

Pembelajaran Team Quizz (Jurnal Plusminus)

by Maryono Maryono

Submission date: 24-Jan-2023 09:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 1998462444

File name: Dharis_Maryono_Pemb_Team_Quiz_Plus_Minus_IPI_Brebes_2022.pdf (258.28K)

Word count: 2881

Character count: 18673

Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Dharis Salamah^{1*}, Maryono²

^{1*,2}Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Tulungagung
Jalan Mayor Sujadi Timur Nomor 46 Tulungagung - Jawa Timur 66221

^{1*}dharisrajin@gmail.com; ²mariono.stain@yahoo.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar matematika siswa menyebabkan hasil belajar matematika tidak maksimal. Diperlukan metode pembelajaran yang dinilai efektif untuk memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa, misalnya pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz*. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian *quasi experiment* ini berdesain *Pretest-Posttest control group*. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VII salah satu MTs Negeri di Tulungagung, dengan sampel masing-masing 30 siswa kelas VII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VII G sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes dan kuesioner. Data dianalisis dengan uji-t dan uji manova. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Metode pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat menjadi alternatif pilihan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Team Quiz*; Aplikasi *Quizizz*; Motivasi Belajar; Hasil Belajar.

ABSTRACT

The low motivation to learn mathematics causes students' learning outcomes to be not optimal. A learning method is needed that is considered effective to have a positive influence on students' motivation and learning outcomes in mathematics, for example, team quiz learning with *quizizz* application assistance. This study aims to determine the effect of team quiz learning with *quizizz* application assistance on learning motivation and student learning outcomes. This quasi-experimental study has a pretest-posttest control group design. The research population was all students of class VII at one of the state MTs in Tulungagung, with a sample of 30 students from class VII F as the experimental class and class VII G as the control class. Methods of data collection are done by tests and questionnaires. Data were analyzed by t-test and manova test. The results of the study show the influence of the team quiz learning with *quizizz* application assistance on students' motivation and learning outcomes in mathematics. The team quiz learning with *quizizz* application assistance can be an effective choice to increase student motivation and learning outcomes in mathematics.

Keywords: Team Quiz; Quizizz Application; Learning Motivation; Learning Outcomes.

Informasi Artikel:

Artikel Diterima: 19 Agustus 2022, Direvisi: 15 November 2022, Diterbitkan: 30 November 2022

Cara Sitasi:

Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 1-16. DOI: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1965>

Copyright © 2022 Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika

1. PENDAHULUAN

Hasil belajar yang baik merupakan tujuan dari proses pendidikan di sekolah. Semakin baik hasil belajar maka semakin baik juga kualitas pendidikan. Beberapa faktor terindikasi mempengaruhi hasil belajar, salah satunya yaitu motivasi belajar. [Law, Geng, dan Li \(2019\)](#) menyatakan bahwa terdapat efek interaksi antara motivasi belajar terhadap hasil belajar. [Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai \(Rohman, Aziz, & Imran, 2020\)](#). Motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan atau kekuatan, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar ([Rigusti & Pujiastuti, 2020](#)).

Motivasi belajar dinilai penting dalam keberhasilan proses belajar. Hasil penelitian Radinal menyatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah ([Dimiyati & Mudjiono, 2009](#)). Motivasi belajar yang kuat dalam diri siswa dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar sehingga siswa dapat lebih mudah menguasai materi pembelajaran ([Aliyyah dkk., 2020](#)). Motivasi belajar dapat dilihat diantaranya dari kehadiran, keaktifan, keuletan, dan lainnya.

Motivasi belajar siswa harus diperhatikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan banyak siswa yang belum memiliki motivasi belajar yang baik, terutama pada mata pelajaran yang umumnya dianggap sulit seperti matematika. Motivasi belajar matematika siswa masih rendah ([Anggraeni, 2019](#)). Hal ini diketahui dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung pasif dan hanya belajar mengikuti contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan matematika sering dianggap sulit karena identik dengan angka-angka, rumus, dan operasi hitung lainnya yang membingungkan. Padahal, matematika merupakan dasar dari berbagai ilmu sehingga harus dikuasai dengan baik ([Luritawaty, 2019](#); [Sugianto, dkk., 2022](#)). Matematika merupakan ilmu yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, ilmu tentang pengukuran, dan ilmu yang tersusun secara sistematis ([Wulansari dkk., 2019](#)).

