



## **Pemanfaatan Quizizz Untuk Mengevaluasi Pembelajaran IPS dengan Model *Problem Based Learning* pada Kelas V SD Negeri Wailab**

Reni Fatarubah<sup>1\*</sup>, Musa Marsel Maipauw<sup>2</sup>, Ode Abdurrachman<sup>3</sup>

<sup>1\*,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pattimura Ambon, Indonesia

### **ARTICLE INFO**

#### **Article history:**

Received March 8, 2026

Revised March 15, 2026

Accepted April 14, 2026

Available online April 21, 2026

#### **Kata Kunci:**

*Quizizz* ; *Problem Based Learning* ;  
Pembelajaran IPS ; Evaluasi Digital.

#### **Keywords:**

*Quizizz* ; *Problem-Based Learning* ;  
*Social Studies Learning* ; *Digital  
Evaluation*.

Corresponding Author:

\*renifataruba910@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan platform digital *Quizizz* sebagai instrumen evaluasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas V SD Negeri Wailab. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi, evaluasi dilakukan secara konvensional yang berimplikasi pada rendahnya antusiasme serta keterbatasan kemampuan pemecahan masalah siswa. Setelah implementasi integratif antara *Quizizz* dan model PBL, terdapat peningkatan drastis pada aktivitas, motivasi, dan hasil evaluasi formatif. Penggunaan fitur interaktif dan sistem umpan balik langsung pada *Quizizz* terbukti efektif dalam mentransformasi suasana evaluasi menjadi lebih dinamis dan kompetitif. Kesimpulannya, sinergi antara platform digital dan model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kualitas evaluasi dan efektivitas pembelajaran IPS di tingkat pendidikan dasar.

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the use of the Quizizz digital platform as an evaluation instrument in Social Studies (IPS) learning, integrating the Problem-Based Learning (PBL) model in fifth-grade students at Wailab Public Elementary School. The research method used was descriptive qualitative, with data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The study subjects consisted of 15 fifth-grade students. The results showed that prior to the intervention, evaluations were conducted conventionally, resulting in low enthusiasm and limited problem-solving skills. After the integrated implementation of Quizizz and the PBL model, there was a dramatic increase in activity, motivation, and formative evaluation results. The use of interactive features and a direct feedback system in Quizizz proved effective in transforming the evaluation atmosphere into a more dynamic and competitive one. In conclusion the synergy between the digital platform and the problem-based learning model can improve the quality of evaluation and the effectiveness of Social Studies learning at the elementary level.*

## **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah saat ini telah diarahkan melalui Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang perubahan mendasar terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Penerapan kurikulum ini memungkinkan pembelajaran berjalan lebih bermakna karena menekankan integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu dalam setiap kegiatan belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Agar implementasi Kurikulum Merdeka dapat berjalan optimal, diperlukan dukungan kegiatan supervisi klinis serta penguatan materi esensial yang berfokus pada profil belajar Pancasila. Dalam konteks ini, pendidikan juga diarahkan untuk mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal siswa melalui kegiatan diskusi dan pembiasaan sikap saling menghargai pendapat (Lwin et al., 2008).

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan tidak terlepas dari pengaruh masif perkembangan teknologi informasi. Perkembangan ini menjadi bagian dari upaya pemerintah dalam membentuk karakter bangsa yang beradab sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Di era digital, inovasi platform pembelajaran berbasis permainan, seperti *Quizizz*, mulai banyak dimanfaatkan untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata (Hanus & Fox, 2015). *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif sebagai sarana evaluasi yang fleksibel karena aksesibilitasnya yang tinggi (Zhao, 2019). Melalui fitur umpan balik instan, siswa dapat segera mengidentifikasi capaian kompetensinya, sehingga evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Selain teknologi, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menganalisis masalah sosial nyata (Arends, 2012). Dalam model PBL, siswa dilatih untuk berpikir kritis, merancang alternatif solusi, serta bekerja secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan masalah kompleks (Tan, 2003). Pengintegrasian *Quizizz* ke dalam kerangka model PBL diharapkan dapat membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih terarah, mendukung aktivitas diskusi, dan membantu guru memantau kemajuan siswa secara akurat.

