

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *OPEN ENDED* BERBANTUAN
QUIZZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH :

DAMAR LINI

NPM : 2115010013

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi Oleh :

DAMAR LINI

NPM : 2115010013

Judul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN OPEN ENDED BERBANTUAN
QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal : 2 Juli 2025

Pembimbing I



Drs. Samudro, M. Pd.
NIDN. 0705096503

Pembimbing II



Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si.
NIDN. 0713087101

Skripsi Oleh :

DAMAR LINI
NPM : 2115010013

Judul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN OPEN ENDED BERBANTUAN
QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 9 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Samijo M.Pd
2. Penguji I : Yuni Katminingsih, S.Pd, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Bambang Agus Sulistyono, S.Si, M.Si



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad M., M.Or.
SIDN. 0703098802

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Damar Lini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk/12 Mei 2003
NPM : 2115010013
Fak/Jur./Prodi : FIKS/ S1 Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 2 Juli 2025

Yang Menyatakan



DAMAR LINI

NPM : 2115010013

MOTTO

“Kalau tidak bisa memberi manfaat setidaknya jangan merugikan, be nice”

ABSTRAK

Damar Lini (2115010013): Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UNP Kediri, 2025.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Open-Ended, Quizizz, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Matematika

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar segiempat. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Open-Ended* berbantuan media Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) tipe *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 13 siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 4 Prambon yang ditentukan secara total sampel karena jumlah siswa dalam populasi relatif kecil. Instrumen yang digunakan terdiri dari soal pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar, serta angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi dalam konteks pembelajaran matematika.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS versi 25. Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data motivasi belajar berdistribusi normal, sehingga dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,038 ($< 0,05$). Adapun data hasil belajar tidak berdistribusi normal, sehingga dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, dengan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($< 0,05$). Kedua hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest baik pada motivasi maupun hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Open-Ended* berbantuan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII. Model ini terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa, membangun rasa ingin tahu, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang relevan dan aplikatif dalam proses pembelajaran matematika di era digital saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan oleh Allah SWT karena pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa”.

Dukungan dan doa yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini sangat membantu penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini, diantaranya adalah :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains (FIKS) Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, M.Pd., M.Si. selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Drs. Samijo, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Dr. Bambang Agus Sulistyono, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada mahasiswa.
7. Orang Tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang, doa, motivasi, dan semangat, sehingga penulis dapat melewati masa-masa sulit yang dihadapi dalam dunia perkuliahan serta dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Diri penulis sendiri karena tidak menyerah berjuang sampai akhir.

9. Seluruh teman-teman seperjuangan selama masa perkuliahan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
10. Kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun bantuan dan dukungan yang telah diberikan tidak akan penulis lupakan.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun bagi penulis dari berbagai kalangan.

Kediri, 2 Juli 2025



DAMAR LINI
NPM : 2115010013

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Penelitian.....	22
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN	23
A. Variabel Penelitian	23
B. Teknik dan Pendekatan Penelitian	23
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	25
D. Populasi Dan Sampel	26

