

**ANALISIS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI PELAJARAN
MATEMATIKA DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI
SD 067259 MEDAN JOHOR**

Fitria Rhamadona¹, Safrida Napitupulu², Sutarini³, Tiflatul Husna⁴

^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

¹fitriarhamadona@umnaw.ac.id , ²safrida@umnaw.ac.id , ³sutarini@umnaw.ac.id ,
⁴tiflatulhusna@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of Quizizz as an evaluation tool in mathematics learning within the implementation of the Merdeka Curriculum and to describe students' responses to its use. This research used a qualitative descriptive method. The participants were fifth-grade students of SD Negeri 067259 Medan Johor. Data collection techniques included observation, questionnaires, interviews, and documentation. The results showed that the use of Quizizz as an evaluation tool had been implemented well and supported student-centered learning. Students showed positive responses, as indicated by high enthusiasm, increased participation, and improved motivation during evaluation activities. However, there were obstacles related to unequal access to technology among students. Overall, Quizizz is effective as an interactive evaluation tool in mathematics learning in the Merdeka Curriculum.

Keywords: Quizizz, Evaluation, Mathematics Learning, Merdeka Curriculum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran matematika dalam implementasi Kurikulum Merdeka serta mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 067259 Medan Johor. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi telah berjalan dengan baik dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Respons siswa menunjukkan hasil yang positif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan motivasi belajar. Namun, terdapat kendala berupa ketimpangan akses teknologi di antara siswa. Secara keseluruhan, Quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi interaktif dalam pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Quizizz, Evaluasi, Pembelajaran Matematika, Kurikulum Merdeka

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang paling utama untuk keberlangsungan hidup manusia. Pendidikan juga yang menjadi

pondasi dari keberlangsungan bangsa dan negara. Karena hal tersebut merupakan sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di

suatu bangsa. Pembangunan masyarakat Indonesia masih dapat dikatakan lamban terutama dalam kualitas pendidikan (Kehnia & Darwis, 2021)

Pendidikan dapat dipahami secara sadar dan terencana yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas diri, perilaku serta kemampuan individu menuju kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya (Saragi & Napitupulu, 2023). Dengan begitu, individu dapat memiliki daya saing yang kuat sehingga membuat seorang individu memiliki nilai yang tinggi pula. Sehingga dapat mensejahterakan dirinya yang akan berdampak pada kemajuan bangsa dan negara. Pemerintah Indonesia terus melakukan perbaikan terutama pada bidang Pendidikan demi meningkatkan kualitas mutu pendidikan nasional. Salah satunya adalah dengan penerapan Kurikulum Merdeka belajar yang merupakan sebuah inovasi yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pendidikan juga berfungsi sebagai sarana dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, inovatif, dan kreativitas siswa yang di saat ini

menjadi kebutuhan penting di era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Oleh karena itu, Indonesia terus berupaya melakukan perbaikan dan inovasi pada kurikulum pendidikan, yaitu dengan menerapkan kurikulum yang relevan di masa sekarang ini demi menyiapkan masyarakat yang memiliki daya saing yang kuat.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang sama dengan kurikulum sebelumnya, tetapi terdapat penyempurnaan yang menekankan penyesuaian pembelajaran dan penguatan profil pelajar Pancasila. Kurikulum ini berfokus pada kegiatan pembelajaran yang berdiferensiasi dan pembelajaran berbasis proyek yang memfokuskan pada kemampuan, minat dan gaya belajar peserta didik (Manggalastawa, 2023). Dan di sekolah dasar penerapan Kurikulum Merdeka diharapkan dapat membentuk karakter siswa yang kreatif dengan pendekatan yang kontekstual dan bermakna, serta diharap dapat membentuk kemandirian belajar peserta didik. Menurut Pamungkas dkk, 2023 (dalam Dewi & Hidayat, 2025) mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada pendidik untuk menciptakan

pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Contoh konkret yang mereka lihat dapat memunculkan ide saat guru bertanya maupun berpendapat terkait materi yang diberikan (Hutapea et al., 2024)

Dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student centered*. Kurikulum Merdeka berpedoman pada nilai-nilai Pancasila, dengan menggunakan pembelajaran yang berfokus pada siswa (*Student Centered Learning*) (Dwi et al., 2025).