Salah satu materi dalam matematika yang sering dianggap sulit yaitu soal tentang bilangan. Bilangan merupakan suatu konsep matematika yang memberikan nilai jumlah terhadap segala sesuatu yang dihitung, sehingga bilangan sering digunakan dalam pengukuran dan pencacahan. Penguasaan bilangan disebut sebagai *number sense* atau kepekaan bilangan ([Safitri dkk., 2017](#)). Menguasai konsep bilangan juga disertai kemampuan berpikir secara terstruktur terhadap tema-tema pembelajaran matematika sampai pada tahap menyelesaikan soal.

Motivasi siswa dalam menguasai materi bilangan perlu ditingkatkan. Untuk itu, diperlukan metode pembelajaran efektif yang dapat menstimulus siswa untuk membangkitkan motivasinya dalam belajar matematika khususnya tentang bilangan. Salah satu metode pembelajaran yang diprediksi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz*. *Teams quiz* merupakan metode pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggung jawab siswa untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis. Sedangkan *quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan naratif dan fleksibel sebagai sarana untuk menyampaikan materi dan evaluasi yang menarik dan menyenangkan (Salsabila dkk., 2020). Keadaan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Pembelajaran dengan metode *teams quiz* dimulai dengan mengelompokkan siswa ke dalam tiga kelompok. Setelah itu, guru memilih materi bilangan dan menyampaikannya dalam tiga bagian. Penyampaian materi hanya dilakukan sekitar 10 menit. Setelah itu, kelompok A diminta untuk membuat pertanyaan terkait dengan materi yang sudah disampaikan untuk kemudian diberikan kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak bisa menjawab maka pertanyaan dilempar kepada kelompok C. Pembelajaran dilakukan berulang dengan langkah tersebut (Suprijono, 2012).

Metode *teams quiz* yang diterapkan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan (Salsabila dkk., 2020; Siregar & Junita, 2016; Anggraeni & Sundayana, 2021; Purnama & Afriansyah, 2016). Pada penelitian ini, metode *teams quiz* yang diterapkan berbantuan aplikasi *quizizz*. Hal ini menjadi kebaruan dalam sejarah penelitian terkait dengan metode *teams quiz* dan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, dapat diketahui pengaruh pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bilangan.

2. METODE

Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis quasi experiment. Adapun desainnya yaitu *Pretest-Posttest control group design*. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan pembelajaran *Team Quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional serta pemberian tugas secara manual melalui kertas pada kelompok kontrol.

Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas VII pada salah satu MTs Negeri di Tulungagung. Adapun sampel yaitu kelas VII F sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran *Team Quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* dan kelas VII G sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa.

Instrumen penelitian terdiri dari tes soal bilangan dan kuesioner. Kuesioner disusun dengan menggunakan skala likert sebanyak 20 butir. Data yang diperoleh dari hasil pengisian instrumen kemudian dianalisis dengan uji-t dan uji manova.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

- 1) Pengaruh Pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian pertama berupa analisis data hasil kuesioner motivasi belajar matematika. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan uji-t dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi 0,012. Karena nilai signifikansi yaitu $0,012 < 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil ini juga sesuai dengan hasil rata-rata kuesioner motivasi belajar. Nilai rata-rata hasil kuesioner motivasi belajar kelas eksperimen yang diperoleh meningkat dari 53,07 menjadi 56,83. Sedangkan untuk kelas kontrol menjadi turun dari 55,27 menjadi 51,57. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam mengerjakan soal bilangan yang pembelajarannya menerapkan metode *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Artinya metode pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa.

