

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
LITERASI MATEMATIS SISWA PADA MATERI
PERBANDINGAN KELAS VII DI MTS PLUS NABAWI
KEDUNGADEM**

SKRIPSI

OLEH

AFNITA AGIL SYAHDELA

NIM 19310002



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
LITERASI MATEMATIS SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN
KELAS VII DI MTS PLUS NABAWI KEDUNGADEM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

IKIP PGRI BOJONEGORO

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam

Menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Afnita Agil Syahdela

NIM 19310002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN
ALAM**

IKIP PGRI BOJONEGORO

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP
LITERASI MATEMATIS SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN
KELAS VII DI MTS PLUS NABAWI KEDUNGADEM**

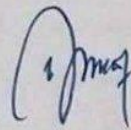
Oleh

Afnita Agil Syahdela

NIM 19310002

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

Pembimbing II,



Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0703048504

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZZZ* TERHADAP LITERASI MATEMATIS SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN KELAS VII DI MTS PLUS NABAWI KEDUNGADEM

Oleh

AFNITA AGIL SYAHDELA

NIM 19310002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Agustus 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Anggota	: 1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd.	(.....)
	2. Dian Ratna Puspananda, M.Pd.	(.....)
	3. Dr. Ima Isnaini Taufiqur Rohmah, M.Pd.	(.....)

Mengesahkan:
Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afnita Agil Syahdela
NIM : 19310002
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 14 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Afnita Agil Syahdela

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua Ibukku Tercinta, Ibu Sulastri dan Ibu Suwartiningsih yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, serta kasih sayang yang begitu besar dan telah memberi inspirasi untuk menjadi manusia yang berguna dan berfikir maju. Kedua Ayahku Tercinta, Ayah Paidi (Almarhum) dan Ayah Nasikhul Amin (Almarhum). Dan Kakak tersayang Siti Komariyah yang selalu *support* dalam hal apapun terhadap saya.
2. Sahabat saya yaitu Tika Krisdianti dan Alfida Auliya Rahmah yang selalu ada dan selalu menghibur di dalam susah senangnya untuk mencapai selesainya penyusunan skripsi ini. Dan tak lupa dengan Elsa, Dina, dan Maulidyawati serta Afi yang telah memberi semangat untuk saya dan terima kasih atas saran, diskusi serta kerja samanya.
3. Semua rekan-rekan seperjuangan angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah dengan tulus ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
4. *Best Partner* Nizar Fahmi Husaini yang selalu sabar dalam membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi tak lupa selalu memberi semangat dan motivasi serta selalu mendengarkan dari keluh kesah penulis.

MOTTO

”Selama ada niat, selama ada usaha, dan selama ada doa, tidak ada yang namanya tidak bisa”

(Afnita Agil Syahdela)

”Siapapun yang tidak pernah melakukan kesalahan berarti tidak pernah mencoba sesuatu yang baru ”

(Albert Einstein)

ABSTRAK

Syahdela Agil, Afnita, 2023. Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Literasi Matematis Siswa Pada Materi Perbandingan Kelas VII di MTs Plus Nabawi Kedungdaem. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Dr. Dra. Junarti, M.Pd., (II) Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd.

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

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui literasi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* serta untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis pada materi perbandingan di kelas VII MTs Plus Nabawi Kedungadem. Di dalam penelitian ini mengambil sampel sebanyak 48 siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Post-test Only Control Group Design*. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa Kelas VII yaitu 1) Literasi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* didapatkan hasil bahwa siswa mampu berada pada level 4. Pada level ini, siswa dapat menggunakan keterampilan yang efektif dalam menyelesaikan soal kemudian mampu menjelaskan hasil jawabannya dengan menghubungkan dalam dunia nyata; 2) Literasi matematis siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* didapatkan hasil bahwa siswa mampu pada level 3. Pada level ini, siswa mampu melaksanakan prosedur dengan baik dalam menyelesaikan soal dan mampu memilih strategi pemecahan masalah; 3) Diketahui nilai Sig. (*2-tailed*) yaitu $0,013 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa.

ABSTRACT

Syahdela Agil, Afnita, 2023. The Influence of Quizizz Learning Media on Students' Mathematical Literacy in Class VII Comparative Material at MTs Plus Nabawi Kedungdaem. Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Advisor (I) Dr. dr. Junarti, M.Pd., (II) Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd.

