



## Efektivitas Aplikasi *Quizziz* Mode Kertas Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas 3 Sekolah Dasar

Najla Delfina Andarawan<sup>a, 1\*</sup>, Vivi Oktaviani<sup>b, 2</sup>, Kowiyah<sup>b, 3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

<sup>1</sup> najladelfina376@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

Received: 18 Oktober 2024;

Revised: 25 Oktober 2024;

Accepted: 30 Oktober 2024.

Kata-kata kunci:

Pembelajaran

Matematika;

*Quizziz*;

Perkalian;

Partisipasi Aktif;

Sekolah Dasar.

---

### : ABSTRAK

Media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk menunjang pembelajaran supaya peserta didik dapat memahami materi dengan mudah. Namun, mayoritas guru saat ini masih berfokus pada capaian materi pembelajaran tanpa melihat kemampuan penalaran peserta didik. Penelitian ini dirancang supaya dapat mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis web *Quizziz* menggunakan Mode Kertas dalam pembelajaran matematika materi perkalian kelas 3 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini bertujuan guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi perkalian, mengingat guru sebelumnya belum memanfaatkan pembelajaran digital secara optimal. Pada penelitian ini, data diperoleh melalui pre-test dan post-test yang melibatkan 32 peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 66 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, serta persentase ketuntasan belajar naik dari 62,07% menjadi 93,10%. Penerapan paper Mode Kertas terbukti dapat meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran, dan juga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, kami memberikan rekomendasi agar guru terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan mengimplementasikan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

---

### ABSTRACT

Keywords:

Math Learning

*Quizziz*

Multiplication

Active Participation

Elementary School.

*The Effectiveness of Quizziz Paper Mode Application in Teaching Multiplication in Third Grade Elementary Mathematics. Innovative learning media is used to support learning so that students can understand the material easily. However, the majority of teachers today still focus on the achievement of learning materials without looking at the reasoning ability of students. This research is designed to regulate the level of effectiveness of Quizziz web-based learning media using Paper Mode in learning math multiplication material for grade 3 elementary schools. The method used is Classroom Action Research (PTK) with a quantitative approach and descriptive research type. This research aims to improve students' understanding of multiplication material, considering that the previous teacher has not utilized digital learning optimally. In this study, data was obtained with pre-test and post-test involving 32 students. The results showed that the average student score increased from 66 in the pre-test to 85 in the post-test, and the percentage of learning completeness increased from 62.07% to 93.10%. The implementation of Paper Mode Quizziz is proven to increase students' interest and concentration in learning, and can also create a more interactive and fun classroom atmosphere. These findings show the importance of technology integration in education to develop the quality of learning. Therefore, we recommend that teachers continue to develop innovative learning methods and implement digital technology in the learning process.*

Copyright © 2024 (Najla Delfina Andarawan, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Andarawan, N. D., Oktaviani, V., & Kowiyah, K. (2024). Efektivitas Aplikasi *Quizziz* Mode Kertas Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas 3 Sekolah Dasar. *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 67–72. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i2.2546>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Pada perkembangan teknologi yang semakin maju ini, teknologi mengalami perkembangan yang sangat signifikan (Fauzi et al., 2022). Begitupun dengan kurikulum yang selalu mengalami pembaharuan. Guru dituntut untuk mendidik dan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik yang sesuai dengan perkembangan zaman. Banyaknya tantangan untuk guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan teknologi yang terus berkembang sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.

Pendidikan mengambil peran yang luas terhadap pertumbuhan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) untuk persiapan dalam menghadapi era Abad 21. Terdapat beberapa komponen, yaitu berpikir kritis, kreativitas, kerjasama tim, komunikasi (Pare & Sihotang, 2023). Kemajuan teknologi dan pembaharuan terhadap paradigma di dunia pendidikan dapat mempengaruhi peran guru. Dalam memajukan keterampilan berkomunikasi, kreativitas, kerjasama tim, dan berpikir kritis, guru dihadapkan menjadi fasilitator, dan pembimbing dalam pembelajaran (Halim, 2022). Suatu tantangan para guru untuk menguasai pemahaman teknologi dan memahami metode yang efektif dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Fricitarani et al., 2023).