- 2) Pengaruh Pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 7 MTsN 5 Tulungagung Pada Soal Bilangan

Hasil penelitian kedua berupa analisis data hasil tes soal bilangan. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan uji-t dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai signifikansi 0,008. Karena nilai signifikansi yaitu $0,008 < 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada soal bilangan. Hasil ini juga sesuai dengan hasil nilai rata-rata tes. Perolehan nilai rata-rata hasil tes soal bilangan pada kelas eksperimen meningkat dari 79 menjadi 88,03. Sebaliknya, untuk kelas kontrol, perolehan nilai rata-rata hasil tes soal bilangan menurun dari 68,07 menjadi 62,8. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal bilangan yang pembelajarannya menggunakan *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* lebih baik dibandingkan siswa dengan pembelajaran konvensional. Artinya metode pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

3) Pengaruh Pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 MTsN 5 Tulungagung Pada Soal Bilangan

Hasil penelitian selanjutnya berupa hasil analisis data dengan uji manova. Baris model pembelajaran memiliki empat nilai signifikansi yang sama pada *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* yaitu senilai 0,002. Karena nilai signifikansi yaitu $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *team quiz* berbantuan *quizizz* mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa pada soal bilangan.

b. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya seperti penelitian [Anjani dkk., \(2016\)](#) bahwa pembelajaran berbasis turnamen dan games berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar geografi siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh [Yusup \(2019\)](#) bahwa pengaruh metode *team quiz* dapat meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Disiplin peserta didik.

Penelitian terdahulu lainnya yang sejalan dengan hasil penelitian ini yaitu penelitian [Arihati \(2018\)](#) bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi strategi pembelajaran aktif teknik Team Quiz dan Snowball Throwing lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran konvensional. Kemudian hasil penelitian [Lestari \(2017\)](#) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan strategi Team Quiz terhadap hasil belajar siswa pada materi pengukuran sudut dengan kategori sedang.

Hasil penelitian tersebut dilatarbelakangi karena penerapan metode *team quiz* menjadikan kegiatan pembelajaran matematika yang awalnya menjenuhkan dan menakutkan menjadi menarik dan menyenangkan. Selama pembelajaran, siswa terlihat bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga materi yang didapatkan lebih bermakna. Siswa juga terlihat senang dan bersemangat ketika belajar. Mereka tidak merasakan kejenuhan meskipun latihan soal sering diberikan.

Pembelajaran *team quiz* disajikan dalam bentuk kuis yang membuat para siswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Setiap tim langsung berlomba untuk mendapatkan poin paling banyak agar menjadi pemenang kuis. Perlombaan memiliki nilai sebagai pendongkrak majunya pikiran untuk kemudian berlanjut pada suatu tindakan. Kompetisi pada pikiran manusia membawanya agar bisa mencapai kemenangan. Metode pembelajaran *team quiz* pada penelitian ini dilengkapi dengan aplikasi *quizizz* yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik ([Nurhayati, 2020](#); [Purba, 2019](#)). Kuis diberikan melalui aplikasi *quizizz* dengan memanfaatkan smartphone sebagai media. Pada aplikasi ini terdapat

pertanyaan yang dapat dijawab dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai, aplikasi ini dapat dapat menampilkan skor secara langsung sehingga siswa menjadi tertantang dan dapat melakukan evaluasi dengan cepat.

4. KESIMPULAN

Metode pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Siswa dapat belajar matematika dengan lebih semangat dan dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa tidak lagi merasa takut terhadap matematika karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dengan menarik. Kompetisi antar siswa juga tumbuh dengan baik karena aplikasi *quizizz* dapat langsung memperlihatkan hasil dari kuis yang diberikan pada siswa, sehingga antar siswa yang satu dengan yang lainnya sama-sama ingin unggul.