Dalam pembelajaran matematika, guru diharapkan dapat menumbuhkan tingkat kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif peserta didik. Namun, proses evaluasi dalam pembelajaran matematika masih konvensional dan monoton. Sehingga siswa tidak ada ketertarikan terhadap proses evaluasi yang monoton. Menurut (Sari & Husna, 2024) mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak mudah. Sehingga, diperlukan media dalam pengajarannya agar siswa merasa tidak kesulitan dan ketakutan dalam mengerjakan soal matematika.

Proses evaluasi menjadi bahan acuan dalam mengukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Sukmawarti & Khayroiyah, 2020) mengatakan bahwa asesmen merupakan bagian esensial dari kurikulum yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Tujuan dari evaluasi bukan hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai bahan acuan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka asesmen digunakan untuk memberikan umpan balik yang membangun terhadap proses belajar peserta didik.

Namun, asesmen matematika di tingkat sekolah dasar sebagian besar masih menggunakan tes tertulis yang monoton dan tidak menarik. Sehingga, pembelajaran menjadi pasif karena tidak ada keantusiasan peserta didik saat mengikuti proses evaluasi. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media interaktif agar pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan media digital interaktif.

Terdapat beberapa media digital interaktif yang sudah banyak digunakan yaitu *Quizizz*. Menurut (Nawa dan Dwi, 2023), penggunaan *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan tingkat ketercapaian validasi sebesar 83,3% dan peningkatan N-gain sebesar 58,4%. Fitur-fitur seperti *leaderboard*, skor langsung, dan tampilan interaktif mampu meningkatkan motivasi dan fokus siswa selama proses evaluasi.

Penggunaan *Quizizz* mampu mendorong siswa untuk lebih antusias dan aktif selama proses evaluasi, berkat pendekatan gamifikasi yang memuat elemen skor, *leaderboard*, dan tampilan visual yang menarik (Diah et al., 2025). *Quizizz* tidak hanya dapat digunakan sebagai alat evaluasi saja, melainkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memotivasi peserta didik. Dengan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran matematika peserta didik dapat lebih aktif dan menyenangkan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga guru dapat dengan mudah menilai pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang tepat.

Selain mengukur aspek kognitif, *Quizizz* juga dapat menumbuhkan nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran dalam mengerjakan soal. Hal ini sejalan dengan nilai-nilai karakter yang difokuskan dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian penggunaan *Quizizz* dapat mendukung tujuan pembelajaran yang holistik dengan evaluasi matematika di sekolah dasar. Selain pembelajaran yang holistik, guru juga harus melakukan penilaiann secara holistik. Menurut Rangkuti & Dwi, 2025 Kurikulum Merdeka menekankan penilaian holistik mencakup proses dan hasil belajar siswa.

Sekolah Dasar Negeri 067259 Medan Johor sebagai salah satu sekolah di bawah naungan dinas pendidikan Kota Medan yang juga sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Sebagian alat evaluasi yang digunakan sudah berbasis teknologi, yaitu penggunaan platform *Quizizz*.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SD 067259 Medan Johor, menunjukkan bahwa adanya ketimpangan dalam penggunaan teknologi di kelas V. Karena penggunaan *Quizizz* diperlukan adanya *handphone*, maka guru kelas

V menyuruh siswa untuk membawa *handphone* pada hari evaluasi dan diperbolehkan untuk digunakan saat proses evaluasi berlangsung saja. Tetapi, terdapat sebagian siswa yang sudah terbiasa dalam menggunakan teknologi atau *handphone* karena di rumah sudah diberi *handphone*, dan 3 dari 25 orang siswa belum mampu menggunakan *handphone* karena belum diberi *handphone* oleh orang tua nya.