Namun, realita yang ditemukan di SD Negeri Wailab menunjukkan adanya kesenjangan antara idealita kurikulum dengan praktik di lapangan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Desember 2025 di kelas V, ditemukan bahwa proses evaluasi pembelajaran IPS masih dilakukan secara konvensional. Guru cenderung menggunakan instrumen tertulis yang monoton serta metode ceramah yang menyebabkan siswa pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa; sebagai contoh, siswa masih kesulitan memberikan jawaban memadai terhadap persoalan lingkungan yang nyata, seperti pengelolaan sampah plastik di sekolah. Selain itu, keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi digital membuat siswa kelas V di sekolah tersebut belum pernah terpapar media evaluasi seperti *Quizizz*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi dan hasil belajar IPS. Pemanfaatan *Quizizz* diharapkan tidak hanya sekadar menjadi alat penilaian hasil belajar, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) siswa melalui tampilan yang menyenangkan dan kompetitif. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS

dengan menerapkan model *Problem Based Learning* di kelas V SD Negeri Wailab, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang dihadapi selama proses implementasinya.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dirancang untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai fenomena pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan secara sistematis implementasi platform *Quizizz* dalam mengevaluasi pembelajaran IPS berbasis model *Problem Based Learning* (PBL).

Dalam penelitian ini, instrumen berupa tes (*pre-test* dan *post-test*) tidak digunakan untuk mengukur signifikansi statistik selisih skor, melainkan sebagai sarana dokumen untuk mendeskripsikan perkembangan pemahaman siswa. Data yang dianalisis bukan sekadar angka numerik, melainkan narasi mengenai perubahan pola pikir, kedalaman analisis masalah, dan kualitas jawaban siswa sebelum dan sesudah intervensi. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami dinamika interaksi kelas serta persepsi subjek penelitian secara langsung di lapangan guna mengungkap makna di balik proses belajar yang terjadi.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Wailab, yang beralamat di Jl. Raya Wailab, Kecamatan Mangoli Selatan, Kabupaten Kepulauan Sula, Provinsi Maluku Utara. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih satu bulan, terhitung mulai tanggal 9 Februari 2026 hingga 2 Maret 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Wailab yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pemilihan subjek ini didasarkan pada temuan awal mengenai rendahnya pemanfaatan media digital dalam proses evaluasi di kelas tersebut.

Untuk memperoleh data yang valid dan komprehensif, peneliti menggunakan empat teknik pengumpulan data utama yaitu observasi, wawancara, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model interaktif menurut Miles, Huberman, dan Saldaña (2014). Proses analisis dilakukan melalui tiga tahapan utama sebagai berikut:

### 1) Reduksi Data

Proses menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah dari catatan lapangan dan hasil wawancara agar lebih terfokus pada pokok permasalahan penelitian.

### 2) Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel untuk memudahkan peneliti melihat pola hubungan antar data.

### 3) Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir di mana peneliti memaknai data yang telah disajikan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pemanfaatan *Quizizz* dan model PBL.

Untuk menjamin validitas dan objektivitas hasil penelitian, digunakan teknik triangulasi:

### 1) Triangulasi Sumber

Membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa untuk menghindari subjektivitas.

### 2) Triangulasi Metode

Mengecek konsistensi informasi dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi guna memastikan keakuratan temuan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 9 Februari 2026 di kelas V SD Negeri Wailab, ditemukan bahwa evaluasi pembelajaran IPS masih bersifat konvensional, yaitu mengandalkan soal tertulis di buku paket atau lembar kerja. Metode pengajaran didominasi oleh ceramah dan tanya jawab sederhana, yang menyebabkan siswa pasif dan kurang terbiasa dengan media digital dalam evaluasi. Hal ini dikonfirmasi melalui wawancara dengan guru kelas pada 10 Februari 2026, yang menyatakan bahwa evaluasi manual memerlukan waktu lama untuk pemeriksaan nilai dan cenderung membuat siswa cepat bosan karena tampilannya yang monoton. Selain itu, model *Problem Based Learning* (PBL) sebelumnya belum pernah diterapkan secara maksimal, sehingga kemampuan berpikir kritis dan kerja sama kelompok siswa belum berkembang optimal.

**Tabel 1.** Sebelum Menggunakan Quizizz

No	Inisial Siswa	Hasil Yang Diperoleh	Skor Maks N
1.	AF	45	70
2	AU	58	70
3	CU	51	70
4	FU	36	70
5	JU	57	70
6	JF	63	70
7	KF	54	70
8	PS	52	70
9	PT	47	70
10	RU	58	70
11	RU	55	70
12	RU	60	70
13	SU	58	70
14	SS	58	70
15	SL	61	70

Hasil tes awal (Tabel 1) terhadap 15 siswa menunjukkan skor tertinggi hanya mencapai 63, dengan skor terendah 36. Evaluasi konvensional ini menyebabkan siswa kurang aktif, tidak antusias, dan kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau terlibat dalam diskusi pemecahan masalah. Dalam penelitian ini, skor N berfungsi sebagai tolok ukur untuk melihat sejauh mana capaian kompetensi siswa terhadap materi.

