

EFEKTIVITAS APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP CREATIVE THINKING SKILLS PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 BAREBBO

Sugian Nurwijaya¹
Universitas Pattimura¹
sughyb1@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana “Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Proses Belajar Mengajar Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo”. *Designs* riset yang digunakan dalam riset ini adalah “one group pretest-posttest design” Penelitian Pre Experimental Design. Riset ini dilakukan di SMP Negeri 2 Barebbo bulan Agustus 2021 tahun akademik 2020/2021. Purposive sampling digunakan untuk sampling dari populasi riset ini yaitu kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo, yang dimana metode pengambilannya secara non-random. Sampling pada riset ini adalah kelas VIII A. Data *creavite thinking skills* siswa diolah dengan memaki uji-T berpasangan, melalui uji asumsi yaitu *normality test (Kolmogorov-smirnov)* dan *homogeneity test* varians dalam uji *Levene statistics* dengan tingkat kepercayaan ($\alpha=0,05$). Hasil riset ini mengungkapkan bahwa uji-t berpasangan dengan memanfaatkan SPSS versi 24 diperoleh data yang ada pada tabel 4 yaitu diperoleh $t_{hitung} = -14,466$ dengan $df = 19$ diperoleh $t_{tabel} = 1,729$ jadi nilai $-t_{hitung} = -14,466 < t_{tabel} = 1,729$ atau nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir *creative* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo sebelum dan setelah penerapan media aplikasi *quizizz* efektif.

Kata Kunci: Efektivitas, Implementasi, Quizizz, Berpikir Kreatif.

A. Pendahuluan

Salah satu faktor terpenting dalam pembangunan suatu bangsa adalah pendidikan. Sebelum maju, suatu bangsa harus memperbaiki sistem pendidikannya. Karena seseorang dapat memperoleh ilmu, skill, dan pengetahuan yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, dan menguasai teknologi melalui pendidikan. oleh karena itu, diharapkan ia dapat memenuhi semua kebutuhannya dengan segala kemampuannya (Nurwijaya, 2018: 88-89).

Kemajuan teknologi informasi saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, dimana hal tersebut berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Keadaan pandemi seperti tahun kemarin mengharuskan kita memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran dan diharapkan bisa dimanfaatkan untuk menjadi media yang dapat mendukung pembelajaran secara efektif dan efisien, serta berbagai layanan media pembelajaran berbasis IT bisa digunakan untuk menarik motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran ditengah pandemi sekarang ini dan banyak aplikasi pembelajaran menarik yang gratis ataupun berbayar yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran bagi generasi emas saat ini.

Melalui pengajaran dan pelatihan, pendidikan dapat mengubah pola pikir peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam pertumbuhan wawasannya (Erni, 2017: 83). Fungsi dan tujuan pendidikan nasional saat ini telah ditetapkan oleh pemerintah bersamaan dengan reformasi sistem pendidikan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kreatif dan peradaban bangsa, oleh karena itu, untuk meningkatkan kapasitas peserta didik untuk menjadi orang yang *creative* dan hal ini akan tercapai jika guru berperan dengan baik (Arini Wahyu & Asmila Asista, 2017: 24). Pendidikan nasional memuat berbagai pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir, sikap dan afektif insan Indonesia, salah satunya yaitu matematika.

Siswa pada semua jenjang pendidikan dituntut untuk mempelajari matematika agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, *critical thinking*, *creative thinking*, responsif, dan kolaboratif, karena berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan berbagai keahlian yang diperlukan dalam kehidupan manusia dan belajar matematika, oleh sebab itu setiap pendidik perlu segera menyadari berbagai keahlian yang dimiliki peserta didik terutama keahlian yang dibutuhkan dan dituntut saat ini seperti *creative thinking skills* (Prianto Agus, 2021: 33).

Seorang peserta didik harus mampu berpikir kreatif untuk dapat mendesain, memecahkan masalah, melakukan inovasi, serta memunculkan ide-ide baru, yang semuanya memerlukan *creative thinking skills* (Hasanah Maulida & Haerudin, 2021: 233-234), pembelajaran matematika dengan salah satu tujuannya adalah

untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan mengajari peserta didik bagaimana melakukan pendekatan pemecahan masalah dari berbagai perspektif dan bagaimana menghasilkan solusi yang kreatif. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 untuk pembelajaran matematika, yang memungkinkan peserta didik Indonesia untuk hidup sebagai pribadi dan warga negara yang *creative*.