Salah satunya pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin berinovasi dan menyesuaikan pada kebutuhan pembelajaran yang mulai mengimplementasikan teknologi masa kini. Pengaruh pada perkembangan ini yaitu mayoritas dari masyarakat perkotaan ataupun pedesaan dan mulai merambah ke seluruh jenjang pendidikan, diperkenalkan dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Akhir (SMA) (Maryani & Syamsudin, 2009). Sehingga pada saat ini, teknologi dapat dijadikan sebagai alat bantu ataupun asisten guru yang dimanfaatkan sebagai sumber informasi terkini khususnya pada bidang pendidikan (Rika Widianita, 2023).

Khususnya pada usia Sekolah Dasar, yang mudah terpapar pengaruh dari kemajuan teknologi saat ini. Hadirnya berbagai macam aplikasi dan web yang mudah diakses dan tanpa biaya yang sering diminati oleh anak usia Sekolah Dasar contohnya yaitu, Games, aplikasi penunjang pembelajaran, aplikasi pencari informasi terbaru, dan lainnya. Dengan rutinitas anak yang selalu mencari tampilan menarik dan interaktif (Salsabila Hasibuan, Muhammad Arifin, 2024). maka secara tidak langsung bahwa hal tersebut mempengaruhi minat belajar peserta didik.

Pembelajaran matematika adalah suatu mata pelajaran yang dianggap menantang dikarenakan dalam pembelajarannya, terdapat proses yang adaptif dan dinamis (Risna Nur Haryanti, 2024). Hal tersebut berkesinambungan dengan perubahan yang dapat pada masyarakat dan perkembangan teknologi. Dalam hal tersebut, dapat mencerminkan bahwa matematika tidak hanya teori dan sekumpulan rumus yang harus dihafal, melainkan sebagai alat yang utama dalam memahami dan memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari (Wirdhaningrum, 2018). Khususnya pada usia Sekolah Dasar, peserta didik mudah bosan terhadap pembelajaran ceramah dan hanya berfokus pada guru saja (Septi et al., 2022). Maka dari itu, hadirnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan inovasi untuk guru dan menumbuhkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hadirnya berbagai macam inovasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) salah satunya yaitu aplikasi *Quizziz*.

*Quizziz* adalah sebuah aplikasi yang mampu diterapkan untuk alat evaluasi yang menggunakan fitur terkininya adalah Kertas atau *Paper Mode*. Fitur ini sangat membantu guru yang ingin menerapkan konsep teknologi dalam pembelajaran dan peserta didik tidak perlu membawa handphone dari rumah. Peserta didik dapat menyimak pembelajaran dengan fokus dan bersemangat dalam menjawab soal karena tampilan *Quizziz* yang interaktif dan menarik. Dengan cara bermain yang menggunakan *barcode* kertas yang diputar-putar untuk menjawab soal, peserta didik dapat terlatih keterampilan kognitif dan konsentrasi dalam menjawab soal (Irawan et al., 2023).

*Quizziz* menyediakan beragam variasi model pembelajaran, yaitu Mode Klasik, Penguasaan, Kecepatan guru, Ujian, Mode Tim, dan Mode Kertas. Penelitian ini akan berfokus pada penggunaan Mode Kertas dikarenakan lebih efisien dan peserta didik tidak perlu membawa handphone dari rumah. Hal ini selaras dengan penelitian (Winarsih & Nisa, 2023) yang menunjukkan bahwa *Quizziz* Mode Kertas memberikan pengaruh baik terhadap minat dan fokus belajar peserta didik. Namun tidak disarankan untuk digunakan di daerah terpencil dengan adanya kemungkinan jaringan hilang atau tidak stabil dan tidak adanya Wi-Fi.

