

## **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ BERBASIS PAPER MODE UNTUK MENINGKATKAN DISPOSISI DAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA DI SD NEGERI SENDANGMULYO 03 SEMARANG**

**Putri Salsabila Yoga Wijaya<sup>1</sup>, Siti Patonah<sup>2</sup>, Sukamto<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

<sup>2</sup>Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

<sup>3</sup>Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang

<sup>1</sup>[ptrisalsabila20@gmail.com](mailto:ptrisalsabila20@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran quizizz berbasis paper mode untuk meningkatkan disposisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V pada materi luas bangun datar di SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experiment) dengan Non-equivalent Control Group Design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan quizizz berbasis paper mode secara statistik memberikan dampak positif dalam meningkatkan disposisi matematis siswa sebesar 0,000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. 2) Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan quizizz berbasis paper mode secara statistik memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. 3) Implementasi pembelajaran quizizz berbasis paper mode dapat meningkatkan disposisi dan kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada kategori tinggi, pada disposisi matematis siswa kelas eksperimen sebesar 46,76 dan pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 82,74.

**Kata kunci:** Quizizz, Paper Mode, Disposisi, Kemampuan Pemecahan Masalah

### **Abstract**

*This study aims to implement paper mode-based Quizizz learning to improve the disposition and mathematical problem-solving abilities of fifth-grade students on the area of flat shapes at Sendangmulyo 03 Semarang Public Elementary School. This research method is quantitative with a quasi-experimental research type with a Non-equivalent Control Group Design. The results of this study indicate that: 1) Mathematics learning using the paper mode-based Quizizz approach statistically has a positive impact in improving students' mathematical disposition by 0.000, which is smaller than the significance limit of 0.05. 2) Mathematics learning using the paper mode-based Quizizz approach statistically has a positive impact in improving students' mathematical problem-solving abilities by 0.000, which is much smaller than the significance level of 0.05. 3) The implementation of Quizizz paper-based learning improved students' disposition and problem-solving abilities, with*

scores in the high category, including a mathematical disposition of 46.76 for experimental class students and a mathematical problem-solving ability of 82.74.

**Keywords:** *Quizizz, Paper Mode, Disposition, Problem-Solving Ability*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses yang paling bertanggung jawab dalam melahirkan warga Negara Indonesia yang memiliki karakter kuat sebagai modal dalam membangun peradaban tinggi dan unggul. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan amanat Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah

satu kompetensi yang ditekankan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pendidikan matematika memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa (Mathematics., 2020). Kemampuan matematika tidak hanya mendukung kecakapan akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi penting bagi pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut dapat dikatakan bahwa matematika tidak terlepas dari sebuah masalah. Masalah matematika akan melatih kemampuan seseorang untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh (Saputra, 2022) yang menyatakan bahwa peserta didik menganggap pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit, karena sifatnya yang abstrak. Pola pikir tersebut perlu

diubah agar peserta didik mampu mengatasi permasalahannya dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan untuk memecahkan masalah pada dasarnya merupakan tujuan utama proses pendidikan. Untuk menyelesaikan masalah matematika maka diperlukan kemampuan pemecahan masalah matematis, merupakan hal yang wajib dimiliki setiap peserta didik yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran matematika.

Pada teori konstruktivisme (Anjani, 2020) menjadi landasan dalam pendekatan pembelajaran berbasis interaksi aktif, di mana siswa dapat membangun pemahamannya melalui proses eksplorasi dan refleksi mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang diperolehnya sebagai bukti bahwa peserta didik tersebut sudah dapat berpikir kritis, kreatif dan aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam pembelajaran matematika, model ini mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, langkah-langkah pemecahan masalah yang dikembangkan oleh (Waruwu, 2024) memahami, mengidentifikasi, merumuskan dan menemukan solusi terbaik dari

permasalahan yang ada merupakan pendekatan yang relevan dalam pembelajaran matematika yang mencakup sikap positif, minat, dan kepercayaan diri terhadap matematika, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan keterampilan pemecahan masalah matematis dalam mempelajari matematika.

Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk menghadapi masa depan (Febriyani, 2022). Keterampilan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kompetensi utama yang diharapkan dikuasai oleh siswa dalam kurikulum saat ini. Siswa diharapkan menguasai keterampilan dengan cara memahami masalah, merencanakan solusi, dan mengevaluasi hasil akhir. Namun demikian, dalam praktiknya, sebagian besar siswa terus mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep

matematika, terutama yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah yang lebih rumit. Menurut (Andayani, 2020) salah satu alasan utama terbatasnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika adalah menggunakan pembelajaran daring sehingga ada hal-hal yang terlewat, siswa malu bertanya, atau belum mempelajari modul dengan baik. Hal ini sering kali menyebabkan siswa menjadi cepat tidak tertarik dan kurang memiliki motivasi yang cukup untuk terlibat dengan materi pelajaran. Permasalahan tersebut juga dialami oleh siswa SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang terdapat 19 siswa atau 65% kelas V di SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang yang kurang tertarik pada pelajaran matematika. Kemudian terdapat 21 siswa atau 72% mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah matematis terutama dalam menganalisis dan menemukan solusi untuk soal-soal matematika yang memerlukan pemikiran kritis. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru masih secara konvensional, sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif terlibat. Selanjutnya dalam pembelajaran

matematika, belum memiliki akses ke perangkat digital untuk pembelajaran berbasis aplikasi seperti paper mode, quizizz atau platform pembelajaran yang lain.

Penerapan quizizz berbasis paper mode menjadi alternatif yang relevan untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan efektif tanpa bergantung pada infrastruktur teknologi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ananda, 2022) yang menunjukkan bahwa untuk dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Perkembangan teknologi digital telah memberikan banyak pilihan baru dalam metode pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif seperti aplikasi quizizz. (Ubaidah, 2020) menjelaskan quizizz merupakan media pembelajaran yang dianggap mampu mendorong siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dengan fitur yang tersedia didalamnya. Pembelajaran berbasis quizizz merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena fitur-fiturnya

yang menarik dan menyenangkan. Platform quizizz memungkinkan siswa untuk belajar melalui penggunaan soal-soal latihan yang disajikan dalam format seperti permainan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan quizizz dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi masalah menurunnya minat dan bakat matematika siswa. Quizizz dengan fitur paper mode menggunakan QR Code pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran offline hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien (Pamungkas, 2024). Paper mode pada quizizz menjadi pilihan yang menarik karena memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam menggunakan kuis tanpa bergantung pada perangkat digital.

Quizizz yang berbasis paper mode memiliki potensi untuk menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran matematika, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki infrastruktur teknologi memadai. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian yang

dilakukan oleh (Cahyani, 2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi, meskipun dalam bentuk sederhana seperti kertas, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa teknologi dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran seperti matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan quizizz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Rajagukguk, 2020) melaporkan bahwa pendekatan berbasis quizizz interaktif mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penelitian yang dilakukan oleh (Ananda P. D., 2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif terhadap disposisi siswa terhadap matematika. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi quizizz berbasis paper mode dalam konteks pembelajaran matematika di

sekolah dasar masih minim, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam literatur pendidikan matematika.

Implementasi quizizz berbasis paper mode diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan metode ini, siswa diharapkan dapat belajar secara menyenangkan dan termotivasi untuk aktif dalam menyelesaikan soal-soal. Selain itu, juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Jong, 2024).

Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi pembelajaran quizizz berbasis paper mode dalam upaya meningkatkan disposisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang akan digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*). Dilaksanakan di SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. Proses penelitian dilakukan pada bulan Mei tahun 2025. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VB dan kelas VC. Sampel dalam Penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VB dan kelas VC. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pengumpulan data yang digunakan meliputi tes, angket, dan observasi. Instrumen yang akan digunakan meliputi tes, angket, dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan analisis deskriptif, uji validitas meliputi validasi ahli dan validasi uji coba instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas, uji-t (*t-test*), dan analisis gain score.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan pembelajaran matematika materi luas bangun datar dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode untuk meningkatkan disposisi dan kemampuan

pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD Negeri Sendangmulyo 03 Kota Semarang. Dokumentasi pembelajaran matematika dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode untuk meningkatkan disposisi matematis siswa kelas V dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Quizizz Berbasis Paper Mode

Berdasarkan hasil angket disposisi awal diketahui skor tertinggi 74, skor terendah 56, skor rata-rata (*mean*) 64,48. Kemudian hasil *pretest* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diketahui skor tertinggi 70, skor terendah 10, skor rata-rata (*mean*) 36,55.

Setelah ada perlakuan di kelas V dengan materi luas bangun datar dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode dengan memberikan penugasan dan berdiskusi tentang cara menghitung luas bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga,

jajargenjang, trapesium, dan belah ketupat.

Setelah mengerjakan angket disposisi akhir diketahui skor tertinggi 100, skor terendah 60, skor rata-rata (*mean*) 80,34. Kemudian hasil *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diketahui skor tertinggi 100, skor terendah 75, skor rata-rata (*mean*) 89,14. Berdasarkan hasil angket akhir dan nilai *posttest* yang diperoleh kelas VB pada disposisi matematis siswa memiliki nilai rata-rata 80,34 dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa memiliki nilai rata-rata 89,14.