Ketimpangan ini memberikan dampak yang cukup besar dalam proses evaluasi pembelajaran matematika, dimana siswa yang kesulitan dalam penggunaan teknologi akan mengalami kesulitan pula dalam evaluasi pembelajaran matematika sehingga penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi belum berjalan secara optimal.

Sehubungan dengan itu, kurikulum merdeka yang mengedepankan penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi kurang optimal karena kondisi siswa yang memiliki latar belakang literasi digital yang berbeda. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran matematika. Jika

kondisi ini dibiarkan, maka prinsip Kurikulum Merdeka untuk menciptakan pembelajaran yang adil, bermakna, dan *Student Centered* tidak akan tercapai secara optimal.

Dengan demikian, penelitian ini berjudul “Analisis Penggunaan *Quizizz* sebagai Alat Evaluasi Pelajaran Matematika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SD 067259 Medan Johor” menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran nyata mengenai sejauh mana penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka, serta bagaimana respons siswa terhadap penerapannya.

Secara abstrak, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pembahasan mengenai penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, terutama dalam penggunaan teknologi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Sehingga dapat merancang pembelajaran dengan strategi evaluasi yang inovatif, menarik, dan sejalan dengan Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Lokasi penelitian berada di SD Negeri 067259 Medan Johor dengan partisipan guru kelas V dan 25 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket respon siswa yang terdiri dari 16 butir pernyataan dengan skala Likert 1-4. Dengan menggunakan kriteria penilaian menurut Arikunto (2013), yang dimana persentase 100%-76% masuk dalam kategori sangat baik, 75%-56% kategori baik, 55%-40% kategori cukup, <40% kategori kurang.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung untuk melihat proses implementasi evaluasi menggunakan Quizizz, wawancara mendalam dengan guru kelas V, serta dokumentasi kegiatan. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Angket Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan data angket diperoleh rata-rata skor 48,64 dengan persentase 76 %. Perhitungan tersebut diperoleh dari:

$$\frac{48,64}{64} \times 100\% = 76\%$$

Berdasarkan kriteria penilaian menurut Arikunto (2013), persentase tersebut berada pada kategori sangat baik. Yang dimana respons siswa menunjukkan bahwa terdapat 9 orang siswa yang berada pada kategori sangat baik dan 10 Orang siswa berada pada kategori baik, dan 4 orang siswa berada pada kategori cukup. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Diah et al., 2025), yang mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi, serta dapat meningkatkan persepsi positif, yang dimana siswa merasa lebih

termotivasi saat proses evaluasi berlangsung.

Tabel 1 Hasil Angket Siswa

Aspek	Rata-rata	Persentase
Kolaborasi dan komunikasi	12,52	76%
Berpikir kritis dan kreatif	12,08	
Pemanfaatan media <i>Quizizz</i>	11,76	
Antusiasme dan keterlibatan	12,28	
Total	48,64	

Hasil Observasi Pembelajaran

Observasi dilakukan di SD Negeri 067259 Medan Johor pada tanggal 05 Februari 2026. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika dalam implementasi Kurikulum Merdeka di SD Negeri 067259 pada tahap pembukaan guru melihat kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran dengan membangun semangat siswa dengan cara melakukan *ice breaking* (Darwis et al., 2023) mengatakan bahwa *ice breaking* digunakan ketika suasana kelas mulai kurang bersemangat. Yang berarti *ice breaking* dapat membangkitkan semangat siswa saat belajar. Selain itu, guru juga memberikan tes diagnostik atau tes kemampuan awal siswa dengan menanyakan “Apakah

kalian pernah melihat benda di sekitar kalian yang berbentuk segitiga?”; “Mengapa benda tersebut dikatakan segitiga?”. Lalu guru menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan awal siswa. Selain itu, guru juga menyusun modul ajar yang memuat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