Pada penelitian yang dilaksanakan oleh (Ferdie et al., 2024), menyatakan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata dan hasil melampaui KKM dari 42% menjadi 85% dengan menggunakan Mode Kertas pada Aplikasi *Quizziz*. Penelitian dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan mata pelajaran matematika yang mempelajari tentang pengukuran sudut bangun datar. Instrumen yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar peserta didik yaitu Pilihan Ganda. Penelitian dilaksanakan mengimplementasikan bentuk *One-Group Pre-test Post test design*. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah, 2022) yang melakukan penelitian di SMP X pada materi aritmatika. Hasil yang diperoleh yaitu pemahaman peserta didik mencapai presentase 56% yang termasuk pada kategori sedang. Hal ini disebabkan adanya sebagian peserta didik yang tidak serius dalam mengerjakan soal. Namun, penggunaan *Quizziz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dikarenakan memiliki visual yang interaktif dan sehingga dapat disimpulkan bahwa *Quizziz* efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Pada penelitian yang dilaksanakan di SD X pada kelas 4 dengan mata pelajaran matematika materi bangun datar, dipaparkan bahwa awalnya peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran di kelas dan terkesan sibuk bermain sendiri. Berdasarkan hasil observasi, terdapat hasil bahwa hanya ada 40% peserta didik yang memahami materi yang diajarkan, dan ada 60% peserta didik yang masih belum memahami materi yang sudah diajarkan. Peneliti tertarik untuk menggunakan metode *Snowball Throwing* dengan bantuan *Quizziz* mode kertas dikarenakan membutuhkan partisipasi aktif peserta didik. Setelah dilakukan percobaan, peneliti membandingkan antara kelas yang diampu menggunakan metode *Snowball Throwing* dengan kelas yang tidak diampu. Peneliti mendapatkan hasil bahwa kelas yang diampu lebih baik daripada kelas yang tidak diampu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Quizziz* dapat mempengaruhi proses pembelajaran dikarenakan tampilannya yang *Eye-catching* dan fiturnya yang menarik. Penelitian ini diampu oleh (Saodah & Heryanto, 2024) yang dilakukan pada 2 kelas.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang dilaksanakan oleh (Nurhaidah Anggraeni Putri et al., 2024) bahwa pembelajaran yang di-implementasikan oleh guru kelas masih bersifat konvensional yang dimana hanya berfokus pada metode ceramah dan tidak mengaplikasikan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga memberikan dampak kurangnya dorongan pada peserta didik agar memahami materi yang disampaikan dengan baik. Setelah diampu oleh peneliti dengan menerapkan mode kertas *Quizziz* dan menyebarkan *Pre-test* dan *Post test*, peneliti melakukan kaji banding. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perubahan yang signifikan yaitu pada *Pre-test* 48,00 dan *Post test* 91,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Quizziz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian terhadap efektivitas Mode Kertas (*Barcode*) pada aplikasi *Quizziz* dalam pembelajaran Matematika materi perkalian untuk kelas 3 di Sekolah Dasar X. Adapun temuan lain dari hasil observasi dan wawancara yang juga peneliti laksanakan dengan guru kelas 3 di SD X tersebut untuk mengetahui lebih lanjut terkait media ajar yang diterapkan. Guru belum mulai menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Dikarenakan adanya berbagai halangan, guru tersebut belum dapat mencoba. Untuk materi perkalian di kelas 3, masih banyak yang belum dapat memahami sistem perkalian secara tuntas. Maka dari itu, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut terkait Model Kertas pada Aplikasi *Quizziz* tersebut dan memadukannya dengan materi perkalian.

