

INOVASI ASESMEN DIGITAL: PENGEMBANGAN INSTRUMEN *HOTS* BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Ridwan Fauzi¹, Nurlinda Safitri², Annisa Nurramadhani³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

²PGSD FKIP Universitas Pakuan

³PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail : [1er.fauzi.edu@gmail.com](mailto:er.fauzi.edu@gmail.com), [2nurlinda@unpak.ac.id](mailto:nurlinda@unpak.ac.id),
[3annisanurramadhani@unpak.ac.id](mailto:annisanurramadhani@unpak.ac.id)

ABSTRACT

The quality of learning in elementary schools is highly dependent on students' Higher-Order Thinking Skills (HOTS). Observations indicate low HOTS skills and scarcity of innovative digital assessment instruments, particularly for fourth-grade students. This development research aims to assess the feasibility of a Quizizz-assisted HOTS instrument for elementary school students. The study employs a simplified ADDIE model. Data were collected through expert validation (material, media, language) and practicality questionnaires. Analysis included content validity, practicality, empirical item validity, reliability, difficulty level, and discriminatory power. Results indicate the instrument is highly feasible, with average expert validation >95% and practicality testing at 92%. Out of 30 items, 16 were proven valid with high reliability. Although the average difficulty level was easy, the discriminatory power of the items showed a good category. In conclusion, the Quizizz-assisted HOTS instrument is feasible and practical for developing and measuring students' HOTS. Further research recommendations include exploring its effectiveness in real-world learning.

Keywords: HOTS Instruments, Digital Assessment, Elementary School, Quizizz

ABSTRAK

Kualitas pembelajaran di sekolah dasar sangat bergantung pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) peserta didik. Observasi menunjukkan rendahnya keterampilan *HOTS* dan keterbatasan instrumen asesmen digital inovatif, khususnya bagi peserta didik kelas empat. Penelitian pengembangan ini bertujuan mengukur kelayakan instrumen *HOTS* berbantuan Quizizz untuk siswa sekolah dasar. Studi ini menggunakan model ADDIE yang disederhanakan. Data dikumpulkan melalui validasi ahli (materi, media, bahasa) dan kuesioner uji kepraktisan. Analisis meliputi validitas isi, kepraktisan, validitas butir empiris, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil menunjukkan instrumen ini sangat layak, dengan validasi ahli rata-rata >95% dan uji kepraktisan 92%. Dari 30

butir, 16 terbukti valid dengan reliabilitas tinggi. Meskipun tingkat kesukaran rata-rata mudah, daya pembeda butir soal menunjukkan kategori baik. Disimpulkan, instrumen *HOTS* berbantuan *Quizizz* layak dan praktis untuk mengembangkan serta mengukur *HOTS* peserta didik. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi efektivitasnya dalam pembelajaran nyata.

Kata Kunci: Instrumen *HOTS*, Asesmen Digital, Sekolah Dasar, *Quizizz*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mengharuskan dunia pendidikan untuk beradaptasi dan berinovasi sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan kompetensi keterampilan 'abad ke-21' (Santika, 2023; Jaya, 2023; Amalia, 2022). Pembelajaran kini harus mengembangkan keterampilan 4C (komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas) sebagai fondasi bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan global. Dengan demikian, diperlukan pengembangan instrumen asesmen yang valid dan andal untuk dapat mengukur secara efektif penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Instrumen *HOTS* berfungsi mengukur hasil pembelajaran melalui evaluasi (Magdalena, 2020; Yuparing, 2023; Hartono, 2023). *HOTS* tidak sekadar menalar atau menghafal, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta sesuai Taksonomi Bloom

revisi Anderson dan Krathwohl, yang mendorong pemecahan masalah dan berpikir kritis (Hamidah, 2021; Agustin, 2021; Dike, 2022).

Instrumen *HOTS* dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, melatih pengolahan informasi, penilaian perspektif, dan penciptaan solusi (Dinda, 2023; Latifah, 2023). Karakteristik *HOTS* meliputi pengukuran analisis, permasalahan kontekstual, tidak repetitif, pemikiran mendalam, dan berbagai bentuk soal (Maya, 2021). Indikator *HOTS* dari taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwohl (C4-C6) mendorong kreativitas dan pemecahan masalah (Agustin, 2022; Nazarudina, 2023; Intan, 2020). Kelebihan utama instrumen *HOTS* terletak pada kemampuannya untuk mendukung perkembangan berpikir peserta didik. Secara spesifik, instrumen ini membantu mereka dalam menghadapi tantangan, memotivasi mereka untuk belajar, serta mengembangkan keterampilan

dalam pemecahan masalah (Abraham, 2021; Rini, 2021; Subhan, 2020; Banunaek, 2024; Nisa, 2022).