E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
B. Pembahasan.....	52
BAB V.....	55
PENUTUP	55
A. Simpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Kajian Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksprerimen	24
Tabel 3. 2 Waktu Penelitian	25
Tabel 3. 3 Kriteria Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	28
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Pre-test.....	30
Tabel 3. 5 Rubrik Skor Penilaian Pre-test.....	31
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Soal Posttest	32
Tabel 3. 7 Rubrik Skor Penilaian Post-test	33
Tabel 3. 8 Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar	35
Tabel 3. 9 Kriteria Nilai V	37
Tabel 3. 10 Hasil Validitas Isi.....	37
Tabel 3. 11 Hasil Uji Validitas Isi dengan Koefisien Validitas Aiken's V.....	38
Tabel 3. 12 Indikator Angket Motivasi Belajar	39
Tabel 3. 13 Indikator Pretest dan Posttest Hasil Belajar	40
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar.....	45
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar	45
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Motivasi belajar	46
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil belajar.....	47
Tabel 4. 5 Output Pertama Paired Sample T-Test.....	48
Tabel 4. 6 Output Kedua Paired Sample T-Test	48
Tabel 4. 7 Output Ketiga Paired Sample T-Test	48
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon Signed Rank Test.....	50
Tabel 4. 9 Output Tes Statisik Uji Wilcoxon Signed Rank Test	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema/Bagan Hubungan Antar Masalah	21
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Penelitian	60
Lampiran 2 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	61
Lampiran 3 Validasi Instrumen Validator 1	62
Lampiran 4 Validasi Instrumen Validator 2 (Dian Devita Yohanie, M. Pd.).....	75
Lampiran 5 Validasi Instrumen Validator 3 (Guru Matematika Kelas VII)	86
Lampiran 6 Instrumen Penelitian Modul Ajar	91
Lampiran 7 Instrumen Penelitian Soal Pretest dan Posttest.....	111
Lampiran 8 Instrumen Penelitian Pretest Angket Motivasi	121
Lampiran 9 Instrumen Penelitian Posttest Angket Motivasi	123
Lampiran 10 Nilai Pretest Posttest Hasil Belajar Siswa	125
Lampiran 11 Nilai Pretest Posttest Motivasi Belajar Siswa.....	125
Lampiran 12 Hasil Pengerjaan Soal Siswa	126
Lampiran 13 Uji Validitas Isi Koefisien Validitas Aiken'V	135
Lampiran 14 Olah Data SPSS (uji normalitas, paired sample, wilcoxon).....	137
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	142
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Siakad	143
Lampiran 17 Sertifikat Akreditasi Jurnal	143
Lampiran 18 Artikel.....	144
Lampiran 19 LoA	154
Lampiran 20 Surat Bebas Plagiasi/Similarity	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, matematika memegang peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara sistematis, logis, dan analitis. Selain itu, pembelajaran matematika juga berperan dalam mendorong munculnya ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan berbagai persoalan. Menurut penelitian menyatakan bahwa asumsi kebanyakan siswa mengenai matematika ialah pelajaran sulit dan membosankan, akibatnya matematika kurang disukai oleh banyak siswa, yang menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika. Dan pada kenyataannya memang tak jarang anggapan bahwa matematika pelajaran yang membosankan dan penuh rintangan, mengakibatkan turunnya motivasi belajar dan berpengaruh pada rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan aspek internal yang memiliki peran krusial dalam menentukan sejauh mana keberhasilan seseorang dalam mengikuti dan menyelesaikan proses pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar matematika dapat berakibat buruk bagi siswa. Siswa yang kurang termotivasi cenderung tidak fokus saat belajar, tidak tekun mengerjakan soal, tidak mampu memahami konsep, kesulitan menyelesaikan masalah matematika dan mudah menyerah. Hal ini dapat berakibat pada hasil belajar yang rendah. Hasil belajar yang rendah juga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kedepannya, jadi Motivasi belajar dan hasil belajar siswa merupakan dua komponen yang saling terhubung erat dalam proses pembelajaran. Keduanya saling memengaruhi, sehingga peningkatan salah satu aspek dapat berdampak langsung terhadap perkembangan aspek lainnya, dan keduanya tidak dapat dipisahkan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Capaian hasil belajar siswa merefleksikan tingkat penguasaan materi yang telah dicapai, serta menjadi pijakan penting dalam

mengevaluasi dan merancang strategi lanjutan agar proses pembelajaran ke depan dapat menghasilkan prestasi yang lebih maksimal. Sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika itu penting. Hal ini dapat dicapai dengan model pembelajaran menarik, suasana belajar yang kondusif, penghargaan prestasi, dan bantuan dari guru, orang tua, dan siswa sendiri.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Tidak jarang siswa mengalami kejenuhan dan kehilangan minat dalam mengikuti pembelajaran, yang umumnya disebabkan oleh masih dominannya pendekatan pembelajaran satu arah, di mana guru menjadi pusat utama aktivitas kelas menurut Yustina & Khosiyono (2023). Model semacam ini cenderung menekankan hafalan terhadap konsep dan rumus, tanpa memberi ruang bagi eksplorasi dan pemahaman yang bermakna. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu pendekatan yang dapat menjawab kebutuhan tersebut adalah penerapan Model Pembelajaran Open Ended yang didukung oleh media pembelajaran digital seperti Quizizz. Kombinasi ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran Open Ended, atau dikenal juga sebagai pendekatan pembelajaran berbasis masalah terbuka, merupakan suatu metode yang menghadirkan permasalahan dengan berbagai alternatif dan kemungkinan penyelesaian/jawaban yang benar. Pendekatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman secara lebih luas dan mendalam melalui eksplorasi ide serta pemikiran yang fleksibel serta mengeksplor pengetahuan siswa secara mandiri melalui berbagai masalah dan pertanyaan terbuka (open ended). Hal tersebut yang menyebabkan model pembelajaran Open Ended dapat memungkinkan siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam belajar matematika melalui

kegiatan pemecahan masalah, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa tidak hanya bergantung pada penerapan model pembelajaran tertentu, tetapi juga dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media yang menarik dan interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam penerapan model pembelajaran Open Ended.

