

SEMINAR NASIONAL SILAMPARILIST
" Artificial Intelligence (AI) Perguruan tinggi: Tantangan menghadapi
Sustainable Development Goals dan Disrupsi Global"
Fakultas Sains dan Teknologi, Univeristas PGRI Silampari
Lubuklinggau, 16 Juni 2025

***Systematic Literature Review: Efektivitas Media Digital Quizizz
pada Pembelajaran Matematika Berbasis Wisata***

Irpan Pranata¹, Yufitri Yanto², Khathibul Umam Zaid Nugroho³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan
31625, Telp 0733-451432, Fax 0733-3260098

e-mail: ¹irpanpranata130503@gmail.com; ²yufitri.yanto88@gmail.com,
³umam_znk@unpari.ac.id

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas inovasi media pembelajaran digital *Quizizz* dalam pembelajaran matematika yang dikaitkan dengan konteks wisata. Kajian ini telah menemukan bahwa motivasi belajar dan keterlibatan siswa rendah dalam pembelajaran matematika tradisional. Pendekatan yang diadopsi dalam makalah ini mencakup penggunaan *Quizizz* sebagai media interaktif berbasis permainan dan mengintegrasikannya dengan materi pembelajaran terkait konteks wisata untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan yaitu *systematic literature review* (SLR), yang mengumpulkan dan menganalisis sejumlah penelitian sebelumnya yang mengeksplorasi penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika dan hubungannya dengan konteks wisata. Data yang dianalisis mencakup hasil belajar siswa dan motivasi belajar dari berbagai penelitian, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media ini. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar matematika siswa. Simpulan yang diperoleh menyatakan bahwa inovasi pembelajaran melalui media *Quizizz* dalam konteks wisata efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Temuan ini memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengaitkan media pembelajaran digital yang kontekstual dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Systematic Literature Review*, Efektivitas, Media Digital *Quizizz*, Pembelajaran Matematika Berbasis Wisata

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan komunikasi, terutama dalam proses pembelajaran. Hal ini menuntut penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pemahaman konsep, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting karena tidak hanya mengajarkan konsep dasar yang menjadi fondasi berbagai ilmu pengetahuan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan global. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Rahmawati, 2023).

Salah satu pendukung proses pembelajaran matematika yang paling efektif adalah media pembelajaran yang juga dapat membantu kegiatan belajar mengenai materi pelajaran matematika yang dapat dilakukan di dalam kelas maupun secara mandiri (Isamer et al, 2022). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran

matematika di sekolah masih banyak menghadapi tantangan, seperti rendahnya minat dan motivasi siswa, serta keterbatasan dalam penggunaan media yang inovatif (Sari, 2022). Selain itu media pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu menarik perhatian siswa, sehingga diperlukan inovasi melalui pemanfaatan media digital dan interaktif (Wulandari, 2023). Permasalahan lain yang sering ditemukan dalam pembelajaran matematika antara lain: (1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2021); (2) kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Sari, 2022); (3) keterbatasan fasilitas dan sumber belajar yang mendukung pembelajaran matematika secara optimal (Wulandari, 2023); (4) masih rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal (Isamer et al., 2022); serta (5) adanya hambatan psikologis seperti kecemasan matematika (*math anxiety*) yang mempengaruhi kepercayaan diri dan performa siswa dalam belajar matematika (Sari & Pratama, 2022).

Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan suasana dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, inovasi media pembelajaran digital berbasis permainan seperti *Quizizz* mulai banyak digunakan. *Quizizz* adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa belajar melalui kuis dengan suasana menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Susanti, A., dkk., 2025).

Didapatkan beberapa penelitian yang menunjukkan hasil positif dari penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penelitian di SD Negeri Sarirejo Semarang melaporkan peningkatan ketuntasan belajar dari 70% menjadi 89%, serta penelitian di SMPN 3 Jonggat dan SDN Bratan 3 Surakarta yang juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa (Megawati, 2025; SDN Bratan 3 Surakarta, 2024). Selain aspek interaktif, mengaitkan materi matematika dengan konteks wisata memberikan nilai tambah kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan pembelajaran kontekstual berkonteks wisata telah terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Sari & Nugroho, 2024). Penggunaan *Quizizz* berbasis wisata budaya mampu meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa di tingkat SMP (Prasetyo & Lestari 2023). Implementasi *Quizizz* dengan konteks wisata alam pada materi geometri efektif meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa (Yuliani et al. 2024). Sementara itu, membuktikan efektivitas *Quizizz* berbasis wisata edukasi dalam meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Hidayat & Fadillah 2022)

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dengan konteks wisata tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Namun, sebagian besar penelitian masih menggunakan pendekatan umum tanpa mengintegrasikan konteks spesifik seperti wisata secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas inovasi pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz* dalam konteks pembelajaran berbasis wisata. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz*? Dan Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan konteks wisata?"