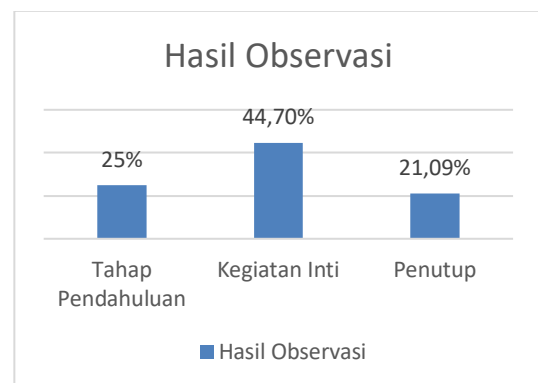
Pada tahap kegiatan inti, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa saat proses pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan dan pendapat mengenai materi “Segitiga”. Materi yang disajikan oleh guru juga memuat contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari seperti gambar makanan lupis dan rambu-rambu lalu lintas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami ciri-ciri segitiga. Dalam proses ini siswa diajak untuk menganalisis benda-benda di sekitar mereka, serta mengajak siswa untuk berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan pemantik. Di samping itu, guru juga memasukkan soal berbasis *HOTS* guna mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Seperti yang dikatakan oleh (Fadhiah et al., 2025) *HOTS* yaitu kemampuan pemecahan masalah, pemahaman

konsep, penalaran, berpikir kreatif, berpikir kritis.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara kolaboratif, yang dimana guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok untuk menjawab permasalahan yang terdapat di dalam LKPD hal ini mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan saling menghargai pendapat. Kegiatan ini sejalan pada prinsip Kurikulum Merdeka yaitu, pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

Pada tahap penutup, guru telah melakukan evaluasi formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran. Guru mengamati keaktifan siswa dan menilai hasil belajar siswa dengan evaluasi menggunakan *Quizizz*, serta penilaian tersebut digunakan sebagai timbal balik untuk perbaikan dipembelajaran selanjutnya. Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi dapat memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi. Karena proses evaluasi menggunakan *Quizizz* mampu membuat siswa aktif dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, secara keseluruhan guru telah mengimplentasikan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dengan baik dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil, tetapi juga melibatkan keaktifan, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi dengan skor 69 dan persentase 90,79% yang tergolong dalam kategori sangat baik, serta sejalan dengan pendapat Mulyasa (2025).



Grafik 1 Hasil Observasi Pembelajaran

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi matematika memperoleh persentase 76% yang termasuk dalam kategori baik. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran pelajaran matematika

dapat diterima dengan positif oleh siswa SD 067259 Medan Johor.

Keberhasilan ini tidak lepas dari karakteristik *Quizizz* yang mengintegrasikan konsep gamifikasi, seperti *leaderboard*, skor, dan timbal balik. Dalam pembelajaran matematika, kegiatan evaluasi sering kali dianggap kegiatan yang kaku dan menegangkan. Penggunaan metode konvensional berupa tes tertulis cenderung membuat siswa kurang aktif sehingga dapat menurunkan motivasi belajar mereka. (Purba & Dwi, 2023) mengatakan bahwa alat evaluasi konvensional dapat dikatakan kurang praktis karena masih menggunakan kertas sebagai alat evaluasinya pengoreksian dan penilaian yang dilakukan guru juga manual, membuang waktu dan semakin banyak pekerjaan yang harus dilakukan. Akan tetapi, penerapan *Quizizz* mampu mengubah proses evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Quizizz mengusung konsep gamifikasi melalui berbagai fitur, seperti perolehan skor secara langsung, papan peringkat (*Leaderboard*), batasan waktu (*Timer*), serta tampilan visual yang

menarik. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Ginting et al., 2024) yang mengatakan bahwa poin, rencana, level, dan cerita menarik dalam gamifikasi membuat belajar lebih menyenangkan dan menarik, mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Fitur-fitur tersebut dapat membangkitkan kompetisi sehat antar siswa, sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih bersemangat dalam meraih nilai terbaik serta menyelesaikan soal secara cepat dan tepat.

Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pelajaran matematika merupakan bentuk nyata pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dengan pembelajaran abad-21 yang mengharuskan siswa memiliki kemampuan literasi digital.

