

## Analisis Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar melalui Aplikasi Quizizz

Bunga Nur Fadillah<sup>1</sup>, Deni Adi Putra<sup>2</sup>, & Fajar Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: <sup>1</sup>[bunga.nur.fadillah-2019@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:bunga.nur.fadillah-2019@fkip.um-surabaya.ac.id),

<sup>2</sup>[deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:deniadiputra@fkip.um-surabaya.ac.id), <sup>3</sup>[fajarsetiawan@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:fajarsetiawan@fkip.um-surabaya.ac.id)



Dikirim : 02 Juli 2023  
Diterima : 21 Agustus 2023  
Terbit : 31 Agustus 2023  
Koresponden: Bunga Nur Fadillah  
[bunga.nur.fadillah-2019@fkip.um-surabaya.ac.id](mailto:bunga.nur.fadillah-2019@fkip.um-surabaya.ac.id)

Cara sitasi:  
Fadillah, B.N., Putra A.D., & Setiawan, F. Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemahaman Matematis. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(2), 157-168



Karya ini bekerja di bawah lisensi <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Abstract

*This article aims to analyze the mathematical understanding of first grade students of SD Muhammadiyah 24 Surabaya using the quizizz application media in mathematics lessons. This research uses a qualitative descriptive method with data sources from interviews with teachers using observation interview sheets, and documentation. Interactive data analysis is carried out through data collection, data reduction, data presentation, and conclusions. Based on the data obtained, students were able to fulfill four indicators of mathematical understanding including mentioning material concepts, applying concepts algorithmically, identifying and making examples of concepts, and linking mathematical concepts with external and internal mathematical concepts. The research also found an increase in interest in learning as evidenced by the enthusiasm of students when working on the questions given in the quizizz. It can be concluded that grade 1 students of SD Muhammadiyah 24 Surabaya are able to understand mathematical concepts well according to the indicators of*

*mathematical understanding.*

**Keywords:** *Mathematical Understanding; Quizizz App; Mathematics Learning*

### Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman matematis siswa kelas I SD Muhammadiyah 24 Surabaya menggunakan media aplikasi *quizizz* pada pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data hasil wawancara dengan guru menggunakan lembar wawancara observasi, dan dokumentasi. Analisis data interaktif dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa mampu memenuhi empat indikator pemahaman matematis diantaranya menyebutkan konsep materi, menerapkan konsep secara algoritma, mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep, dan mengaitkan

konsep matematika dengan konsep eksternal maupun internal matematika. Penelitian juga menemukan peningkatan minat belajar yang dibuktikan antusias siswa saat mengerjakan soal yang diberikan pada *quizizz*. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 1 SD Muhammadiyah 24 Surabaya mampu memahami konsep matematika dengan baik sesuai dengan indikator pemahaman matematis.

**Kata kunci:** Pemahaman Matematis; Aplikasi *Quizizz*; Pembelajaran Matematika

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia (Afiani & Faradita, 2022). Menurut Horne dalam (Amka, 2019) mendefinisikan pendidikan sebagai proses penyesuaian diri yang lebih tinggi (abadi) yang terus menerus, orang-orang tersebut telah memperoleh perkembangan fisik dan mental, kebebasan dan pengetahuan tentang Tuhan, emosi manusia dan kemanusiaan dalam lingkungan intelektual. Sedangkan menurut Langeveld, Pendidikan yakni hubungan yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak pada suatu keadaan dimana pekerjaan mendidik itu berlangsung. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia. Manusia merupakan pelajar sepanjang hayat sehingga dalam kehidupan sehari-hari manusia belajar dimanapun dan kapanpun (Faizah, 2022).

Era *society* 5.0 pertama kali di populerkan oleh negara Jepang yang bertujuan untuk melihat seberapa besar peran manusia dalam masyarakat (Harahap, 2021). Dengan adanya *society* 5.0 teknologi elektronik dan digital sangat berkembang pesat, sehingga dalam penyelenggaraan pembelajaran guru dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Anderson dalam (Rohayu et al., 2021) media pembelajaran adalah media yang dapat mewujudkan interaksi secara langsung antara guru dan siswa. Interaksi langsung itulah yang dapat mengantarkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran tertentu. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang banyak digunakan adalah *quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah aplikasi game yang menyediakan kegiatan kelas multipemain sehingga membuat pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif (Citra et al., 2020). Menurut pendapat Amornchewin (2018) *quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi siswa dalam belajar dengan berbagai fitur menarik. Game *quizizz* ini dapat dimainkan atau diakses menggunakan berbagai perangkat yakni komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan quiz pada game.

Penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran juga lebih memudahkan guru dalam memberikan materi dan melakukan penilaian di akhir materi.

Dengan menggunakan quizizz guru dapat mengetahui hasil capaian siswa dengan nilai yang ditunjukkan ketika siswa telah selesai mengerjakan kuis. Hal tersebut didukung pernyataan Salsabila, aplikasi quizizz memiliki keunggulan yaitu mudah digunakan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran (Sari et al., 2022). Berdasarkan paparan di atas, dapat di simpulkan bahwa quizizz merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai fitur menarik dan menyenangkan sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa senang belajar.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang paling banyak kurang diminati oleh anak-anak, terlebih jika penyajiannya tanpa menggunakan alat bantu/ media pembelajaran yang menarik. Pada pelajaran matematika dibutuhkan pemahaman matematis untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika, Oktaviani menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah siswa harus memiliki kemampuan pemahaman matematis (Oktoviani et al., 2019). Pada pembelajaran matematika siswa banyak dilatih dalam meningkatkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, kritis dan mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Fauzan dalam (Oktoviani et al., 2019) mengatakan bahwa pemahaman matematis merupakan pengetahuan siswa terhadap konsep, prinsip, prosedur dan kemampuan penyelesaian masalah dengan menggunakan strategi. Pemahaman matematis ini merupakan kemampuan yang harus dimiliki masing-masing siswa agar dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan guru. Sedangkan menurut Qohar dalam (Mulyani et al., 2018) pemahaman matematis adalah suatu kemampuan dalam mengklasifikasikan obyek-obyek matematika, menginterpretasikan konsep, menemukan contoh dari sebuah konsep, menyajikan contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep dan menyatakan kembali konsep matematika dengan bahasa sendiri.

Dahlan dalam (Yani et al., 2019) menyatakan bahwa untuk mengukur kemampuan pemahaman matematis dapat melalui indikator kemampuan yang sering digunakan yaitu: siswa mampu menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, siswa mampu mengklasifikasi objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk suatu konsep tersebut, siswa mampu menerapkan konsep secara algoritma, siswa mampu memberikan contoh dan bukan contoh konsep yang telah dipelajari, siswa mampu menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematika, siswa mampu mengaitkan berbagai konsep (internal dan eksternal matematika), siswa mampu membangun syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan dari pendapat Qohar dan Dahlan, peneliti menyimpulkan indikator yang digunakan penelitian ini adalah (1) Siswa mampu

menyebutkan konsep yang dipelajari, (2) Siswa mampu menerapkan konsep secara algoritma, (3) Siswa mampu mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep yang telah dipelajari, (4) Siswa mampu mengaitkan konsep matematika dengan konsep eksternal maupun internal matematika.

Beberapa penelitian terkait aplikasi quizizz dilakukan oleh (Sari et al., 2022) di tingkat SMA, (Febriyanto et al., 2018) fokus pada pemahaman matematis, dan (Oktaviani et al., 2019) menganalisis kemampuan matematis pada siswa. Aplikasi Quizizz juga mampu menjadi media penilaian dalam pembelajaran (Rahmawati, et al., 2022). Guru matematika harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menyajikan pembelajaran matematika dengan media pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz*.

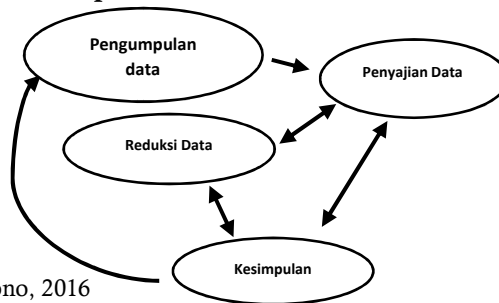
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 24 Surabaya kelas I dengan jumlah siswa 20 siswa, semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara akan di tujukan kepada guru wali kelas, dengan menggunakan teknik wawancara terstruktur. Dalam hal ini pewawancara hanya membacakan pertanyaan yang telah disusun dan kemudian mencatat jawaban sumber informasi secara tepat. Pada teknik observasi, dengan menggunakan lembar observasi peneliti akan melakukan observasi untuk mengetahui pemahaman matematis siswa SD. Teknik dokumentasi dilaksanakan bertujuan untuk mendapatkan sebuah bukti penelitian seperti foto, video, atau yang lainnya.