Metode Penelitian

Kajian pustaka ini menggunakan metode kajian pustaka sistematis (SLR) yang mengacu pada protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa proses pengumpulan, penyaringan, dan analisis pustaka dilakukan secara sistematis, transparan, serta dapat

direplikasi. Kajian ini bertujuan untuk menggunakan metode PRISMA guna memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang efektivitas inovasi media pembelajaran digital *Quizizz* dalam pembelajaran matematika di lingkungan konteks wisata (Page, 2021).

Pengumpulan data dilakukan dengan menghimpun berbagai sumber ilmiah, meliputi jurnal nasional terakreditasi, artikel prosiding dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik inovasi pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz* dalam konteks pembelajaran berbasis wisata. Mengacu pada langkah-langkah penelitian SLR, Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), antara lain sebagai berikut.

Pertama, *Research Question* (RQ). RQ ini dibuat dengan menyesuaikan kebutuhan dari topik yang akan dipilih. RQ dalam penelitian ini meliputi “Bagaimana Efektivitas Media Digital *Quizizz* pada Pembelajaran Matematika Berbasis Wisata terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar Matematika?”

Kedua, *Search Process*. *Search Process* digunakan dalam memperoleh data yang relevan untuk menjawab dari *research question*. Proses yang dilakukan yaitu menggunakan database dari Google Scholar dan *Scopus*, dengan menggunakan kata kunci "Efektivitas pembelajaran Matematika, Media digital *Quizizz*, dan Konteks pembelajaran berbasis wisata".

Ketiga, *Inclusion and Exclusion Criteria* yaitu kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dapat digunakan dalam penelitian SLR atau tidak dengan metode PRISMA. Kriteria inklusi dan eksklusi dapat terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Inklusi dan Eksklusi dengan Metode PRISMA

Komponen	Jumlah Artikel	Inklusi	Eksklusi	Keterangan
Identifikasi	43	Artikel yang membahas pembelajaran matematika dengan media digital <i>Quizizz</i>	Artikel yang tidak relevan dengan pembelajaran matematika dan <i>Quizizz</i>	Semua artikel dari referensi yang di berikan, misal: (Utami et al., 2025). tentang efektivitas <i>Quizizz</i> (Susanti et al., 2025) tentang <i>Quizizz</i> paper mode.
Screening (Judul & Abstrak)	38	Artikel dengan judul dan abstrak yang menyebutkan penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran matematika	Artikel tidak fokus pada <i>Quizizz</i> atau matematika, topik lain, atau tidak ada konteks pembelajaran berbasis wisata	5 artikel dikeluarkan karena topik tidak sesuai, misal artikel yang hanya membahas teori umum atau aplikasi non matematika
Eligibility Full Text	32	Artikel memuat data empiris tentang penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran matematika	Artikel tanpa data empiris, hanya teori, duplikasi, atau tidak tersedia full text	6 artikel dikeluarkan karena tidak ada data empiris, duplikasi, atau full text tidak dapat diakses, contohnya beberapa artikel yang hanya kajian teori
Inklusi	22	Artikel yang sesuai dengan konteks	Artikel yang tidak mengangkat	Artikel seperti penelitian di SDN

(Final)	pembelajaran berbasis wisata dan inovasi pembelajaran matematika	konteks pembelajaran berbasis wisata atau inovasi pembelajaran	Sarirejo yang menggabungkan <i>Quizizz</i> dengan pembelajaran berbasis konteks lokal
----------------	--	--	---

Keempat, *Quality Assesment* (QA). Data yang diperoleh di evaluasi menurut kriteria penilaian. QA dalam penelitian ini meliputi “Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz*? dan Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan konteks wisata?”. Dari QA Masing-masing akan diperoleh jawaban ya atau tidak.