Salah satu fokus pembelajaran terpenting saat ini yang sedang dilakukan adalah pengembangan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika, hal ini disebabkan oleh kenyataan peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah yang kompleks dalam pembelajaran matematika, sehingga diperlukan kreativitas dalam belajar agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang beragam dan kompleks, sehingga siswa dapat memecahkan masalah matematika dengan berbagai cara dan menggunakan keterampilan berpikir kreatif untuk menyelesaikannya serta mampu digunakan untuk memecahkan masalah matematika yang kompleks dalam kehidupan nyata (Larasati Maya Aulia & Dwidayati Nur Karomah, 2021: 311).

Permasalahan pendidikan saat ini salah satunya adalah masih banyak peserta didik merasa kesulitan dalam pelajaran matematika. Menurut Permendikbud Nomor 81A ditekankan bahwa kemampuan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan berpikir kreatif peserta didik sangat diperlukan dalam pembelajaran berkaitan dengan implementasi kurikulum (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013). Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan kepada pengajar matematika di SMP Negeri 2 Barebbo di kelas VIII, ditemukan bahwa *creative thinking skills* peserta didik masih tergolong rendah, hal ini disebabkan model pembelajaran yang diterapkan tidak mendukung untuk meningkatkan kemampuan berpikir *creative* peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan cenderung secara monoton dan hanya mementingkan hasil belajar saja serta pemberian tugas yang belum variatif, di mana pemberian tugas hanya dilakukan melalui grup Whatsapp, terutama pada masa pandemi kemarin..

Menurut Fajriah (Safaria dan Sangila, 2018: 77) menjelaskan bahwa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pada umumnya anak SMP berada pada tahap berpikir operasional konkrit menuju operasional formal, hal ini disebabkan karena peserta didik SMP sudah mampu berpikir secara abstrak seperti menganalisis, dan bernalar, tetapi semuanya berawal dari situasi kontekstual terlebih dahulu. Selanjutnya dalam tahap ini, peserta didik dibantu untuk dapat menyelesaikan masalah dengan bertindak proaktif dan menemukan ide yang baru melalui proses berpikir kreatif dan juga dibutuhkan alternatif media pembelajaran dengan menggunakan teknologi, seperti aplikasi yang mampu membuat siswa bisa berpikir kreatif pada pembelajaran matematika. Berdasarkan perihal tersebut, peneliti terdorong melaksanakan penelitian yang berhubungan dengan berpikir *creative* peserta didik SMP menggunakan website *quizizz*.

Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk membuat kuis interaktif. *Quizizz* sendiri, selain dapat digunakan sebagai fasilitas penyampaian materi, *Quizizz* juga dapat dimanfaatkan sebagai metode penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, selain itu *quizizz* merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel, terutama dimasa pandemi kemarin pemanfaatan aplikasi *quizizz* dapat membantu pembelajaran secara *online* karena aplikasi *quizizz* bisa dilakukan pada pembelajaran jarak jauh dan *quizizz* mempunyai beberapa kelebihan yang mampu dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran (Salsabila dkk, 2020: 165).

Berdasarkan uraian di atas sehingga penulis melaksanakan riset dengan judul efektivitas implementasi aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran matematika terhadap *creative thinking skills* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *Pre-Eksperimental*. Riset ini dilakukan di SMP Negeri 2 Barebbo, Kabupaten Bone. Populasi pada riset ini yaitu keseluruhan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo Kabupaten Bone tahun akademik 2020/2021 yang terdiri dari empat kelas dengan total peserta didik sebanyak 122 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, yang dimana teknik pengambilannya secara non-random dan hanya mengambil satu kelas sampel sebagai objek penelitian, yaitu kelas VIII_A

dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. *Design* yang digunakan dalam riset ini ialah *one group pretest-posttest designs*, dimana kelas eksperimen diberikan perlakuan dan diberikan pretest terlebih dahulu. Setelah perlakuan diberikan, hasil riset diobservasi dengan memberikan *posttest*.