Pada penelitian ini untuk melakukan keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Peneliti mengambil data dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa. Teknik analisis data penelitian ini yaitu menggunakan pendapat yang dikemukakan Milles dan Huberman. Terdapat 3 alur kegiatan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi (Muhammad et al., 2021). (1) Reduksi data merupakan suatu kegiatan memilah, kegiatan yang berfokus pada penyederhanaan pengabstrakan dan trasformasi data mentah yang didapat dari catatan lapangan. Reduksi data merupakan kegiatan yang dimulai dari awal sampai dilanjutkan selama kegiatan pengumpulan data dilaksanakan. (2) Penyajian data diambil dari hasil wawancara, dan hasil observasi. Kegiatan ini menyajikan kumpulan data atau informasi yang terorganisasi dan ter kategorisasi yang memungkinkan untuk dapat dilakukan penarikan suatu kesimpulan dan Tindakan. (3) Penarikan kesimpulan/verifikasi dilakukan dengan cara membandingkan hasil wawancara dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti.

Analisis data dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1:**  
**Komponen dalam Analisis Data**



Sumber: Sugiyono, 2016

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Penerapan *Quizizz* pada Pembelajaran

Sebagai guru khususnya pada matematika, mata pelajaran yang paling banyak kurang diminati siswa guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan saat di kelas. Pembelajaran dapat diatur seaktif mungkin, seperti halnya menggunakan *quizizz* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran yang interaktif. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi permainan yang memiliki sifat naratif dan fleksibel, artinya *quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan media penilaian.

Pada penelitian ini, *quizizz* digunakan sebagai media penilaian. Pada aplikasi ini terdapat data dan perhitungan hasil kerja siswa. Hasil tersebut menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru sebelumnya (Rahmawati et al., 2022). Melalui gambaran tersebut guru dapat menjadikan bahan evaluasi terhadap hasil siswa sebagai rencana pembelajaran selanjutnya. Sehingga guru dapat memberikan pola pembelajaran baru yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Selama penerapan *quizizz* siswa terlihat sangat antusias. Siswa merasa tertantang mengerjakan soal-soal yang diberikan. Menggunakan media tersebut dapat melatih fokus siswa. Sehingga memerlukan konsentrasi penuh agar tidak kehabisan waktu.

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan kemampuannya dalam menyebutkan konsep materi perbandingan banyak benda dengan tepat. Sesuai dengan prosedur/algoritma siswa juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk tertulis. Secara mandiri siswa mampu membuat contoh konsep matematika yang dipelajari dan mampu

mengaitkan konsep matematika dengan menggunakan benda-benda disekitar.

Hasil wawancara yang dilakukan secara langsung kepada siswa, siswa memaparkan bahwa mereka merasa pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan *quizizz* lebih menantang dan menjadikan siswa lebih fokus terhadap soal yang diberikan. Pada pembelajaran perbandingan banyak benda siswa mampu menyebutkan perbandingan benda dengan tepat. Dan mampu menyajikan secara tepat dalam bentuk tertulis konsep perbandingan banyak benda. Pada konsep eksternal, siswa mampu mengaitkan konsep matematika dengan benar.

Sesuai dengan hal tersebut, guru memaparkan bahwa siswa mampu menjawab dengan benar soal-soal konsep perbandingan banyak benda. Siswa juga tidak mengalami kendala saat menggunakan aplikasi *quizizz*. Dengan aplikasi tersebut menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar. Karena aplikasi tersebut menyediakan fitur yang menarik. Terdapat warna, gambar, dan musik saat di operasikan. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi guru yakni ada beberapa siswa yang masih belum dapat membaca. Sehingga guru harus melakukan pendampingan terhadap siswa tersebut.

Paparan di atas diperkuat dengan pernyataan Kepala Sekolah yang memaparkan bahwa siswa mampu memahami konsep matematika setelah dijelaskan guru. Guru memberikan penjelasan dengan detail kepada siswa, sehingga siswa tidak mengalami kebingungan saat diberikan beberapa soal. Pada saat pembelajaran siswa terlihat sangat antusias sehingga bisa dikatakan siswa termotivasi saat melakukan pembelajaran menggunakan *quizizz* atau media ajar interaktif.