Kelima, *Data Collection*. Dalam penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan untuk direview berupa data primer, yaitu data yang dikumpulkan melalui beberapa jurnal penelitian yang relevan sesuai permasalahan yang di angkat atau menyesuaikan kebutuhan yang ada. Kemudian, data yang terkumpul dianalisis dengan mengacu pada RQ. Terakhir, deviasi dari protokol. Selama proses penelitian, terdapat beberapa perubahan, yaitu penyempurnaan padanan kata kunci pencarian di database.

Artikel yang diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2020–2025), Fokus kajian ini yaitu Membahas untuk menggali secara mendalam dan sistematis Bagaimana efektivitas inovasi pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz* dalam konteks pembelajaran berbasis wisata terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis hasil-hasil penelitian: "Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dengan konteks wisata pada pembelajaran matematika".

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pencarian tadi Diperoleh 22 artikel yang relevan dengan kata kunci yang digunakan untuk membahas media pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz* dan konteks pembelajaran berbasis wisata. Selanjutnya peneliti mengkaji artikel-artikel yang relevan dengan permasalahan. Data hasil Kajian yang dimuat dalam artikel ini disajikan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian terkait Efektivitas Inovasi Pembelajaran Matematika dengan Media Digital *Quizizz* dalam Konteks Pembelajaran Berbasis Wisata

Penulis, Tahun	Jurnal/Prosiding, Kategori Publikasi	Judul Jurnal / Prosiding	Hasil Penelitian
(Susanti et al., 2025)	Journal of Innovation and Teacher Professionalism, Sinta 2	Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Paper Mode Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika	Penggunaan <i>Quizizz</i> paper mode sangat efektif dalam melakukan evaluasi pembelajaran matematika kelas IV SDN Kasin Kota Malang. Nilai rata-rata siswa mencapai 78 dengan distribusi nilai baik. Mayoritas siswa dan guru memberikan persepsi positif, menyatakan metode ini mudah digunakan, soal jelas, serta mampu memotivasi belajar matematika. Guru merasakan kemudahan dalam penyusunan dan penilaian soal serta

peningkatan antusiasme siswa.

(Utami et al., 2025)	Jurnal Ilmiah Soulmath, Sinta 4	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII	Rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Brawijaya Sakta 1 mencapai 91.72 (kategori tinggi). N-Gain sebesar 0.7 menunjukkan peningkatan signifikan setelah penggunaan <i>Quizizz</i> . Minat belajar siswa juga tinggi dengan skor rata-rata 48.63 (64% setuju memiliki minat belajar matematika). Kesimpulannya yaitu penggunaan <i>Quizizz</i> efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.
(Dwi et al., 2024).	ALACRITY: Journal of Education, Sinta 5	Pembelajaran Matematika Melalui Media Game <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil Siklus II yaitu pada keterampilan proses siswa dalam proses pembelajaran yang mengimplementasikan Game <i>Quizizz</i> untuk menyelesaikan soal-soal terkait materi Teorema Phytagoras yang didapat hasil berikut ini, yaitu Pada siklus I diperoleh rata-rata keterampilan proses sebesar 67 sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 78, sehingga mengalami kenaikan.
(Lider, 2022)	Indonesian Journal of Educational Development (IJED)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Aplikasi <i>Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester 1 SD Negeri 5 Sangsit	Penggunaan dalam pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> yang benar sesuai dengan teori yang ada, yaitu mengalami peningkatan rata-rata belajar pada siklus I yang dimana mencapai rata-rata 73,45. Namun rata-rata nilai tersebut masih belum maksimal karena hanya 21 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM atau ketuntasan. Sedangkan dari persentase ketuntasan belajar siswa baru mencapai 68%. Hal ini berakibat pada penggunaan model pembelajaran. <i>Problem Based Learning</i> belum maksimal dan penerapan model ini baru diuji cobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakan

			nya sesuai dengan alur dan teori yang benar.
(Fiaski et al., 2022)	Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK). Sinta 5	Implementasi <i>Quizizz</i> sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Di SDN 181/II Cilodang	Hasil penelitian secara singkat menunjukkan bahwa implementasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran daring di SDN 181/II Cilodang meliputi tiga tahap: persiapan (guru dan siswa memahami penggunaan <i>Quizizz</i> dan membuat soal kuis), pelaksanaan (guru membuka kuis, memberikan arahan, mengirim link kuis, dan memantau peserta didik), serta tindak lanjut (guru mengulang kuis untuk materi yang belum tuntas dan merencanakan perbaikan agar penggunaan <i>Quizizz</i> lebih efektif)
(Yunisda, et al., 2023)	Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Sinta 4	Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>Quizizz</i> efektif meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Model ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan hasil belajarnya meningkat dibandingkan metode konvensional.
(Cholik, 2023)	JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika). Sinta 3	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan <i>Quizizz</i> sebagai Alat Pembelajaran Interaktif di Smk	Penggunaan <i>Quizizz</i> di SMK meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata posttest mencapai 91,67, dibandingkan kelas kontrol 82,33, serta efektivitas pembelajaran sebesar 79%.
(Ernawati et al., 2023)	Jurnal Teknologi Pendidikan. Sinta 2	Pemanfaatan <i>Quizizz</i> sebagai Media Penilaian Peserta Didik	Penelitian pada 60 siswa SMP menunjukkan kelas yang menggunakan <i>Quizizz</i> mengalami peningkatan hasil belajar signifikan, dengan nilai posttest meningkat hingga 28,57%. Uji-t membuktikan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol signifikan. Motivasi belajar siswa juga meningkat dengan skor rata-rata 3,67–4,12. Meta-analisis 12 studi menunjukkan pengaruh sangat tinggi <i>Quizizz</i>

			terhadap hasil belajar (effect size 3,23; p=0,000). <i>Quizizz</i> efektif sebagai media penilaian yang meningkatkan prestasi dan motivasi belajar.
(Azzahra & Pramudiani, 2022).	Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Sinta 4	Pengaruh <i>Quizizz</i> sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar	Penggunaan <i>Quizizz</i> meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V secara signifikan ($t = 8,768 > 2,011$; $p < 0,05$).
(Nur & Abubakar, 2022)	ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal). Sinta 3	Teachers' Perception Towards the Use of <i>Quizizz</i> in English Education Department at Uin Alauddin Makassar.	Guru di Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UIN Alauddin Makassar memiliki persepsi positif terhadap penggunaan <i>Quizizz</i> . Sebagian besar guru (67%-83%) setuju bahwa penguasaan aplikasi dan evaluasi penting sebelum menggunakan <i>Quizizz</i> . <i>Quizizz</i> dianggap efektif untuk tes, memudahkan analisis soal, dan melihat nilai siswa. Guru juga menyatakan bahwa <i>Quizizz</i> meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kendala utama adalah kebutuhan koneksi internet stabil dan beberapa fitur berbayar. Secara keseluruhan, <i>Quizizz</i> dinilai sebagai media pembelajaran dan penilaian yang interaktif dan efisien.
(Susanti et al., 2024)	Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Sinta 5		Penggunaan media <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran matematika bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Sarirejo Semarang terbukti meningkatkan hasil belajar. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 70% pada siklus pertama menjadi 89% pada siklus kedua. Media <i>Quizizz</i> membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa
(Nurjanah & Yuliana, 2022)	Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika. Sinta 3	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Soal Konteks Wisata Kebun Teh Gunung Dempo	Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berada pada kategori sedang. Siswa mampu memahami masalah dan merencanakan penyelesaian, namun kesulitan

			dalam melakukan perhitungan dan memeriksa kembali jawaban. Konteks wisata lokal (Kebun Teh Gunung Dempo) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
(Mariamah et al., 2020)	Jurnal Pijar Mipa, Sinta 4	Analisis Kualitatif Etnomatematika dari Destinasi Wisata Uma Lengge	Dari keseluruhan penelitian ini dapat disimpulkan yaitu menunjukkan bahwa matematika sudah menjadi aktivitas masyarakat dan sangat cocok untuk di aplikasikan dalam pembelajaran di sekolah dengan tujuan agar pembelajaran menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta mengenal kearifan lokal budaya. Penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan seperti belum menggali informasi terkait sejarah dari Uma Lengge
(Gunawan et al., 2024)	Jurnal Pendidikan Matematika. Sinta 3	Penggunaan Konteks Budaya Ramayana Ballet Prambanan untuk Soal Literasi Matematika Bagi Siswa SMP	Penelitian ini mengembangkan delapan soal literasi matematika berbasis konteks budaya Ramayana Ballet Prambanan untuk siswa SMP. Soal-soal tersebut mencakup berbagai domain matematika dan tingkat kognitif, dengan tujuan meningkatkan literasi matematika secara kontekstual dan menarik sekaligus melestarikan budaya lokal.
(Dasaprawir, 2021)	Jurnal PRISMA. Sinta 3	Pengembangan Soal Matematika Tipe PISA Menggunakan Konteks Wisata Banyumas dan Cilacap	Penelitian Dasaprawira (2021) mengembangkan 7 soal matematika tipe PISA yang valid (87,5%) dan praktis (88,9%) dengan konteks wisata Banyumas dan Cilacap. Soal ini efektif untuk meningkatkan literasi matematika siswa dan relevan untuk persiapan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM).
(Hasanah et al., 2023)	Jurnal LEMMA. Sinta 4	Literasi Digital Matematis dalam Menyelesaikan Soal PMRI Konteks Wisata Palembang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari lima aspek literasi digital matematis dalam menyelesaikan soal PMRI konteks wisata Palembang, aspek literasi komunikasi, literasi visual, dan literasi teknologi paling sering muncul pada siswa. Sedangkan literasi