Setelah penerapan model PBL berbantuan *Quizizz*, hasil tes akhir (Tabel 2) menunjukkan peningkatan nyata, di mana skor siswa bergerak dalam rentang 60 hingga 80. Penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif berupa peningkatan minat belajar dan partisipasi aktif siswa karena tampilan yang interaktif dan fitur kompetitif yang menyerupai permainan.

**Tabel 2.** Sesudah Menggunakan Quizizz

NO	Inisial Siswa	Hasil Yang Di Peroleh	:Maks N
1	AU	75	100
2	AF	75	100
3	CU	70	100
4	FU	70	100
5	JU	80	100
6	JF	80	100
7	KF	75	100
8	PS	76	100
9	PS	71	100
10	RU	71	100
11	RU	69	100
12	RU	70	100
13	SL	60	100
14	SS	75	100
15	SU	70	100

Proses Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga pertemuan utama dan satu sesi evaluasi akhir pada periode 16 Februari hingga 2 Maret 2026 :

1). Pertemuan Pertama (16 Februari 2026)

Guru memperkenalkan materi IPS serta langkah-langkah model PBL dan cara kerja *Quizizz*. Siswa mulai diarahkan untuk memahami masalah nyata sebagai dasar pembelajaran.

2). Pertemuan Kedua & Ketiga (23 & 26 Februari 2026)

Guru memperdalam materi "Dampak perubahan lingkungan terhadap kehidupan masyarakat". Siswa mencatat materi esensial dan terlibat dalam diskusi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

3). Sesi Evaluasi (2 Maret 2026)

Pada kondisi awal, evaluasi dilakukan secara konvensional menggunakan instrumen tertulis yang ada di buku paket atau lembar kerja. Instrumen ini memiliki jumlah soal dan pembobotan tertentu yang didesain dengan total skor maksimal 70. Rendahnya skor N pada tes manual ini mencerminkan keterbatasan instrumen konvensional yang bersifat statis dan monoton bagi siswa.

Pada tahap evaluasi akhir, digunakan platform *Quizizz* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Penggunaan skala N = 100 pada tabel ini didasarkan pada pemberian bobot 5 poin untuk setiap jawaban benar (20 soal x 5 poin = 100). Penyesuaian ke angka 100 ini dilakukan untuk memberikan gambaran capaian yang lebih standar dan akurat sesuai dengan fitur penilaian otomatis pada platform *Quizizz* yang biasanya menggunakan skala persentase 0-100

Hasil Respon Siswa terhadap *Quizizz* menunjukkan bahwa pada saat evaluasi menggunakan *Quizizz*, siswa terlihat sangat bersemangat dan fokus. Respon positif muncul karena siswa merasa evaluasi tersebut seperti bermain permainan (*game*), sehingga mereka tidak merasa terbebani atau bosan selama mengerjakan soal. Integrasi ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memudahkan guru dalam memantau tingkat pemahaman siswa secara akurat.

## **Pembahasan**

Setelah peneliti melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Quizizz*, diperoleh hasil bahwa seluruh siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap evaluasi tersebut serta terhadap proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi memberikan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil tersebut, langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap data yang telah terkumpul dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara rinci mengenai proses pembelajaran, respon siswa, serta pemanfaatan *Quizizz* dalam evaluasi pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning (PBL)* pada siswa kelas V SD Negeri Wailab. Pembelajaran tatap muka merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara langsung antara guru dan siswa di dalam kelas. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning (PBL)* karena dianggap tepat untuk diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri Wailab. Hal ini disebabkan karena sebelumnya guru belum pernah menerapkan model pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model *PBL* memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa yang dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui proses yang dirancang secara sistematis berdasarkan langkah-langkah yang tercantum dalam modul ajar. Dengan adanya perencanaan yang terstruktur, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPS yang telah dipelajari. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* yang didukung oleh penggunaan *Quizizz* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Wailab.

Awal pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* yang dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2026 di kelas V SD Negeri Wailab. Pada tahap awal pembelajaran, guru memulai kegiatan dengan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran IPS serta memperkenalkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *PBL* kepada siswa.