## 2. Pemahaman Matematis

Berdasarkan hasil dari penelitian, diperoleh data pemahaman matematis siswa kelas I sesuai dengan indikator yang digunakan sebagai berikut:

### a. Siswa mampu menyebutkan konsep yang dipelajari

Pada indikator ini, siswa diharapkan agar dapat menyebutkan ulang sebuah konsep matematika bukan hanya sekedar rumusnya namun juga menyebutkan definisi materi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada materi perbandingan banyaknya benda yang disampaikan guru siswa mendengarkan dengan seksama. Ketika guru memberi pertanyaan pemantik/ pertanyaan pendahuluan siswa mampu menjawab pertanyaan tersebut. Dilanjutkan pada saat guru memberikan pertanyaan siswa mampu menyebutkan konsep yang dipelajari dengan benar. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara guru dan orang tua siswa yang

menyatakan bahwa siswa tidak mengalami kendala saat mengerjakan soal yang diberikan guru.

b. Siswa mampu menerapkan konsep secara algoritma

Pada indikator ini, siswa diharapkan agar dapat menerapkan konsep secara algoritma. Hasil wawancara guru memaparkan bahwa siswa mampu menerapkan konsep secara algoritma karena guru menjelaskan konsep materi secara berulang-ulang dan runtut, hal tersebut sesuai dengan pernyataan orang tua siswa yang menyatakan bahwa siswa dapat mengerjakan secara runtut soal-soal yang diberikan. Hal tersebut didukung dengan hasil dari observasi yang menunjukkan semua siswa mampu menerapkan konsep secara algoritma.

c. Siswa mampu mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep yang telah dipelajari

Diperoleh dari hasil wawancara guru dan orang tua memaparkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep pada materi perbandingan banyak benda. Diperkuat dengan hasil observasi siswa yang menunjukkan bahwa dari 20 siswa terdapat 18 siswa yang mampu dengan sempurna atau tanpa kesalahan dalam membuat contoh perbandingan banyak benda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep perbandingan banyaknya benda.

d. Siswa mampu mengaitkan konsep matematika dengan konsep eksternal maupun internal matematika.

Perolehan data dari hasil wawancara guru dan orang tua siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan konsep matematika dengan konsep eksternal maupun internal matematika. Orang tua juga memaparkan bahwa siswa mampu secara tepat menyebutkan perbandingan banyaknya benda menggunakan benda-benda yang nyata disekitarnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi siswa yang menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa dari 20 siswa yang mendapat nilai sempurna atau tanpa kesalahan saat memberikan contoh perbandingan banyak benda.

### 3. **Penilaian Pembelajaran Matematika pada Aplikasi Quizizz**

Penilaian pembelajaran adalah salah satu cara guru untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Penilaian menjadi suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 bahwa kegiatan guru dalam proses pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil pembelajaran.

Pada penelitian ini, media *quizz* digunakan sebagai media penunjang penilaian. Penggunaannya sangat praktis dan mudah, karena akhir dari permainan akan ditunjukkan hasil masing-masing siswa. Sehingga guru dapat mengetahui secara cepat dan tepat pemahaman matematis siswa pada materi perbandingan banyak benda.

### **Pembahasan**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak kurang diminati dan dianggap sulit oleh siswa. Sehingga sebagai seorang pendidik guru harus menciptakan suasana belajar asik dan menarik minat siswa. Dewasa ini, Pendidikan tidak lepas dari perkembangan IPTEKS. Hastaruddin menuliskan bahwa matematika sebagai ilmu dasar yang menopang perkembangan IPTEKS (Permatasari, 2021). Sebagai ilmu dasar maka penting sekali untuk setiap orang menguasai matematika. Maka dari itu matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang ada dalam semua jenjang Pendidikan. Pembelajaran matematika akan berbeda setiap jenjangnya. Mursalin menyatakan pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika membahas tentang konsep-konsep dan materi dasar matematika (Permatasari, 2021). Sehingga perlu menerapkan cara yang tepat dan menarik dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, di SD Muhammadiyah 24 pada pembelajaran matematika materi perbandingan banyak benda dilakukan dengan menanamkan konsep materi perbandingan banyaknya benda. Pada materi ini siswa akan dikenalkan dengan simbol matematika yang digunakan untuk membandingkan. Simbol tersebut yakni sama dengan, lebih dari, dan kurang dari. Simbol sama dengan yakni ( $=$ ), simbol lebih dari yakni ( $>$ ), dan simbol kurang dari yakni ( $<$ ).

Guru memulai pembelajaran dengan mengamati benda-benda yang ada di ruangan kelas. Siswa membilang benda-benda yang ditunjukkan guru. Kemudian melakukan perbandingan, contoh 5 pensil .... 2 buku. Dari contoh tersebut siswa mampu dengan mudah menyebutkan perbandingannya hal tersebut membuktikan bahwa siswa mampu memenuhi indikator pemahaman matematis nomor 1. Kemudian siswa menuliskan perbandingan banyak benda secara mandiri dan bebas. Kebebasan menuliskan perbandingan banyaknya benda merupakan salah satu implementasi/penerapan konsep secara algoritma sesuai dengan indikator nomor 2 dan 4. Setelah dicek guru jawaban siswa pada indikator ini menunjukkan bahwa siswa mampu menuliskan contoh dan mengkaitkan konsep eksternal maupun internal matematika dengan tepat.

