

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII menggunakan *gamification quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII tanpa menggunakan *gamification quizizz* di MTsN 3 Padang Pariaman dengan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berturut-turut 82,14 dan 71,70.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapatnya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan *gamification quizizz* ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif bagi pendidik dalam usahanya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.
2. Pendidik matematika diharapkan dapat mengoptimalkan platform pembelajaran berbasis teknologi sebagai sumber belajar maupun alat evaluasi guna menyesuaikan diri dengan perkembangan waktu serta menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media quizizz sebagai aplikasi assessment pembelajaran*. Nas Media Pustaka.
- Arafat, Y. (2018). Efektivitas penerapan pendekatan saintifik mata kuliah bahasa Indonesia di STAI Al Falah Banjarbaru. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 18(1), 58-69. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v18i1.54>
- Aribowo, E. K. (2017). *Gamification: adaptasi game dalam dunia pendidikan*.
- Aruan, M. S. (2022). *Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi III)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Bahar, Tobroni, Yus, & Khozin. (2021). *Al-Islam dan Kemuhammadiyah: Kajian Riset Metakognisi, Efikasi Diri, dan Motivasi Siswa dalam Efektivitas Pembelajaran*. Academia Publication.
- Belajar Dan Pembelajaran. (2021). (n.p.): Edu Publisher.
- Belajar secara Efektif. (n.d.). (n.p.): Niaga Swadaya.
- Ccoa, N. M. Q., Choquehuanca, M. E. F., & Paucar, F. H. R. (2023). An Application of the Quizizz Gamification Tool to Improve Motivation in the Evaluation of Elementary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(3), 544–550. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.3.1837>
- Chasanah, N., Widodo, W., & Suprpto, N (2022). Pengembangan Instrumen Asesmen Literasi Sains Untuk Mendeskripsikan Profil Peserta Didik. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 474–483. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.474-483>
- Diana, L., & Maharani, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio visual dengan teknik tutorial berbasis kemampuan konseptual pada mata pelajaran integral. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 25-31. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v6i1.333>
- Efektivitas Pelaksanaan Pemidanaan Terhadap Pelaku Tindak Pidana Asusila di Lembaga Pemasyarakatan*. (2021). (n.p.): Cendikia Mulia Mandiri.
- Eliza, R., Sepriyanti, N., & Husniyah, U. (2023). Penerapan Pendekatan Berpikir Metaforis Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Mathema:*

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 82-92. <https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.33365/jm.v5i2.2678?domain=https://ejurnal.teknokrat.ac.id>
- Eliza, R., & Susilawati, F. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemandirian Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Inquiri. *Math Educa Journal*, 3(2), 144-155. <https://doi.org/10.15548/mej.v3i2.671>
- Faradina, E., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 51-65. DOI: <https://doi.org/10.26594/jmpm.v7i1.2601>
- Fisipol. (2020, July 24). Difussion #29: Cara Mudah Bermain Kuis dengan Quizizz. *Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada*.
- Fitriani, N. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Pendekatan Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Ethnomatnesia*, 6(1), 87-94.
- Fitriza, R., & Gunawan, I. (2018). Tabuik dalam pembelajaran bangun ruang dengan pendidikan matematika realistik (PMR). *Math Educa Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.15548/mej.v2i1.31>
- Geanartaroayna, L. (2022). *Komparasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Penerapan Media Pembelajaran Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas 3 Di Min 2 Kota Madiun* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Hadi, M. S., Iswan, I., & Athallah, N. (2020, October). Efektifitas Gamifikasi Dalam Mengajar Bahasa Inggris Secara Daring Di Era Pandemic. *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Herawati, R., Retnowati, R., & Harijanto, S. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Penguatan Supervisi Akademik Dan Disiplin Kerja. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 60-66. DOI: 10.33751/jmp.v9i1.3369
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard skills and soft skills*. PT. Refika Aditama.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2022). Studi Pendahuluan Hubungan Korelasi Motivasi Belajar Dan Pemahaman Matematis Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1), 7-11. DOI: <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v3i1.1826>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Ilmadi, I., Waryanto, H., Hidayat, A., Hapipah, H., Agustina, L., Zili, M. H. A., ... & Janah, R. (2022). Pelatihan Penggunaan Gamification Untuk

- Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(6), 1039-1044.
- Ilmi, Y. F. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan*, 6(1), 15-23. <https://doi.org/10.47080/progress.v6i1.2507>
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). Pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap pemahaman konsep matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 191-202. DOI:10.31980/mosharafa.v8i2.454
- Juniawan, E. A. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Dyscalculia Dalam Menggunakan Konsep Matematis Di Lihat Dari Kesalahan Menyelesaikan Soal Logaritma. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 1(3), 269-286. DOI: <https://doi.org/10.55927/mudima.v1i3.52>
- Khaidir, C. (2016). Penerapan Metode Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Matematika di SMA Negeri 2 Padang. *Ta'dib*, 16(2), 103-115. <http://dx.doi.org/10.31958/jt.v16i2.243>
- Kebudayaan, K. P. D. (2013). *Konsep Pendekatan Scientific*. Jakarta: Kemesdikbud.
- Mardika, F. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Dengan Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD). *AXIOM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v8i2.6343>
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2018). Pendekatan *scientific* dalam pembelajaran di sekolah dasar: teori dan praktik. Deepublish.
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(27), 25-37.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mutmainnah, A., Zulkarnain, Z., & Syahbudin, R. (2022). Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 3(2), 92-102.
- Ngongo, A. M. D. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar kimia. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 16-24. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.6563799>

- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17 (1), 117.
- Oktaviani, R. (2021). Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Ketelitian dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2). DOI: <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i2.236>
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar biologi melalui e-modul berbasis problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17-32. DOI: <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Pricilia, G. M., & Rahmansyah, H. (2022). *Tren Pembelajaran di Era Digital*. CV. Bintang Semesta Media.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, J., Gandasari, D., ... & Ahdiyat, M. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32. DOI: <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda, L. (2020). *Kemampuan pemahaman konsep dan resiliensi matematika dengan VBA microsoft excel*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Sari, D. N., & Armanto, D. (2022). Matematika dalam filsafat pendidikan. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 10(2), 202-209. DOI: 10.30821/axiom.v10i2.10302
- Sari, M., Purwoto, A., Achmad, V. S., Arkwright, D., Sartika, Tanjung, R., Hasyim, M., Simangunsong, D. E., Iriani, R., Amane, A. P. O., Rahayu, N. L., Hawadiah, & Siswati, T. (2023). *Penelitian Operasional* (1st ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi
- Sepriyanti, N., Zulmuqim, Z., & Suryani, S. (2017). Efektivitas model pembelajaran treffinger terhadap kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII SMPN 24 Padang. *Math Educa Journal*, 1(2), 129-141. DOI: <https://doi.org/10.15548/mej.v1i2.21>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sunardi, D. O. D. I. (2020). Hubungan meningkatnya hasil belajar siswa SMP dengan penerapan media evaluasi pembelajaran inovatif quizizz. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 94-116.
- Supriadi, I., & Pramuditya, S. A. (2023). Praktikalitas Dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

- Matematika Siswa. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(1), 51-58. DOI: <https://doi.org/10.26714/jkpm.10.1.2023.51-58>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media grup
- Susanto, A. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Model Reciprocal Teaching (Rt) Dan Model Air Auditory Intellectually Repetition (AIR). *Math Educa Journal*, 3(2), 219-230. DOI: <https://doi.org/10.15548/mej.v3i2.677>
- Utami, N. P. (2018). Peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan penalaran matematika setelah menggunakan perangkat pembelajaran matematika berbasis discovery learning pada kelas x sma. *Math Educa Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.15548/mej.v2i1.32>
- Utomo, D. P., & Wardani, C. (2021). *Monograf Pemahaman Konsep Geometri Ditinjau Dari Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal*. UMMPress.
- Wafa, F., & Imam, H. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa SMP Negeri 1 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 154-163.
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: alternatif penilaian di masa pandemi covid-19. *Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. DOI: 10.25139/smj.v8i2.3062
- Wahyuddin, W., & Nurcahaya, N. (2019). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pembelajaran aktif tipe everyone is a teacher here (ETH) pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Takalar. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2(1), 72-105. <http://dx.doi.org/10.22373/jppm.v2i1.4500>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.
- Yolanda, D. D. (2020). *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery*. Guepedia.
- Yulia, Y., Arief, A., & Nora, A. (2018). Eksperimentasi Teknik Quick On The Draw pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. *Math Educa Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.15548/mej.v2i2.186>
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *GAMIFICATION: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit Andi.
- Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593-598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. DOI: 10.5430/ijhe.v8n1p37