Paper mode untuk meningkatkan disposisi matematis siswa kelas V. Untuk dapat membuktikan hipotesis tersebut dilakukan pengujian uji t-test, karena untuk mengukur kelas eksperimen dan kelas kontrol maka digunakan signifikansi perbedaan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah eksperimen. Hasil uji *paired samples test* dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1 Paired Samples Statistics

		<u>Paired Samples Statistics</u>			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Awal	64.48	29	4.023	.747
	Akhir	80.34	29	10.393	1.930

Tabel 2 Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Awal Akhir	15.862	7.328	1.361	18.649	13.075	11.657	28	.000

Berdasarkan output terlihat rata-rata selisih dari kuesioner awal dan kuesioner akhir dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Dari hasil uji-t di atas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama diterima dengan melihat hasil selisih nilai kuesioner awal dan kuesioner akhir menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan nilai *mean* pada hasil kuesioner awal diperoleh hasil rata-rata 64,48 dan pada hasil kuesioner akhir diperoleh hasil rata-rata 80,34. Dari hasil tersebut diketahui selisih antara hasil kuesioner awal dan kuesioner akhir adalah 15,86 yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari kuesioner awal dan kuesioner akhir sebesar 15,86. Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan quizizz berbasis paper mode secara statistik memberikan dampak positif dalam meningkatkan disposisi matematis siswa. Disposisi

matematis merupakan kecenderungan untuk melihat makna dalam matematika, sebagai hal yang bermakna dan berharga, untuk mempercayai bahwa dengan usaha yang gigih dalam belajar matematika akan berhasil dan efektif (Haryanti, 2023).

Selisih nilai rata-rata antara hasil kuesioner awal diperoleh hasil rata-rata 64,48 dan pada hasil kuesioner akhir diperoleh hasil rata-rata 80,34. Dari hasil tersebut diketahui selisih antara hasil kuesioner awal dan kuesioner akhir adalah 15,86 yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari kuesioner awal dan kuesioner akhir sebesar 15,86. Hasil di atas diperkuat dengan penelitian yang dilakukan. Oleh (Ramadhani, 2020) yang menyatakan bahwa kemampuan disposisi matematis siswa berada dalam kategori sedang, dengan rata-rata angket disposisi matematis sebesar 37,92% dan hasil observasi saat mengerjakan soal di rumah sebesar 48,89%. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Supriatna, 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan disposisi matematis siswa. Media ini memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan ketertarikan terhadap matematika, sehingga berdampak positif terhadap sikap dan disposisi siswa.

Paper mode untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V. Untuk dapat membuktikan hipotesis tersebut dilakukan pengujian uji t-test, karena untuk mengukur *pre-test* dan *post-test* maka digunakan signifikansi perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah eksperimen. Hasil uji *paired samples test* dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	36.55	29	13.503	2.507
	Posttest	89.14	29	7.567	1.405

Tabel 4 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	52.586	13.603	2.526	57.760	47.412	20.818	28	.000

Berdasarkan output terlihat rata-rata selisih dari *pretest* dan *post-test* dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000. Dari hasil uji-t di atas menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis

kedua diterima dengan melihat hasil hasil selisih nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan nilai mean pada hasil *pretest* diperoleh hasil rata-rata 36,55 dan pada hasil *posttest* diperoleh hasil rata-rata 89,14. Dari hasil tersebut diketahui selisih antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah 52,59 yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari *pretest* dan *posttest* sebesar 52,59.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan quizizz berbasis paper mode tidak hanya memberikan pengaruh motivasional, tetapi juga berdampak nyata pada perkembangan kognitif siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika berbasis pemecahan masalah. Sejalan dengan hal tersebut (Rahman, 2022) menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa setelah pengaplikasian pendekatan RME dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena siswa terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam dan reflektif.

Implementasi pembelajaran quizizz berbasis paper mode di SD Negeri Sendangmulyo 03 Semarang. Hasil analisis menunjukkan adanya

peningkatan yang signifikan pada kedua aspek tersebut setelah penerapan pembelajaran matematika dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode. Pada disposisi matematis diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen (kelas VB) mengalami kenaikan sebesar 46,76, dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas VC) mendapatkan nilai rata-rata 34,22 dan pada kemampuan pemecahan masalah diperoleh rata-rata nilai kelas eksperimen (kelas VB) mengalami kenaikan sebesar 82,74, dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas VC) mendapatkan nilai rata-rata 22,09.

Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran matematika dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode efektif dalam meningkatkan disposisi dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas V. Hasil dari perhitungan N\_Gain dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5 Score N\_Gain Disposisi

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	29	.00	100.00	46.7609	24.68497
Kontrol	29	.00	80.95	34.2291	18.97482
Valid N (listwise)	29				

Tabel 6 Score N\_Gain Kemampuan Pemecahan Masalah

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	29	60.00	100.00	82.7428	11.73093
Kontrol	29	.00	60.00	22.0962	17.77537
Valid N (listwise)	29				

Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada nilai siswa setelah diterapkannya pembelajaran matematika dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode. Pada kemampuan disposisi matematis siswa diketahui nilai terendah pada kelas eksperimen (kelas VB) adalah 00,00, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata nilai sebesar 46,76 sedangkan pada kelas kontrol (kelas VC) nilai terendah adalah 00,00 nilai tertinggi mencapai 80,95, dan rata-rata nilai keseluruhan menjadi 34,22. Pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diketahui nilai terendah pada kelas eksperimen (kelas VB) adalah 60,00, sedangkan nilai tertinggi adalah 100 dengan rata-rata nilai sebesar 82,74 sedangkan pada kelas kontrol (kelas VC) nilai terendah adalah 00,00 nilai tertinggi mencapai 60,00, dan rata-rata nilai keseluruhan menjadi 22,09. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi pembelajaran

matematika dengan pendekatan quizizz berbasis paper mode dapat meningkatkan disposisi matematis siswa sebesar 46,76% dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 82,74% pada kelas V SD Negeri Sendangmulyo 03 Kota Semarang.

Hasil penelitian memperkuat penelitian yang dilakukan oleh (Nisrokhah, 2024) yang menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat. Pada saat prasiklus memperoleh rata-rata hasil belajar 57,4, siklus I memperoleh 75,2, dan siklus II memperoleh 82,2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz untuk evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan quizizz berbasis paper mode secara statistik memberikan dampak positif dalam meningkatkan disposisi matematis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai disposisi matematis awal dan nilai disposisi matematis akhir dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Pembelajaran matematika

menggunakan pendekatan quizizz berbasis paper mode secara statistik memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai pretest dan posttest siswa kelas eksperimen (kelas VB), diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Implementasi pembelajaran quizizz berbasis paper mode dapat meningkatkan disposisi dan kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada kategori tinggi, pada disposisi matematis siswa kelas eksperimen sebesar 46,76 dan pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 82,74. Peneliti menyarankan Bagi sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan tentang penggunaan quizizz berbasis paper mode untuk mengembangkan pembelajaran berbasis masalah. Bagi guru diharapkan dapat merancang soal quizizz berbasis konteks nyata dan menantang, yang mendorong siswa berpikir kritis dan logis tanpa merasa tertekan. Bagi siswa diharapkan aktif bekerja sama dalam memecahkan soal, mengemukakan ide, dan menghargai pendapat teman.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, P. D. (2022). The Impact of The Discovery Learning Model On Problem Solving Ability And Scientific Atitude Of Elementary School Teacher Education Student. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 259-267.
- Andayani, S. d. (2020). Pengembangan Modul Matematika Dasar Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 11, No. 1, 121-131.
- Anjani, F. (2020). Teori Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi”,. *Sociological Education*. Vol. 1 No. 1, 34-41.
- Cahyani, D. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*. Volume 4, Nomor 3, 524-531.
- Febriyani, A. H. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87-100.
- Haryanti, W. d. (2023). Tren Penelitian Disposisi Matematis di Seluruh Indonesia. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 12, No. 1, 1167-1177 .
- Jong, A. d. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 12 No 1, 1-22.
- Mathematics., N. C. (2020). Catalyzing Change in High School Mathematics: Initiating Critical Conversations. *Initiating Critical Conversations*. NCTM., 11-22.
- Nisrokhah, S. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ipas Menggunakan Media Quizizz Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 01. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 09 Nomor 03, 120-132.
- Pamungkas, M. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* Vol 4 No 1, 12449-12460.
- Ramadhani, M. S. (2020). Analisis Kemampuan Disposisi Matematis pada Pembelajaran Matematika Siswa SDN 01 Kebonsari Kabupaten Temanggung Semester Genap

- Tahun Ajaran 2019/2020. .  
*Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11-22.
- Rahman, Z. H. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Volume 11, No. 2, 2022, 1620-1629 .
- Rajagukguk, W. (2020). Developing Mathematical Problem Solving Skills With Interactive Problem Based Learning And Discovery Learning. *Jurnal Handayam*. Vol. 11 No. 1, 29-41 .
- Saputra, M. I. (2022). Faktor Kesulitan Belajar Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Volume 5(2), 280-291.
- Supriatna, I. &. (2020). Peningkatan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Sd Melalui Pembelajaran Auditory, Intellectually, Dan Repetition. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 36-43.
- Ubaidah, N. K. (2020). Pendekatan Steam Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika Dan Pembelajarannya (KNPMP) V*, 351–362.
- Waruwu, D. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 08, Nomor 01, 117-128.