Sesuai dengan indikator pemahaman matematis, siswa mampu mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep yang telah dipelajari pada indikator ke 3. Dalam proses pembelajarannya guru memberikan pertanyaan



melalui *quizizz* yang harus dijawab siswa. Contoh soal yang diberikan adalah “Jika Rara memiliki 8 buah apel dan 9 buah pir, maka perbandingan yang benar adalah...” Siswa memilih jawaban yang benar berdasarkan pilihan yang tersedia yaitu “Apel < Pir”. Berdasarkan hasil akhir *quizizz* menampilkan hasil yang memuaskan. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa kelas 1 mampu menjawab dengan benar. Secara algoritma siswa juga mampu menuliskan dan memberikan contoh konkret dari perbandingan banyak benda. Didukung dengan penelitian Sari yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pemahaman matematis siswa mengalami peningkatan (Sari et al., 2022).

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mendapatkan data yang menunjukkan pemahaman matematis siswa dari beberapa indikator pemahaman matematis. Adapun hasilnya yakni dari hasil wawancara guru, wawancara orang tua siswa, wawancara siswa, dan observasi/ pengamatan siswa sama-sama menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* pada pelajaran matematika pemahaman matematis siswa pada materi perbandingan banyak benda menunjukkan bahwa siswa mampu memenuhi ke-empat indikator pemahaman matematis yakni siswa mampu menyebutkan konsep materi yang dipelajari, siswa mampu menerapkan konsep secara algoritma, siswa mampu mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep yang telah dipelajari, dan siswa mampu mengaitkan konsep matematika dengan konsep eksternal maupun internal matematika. Selain itu dalam penelitian ini, peneliti menemukan meningkatnya minat belajar yang dibuktikan antusias siswa saat mengerjakan soal yang diberikan pada *quizizz*. Sejalan dengan penelitian Sari et al., (2022) yang memaparkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan setiap indikator pemahaman matematis dan menggunakan aplikasi *quizizz* pada setiap evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Pemahaman matematis siswa kelas I SD Muhammadiyah 24 Surabaya dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pelajaran matematika menunjukkan siswa mampu memenuhi empat indikator pemahaman matematis. Indikator tersebut yaitu mampu menyebutkan konsep materi yang dipelajari, menerapkan konsep secara algoritma, mengidentifikasi dan membuat contoh dari konsep yang dipelajari, dan mengaitkan konsep matematika dengan konsep eksternal maupun internal matematika. Secara keseluruhan siswa dapat menjawab dengan benar sehingga menunjukkan pemahaman matematis, namun ada beberapa kendala pada siswa yakni terdapat siswa yang belum bisa membaca sehingga membutuhkan pendampingan pada siswa tersebut.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2019). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 209–218.
- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2022). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Surabaya Materi Pecahan Berbantu Media Folding Paper. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(1), 89–97. <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.17862>
- Amka, H. (2019). *Filsafat pendidikan* (1st ed.). Nizamia Learning Center.
- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Faizah, E. N. (2022). Pandangan Pendidikan Islam Ibnu Khaldun dan Implementasi Keteladanananya Pada Peserta Didik Era 4.0. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(12), 3545–3558. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/view/3215>
- Febriyanto, B., Haryanti, D. Y., & Komalasari, O. (2018). Pemahaman Perkalian Dengan Medaia Kantong Bergambar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2).
- Harahap, A. (2021). Efektivitas Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–44.
- Muhammad, M., Setiawan, F., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Se-Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2), 1–23.
- Oktoviani, V., Widoyani, W. L., & Ferdianto, F. (2019). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa SMP pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 39–46. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i1.6346>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84. <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>
- Putri, A. R. P., Faradita, M. N., & Putra, D. A. (2022). Analisis Problem Based Learning Terintegrasi Stem Di Sd Muhammadiyah 26 Surabaya Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) ...*, 10(2), 457–

466.

<https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/1891%0Ahttps://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/download/1891/1172>

- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rohayu, Deni Adi Putra, & Kunti Dian Ayu Afiani. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Inventa*, 5(1), 30–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a2623>
- Sari, S. P., Djamilah, S., & Nugroho, G. A. (2022). *Penerapan Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Pemahaman Matematis Siswa*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Yani, C. F., Maimunah, M., Roza, Y., Murni, A., & Daim, Z. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 203–214. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.481>