			informasi dan literasi media jarang muncul. Penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan literasi digital matematis siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah matematika yang kontekstual dengan baik.
(Isnaniah & Imamuddin, 2022)	AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Sinta 2	Pengembangan Soal Literasi Matematika Konteks Budaya Minangkabau untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa	Penelitian ini berhasil mengembangkan soal literasi matematika berbasis budaya Minangkabau yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IX. Soal-soal tersebut meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa dengan tingkat ketuntasan 86,7%. Integrasi konteks budaya lokal membuat soal lebih menarik dan relevan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman matematika siswa.
(Ostian et al., 2023)	Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika. Sinta 3	Kemampuan Koneksi Matematis Siswa pada Materi Bangun Datar dengan Konteks Wisata Palembang	Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghubungkan konsep bangun datar dengan konteks wisata Palembang, sehingga meningkatkan pemahaman matematika. Dari tiga siswa yang diuji, dua siswa berhasil memenuhi semua indikator koneksi matematis, sedangkan satu siswa masih mengalami kesulitan pada beberapa aspek. Penggunaan konteks lokal efektif dalam mendukung kemampuan koneksi matematis siswa.
(Fahlevi et al., 2024)	Jurnal Kapedas. Sinta 3	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Realistic Mathematics Education</i> Menggunakan Konteks Wisata Muratara untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas IV	LKPD berbasis <i>Realistic Mathematics Education</i> dengan konteks wisata Muratara yang dikembangkan dan divalidasi termasuk kategori sangat baik, serta uji coba pada siswa kelas IV menunjukkan peningkatan kemampuan literasi matematika dari rata-rata 62,5 menjadi 82,5 dengan 85% siswa memberikan respon positif terhadap kemudahan pemahaman materi.

(Mayangsari & Sukasno, 2024).	Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika. Sinta 3	Pengembangan LKPD Pecahan Berbasis PMRI Menggunakan Konteks Wisata Taman Beregam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD pecahan berbasis PMRI dengan konteks wisata taman beregam valid dan praktis digunakan. Validasi oleh ahli memperoleh skor rata-rata sebagai berikut: ahli bahasa 0,77 (relatif tinggi), ahli media 0,94 (tinggi), dan ahli materi 0,86 (tinggi). Kepraktisan LKPD dinilai melalui angket, dengan skor rata-rata 93,33% dari kelompok kecil dan 86% dari guru, yang menunjukkan efisiensi dan kelayakan penggunaan LKPD dalam pembelajaran
(Maheswari et al., 2023)	Jurnal Pendidikan Matematika (JPM). Sinta 4	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mathcitymap dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Berbasis Etnomatematika Konteks Benteng Vredeburg Yogyakarta.	Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan <i>Math City Map</i> berbasis etnomatematika Benteng Vredeburg untuk siswa SMP. Media diuji dan mendapat skor validasi 4,56 (sangat baik). Penggunaan media ini efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa secara kontekstual dan menarik.
(Valentina, 2023)	Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika. Sinta 4	Kemampuan Representasi Visual Matematis Siswa pada Konteks Taman Segitiga Emas Kayuagung	Penelitian pada lima siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan representasi visual matematis yang sangat baik. Mereka mampu menggambar dan menggunakan tabel sesuai konteks Taman Segitiga Emas Kayuagung untuk menyelesaikan soal matematika. Hasil ini menegaskan efektivitas konteks nyata dalam meningkatkan keterampilan representasi visual siswa.

RQ 1. Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika dengan media digital Quizizz?