Metode pembelajaran *team quiz* berbantuan aplikasi *quizizz* dapat menjadi alternatif pilihan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Disarankan juga untuk peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi metode pembelajaran *team quiz* pada pembelajaran matematika dengan bantuan aplikasi menarik lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *team quiz* pada kemampuan matematika yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- [Aliyyah, R. R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Syaodih, E., Nurtanto, M., & Tambunan, A. R. S. \(2020\). The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Online Submission, 7*\(2\), 90-109.](#)
- [Anggraeni, A. A., Veryliana, P., & Fatkhu, R. \(2019\). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education, 3*\(2\), 218-225.](#)
- [Anggraeni, N. S., & Sundayana, R. \(2021\). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dan Team Quiz Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 1*\(3\), 469-480.](#)
- [Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 7*\(9\), 1787-1790.](#)
- [Arihati, D. B. \(2018\). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Teknik Team Quiz dan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan STKIP Kusuma Negara, 9*\(2\).](#)
- [Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.](#)

- [Law, K. M., Geng, S., & Li, T. \(2019\). Student enrollment, motivation and learning performance in a blended learning environment: The mediating effects of social, teaching, and cognitive presence. *Computers & Education, 136*, 1-12.](#)
- [Lestari, L. \(2017\). Pengaruh Strategi Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd 20 Pontianak Selatan. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa, 6*\(4\), 1-11.](#)
- [Luritawaty, I. P. \(2019\). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik melalui Pembelajaran Take and Give. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 8*\(2\), 239-248.](#)
- [Nurhayati, E. \(2020\). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 7*\(3\), 145-150.](#)
- [Purba, L. S. L. \(2019\). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP: Jurnal Dinamika Pendidikan, 12*\(1\), 29-39.](#)
- [Purnama, I. L., & Afriansyah, E. A. \(2016\). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Complete Sentence Dan Team Quiz. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika, 10*\(1\), 27-43.](#)
- [Rigusti, W., & Pujiastuti, H. \(2020\). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*\(1\), 1-10.](#)
- [Rohman, B., Aziz, J. A., & Imran, J. A. \(2020\). Distance Instructional Strategies and Learning Motivation towards Learning Outcome of the Study Al-Qur'an in Situation a COVID-19 Pandemic. *Universal Journal of Educational Research, 8*\(12\), 6609-6619.](#)
- [Safitri, A. S., Mulyati, S., & Chandra, T. J. \(2017\). Kemampuan Number Sense Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII pada Materi Bilangan. *Prosiding SI MaNIs: Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami, 1*\(1\), 270-277.](#)
- [Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. \(2020\). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4*\(2\), 163-172.](#)
- [Siregar, M., & Junita, J. \(2016\). Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan NA. IX-IX Tahun Pelajaran 2013/2014. *Civitas: Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Civic, 7*\(1\), 23-28.](#)
- [Sugianto, R., Darmayanti, R., & Vidyastuti, A. N. \(2022\). Stage of Cognitive Mathematics Students Development Based on Piaget's Theory Reviewing from Personality Type. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2*\(1\), 17-26.](#)
- [Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.](#)

- [Wulansari, T., Putra, A., Rusliah, N., & Habibi, M. \(2019\). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah pada materi statistika terhadap kemampuan penalaran statistik siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10\(1\), 35 – 47.](#)
- [Yusup, M. \(2019\). Pengaruh Penggunaan Metode Active Learning “Team Quiz” Terhadap Motivasi Belajar Dan Karakter Disiplin Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Fikrah: Journal of Islamic Education*, 3\(1\), 55-71.](#)

BIOGRAFI PENULIS**Dharis Salamah, S. Pd.**

Lahir di Tulungagung, pada tanggal 30 Mei 1999. Studi S1 Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, lulus tahun 2022.

**Dr. Maryono, M. Pd.**

Lahir di Tulungagung, pada tanggal 30 Maret 1981. Studi S1 Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Malang lulus tahun 2004; Studi S2 Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang, lulus tahun 2008; dan Studi S3 Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang, lulus tahun 2016.

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong.

Pembelajaran Team Quizz (Jurnal Plusminus)

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.uny.ac.id

Internet Source

4%

2

id.scribd.com

Internet Source

2%

3

repository.usd.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On