Salah satu media untuk asesmen digital yang mudah dan praktis adalah dengan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media berbasis online menawarkan solusi potensial. Aplikasi kuis interaktif ini dapat diakses melalui berbagai perangkat (Cahyaningtyas, 2023). *Quizizz* berperan sebagai alat pembelajaran berbasis permainan dengan fitur animasi, mode interaktif, umpan balik instan, musik, dan efek suara (Permatasari, 2023; Mawaddah, 2021; Pusparani, 2020; Kuryanto, 2022; Riyadi, 2024). Karakteristik ini membangkitkan minat, fokus, motivasi, dan semangat kompetisi, mendorong peserta didik aktif dan disiplin (Nirmalasari, 2023; Azzahra, 2022; Annisa, 2021). *Quizizz* juga fleksibel, memungkinkan guru menyesuaikan materi dengan integrasi multimedia, serta mendukung evaluasi efisien melalui penilaian otomatis, fitur Review Question, dan pilihan soal acak untuk mencegah kecurangan (Sitorus, 2022; Utomo, 2020). Cahyaningtyas (2023) membuktikan bahwa *Quizizz* sebagai evaluasi pembelajaran tervalidasi dengan indikasi keberhasilan tinggi

yaitu, validasi media 90%, validasi materi 85,71%, angket respons guru 88,88%, dan angket respons peserta didik 91,66%. Hasil ini menegaskan *Quizizz* sangat valid dan relevan sebagai evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan kajian lapangan dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas menunjukkan peserta didik masih kesulitan menyerap materi IPAS, terutama pada materi 'Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat', dengan nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Mereka juga belum menguasai penalaran *HOTS*, karena belum dikembangkannya instrumen *HOTS* yang relevan di sekolah. Dari hasil tersebut, juga ditemukan bahwa peserta didik belum sama sekali mendapatkan asesmen secara digital. Hal ini mendorong kebutuhan akan instrumen asesmen inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi individu, guna meningkatkan efektivitas proses belajar dan hasil belajar peserta didik terutama keterampilan tingkat tinggi peserta didik.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan instrumen penilaian kemampuan

berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang terintegrasi dengan platform digital interaktif *Quizizz*, khususnya untuk peserta didik sekolah dasar pada materi 'Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat'. Meskipun pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi sudah banyak digunakan dalam pembelajaran daring, penerapannya secara khusus untuk membangun dan mengukur keterampilan *HOTS* pada jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Dengan menggabungkan pendekatan asesmen berbasis digital dan prinsip *HOTS*, penelitian ini signifikan karena memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran tematik yang selama ini cenderung menekankan pada aspek kognitif dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi guru dalam merancang evaluasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menstimulasi pemikiran kritis, analitis, dan reflektif sejak dini.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dan potensi media pembelajaran yang relevan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen *HOTS* berbantuan *Quizizz*

pada materi 'peranku di lingkungan sekolah dan masyarakat' di sekolah dasar, serta menguji kelayakan instrumen tersebut. Diharapkan, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran dan asesmen, membantu peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman materi kompleks dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development - R&D) model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Pada tahap Analisis dilakukan identifikasi masalah melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru di kelas IV SD Negeri Arca, serta studi literatur mengenai asesmen *HOTS*. Hasilnya menunjukkan kebutuhan akan instrumen asesmen digital yang valid. Tahap Perancangan meliputi penyusunan kisi-kisi instrumen, perancangan 30 butir soal

HOTS berdasarkan indikator yang relevan, dan desain antarmuka pada platform *Quizizz*.

Pada tahap Pengembangan, draf instrumen divalidasi oleh tiga dosen ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Revisi produk dilakukan secara bertahap berdasarkan saran dan masukan kuantitatif maupun kualitatif dari para validator. Tahap Implementasi merupakan uji coba produk kepada subjek penelitian untuk memperoleh data kepraktisan dari pengguna dan data kualitas butir soal secara empiris. Subjek uji coba adalah seorang guru dan 40 peserta didik kelas IV SD Negeri Arca, Kabupaten Bogor, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Terakhir, pada tahap Evaluasi, dilakukan analisis terhadap seluruh data yang terkumpul untuk menilai kelayakan produk akhir.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respons pengguna (guru dan peserta didik), dan instrumen tes (soal *HOTS* yang dikembangkan). Lembar validasi dan angket berskala Likert digunakan untuk mengukur kelayakan produk (validitas isi) dan kepraktisan instrumen, sedangkan data hasil tes digunakan untuk analisis kualitas butir soal secara empiris.