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

This research was conducted with the aim of knowing the mathematical literacy of students using Quizizz learning media and not using Quizizz learning media and to find out the differences in the effect of using Quizizz learning media on mathematical literacy in comparative material in class VII MTs Plus Nabawi Kedungadem. In this study, a sample of 48 students was taken. This research method is quantitative with a quasi-experimental approach and the research design used is the Post-test Only Control Group Design. Data collection techniques and instruments using tests and documentation. As for the research results of the influence of Quizizz learning media on the mathematical literacy of Class VII students, namely 1) Students' mathematical literacy using Quizizz learning media shows that students are able to be at level 4. At this level, students can use effective skills in solving problems and then being able to explain the answer results by connecting in the real world; 2) Students' mathematical literacy by not using Quizizz learning media shows that students are capable at level 3. At this level, students are able to carry out procedures well in solving problems and are able to choose problem-solving strategies; 3) The value of Sig. (2-tailed) that is $0.013 < 0.05$ means that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there are differences in the influence of Quizizz learning media on students' mathematical literacy.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Robbil'alamin, segala puji serta syukur kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Atas izin dan ridho-Nya dapat terselesaikannya skripsi ini dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Literasi Matematis Siswa Kelas VII Pada Materi Perbandingan di MTs Plus Nabawi Kedungadem**”, shalawat beriring salam tak lupa pula disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IKIP PGRI Bojonegoro. Dengan penuh kesadaran bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerja sama dari berbagai pihak, dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala tersebut bisa diatasi. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati diucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Dosen pembimbing I dan Fifi Zuhriah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Abdul Fakhri, M.Pd. selaku Kepala Sekolah MTs Plus Nabawi Kedungadem yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
3. Jelita Marlina, S.Pd. selaku guru matematika di MTs Plus Nabawi Kedungadem yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
4. Para siswa-siswi kelas VII MTs Plus Nabawi Kedungadem yang telah menjadi subjek dalam penelitian ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi para pembaca.

Bojonegoro, 14 Juli 2023

Afnita Agil Syahdela

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional Menurut Para Ahli.....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teoretis	7
1. Pembelajaran Matematika	7
2. Literasi Matematika.....	8
3. Media Pembelajaran	10
4. <i>Quizizz</i>	11
5. Perbandingan	14
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Rancangan Penelitian.....	24

B. Populasi Dan Sampel	25
1. Populasi	25
2. Teknik pengambilan sampel.....	25
3. Sampel	26
C. Variabel Penelitian	26
1. Variabel bebas (indepeden)	26
2. Variabel terikat (dependen)	26
D. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	27
1. Tes	27
2. Dokumentasi.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	30
1. Analisis Deskriptif.....	30
2. Uji Prasyarat Analisis	32
3. Uji Hipotesis Dengan Sampel Independen (Tidak Berkorelasi)	33
BAB IV PAPARAN DATA, HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Paparan Data	38
1. Data Nilai Ulangan Harian	39
2. Data Nilai Tes Literasi.....	40
B. Hasil Penelitian	42
1. Analisis Deskriptif.....	42
2. Uji Prasyarat Data Nilai Ulangan Harian	43
3. Uji Prasyarat Data Nilai Tes Literasi Matematis.....	44
4. Uji Hipotesis Dengan Sampel Independen (Tidak Berkorelasi)	46
C. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tingkat Kemampuan Literasi Matematis Siswa	10
Tabel 2. 2 Jawaban Masalah 2	18
Tabel 3. 1 Skema <i>Post-test Only Control Group Design</i>	24
Tabel 3. 2 Populasi Siswa Kelas VII Mts Plus Nabawi Kedungadem.....	25
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	26
Tabel 3. 4 Indikator Level Literasi Matematis Siswa Pada Materi Perbandingan	28
Tabel 4. 1 Nilai Ulangan Harian dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Statistik dari Data Nilai Ulangan Harian.....	40
Tabel 4. 3 Nilai Tes Literasi Matematis dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	41
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Statistik dari Data Nilai Tes Literasi Matematis Pada Materi Perbandingan	41
Tabel 4. 5 Hasil Literasi Matematis Siswa Berdasarkan Level Dari Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	42
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Nilai Ulangan Harian.....	43
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Nilai Ulangan Harian	44
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Literasi Matematis	45
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes Literasi Matematis.....	45
Tabel 4. 10 Hasil Uji T-Test Komparatif Dua Sampel Independen (Independent Sample Test).....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir	22
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pencarian Data	61
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	62
Lampiran 3. Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	63
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi	64
Lampiran 5. Silabus	66
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP Kelas Eksperimen).....	100
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP Kelas Kontrol).....	125
Lampiran 8. Kisi-kisi Soal Tes dan Indikator Level Literasi Matematis	145
Lampiran 9. Lembar Validasi Isi	155
Lampiran 10. Tabel Hasil Tes Literasi Matematis Kelas Eksperimen.....	164
Lampiran 11. Tabel Hasil Tes Literasi Matematis Kelas Kontrol	171
Lampiran 12. Pekerjaan Tes Literasi Matematis Siswa Kelas Ekperimen	178
Lampiran 13. Pekerjaan Tes Literasi Matematis Siswa Kelas Kontrol	187
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Ulangan Harian	189
Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Literasi Matematis	190
Lampiran 16. Uji Hipotesis	191
Lampiran 17. Tabel Distribusi	192
Lampiran 18. Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	193
Lampiran 19. Kegiatan Pembelajaran di Kelas Kontrol	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan berinteraksi dimana melibatkan guru dan peserta didik untuk belajar. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan suatu perubahan dan pengetahuan yang baru di dalam dirinya. Dari pelaksanaan proses belajar di dalam pendidikan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini.