Instrumen yang digunakan dalam riset ini merupakan tes, lembar observasi aktivitas siswa dan angket/kuisisioner respons siswa. Data yang didapatkan pada riset ini akan dilakukan analisis dengan software windows SPSS versi 24. Analisisn statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial menjadi metode analisis data yang digunakan dalam riset ini.

C. Hasil Dan Pembahasan

Data yang terkumpul pada riset ini, yaitu data hasil kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran matematika yang diperoleh secara online dengan menggunakan instrument tes hasil *creative thinking skills* peserta didik (*pretest* dan *posttest*). *Pretest* Diberikan diawal sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir *creative* peserta didik dan *posttest* diberikan di akhir perlakuan yaitu dengan menggunakan media aplikasi *quizizz* sebagai tes kemampuan untuk mendapatkan hasil akhir kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Data *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas VIII_A di SMP Negeri 2 Barebbo Kabupaten Bone yaitu pada *pretest* menghasilkan nilai tertinggi yaitu 74 dan nilai terendah yaitu 35, rentang nilai adalah 39, rata-rata (mean) adalah 49,85 dan varians adalah 125,503 dengan standar deviasi (11,203), sedangkan pada *posttest* nilai maksimum yang didapat oleh peserta didik ialah 94 dan nilai minimum yaitu 71, rentang nilai adalah 23, rata-rata (mean) adalah 83,80 dan varians adalah 49,958 dengan standar deviasi (7,068).

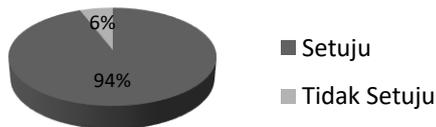
Menggunakan rubrik hasil analisis data ketercapaian aktivitas peserta didik, yang ditunjukkan pada tabel 1 menggunakan skala 1-4, data aktivitas peserta didik diperoleh dari hasil observasi pada setiap pertemuan. Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Skor Rata-Rata	Klasifikasi	Keterangan Kriteria
I	3,7	Sangat Baik	2,5-3,4
II	3,7	Sangat Baik	2,5-3,4
III	4	Sangat Baik	2,5-3,4
Rata-rata	3,8	Sangat Baik	2,5-3,4

Berdasarkan tabel terlihat bahwa kategori aktivitas peserta didik paling rendah pada kategori sangat baik. Hal ini diperlihatkan oleh skor rata-rata aktivitas peserta didik dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga sebesar 3,8, sehingga aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika efektif untuk diterapkan.

Hasil analisis angket respons peserta didik terhadap pembelajaran dapat diperhatikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1 Hasil Angket Respons Peserta Didik

Berdasarkan gambar 1 diatas, dapat diketahui bahwa respons peserta didik setelah diberikan perlakuan ternyata sebesar 94% yang menunjukkan setuju dan 6% peserta didik menunjukkan tidak setuju terhadap penerapan media aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan berpikir *creative* peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Untuk mengetahui *creative thinking skills* peserta didik dengan penerapan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika sebagai bentuk pengujian terhadap hipotesis riset ini, oleh sebab itu, data tersebut dilakukan analisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Hasil *normality test pretest* dan *posttest* menggunakan statistik SPSS versi 24 melalui uji *kolmogorov-smirnof*, dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil *Normality Test* Dengan Uji *Kolmogorov-Smirnov*

Data	Nilai Probabilitas (P)	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,114	Data berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,100	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan di atas diperoleh *normality test* untuk nilai *pretest* dan *posttest* didapat P yaitu 0,114 dan 0,100. Data *pretest* dan *posttest* dari SPSS diperoleh $P > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil *normality test pretest* dan *posttest* menggunakan statistik SPSS versi 24 melalui uji *levene statistic*, dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil Pengujian Homogenitas *Varians*

Data	P	Kesimpulan
Kemampuan berpikir kreatif	0,166	Homogen

Berdasarkan tabel 4.5, uji homogenitas memperlihatkan nilai signifikansi 0,166 yang artinya $P > 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga data bisa dikatakan homogen.