Dalam kegiatan ini, siswa mulai diarahkan untuk memahami masalah yang diberikan oleh guru sebagai dasar dalam proses pembelajaran. Guru juga membimbing siswa untuk berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat terkait masalah yang dibahas. Suasana pembelajaran terlihat lebih aktif karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar. Pelaksanaan pembelajaran pada tahap awal ini bertujuan untuk membangun minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*. Selain itu, kegiatan ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk belajar bekerja sama, berpikir kritis, dan mencari solusi terhadap masalah yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran pada tanggal 23 Februari 2026 dan 26 Februari 2026 dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Wailab, guru terlebih dahulu membacakan materi pembelajaran kepada siswa sebagai pengantar materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, siswa diminta untuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru ke dalam buku masing-masing. Kegiatan mencatat ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami dan

mengingat materi yang telah dijelaskan. Setelah kegiatan mencatat selesai, guru kemudian memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai materi tersebut agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Dalam proses ini, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat materi yang belum dipahami. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara bertahap dan terarah, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, proses pembelajaran pada tanggal tersebut menunjukkan adanya interaksi antara guru dan siswa dalam memahami materi IPAS secara lebih jelas dan sistematis.

Kegiatan evaluasi pembelajaran IPS dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2026 dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Pada kegiatan ini, siswa terlihat sangat bersemangat dalam mengikuti proses evaluasi yang dilakukan. Penggunaan Quizizz membuat suasana evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan antusias.

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz sangat menyenangkan karena terasa seperti bermain game. Hal ini membuat siswa tidak mudah merasa bosan selama mengerjakan soal evaluasi.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran IPS memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan teknis, terutama ketergantungan pada perangkat digital dan koneksi internet. Di lokasi penelitian, keterbatasan fasilitas teknologi mengharuskan adanya pendampingan intensif bagi siswa yang baru pertama kali menggunakan aplikasi digital. Meskipun demikian, respon positif siswa dan peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa kelebihan *Quizizz* dan PBL jauh melampaui kendala teknis tersebut. Oleh karena itu, dukungan sekolah dalam menyediakan infrastruktur teknologi dan pelatihan bagi guru sangat krusial untuk keberlanjutan inovasi ini.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa pemanfaatan *Quizizz* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* mampu menciptakan ekosistem evaluasi yang inovatif, meningkatkan partisipasi aktif, dan mengoptimalkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Wailab.

## **KESIMPULAN**

Implementasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran IPS dengan model PBL di kelas V SD Negeri Wailab telah terbukti efektif. Sebelum intervensi, proses evaluasi bersifat statis dan kurang memotivasi. Setelah intervensi, terjadi peningkatan antusiasme, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Integrasi ini tidak hanya memudahkan guru dalam pengolahan data nilai secara akurat tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui umpan balik langsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian autentik pada kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/>

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Annisa, N., Jufrizen, J., & Khair, H. (2023). Pengaruh leader member exchange dan perceived organizational support terhadap job satisfaction pada PT Pelabuhan Indonesia (Persero) TPK Perawang. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 6(2), 163–175.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Evendi, H., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan aplikasi kahoot pada pembelajaran media dan sumber pembelajaran SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147.
- Hamidah, M., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis HOTS menggunakan aplikasi Quizizz. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1).
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification and tutoring on motivation, engagement, and classroom performance of students. *Computers & Education*, 80, 152–161.
- Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan pengguna e-wallet menggunakan UTAUT 2 (studi kasus). *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 9(3).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5–11.
- Ismail, A. I., et al. (2021). Assessment of farmers practices to date palm soil fertilization and its impact on productivity. *Saudi Journal of Biological Sciences*, 28(2).
- Kemendikbudristek. (2022). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Nasution, M., Juliani, R., & Lubis, R. H. (2023). Pendampingan penyusunan soal berbasis HOTS bagi guru di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan melalui aplikasi Quizizz.
- Pratama, M. P. (2023). Utilization of Quizizz platform in the learning evaluation process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 77–84.
- Rahmawati, P. (2023). Analisis penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran online. *BINTANG*, 5(3), 20–27.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan aplikasi quizizz bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4).
- Syeptiani, S. (2023). Analisis penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran mata kuliah kimia terapan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2).
- Tan, O. S. (2003). *Problem-based Learning Innovation: Using Problems to Power Learning in the 21st Century*. Thomson Learning.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multi-player Game-based Formative Assessment into the Classroom. *International Journal on Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 14(15), 37–52.