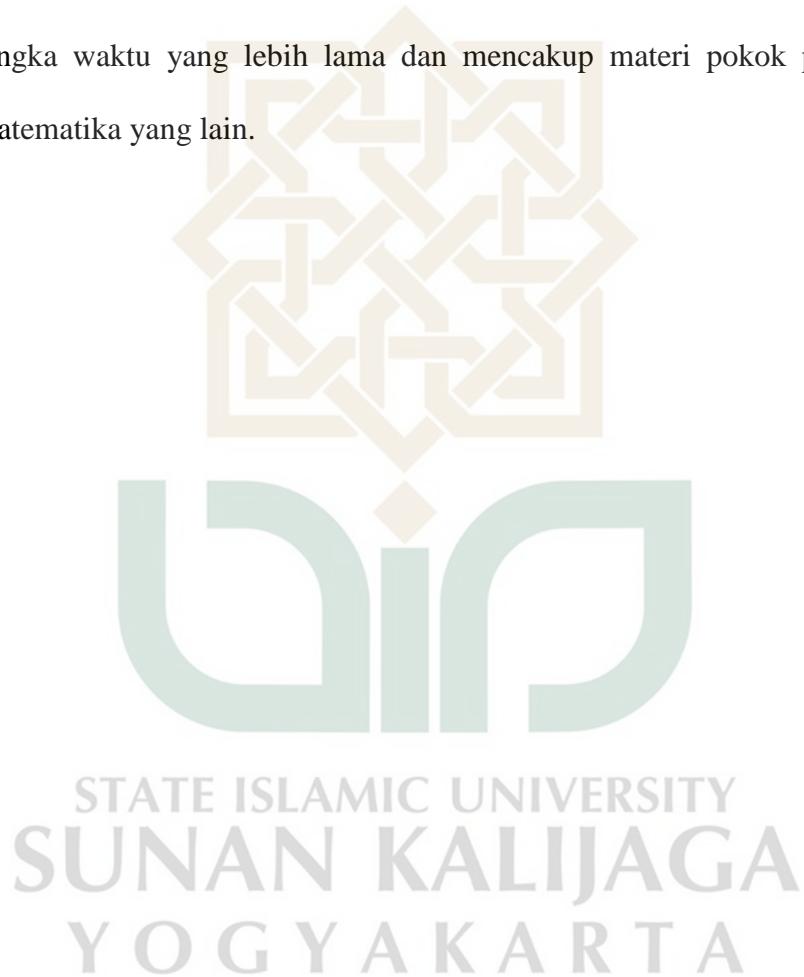
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa kelas yang memanfaatkan *paper mode* Quizizz dalam pembelajaran matematika lebih baik dibandingkan dengan pemanfaatan *classic mode* Quizizz apabila ditinjau dari disposisi matematis siswa. Hal ini diperkuat dengan melihat hasil rata-rata skor *post-scale* kedua kelas sampel yaitu 83,4 untuk kelas *paper mode* Quizizz dan 80,5 untuk kelas *classic mode*
2. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa kelas yang memanfaatkan *paper mode* Quizizz dalam pembelajaran matematika lebih baik dibandingkan dengan pemanfaatan *classic mode* Quizizz apabila ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini diperkuat dengan melihat hasil rata-rata skor *post-scale* kedua kelas sampel yaitu 69,5 untuk kelas *paper mode* Quizizz dan 62,7 untuk kelas *classic mode*
3. Terdapat faktor lain dari karakteristik pemanfaatan *paper mode* Quizizz dan *classic mode* Quizizz dalam pembelajaran matematika yang mempengaruhi tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yaitu waktu penggeraan kuis dan distraksi dalam pelaksanaan kuis

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat diajukan beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru, perlu memanfaatkan teknologi dalam mengajar dengan *paper mode* Quizizz dapat menarik minat siswa untuk belajar
2. Pemanfaatan *papermode* Quizizz dalam pembelajaran bisa diterapkan dengan memvariasikan model pembelajaran yang digunakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait pemanfaatan *papermode* Quizizz dalam pembelajaran matematika dalam jangka waktu yang lebih lama dan mencakup materi pokok pembelajaran matematika yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.765>
- Astari, Z. (2023). Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS (SOSPENDIS)*, 1(2), 59–65.
- Astuti, V. W. (2006). *Upaya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP N Panjatan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300, <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Basa, Z. A., & Hudaiddah, H. (2021). Perkembangan Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP pada Masa Pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 943–950, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.461>
- Deeksha. (2023). *Panduan singkat mode kertas quizizz*. Quizizz.Com.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema Journal*, 1(1), 31–39. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/352>
- El Khuluqo, I. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabrama 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721.
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa. *Pythagoras*, 7(1), 61–67. <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>
- Gustanu, P., W, S. S., & Setiadi, G. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3543–3550,
- Hakiki, S. N., & Sundayana, R. (2022). Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Kubus dan Balok Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa. *Plusminus*:

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 101–110,
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1582>
- Hakim, A. R. (2019). Menumbuhkembangkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(80), 555–564.
<http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/3933>
- Haripriya. (2024). *Mode Game untuk Kuis Langsung*. Quizizz.Com.
- Haryanti, W., & Wijaya, A. (2023). Tren Penelitian Disposisi Matematis di Seluruh Indonesia. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1167–1177.
- Hasibuan, M. P. (2023). Quizizz Paper Mode Increases Student Learning Motivation in Mathematics Lessons at SD Plus Darul Ilmi Murni. *Mahir : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 109–116.
- Hikmah, W. K. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Kamid, Huda, N., Syafmen, W., Sufri, S., & Sofnidar. (2021). The relationship between students' mathematical disposition and their learning outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(3), 376–382.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.17604>
- Khusnun, N., Saputra, I., Muttaqin, U., & Novianti, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa. *Prosiding Santika 3 : Seminar Nasional Tadris Matematika UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan*.
- Koten, A. K., Towe, M. M., & Muaraya, I. P. (2022). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Persamaan Garis Lurus dengan Menggunakan Problem Based Learning*. 4(1).
- Lestari, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk Ptma Pada Mata Pelajaran Matematika. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 48–57.
<https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1111>
- Mala, F., Kesumawati, N., & Dirgantara, M. R. D. (2022). Pembelajaran Matematika Berdasarkan Pendekatan PMRI Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1707–1715.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5575%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/5575/4015>
- Mudrikah, A. (2013). *Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komputer untuk Membangkitkan Kemampuan Komunikasi, Pemecahan Masalah, dan Disposisi Matematik Siswa Sekolah Menengah Atas*. Universitas Pendidikan

- Indonesia.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *GAUSS : Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). The Effect of Using Quizizz To Efl Students' Engagement and Learning Outcome. *English Review: Journal of English Education*, 10(1), 297–308. <https://doi.org/10.25134/erjee.v10i1.5412>
- Nasir, M. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Pelajaran Matematika. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 1–19.
- Nursyafitri, G. D. (2021). *Analisis Data dengan Mengenal Syarat dan Contoh Paired T-test*. DQ-Lab. <https://dqlab.id/analisis-data-dengan-mengenal-syarat-dan-contoh-paired-t-test#:~:text=Paired%20T-Test%20merupakan%20uji,yang%20saling%20berpasangan%20atau%20berhubungan>.
- Palayukan, H., Rahmi, S., Murniasih, T. R., & Panglipur, I. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 9(2), 204–215. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Pangesti, A. T., & Soro, S. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1769–1781.
- Parwati, N. N. (2019). Adaptasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0, *Prosiding Senama PGRI*, 1(87). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3445646>
- Pradiarti, R. A., & Subanji. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP ditinjau dari Gaya Kognitif. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 379–390,
- Prasetya, P. N., Nursyahidah, F., & Sudarti. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Paper Mode Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional PPG UPGRIS 2023*, 1717–1725.
- Purwanto. (2007). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan* (B. Santosa (ed.)). Pustaka Pelajar.
- Putra, R. W. P. (2023). *Improving Students' Vocabulary Through Paper -Mode Quizizz : A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting*. 1.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika*. 2, 335–344.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta: Bandung.
- Sujana, N., & Ibrahim. (2012). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Surya, E. (2013). *Peningkatan Reptesentasi Visual Thingking Matematika Siswa SMPN 11 Medan dengan Melatih Keterampilan Menggambar dan Pendekatan Kontekstual*. Universitas Negeri Medan.
- Wijayanti, R., & Hermanto, D. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa*. 05(01), 347–356.
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 23, 112–123.
- Wirawan, N., Yuhana, Y., & Fatah, A. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Bentuk Literasi Numerasi AKM pada Konten Bilangan Ditinjau dari Disposisi Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(03), 2715–2728.
- Yani, N. S., Rozi, F., & Rustipa, K. (2023). The Use of Quizizz to Develop Instructional PJBL Practices in Teaching Writing. *English Education Journal*, 13(1), 128–139. <https://doi.org/10.15294/eej.v13i1.71606>
- Zumaroh, L. S., & Haqiqi, A. K. (2022). Pengaruh Disposisi Matematis Siswa terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Tabung Kelas IX. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 111–122.