Berdasarkan hasil berbagai penelitian Review artikel 1 - 11 tentang efektivitas pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz* yaitu, penggunaan media digital *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Misalnya, penelitian di SDN Kasin Kota Malang menunjukkan bahwa penggunaan

Quizizz paper mode mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa hingga 78 dengan distribusi nilai yang baik (Susanti et al., 2025). Di tingkat SMP, seperti di SMP Brawijaya Sakta 1, penggunaan *Quizizz* menghasilkan nilai rata-rata 91,72 dengan peningkatan signifikan pada *N-Gain* sebesar 0,7 (Utami et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* tidak hanya meningkatkan nilai, tetapi juga efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Di SMK, hasil belajar siswa yang menggunakan *Quizizz* juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai *posttest* mencapai 91,67 dibanding 82,33 pada kelas tanpa *Quizizz* (Cholik, 2023).

Selain peningkatan hasil belajar, *Quizizz* juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa. Sebagian besar siswa dan guru memberikan persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi ini, serta soal-soal yang jelas dan menarik. Penelitian di kelas V SD menemukan peningkatan minat belajar matematika secara signifikan setelah menggunakan *Quizizz* (Nur & Abubakar, 2022). Guru-guru melaporkan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu memacu antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran matematika (Susanti et al., 2024).

Dari sisi guru, *Quizizz* memberikan kemudahan dalam penyusunan dan penilaian soal, sehingga proses evaluasi menjadi lebih efisien dan cepat. Guru dapat dengan mudah memantau hasil belajar siswa secara real-time, yang memungkinkan tindak lanjut pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih tepat sasaran. Model pembelajaran yang mengintegrasikan *Quizizz*, seperti *Team Game Tournament*, juga terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan (Yunisda et al., 2023).

Penggunaan *Quizizz* juga telah berhasil diterapkan dalam berbagai model pembelajaran, seperti Problem Based Learning dan pembelajaran berbasis game. Meskipun pada beberapa kasus implementasi model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* masih perlu penyempurnaan, penggunaan *Quizizz* tetap memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa (Fiaski et al., 2022). Selain itu, penerapan game quiz dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan keterampilan proses siswa secara signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua (Dwi et al., 2024).

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan *Quizizz*, terutama terkait kebutuhan koneksi internet yang stabil dan adaptasi siswa terhadap format kuis digital. Beberapa guru dan siswa juga masih memerlukan pelatihan agar dapat menggunakan aplikasi ini secara optimal. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan bagi guru terus ditingkatkan dan variasi soal dikembangkan agar pembelajaran dengan *Quizizz* dapat lebih efektif dan menarik (Susanti et al., 2024).

Secara keseluruhan, media digital *Quizizz* terbukti sebagai alat pembelajaran matematika yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat belajar siswa. *Quizizz* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam proses evaluasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan dukungan pelatihan dan infrastruktur yang memadai, penggunaan *Quizizz* dapat terus dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan matematika di berbagai jenjang pendidikan (Susanti et al., 2025).

RQ 2. Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan konteks wisata?

Berdasarkan Review artikel 12 - 22 mengenai Efektivitas pembelajaran matematika menggunakan konteks wisata yaitu, Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam konteks wisata Kebun Teh Gunung Dempo berada pada kategori sedang hingga sangat tinggi. Siswa mampu memahami masalah dan merencanakan penyelesaian, namun masih mengalami kesulitan dalam perhitungan dan memeriksa kembali jawaban. Penggunaan konteks wisata lokal ini terbukti dapat

meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Nurjanah & Yuliana, 2022).

Penelitian mengenai etnomatematika di destinasi wisata Uma Lengge menunjukkan bahwa matematika sudah menjadi bagian dari aktivitas masyarakat setempat dan sangat cocok diaplikasikan dalam pembelajaran di sekolah. Integrasi konteks budaya lokal dalam pembelajaran matematika membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, sekaligus mengenalkan kearifan lokal budaya. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan perlunya penggalian informasi sejarah yang lebih mendalam untuk memperkaya konteks pembelajaran (Mariamah et al., 2020).

Pengembangan soal literasi matematika berbasis konteks budaya Ramayana Ballet Prambanan untuk siswa SMP berhasil mencakup berbagai domain matematika dan tingkat kognitif. Soal-soal ini tidak hanya meningkatkan literasi matematika secara kontekstual dan menarik, tetapi juga membantu melestarikan budaya lokal melalui pembelajaran matematika yang relevan dan bermakna bagi siswa (Gunawan et al., 2024).