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitas butir soal. Data dari validasi ahli dan angket respons pengguna dianalisis secara deskriptif persentase dengan kriteria interpretasi kelayakan yaitu Sangat Layak (80%-100%), Layak (60%-79%), Cukup (40%-59%), Kurang Layak (20%-39%), dan Sangat Tidak Layak (0%-19%).

Analisis kualitas butir soal secara kuantitatif meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji validitas empiris menggunakan teknik korelasi Product-Moment dari Pearson, di mana butir soal dianggap valid jika nilai r -hitung $>$ r -tabel pada taraf signifikansi 5%. Uji reliabilitas instrumen untuk soal dikotomi (benar/salah) menggunakan formula Kuder-Richardson 20 (KR-20), dengan hasil di atas 0,60 dikategorikan memiliki reliabilitas Tinggi. Analisis tingkat kesukaran (kategori: Sukar, Sedang, Mudah) dan daya pembeda butir soal (kategori: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang) juga dilakukan untuk setiap butir soal. Seluruh proses komputasi statistik untuk analisis kualitas butir soal dibantu oleh perangkat lunak SPSS versi 25.

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

Bagian ini menyajikan temuan penelitian yang terdiri dari data kelayakan produk, kepraktisan penggunaan, dan kualitas butir instrumen yang dikembangkan. Penyajian data hasil dilanjutkan dengan pembahasan mendalam untuk menginterpretasikan makna dan implikasi dari temuan tersebut.

1. Hasil

Kelayakan instrumen *HOTS* berbantuan *Quizizz* dinilai oleh tiga orang ahli yang kompeten di bidang materi, media, dan bahasa. Proses validasi dilakukan dalam dua tahap untuk penyempurnaan produk secara bertahap. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk akhir sangat layak untuk digunakan. Rekapitulasi skor akhir validasi dari para ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Tahap II

No.	Aspek Validasi	Persentase Kelayakan (%)	Kategori
1	Materi (Isi & Soal)	97,5	Sangat Layak
2	Media	92	Sangat Layak
3	Bahasa	100	Sangat Layak
Rata-Rata		96,5	Sangat Layak

Secara keseluruhan, instrumen *HOTS* berbantuan *Quizizz* dinyatakan sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli.

Kepraktisan instrumen diuji melalui angket respons yang diisi oleh satu orang guru dan 40 peserta didik kelas IV setelah uji coba produk. Penilaian berfokus pada kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan instrumen dalam pembelajaran. Data menunjukkan tingkat kepraktisan produk tergolong sangat baik. Ringkasan hasil respons pengguna disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Respons Kepraktisan Pengguna (Guru & Peserta Didik)

No.	Responden	Persentase Kepraktisan (%)
1	Guru	100
2	Peserta Didik	84
Rata-Rata		92

Rata-rata skor kepraktisan sebesar 92% menunjukkan bahwa instrumen ini dinilai sangat praktis dan dapat diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik di sekolah.

Hasil uji validitas empiris dengan teknik korelasi Product-Moment Pearson menunjukkan bahwa 16 dari 30 butir soal dinyatakan valid pada taraf signifikansi 5% ($r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0,312) untuk $N=40$), sedangkan 14 butir soal lainnya dinyatakan tidak

valid. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen dengan formula Kuder-Richardson 20 (KR-20) menghasilkan koefisien sebesar 0,74, yang termasuk dalam kategori reliabilitas 'Tinggi'.

Analisis tingkat kesukaran menunjukkan rata-rata indeks sebesar 0,71, yang mengindikasikan bahwa secara umum butir soal termasuk dalam kategori 'Mudah' bagi responden. Sementara itu, analisis daya pembeda menghasilkan rata-rata indeks sebesar 0,48, yang menunjukkan bahwa butir soal memiliki kemampuan yang 'Baik' dalam membedakan antara peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah.

2. Pembahasan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa instrumen asesmen *HOTS* berbantuan *Quizizz* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang berkualitas, baik dari segi kelayakan teoretis maupun kualitas empiris. Skor validasi ahli yang sangat tinggi (rata-rata 96,5%) mengindikasikan bahwa dari sisi isi materi, konstruksi soal, tampilan media, dan kebahasaan, produk ini telah teruji dan sesuai

dengan kaidah pengembangan instrumen. Tingginya skor ini, terutama setelah melalui revisi tahap pertama, menunjukkan bahwa proses validasi bertahap sangat efektif dalam menyempurnakan produk. Validasi isi oleh ahli merupakan langkah krusial untuk menjamin sebuah instrumen asesmen dapat mengukur konstruk yang dituju secara akurat (Rohmah, 2020).