Open Ended mendorong kreativitas dan pemikiran kritis siswa, sedangkan Quizizz sebagai media pembelajaran inovatif serta interaktif, Quizizz sebagai platform menyediakan kuis dan permainan edukatif, menambah suasana menyenangkan dalam proses belajar matematika. Quizizz menyediakan berbagai fitur di dalamnya antara lain seperti gamifikasi, *leaderboard*, serta *instant feedback* yang memungkinkan siswa belajar dengan lebih menarik dan kompetitif. Oleh karena tersedianya fitur-fitur tersebut pada media Quizizz, maka penggunaan kata “berbantuan” pada judul penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz disini hanya sebagai alat bantu, bukan bagian utama dari model pembelajaran Open ended-nya. Dalam konteks penelitian ini, Quizizz digunakan untuk media refleksi dan merangsang motivasi siswa atau bisa juga digunakan untuk evaluasi singkat, bukan sebagai metode utama dalam pembelajaran. Dapat digunakan sebagai pemicu peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar serta peningkatan motivasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal matematika. Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang kompetitif di antara siswa, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar mereka. Melalui suasana yang menyenangkan dan interaktif, menurut Ningsih et al. (2021) Quizizz ini dapat mendorong peningkatan motivasi sekaligus berkontribusi terhadap perolehan hasil belajar yang lebih baik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran seperti

Quizizz terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa menurut Al Mawaddah et al. (2021).

Kombinasi model pembelajaran Open ended dan media Quizizz mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif serta termotivasi dalam belajar matematika sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar matematika. Dimana jika motivasi belajar matematika siswa meningkat, dapat berpengaruh pula pada peningkatan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa model pembelajaran open ended dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Sirwanti & Riska (2019) menemukan bahwa model pembelajaran open ended berbasis masalah kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Walattasi Kab. Soppeng. (Fatimah, n.d.) menemukan bahwa model pembelajaran open ended dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 MI MA'ARIF PATIHAN KIDUL. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika. Hafiyya & Hadi (2023) menemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Oleh sebab itu, model pembelajaran Open ended berbantuan media Quizizz sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di SMP. Dengan menggunakan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran inovatif ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar matematika siswa lebih optimal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu tersebut guna menguji pengaruh model pembelajaran open ended berbantuan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Diharapkan bahwa penelitian ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika di SMP.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran Open Ended yang didukung oleh media Quizizz terhadap motivasi belajar matematika dan hasil belajar matematika siswa. Maka dari itu penelitian ini diberi judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN OPEN ENDED BERBANTUAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Open Ended berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII ?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Open Ended berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Open Ended berbantuan Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Open Ended berbantuan Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teori

Hasil penelitian ini bisa menambah dan memperkuat teori pembelajaran matematika, terutama dalam penggunaan model open-ended yang dibantu dengan media Quizizz.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, diharapkan penggunaan model pembelajaran Open Ended yang dipadukan dengan media Quizizz dapat menjadi pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran matematika.
2. Bagi guru, penerapan model pembelajaran Open Ended dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran, sekaligus berkontribusi pada pengembangan kompetensi mengajar. Selain itu, model ini juga mampu menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih luas terkait penerapan model pembelajaran matematika di jenjang SMP. Selain itu, pengalaman ini menjadi bekal berharga bagi calon pendidik, yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam merancang dan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Fatimah, S. (n.d.). *JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN*.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). *IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA*. 2.
- Huzni, M., Saputra, H. H., & Zain, Moh. I. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 1 Lajut Kecamatan Praya Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 1973–1980. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1085>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- MAULYANA HIDAYAT, D. (2021). *PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN OPEN ENDED TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI UPT SMAN 10 SINJAI*.
- Ningsih, M. P., Sugiyanti, S., & Ariyanto, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning dan Active Learning Berbantu Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 366–374. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.7732>
- Sirwanti, S., & Riska, R. (2019). PENGARUH PENDEKATAN OPEN ENDED PROBLEM TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 31–42. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v13i1.316>
- Solikhah, H. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- 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>
- Dimiyati & Mudjiono. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ali Muhson, (2006). Teknik Analisis Kuantitatif, Jurnal Pendidikan, Yogyakarta : Universitas Negeri Yoyakarta. H. 1

Shoimin, Aris, 2014. 68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013.

Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung:Alfabeta.