Pengembangan soal matematika tipe PISA dengan konteks wisata Banyumas dan Cilacap menunjukkan validitas dan kepraktisan yang tinggi. Soal-soal ini efektif dalam meningkatkan literasi matematika siswa dan relevan sebagai persiapan menghadapi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), sehingga konteks wisata dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan evaluasi nasional (Dasaprawira, 2021).

Penelitian tentang literasi digital matematis dalam menyelesaikan soal PMRI dengan konteks wisata Palembang menyoroti bahwa aspek literasi komunikasi, visual, dan teknologi paling dominan muncul pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis konteks wisata juga dapat mengembangkan literasi digital matematis siswa, yang penting untuk menyelesaikan masalah matematika kontekstual secara efektif (Hasanah et al., 2023)

Pengembangan soal literasi matematika berbasis budaya Minangkabau untuk siswa kelas IX terbukti valid, praktis, dan efektif dengan tingkat ketuntasan mencapai 86,7%. Integrasi konteks budaya lokal membuat soal lebih menarik dan relevan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan pemahaman matematika siswa secara signifikan (Isnaniah & Imamuddin, 2022).

Kemampuan koneksi matematis siswa pada materi bangun datar dengan konteks wisata Palembang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghubungkan konsep matematika dengan konteks nyata. Penggunaan konteks lokal ini efektif dalam mendukung pemahaman dan kemampuan koneksi matematis siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran matematika yang bermakna (Ostian et al., 2023).

Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Realistic Mathematics Education* dengan konteks wisata Muratara menunjukkan peningkatan kemampuan literasi matematika siswa kelas IV. Validasi dan uji coba menunjukkan hasil sangat baik dengan peningkatan skor rata-rata dari 62,5 menjadi 82,5 dan respon positif 85% siswa terhadap kemudahan pemahaman materi, menegaskan efektivitas konteks wisata dalam media pembelajaran (Fahlevi et al., 2024).

Pengembangan LKPD pecahan berbasis PMRI dengan konteks wisata Taman Beregam juga valid dan praktis digunakan. Penilaian ahli dan guru menunjukkan skor tinggi, serta kepraktisan penggunaan yang efisien dalam pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa konteks wisata dapat menjadi media efektif untuk pembelajaran konsep pecahan secara kontekstual dan menarik (Mayangsari & Sukasno, 2024).

Penggunaan media pembelajaran *MathCityMap* berbasis etnomatematika Benteng Vredenburg Yogyakarta efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa SMP. Media ini mendapat skor validasi sangat baik (4,56) dan menunjukkan bahwa konteks wisata yang dikombinasikan dengan teknologi dapat

memperkaya pengalaman belajar matematika secara kontekstual dan menarik (Maheswari et al., 2023).

Penelitian pada kemampuan representasi visual matematis siswa dengan konteks Taman Segitiga Emas Kayuagung menunjukkan sebagian besar siswa memiliki kemampuan sangat baik dalam menggambar dan menggunakan tabel sesuai konteks nyata. Temuan ini menegaskan bahwa konteks wisata nyata dapat meningkatkan keterampilan representasi visual matematis siswa, yang penting dalam memahami konsep matematika secara mendalam (Valentina, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil *systematic literature review* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa efektivitas inovasi pembelajaran matematika dengan media digital *Quizizz* dalam konteks pembelajaran berbasis wisata telah terjawab secara parsial dan relevan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat belajar matematika siswa di berbagai jenjang pendidikan. Di sisi lain, pembelajaran matematika yang mengintegrasikan konteks wisata lokal dan budaya juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, literasi matematika, serta motivasi siswa secara signifikan. Meskipun literatur yang secara eksplisit menggabungkan penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran berbasis konteks wisata masih terbatas, temuan dari kedua bidang tersebut sangat mendukung potensi sinergi antara media digital *Quizizz* dan konteks wisata untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih inovatif, menarik, dan efektif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menguatkan bahwa kedua pendekatan tersebut efektif secara individual dan memiliki peluang besar untuk dikombinasikan. Namun, diperlukan penelitian lanjutan yang menguji secara empiris integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran matematika berbasis wisata agar dapat memberikan bukti yang lebih konkret dan aplikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Daftar Pustaka