Untuk menjawab hipotesis pada riset ini, maka dilakukan uji analisis dalam riset ini adalah uji-t berpasangan. Hasil *normality test pretest* dan *posttest* menggunakan statistik SPSS versi 24 melalui uji-t berpasangan, dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Analisis Uji – T berpasangan

A	Kelompok	Df	t_{tabel}	t_{hitung}	Sig(2-tailed)	Keterangan
0,05	<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	19	1,729	-14,466	0,00	H_0 diterima

Berdasarkan hasil analisis *paired sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 24 diperoleh data yang ada pada tabel 4 yaitu diperoleh $t_{hitung} = -14,466$ dengan $df = 19$ diperoleh $t_{tabel} = 1,729$ jadi nilai $-t_{hitung} = -14,466 < t_{tabel} = 1,729$ atau nilai *sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika terhadap *creative thinking skills* peserta didik kelas

VIII SMP Negeri 2 Barebbo sebelum dan sesudah penerapan media aplikasi *quizizz* efektif.

Pengujian efektivitas dilakukan untuk mengetahui ukuran efektivitas media pembelajaran yang diterapkan kepada kelas eksperimen. Pengukuran ini menggunakan *effect size*. Berdasarkan hasil uji *effect size* menggunakan rumus *cohen's* dan statistik SPSS didapatkan hasil berikut, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji *Effect Size*

Kelas	Rata-Rata Gain (M)	Standar Deviasi (sd)	<i>Effect Size</i>	Ket
<i>Pretest</i>	49,85	11,203	3,62	Besar
<i>Posttest</i>	83,80	7,068		

Berdasarkan tabel 5 memperlihatkan bahwa perolehan *effect size* sebesar 3,62 maka termasuk kategori Besar. Hal ini memperlihatkan bahwa implementasi aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran matematika memberi pengaruh terhadap *creative thinking skills* peserta didik. Implementasi aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika terbukti efektif terhadap *creative thinking skills* peserta didik.

Berdasarkan riset yang telah dilaksanakan secara online dengan menerapkan media aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan berpikir *creative* peserta didik dengan judul penelitian efektivitas implementasi aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo, peneliti menggunakan nilai hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dari nilai tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan media aplikasi *quizizz*, lembar observasi aktivitas peserta didik serta angket respons peserta didik dan menganalisis hasilnya dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial untuk mengetahui apakah efektif atau tidak penerapan media aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika terhadap *creative thinking skills* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa *creative thinking skills* peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo setelah diterapkan media aplikasi *quizizz* mengalami perubahan yang cukup baik dibandingkan sebelum penerapan media aplikasi *quizizz* yang sudah diberikan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *creative thinking skills* peserta didik pada

pretest yaitu 49,85 dengan nilai maksimum sebesar 74 dan nilai minimum sebesar 35, kemudian *posttest* yaitu 83,80 dengan nilai maksimum 94 dan nilai minimum 71.

Hal ini terjadi karena ketika dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran karena aplikasi *quizizz* peserta didik bermain games sambil belajar, ini sejalan dengan pendapat Purba (Mulyati dan Evendi, 2020: 66) yang menyatakan bahwa *quizizz* digambarkan sebagai aplikasi pendidikan berbasis game yang menghadirkan game multipemain ke dalam kelas dan membuat latihan di kelas menjadi menyenangkan dan interaktif.

Teori ini diperkuat oleh Salsabila dkk (2020: 165) bahwa *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, selain itu *quizizz* merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan flexibel.

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan penerapan media aplikasi *quizizz* berada pada kategori sangat baik, hal ini diprllihatkkan dengan skor rata-rata aktivitas peserta didik dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga sebesar 3,8 sehingga media aplikasi *quizizz* pada pembelajaran matematika efektif untuk diterapkan.

Hasil angket respons siswa pun setelah diberikan perlakuan positif terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Hasil data respons peserta didik sebesar 94% yang menunjukkan setuju dan 6% siswa menunjukkan tidak setuju, hal ini membuktikan bahwa persentase respons peserta didik terhadap media aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran matematika mendapat respons positif dalam penerapannya.

Indikator *creative thinking skills* peserta didik yang memiliki empat indikator mengalami peningkatan dari data *pretest* dan *posttest*. Indikator pertama berpikir lancar (*fluency*) dalam menyelesaikan masalah meningkat dengan kondisi lebih baik dari *pretest*, karena peserta didik mampu menjawab soal yang diberikan dengan banyak gagasan/jawaban yang relevan dengan baik.