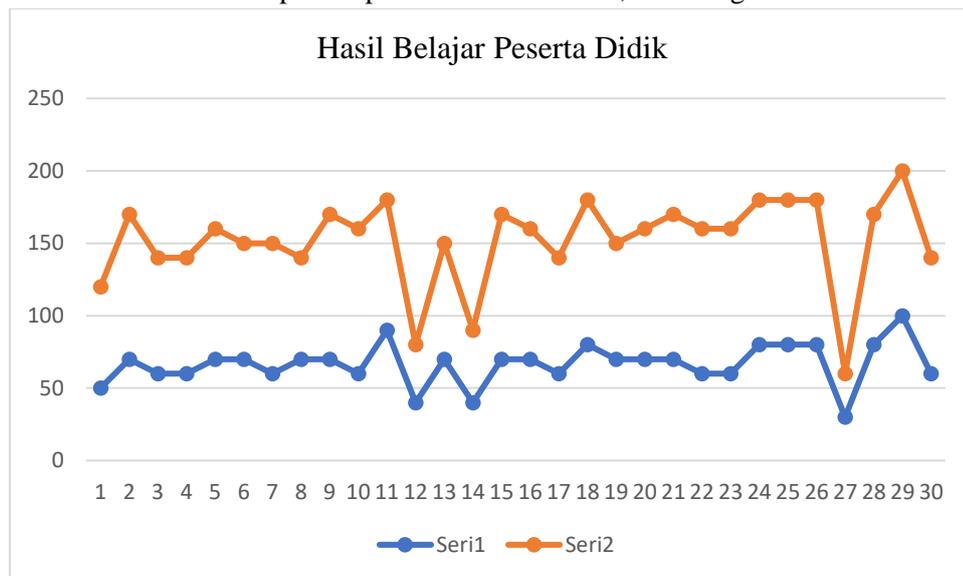
---

## Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian deskriptif. Pada penelitian ini terdapat 4 tahapan, yaitu melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti melaksanakan observasi kepada guru yang bersangkutan untuk menanyakan terkait kendala dalam pembelajaran matematika. Setelah itu, peneliti merancang pembelajaran dengan bantuan *Quizziz* yang akan diuji coba untuk mengukur tingkat efektivitasnya dalam pembelajaran. Subjek pada penelitian ini merupakan peserta didik kelas 3 SDN x dengan jumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah dengan instrumen berbasis *Quizziz* yang berisi soal Pilihan Ganda, adapun penggunaan Pre-Test dan Post test. Hasil uji efektivitas akan diuji menggunakan analisis di aplikasi Microsoft Excel. Tahap analisis data dilakukan agar dapat mengetahui hasil belajar peserta didik dan tingkat ketuntasan belajar berdasarkan (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimum. Apabila nilai akhir di atas nilai 70%, maka dinyatakan tuntas. Untuk menghitung skor akhir, yaitu nilai hasil dikalikan dengan 100%.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil dari Pre-test dilakukan pada awal pertemuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian. Peserta didik diberikan lembar soal pre-test yang berisi pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Sebelum jam pelajaran berakhir, peserta didik diberikan Post test untuk mengetahui pemahaman materi perkalian setelah menggunakan media *Quizziz* berbasis Mode Kertas. Pada sesi *Pre-test*, mendapatkan presentase ketuntasan sebesar 62,07% dengan rata-rata 66. Sedangkan pada sesi *Post Test* mendapatkan presentase sebesar 93,10% dengan rata-rata 85.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Peserta Didik.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Tahapan	Jumlah Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Pre-test	30	100	30	66
Post test	30	100	30	85

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai peserta didik pada Pre-test yaitu 66, dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 30. Ini menunjukkan bahwa masih banyaknya peserta didik yang belum sepenuhnya memahami materi perkalian. Namun, setelah menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan *Quizziz* Mode Kertas, hasil Post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 85.

Tabel 2. Data Hasil Ketuntasan Peserta Didik

Tahapan	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan
Pre-test	30	18	12	62,07%
Post test	30	27	3	93,10%

Pada Tabel 2, persentase ketuntasan peserta didik pada Pre-test mencapai 62,07%, di mana 18 peserta didik berhasil tuntas dan 12 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Setelah pembelajaran menggunakan *Quizziz* Mode Kertas, persentase ketuntasan pada Post-test meningkat menjadi 93,10%, dengan 27 peserta didik dinyatakan tuntas dan hanya 2 peserta didik yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizziz* sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi perkalian.