Tingkat kepraktisan produk yang mencapai 92% menegaskan bahwa penggunaan platform *Quizizz* merupakan pilihan yang tepat. Kemudahan akses, antarmuka yang familiar, dan interaktif membuat instrumen ini diterima dengan baik oleh guru maupun peserta didik. Hal ini sesuai dengan temuan bahwa asesmen menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, sekaligus efektif bagi guru dalam melakukan penilaian (Salam, 2022; Hasibuan, 2024).

Dari sisi kualitas butir soal, temuan yang paling menarik adalah meskipun 14 butir soal (47%) dinyatakan tidak valid, 16 butir soal yang tersisa menunjukkan kualitas psikometri yang baik. Tingkat reliabilitas yang 'Tinggi' (0,74)

memberi keyakinan bahwa 16 butir soal tersebut konsisten untuk digunakan sebagai alat ukur. Tingginya jumlah butir yang gugur merupakan hal yang wajar dalam proses pengembangan instrumen awal, di mana seleksi butir soal yang ketat diperlukan untuk menghasilkan alat ukur yang valid (Arvi, 2024; Mubarak, 2022). Kategori tingkat kesukaran yang cenderung 'Mudah' dapat diinterpretasikan bahwa materi yang diujikan telah dikuasai dengan baik oleh peserta didik, atau stimulus soal perlu dirancang lebih menantang pada pengembangan selanjutnya untuk dapat memetakan kemampuan *HOTS* pada level yang lebih tinggi lagi.

Implikasi penelitian ini bersifat praktis dan teoretis. Secara praktis, guru kelas IV kini memiliki 16 butir soal *HOTS* yang terbukti valid dan reliabel dalam format digital yang siap pakai, yang dapat digunakan untuk asesmen formatif maupun sumatif. Secara teoretis, penelitian ini menyumbangkan bukti empiris mengenai proses pengembangan dan validasi asesmen digital di tingkat sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan di satu sekolah. Meskipun

demikian, peneliti menyadari sepenuhnya adanya keterbatasan dalam penelitian ini. Ketergantungan pada perangkat dan konektivitas internet membuat instrumen ini mungkin kurang optimal diterapkan di sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas instrumen ini pada skala yang lebih luas dan menyeluruh.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa instrumen asesmen *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* berbantuan *Quizizz* yang dikembangkan telah terbukti sangat layak dan praktis untuk digunakan pada materi 'Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat' untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Kelayakan produk ini didukung oleh validasi para ahli yang komprehensif serta respons pengguna yang sangat positif, yang menegaskan bahwa instrumen ini matang secara teoretis dan dapat diterima dengan baik di lingkungan belajar.

Secara empiris, instrumen ini juga menunjukkan kualitasnya sebagai alat ukur yang baik, dengan dihasilkannya sejumlah butir soal yang valid dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini membuktikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga dapat diandalkan sebagai alat ukur yang konsisten. Dengan demikian, instrumen *HOTS* berbantuan *Quizizz* ini dapat menjadi solusi inovatif bagi guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang interaktif sekaligus melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., Tjalla, A., & Indrajit, R. E. (2021). *HOTS (High Order Thinking Skill)* Dalam Pedagogik Kritis. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*. 5(3). doi:10.36312/jisip.v5i3.2211.
- Agustin, M., & Pratama, Y. A. (2022). *Keterampilan Berpikir dalam Konteks Pembelajaran Abad Ke-21*. Bandung, Indonesia: Refika Aditama.
- Agustin, M. (2021). Pengaruh Soal *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*. 7(2), 18–24. doi:10.51836/je.v7i2.234.
- Amalia, M. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, (pp. 1-6). Madiun, Indonesia: Universitas PGRI Madiun.
- Annisa, R., & Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5). doi:10.31004/basicedu.v5i5.1376.
- Arvi, B. O. (2024). Analisis Uji Coba Validasi dan Reliabilitas Instrumen Validasi Pengembang Bahan Ajar Flipbook dalam Pembelajaran Berdiferensiasi. *EL-Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*. 8, 1–12.
- Azzahra, M. D., & 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*. 6(3), 3203–13. doi:10.31004/cendekia.v6i3.1604.
- Banunaek, Y., Tefbana, Y. I., & Talok, D. (2024). Evaluasi Butir-Butir Soal *HOTS* pada Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2023. *Jurnal Kajian Ilmiah Multidisipliner*. 8(6), 653–59.
- Cahyaningtyas, R. & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Quizizz* Pada Pembelajaran Benda Dan Kegunaannya Mata Pelajaran IPA

- Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11(6), 1295–1305.
- Dike, D., Fitriana, F., & Adpriyadi, A. (2022). Instrumen Penilaian Tes Berorientasi *HOTS* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. 6(2). doi:10.51826/edumedia.v6i2.667.
- Endang, W. & Irwan, K. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN 21 Bengkulu Tengah. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*. 2(1), 205–17.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *HOTS* Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*. 18(1), 105–24. doi:10.21831/efisiensi.v18i1.3699.
- Hasibuan, S. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Quizizz Paper Mode Siswa Kelas VI SD Negeri 064974 Medan Tembung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(3). doi:10.23969/jp.v9i3.17556.
- Intan, F. M., Kuntarto, E., & Alirmansyah, A. (2020). Kemampuan Siswa dalam Mengerjakan Soal *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* pada Pembelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 5(1), 6. doi:10.26737/jpdi.v5i1.1666.
- Jaya, A., Hartono, R., Syafri, F., & Haryanti, R. P. (2023). Analisis Tuntutan Kurikulum Merdeka dalam Konteks Penerapan Keterampilan Abad 21 pada Materi Pembelajaran Bahasa Inggris. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, (pp. 142–147) Semarang, Indonesia: Universitas Negeri Semarang.
- Latifah, A., Husaini, F., & Nisa, A. K. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *HOTS*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 9(2), 4486–96. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1057.
- Magdalena, I., Hifziyah, M., Aeni, I. N., & Rahayu R. P. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Siswa Tingkat Sekolah Dasar Kabupaten Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidik dan Ilmu Sosial*. 2(2), 227–37.
- Mawaddah, S. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5), 3109–16. doi:10.31004/basicedu.v5i5.1288.
- Maya, N. (2021). Implementasi *LOTS* dan *HOTS* pada Soal Tema 3 Kelas 1 MI/SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*. 3(2), 70–79. doi:10.52647/jep.v3i2.36.
- Mubarak, M. R., Setiani, R., & Widiyanti, A. (2022). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 1 Mulyasari.

- Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(2), 1184-1185.
- Nazarudina, M. N. (2023). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Berorientasi *HOTS* Pada Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 9(04), 2481-89.
doi:10.36989/didaktik.v9i04.1883.
- Nirmalasari, S. P. I., & Susanti, M. I. (2023). Efektivitas *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 7(2), 1286-94.
doi:10.31004/basicedu.v7i2.4926.
- Nisa, H., Junus, M., & Komariyah, L. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Simulasi PhET Berbasis Instrumen *HOTS* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. 6(3), 560.
doi:10.20527/jipf.v6i3.5514.
- Nissa, A. D. A., & Hidayanti, K. (2023). Analisis Asesmen *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) dalam Pembelajaran Matematika. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*. 5(1), 428-36.
- Permatasari, D. K., & Yulianto, S. (2023). Pengembangan Penilaian Pembelajaran Berbasis *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Kreatif Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(2), 14-25.
- Pusparani, H. (2020). Media *Quizizz* sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*. 2(2), 269-79.
doi:10.34001/jtn.v2i2.1496.
- Rinditia, D., Wanabuliandri, S., Kuryanto, M. S. (2022). Analisis Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika Menggunakan Game Edukasi *Quizizz*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snapmat)* (pp. 1-7), Kudus, Indonesia: Universitas Muria Kudus.
- Rini, A. F., & Budijastuti, W. (2021). Pengembangan Instrumen Soal *HOTS* untuk Mengukur Keterampilan Pemecahan Masalah pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*. 11(1), 127-37.
doi:10.26740/bioedu.v11n1.p127-137.
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* pada Pembelajaran PPKN di SD Kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(1), 2791-2805.
- Rohmah, U. A., & Sunarti, T. (2020). Profil *Higher Order Thinking Skills* (*HOTS*) Peserta Didik SMA pada Materi Kalor. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 466-472.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi *Quizizz* Berpengaruh atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. 6(2), 2738-46.
doi:10.31004/basicedu.v6i2.2467.
- Santika, Y. (2023). Implementasi Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Galaxy Eyes*. 1(1), 11-20.

- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 12(2), 81–88. doi:10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88.
- Subhan, M. (2020). Analisis HOTS dan LOTS Soal Penilaian Akhir Semester Muatan Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 10(3), 137. doi:10.24114/esjpgsd.v10i3.21424.
- Utomo, H. (2020). Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*. 1(3), 37–43. doi:10.51651/jkp.v1i3.6.
- Yuparing, F. S., Wiyono, B. B., Sutadji, E. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 4(04), 311–23. doi:10.59141/japendi.v4i04.1703.