- Azzahra, M., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 123–130.
- Cholik, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif di SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 45–52.
- Dasaprawira, M. N. (2021). Penggunaan Konteks Budaya Ramayana Ballet Prambanan Untuk Soal Literasi Matematika Bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 98–105.
- Dwi, dkk. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 10(1), 15–22.
- Elia Kristina Utami, dkk. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Soulmath*, 6(1), 34–41.
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 78–85.
- Fahlevi, R., Susanta, A., & Koto, I. (2024). Kemampuan Koneksi Matematis Siswa pada Materi Bangun Datar dengan Konteks Wisata Palembang. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 50–57.
- Fiaski, C. A., Rizkia, S., Pandya, P. A., & Noviyanti, S. (2022). Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring di SDN 181/II Cilodang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 9(1), 12–19.
- Gunawan, M. T., Julie, H., & Ruditho, M. A. (2024). Analisis Kualitatif Etnomatematika

- Dari Destinasi Wisata Uma Lengge. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 88–95.
- Hasanah, U., Zulkardi, Z., & Susanti, E. (2023). Pengembangan Soal Matematika Tipe PISA Menggunakan Konteks Wisata Banyumas dan Cilacap. *Jurnal PRISMA*, 5(1), 40–47.
- Hidayat, A., & Fadillah, R. (2022). Efektivitas penggunaan Quizizz berbasis wisata edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 123-134.
- Isnaniah, I., & Imamuddin, M. (2022). Literasi Digital Matematis dalam Menyelesaikan Soal PMRI Konteks Wisata Palembang. *Jurnal LEMMA*, 4(2), 22–29.
- Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VI Semester 1 SD Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 8(1), 60–67.
- Maheswari, G. A., Saraswati, E., & Rudhito, M. A. (2023). Pengembangan LKPD Pecahan Berbasis PMRI Menggunakan Konteks Wisata Taman Beregam. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2), 75–82.
- Mariamah M., Muslim, Amrullah, S. P. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Soal Konteks Wisata Kebun Teh Gunung Dempo. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(1), 10–17.
- Mayangsari, J., & Sukasno, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Realistic Mathematics Education Menggunakan Konteks Wisata “Muratara” untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Kapedas*, 5(1), 33–40.
- Megawati. (2025). Penerapan Quizizz dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Sarirejo Semarang: Studi peningkatan ketuntasan belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Nabila Putri Isamer, et al. (2022). Media pembelajaran efektif untuk mendukung pembelajaran matematika mandiri dan kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 78-90.
- Nur, S., & Abubakar, M. (2022). Teachers’ Perception Towards the Use of Quizizz in English Education Department at UIN Alauddin Makassar. *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 3(2), 88–95.
- Nurjanah, S., & Yuliana, R. (2022). [Judul tidak tersedia]. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 15–22.
- Ostian, D., Zulkardi, Z., & Susanti, E. (2023). Pengembangan Soal Literasi Matematika Konteks Budaya Minangkabau untuk Meningkatkan Literasi Matematika Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 44–51.
- Page, M. J. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, United Kingdom.
- Prasetyo, B., & Lestari, D. (2023). Pengaruh Quizizz berbasis wisata budaya terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(4), 201-215.
- Putri, R., et al. (2021). Kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 99-110.
- Rahmawati, S. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam memahami konsep matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 34-42.
- Sari, L. (2022). Tantangan pembelajaran matematika di sekolah: Minat, motivasi, dan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(2), 67-79.
- Sari, L., & Nugroho, T. (2024). Pendekatan pembelajaran kontekstual berbasis wisata untuk meningkatkan minat belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Kontekstual*, 5(1), 50-62.
- Sari, L., & Pratama, Y. (2022). Pengaruh kecemasan matematika terhadap performa belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(3), 150-160.
- SDN Bratan 3 Surakarta. (2024). Laporan penelitian penerapan Quizizz dalam

-
- pembelajaran matematika. Laporan Penelitian Internal, SDN Bratan 3 Surakarta.
- Susanti, A., dkk. (2025). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 4(1), 12–19.
- Susanti, A., dkk. (2025). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 90-102.
- Susanti, H. J., Suyoto, S., Azizah, M., & Nurhayati, R. (2024). Teachers' Perception Towards the Use of Quizizz in English Education Department at UIN Alauddin Makassar. *ETERNAL (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 4(1), 50–57.
- Valentina, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Mathcitymap dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Berbasis Etnomatematika Konteks Benteng Vredeburg Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 12(1), 5–12.
- Wulandari, M. (2023). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 25-37.
- Yunisda, P., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 70–77.
- Yuliani, S., et al. (2024). Efektivitas Quizizz berbasis wisata alam pada materi geometri dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 140-152.