Di bidang pendidikan , ilmu matematika menjadi salah satu pelajaran yang tidak bisa lepas dengan perkembangan teknologi, sehingga matematika menjadi salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting karena setiap jenjang pendidikan selalu ada dan dijadikan mata pelajaran wajib. Menurut Irmayanti & Danial (2019) Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena segala bentuk aktivitas tidak lepas dari konsep matematika. Namun, matematika terkadang menjadi momok bagi sebagian siswa, karena sulitnya dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

Tuntutan siswa dalam matematika tidak sekedar memiliki kemampuan berhitung saja, akan tetapi kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah ini tidak semata-mata masalah yang berupa soal rutin akan tetapi lebih kepada permasalahan yang dihadapi sehari-hari. Kemampuan matematis yang demikian dikenal sebagai literasi matematika (Sari, 2015).

Kemampuan literasi matematika tidak terpisahkan di dalam pembelajram matematika. Menurut Haara (dalam Junarti & Zainudin, 2022) Literasi matematika sebagai pemahaman dan penerepan matematika melalui menalar, berpikir, dan menafsirkan melalui pemecehan masalah untuk mengembangkan aplikatif pengetahuan matematika. Oleh karena itu, agar siswa dapat bernalar, berpikir, dan menafsirkan dalam pemecahan masalah matematika maka diperlukan startegi pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu menemukan atau menggunakan strategi yang tepat agar dapat membawa siswa ke dalam literasi matematikanya.

Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran, yaitu antara lain dengan melakukan perubahan dalam kurikulum pembelajaran, mengembangkan model pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, mengubah sistem penilaian dan lain sebagainya (Khusnul dkk., 2022).

Peningkatan teknologi menjadi semakin maju dan membuat guru untuk selalu berinovasi pada saat melakukan pembelajaran. Siswa harus menggunakan kemajuan teknologi yang tidak bisa lagi kita hindari. Salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat dipakai untuk membantu peningkatan kemampuan literasi siswa dalam hal menyelesaikan pemecahan masalah matematika mereka.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mencakup perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga porses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan kini sudah bertransformasi menjadi berbasis digital. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi *multiplayer* dan dapat diakses melalui *website* serta digunakan untuk mengerjakan kuis (Kusuma, 2020).

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan. *Quizizz* adalah game kuis online yang dapat digunakan sebagai alat penilaian di kelas. Selain itu *Quizizz* menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena aplikasi kuis *online Quizizz* digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat (Ramadhani dkk., 2020).

Beberapa hasil penelitian mengenai *Quizizz* antara lain : 1) Menurut Nugrahani & Purbosari (2022) menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif atau pengetahuan peserata didik pada pemecahan masalah melalui penggunaan media; 2) Menurut Aini (2019), menunjukkan tentang pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik; 3) Menurut Tiana

(2021), menunjukkan bahwa minat siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan *media game Quizizz*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka judul penelitian ini yaitu “**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* TERHADAP LITERASI MATEMATIS SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN KELAS VII DI MTS PLUS NABAWI KEDUNGADEM**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka yang jadi rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana literasi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* ?
2. Bagaimana literasi matematis siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* ?
3. Apakah ada perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang menjadi tujuan dari penyusunan ini yaitu :

1. Untuk mengetahui literasi matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.
2. Untuk mengetahui literasi matematis siswa dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap literasi matematis siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Teoritis
 - a) Dapat memberikan informasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan
 - b) Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis kuis interaktif melalui *web tool*.
 - c) Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang
2. Praktis
 - a) Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa mendapatkan pengalaman menggunakan aplikasi *Quizizz* sehingga dapat memberikan penguatan kemampuan literasi matematis siswa.
 - b) Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* sebagai alat untuk mengerjakan kuis.

E. Definisi Operasional Menurut Para Ahli

1. Menurut Sadiman (2014) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media itu juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan daripada belajar tanpa media.

2. *Quizizz* adalah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga merupakan media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif (Rusdian, 2021).
3. Menurut Haara (dalam Junarti & Zainudin, 2022) Kemampuan Literasi Matematis adalah kemampuan pemahaman melalui pemalaran, berpikir, dan menafsirkan melalui pemecahan masalah untuk dapat mengembangkan aplikatif pengetahuan matematika.