Indikator kedua yaitu berpikir luwes (*flexibility*) untuk menghasilkan ide pemecahan masalah meningkat dengan kondisi lebih baik dari *pretest*, karena siswa dapat memberikan gagasan-gagasan yang berbeda dalam menyelesaikan masalah.

Indikator ketiga yaitu berpikir orisinal (*originality*) untuk memberikan ide yang berbeda meningkat dengan kondisi lebih tinggi dari *pretest*, karena masing-masing siswa memiliki cara tersendiri dalam memberikan solusi atau jawaban yang berbeda dari yang lain.

Indikator keempat yaitu berpikir terperinci (*elaboration*) untuk mengembangkan idenya meningkat dengan kondisi lebih tinggi dari *pretest*, karena peserta didik mampu secara detail dan mengembangkan hasil jawaban atau penyelesaian secara rinci dari soal yang diberikan.

Selanjutnya penentuan hasil keputusan dan kesimpulan dilakukan analisis inferensial untuk menjawab hipotesis riset ini maka uji analisis yang dilakukan dalam riset ini adalah uji t karena sampel bersifat *dependen* (berhubungan) maka uji t yang digunakan adalah uji t berpasangan.

Penerapan media aplikasi Quizizz dalam pembelajaran matematika efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo, sesuai dengan temuan analisis uji-t bebasangan menggunakan SPSS versi 24..

Sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma (2020) berjudul “Efektifitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi kela X MIPA di SMA Masehi Kudus”. Berdasarkan temuan riset ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan media Quizizz untuk pembelajaran online lebih efisien.

Unik Hanifah Salsabilah, dkk (2020) yang berjudul pemanfaatan aplikasi *quizizz* media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. Berdasarkan temuan riset tersebut dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *quizizz* sangat efisien digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran matematika efektif terhadap

kemampuan berpikir creative peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Barebbo, karena dengan adanya penerapan media aplikasi *quizizz* ini, siswa bisa berpikir lancar (*fluency*) dalam menyelesaikan masalah, berpikir luwes (*flexibility*) untuk memperoleh ide pemecahan masalah, berpikir orisinal (*origanility*) untuk memberikan ide yang berbeda dan berpikir terperinci (*elaboration*) untuk mengembangkan idenya dan dari hasil uji *effect size* sebesar 3,62 bisa dikatakan efektif.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru matematika harus menyadari keadaan dan tanda-tanda yang menyebabkan rendahnya tingkat berpikir kreatif peserta didik selama pembelajaran, dan mereka harus bekerja untuk mengidentifikasi solusi alternatifnya.
2. Guru sebaiknya menyediakan materi pembelajaran yang diperlukan sebelum proses pembelajaran daring dimulai untuk mempercepat proses pembelajaran dan menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik..
3. Penting mengutamakan peserta didik ketika memilih materi pembelajaran online agar mereka tidak cenderung pasif dan dapat lebih termotivasi untuk belajar, yang akan meningkatkan kapasitas berpikir kreatif mereka.
4. Bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian yang sama degan menggunakan bahan yang berbeda jika memilih menggunakan media pembelajaran ini.

Daftar Pustaka

- Arini, W., & Asmila, A. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Cahaya Siswa Kelas VIII SMP Xaverius Kota Lubuklinggau. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(1), 23–38.
- Astuti, E. P. (2017). Penalaran Matematis Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(2), 83–91.
- Hasanah, M. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas VIII SMP Pada Materi Statistika. *MAJU*, 8(1), 233–243.
- Kusuma, Y. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas*

X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

- Larasati, M. A., & Dwidayati, N. K. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran Logan Avenue Problem Solving (LAPS) - Heuristik Ditinjau dari Keaktifan Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 310–319.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73.
- Prianto, A., & Author, C. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Problem Posing Bersifat Open Ended. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 3(1), 32–42.
- Safaria, S. A., & Sangila, M. S. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Negeri 9 Kendari Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2), 73–90.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Asih, I. N., & Salsabilah, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Sugian, N. 2018. Hubungan Manajemen Diri Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Watampone Kabupaten Bone. *DIDAKTIKA jurnal kependidikan IAIN Bone*. Volume 12, 88-102