Berdasarkan hasil observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran menggunakan *Quizziz*. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam menjawab soal serta interaksi yang terjadi selama pembelajaran. Peserta didik lebih fokus dan bersemangat dalam menjawab soal ketika menggunakan aplikasi ini, yang dapat dilihat dari suasana kelas yang lebih hidup dibandingkan dengan metode sebelumnya. Peningkatan hasil belajar ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menampilkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. *Quizziz* Mode Kertas memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tanpa terganggu oleh perangkat pribadi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan demikian, penerapan *Quizziz* Mode Kertas dalam pembelajaran materi perkalian di kelas 3 Sekolah Dasar memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga merekomendasikan agar guru terus mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan di era digital saat ini.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang efektivitas penggunaan aplikasi *Quizziz* Mode Kertas dalam pembelajaran matematika materi perkalian di kelas 3 Sekolah Dasar, disimpulkan bahwa metode ini memberikan hasil yang signifikan, meskipun terdapat beberapa tantangan selama proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan keaktifan yang meningkat, yang terlihat dari keterlibatan mereka dalam menjawab soal. Penggunaan *Quizziz* Mode Kertas sebagai alat evaluasi terbukti dapat membangkitkan konsentrasi peserta didik saat mengerjakan soal, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 66 pada pre-test menjadi 85 pada post-test, serta persentase ketuntasan belajar peserta didik yang naik dari 62,07% menjadi 93,10%. Penerapan *Quizziz* dalam pembelajaran matematika juga menunjukkan bahwa guru dapat mengatur kelas dengan efektif, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru terus memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru juga diharapkan mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna mempertahankan semangat belajar peserta didik. Dengan pendekatan yang beragam dan tidak monoton, hasil belajar peserta didik diharapkan dapat terus meningkat. Selain itu, penting bagi guru untuk terbuka terhadap masukan dan kritik yang membangun demi perbaikan dan peningkatan kualitas pengajaran.

## Referensi

- Aradiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform *Quizziz* dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Fauzi, E., Visar Sinatrya, M., Daru Ramdhani, N., Ramadhan, R., & Muhammad Rasid Safari, Z. (2022). Pengaruh kemajuan teknologi informasi terhadap perkembangan akuntansi. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 189–197. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v7i2.6877>

- 
- Fricitarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Irawan, A., Majid, L. A., Putri, A. I., Yanti, D. K., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Mubarak, A., & Tengah, L. (2023). Penerapan Media Megasiz (Media Game Edukasi Quizizz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 13 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Science Instruction and Technology*, 08(September), 5081–5091.
- M. Ferdi, Ida Laela, Syifa Mutia, Linda, Badri Munawar, A. B. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Media Quizizz Mode Kertas di SDN Munjul 1. *Serumpun Mendidik*, 01.
- Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 1–111.
- Nurhaidah Anggraeni Putri, Sapri Sapri, & Lailatun Nur Kamalia Siregar. (2024). Pengaruh Penggunaan Paper Mode Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDIT Khairur Rahman. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 232–243. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i1.1389>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Rika Widianita, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Mode Kertas Quizizz Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Cakranegara Tahun Pelajaran 2022/2023. *AT-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Risna Nur Haryanti, M. Y. (2024). *Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Soal Model PISA Dengan Pendekatan PBL Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Abad 21. October.*
- Salsabila Hasibuan, Muhammad Arifin, T. R. H. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Quizizz Paper Mode Siswa Kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 500–510. <https://doi.org/10.3176/chem.geol.1975.2.10>
- Saodah, N. A., & Heryanto, A. (2024). Pengaruh Model Snowball Throwing berbantuan Quizizz Paper Mode terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 242 Palembang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 137–147.
- Septi, A., Intan, A., & Imaculata, S. (2022). *NeoTeknologi Informasi Era Metaverse.*
- Winarsih, & Nisa, A. F. (2023). Paper Mode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 23, 112–123.
- Wirdhaningrum, T. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII SMP. *Repository.Uir*, 24–32.