Menurut (Sukmawarti & Khayroiyyah, 2020) mengatakan bahwa asesmen merupakan bagian esensial dari kurikulum yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran di sekolah. Tujuan dari evaluasi bukan hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai bahan acuan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan

peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka asesmen digunakan untuk memberikan umpan balik yang membangun terhadap proses belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* telah mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pelajaran matematika.

Respons siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pelajaran matematika memberikan respons yang positif dengan persentase 76% yang dimana menurut Suharsimi Arikunto termasuk dalam kategori baik. Dan berdasarkan indikator penelitian respons siswa dianalisis melalui beberapa aspek, yaitu, kolaborasi dan komunikasi, berpikir kritis dan kreatif, pemanfaatan media *Quizizz*, serta antusiasme dan keterlibatan.

Pada aspek kolaborasi dan komunikasi, adanya interaksi yang positif antar siswa. Dikarenakan *Quizizz* digunakan sebagai alat evaluasi, maka komunikasi dan kolaborasi antar siswa hanya sebatas dalam penggunaan perangkat. Melalui pembelajaran kolaboratif siswa juga diajarkan nilai-nilai seperti kerja sama,

tanggung jawab, dan disiplin (Haliza & Dwi, 2025). Pada aspek berpikir kritis dan kreatif, *Quizizz* mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat dan tepat dalam menjawab soal. Adanya batasan waktu membuat siswa harus fokus dan menggunakan logika dalam menjawab soal matematika.

Pada aspek pemanfaatan media, sebagian besar siswa sudah mampu menggunakan *Quizizz* dengan baik, seperti login, menjawab soal, dan memahami fitur yang tersedia. Pada aspek antusiasme dan keterlibatan, siswa menunjukkan semangat yang tinggi saat proses evaluasi berlangsung dan mereka meminta kepada guru kelasnya untuk evaluasi menggunakan *Quizizz* lagi dikemudian hari. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti evaluasi dan keinginan untuk mendapatkan peringkat terbaik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pelajaran Matematika di SD 067259 Medan Johor, maka dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran

matematika telah terlaksana dengan baik dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Hal ini terlihat dari hasil observasi dengan persentase 90,79% yang termasuk kategori sangat baik, di mana pembelajaran telah menerapkan prinsip berpusat pada siswa, asesmen formatif, sumatif dan keterlibatan aktif siswa. Diperkuat dengan

Quizizz juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang ditunjukkan melalui respons sebesar 76% dalam kategori baik. Siswa tampak lebih antusias, aktif, dan tertarik dibandingkan dengan evaluasi konvensional.

Selain itu, Quizizz mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta memberikan umpan balik langsung, sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, diferensiasi, dan pemanfaatan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darwis, U., Ginting, L. S. D. B., & Pulungan, R. (2023). *Model Pembelajaran Sole (Self Organizer Learning Environments) Dan Aplikasi Kahoot* (A. S. Nasution & A. Lubis (eds.); Vol. 6, Issue 0). Penerbit LPPM UMN AW.
- Dewi, Y. L., & Hidayat. (2025). Literasi Numerasi Dalam Kurikulum Merdeka: Analisis Teoretis Dan Praktis Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Diah, R., Destini, R., Juwita, P., & Sitompul, R. S. (2025). *Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Evaluasi Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Digital Quizizz di Kelas V SDN 064986 Medan Amplas*. 5(siklus I), 1117–1127.
- Dwi, D. F., Sujarwo, Friska, N., Haliza, N., & Amelia, L. (2025). Analisis Guru dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 2(1), 197–203.
- Fadhiah, N. H., Napitupulu, S., & Destini, R. (2025). Pengembangan Lkpd Terintegrasi Hots Terhadap Keterampilan Proses Ips Siswa Kelas V SDN 104211 Marindal I. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03).
- Ginting, L. S. D. B., Darwis, U., & Pulungan, R. (2024). *Mentrasnformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi* (A. S. Nasution (ed.); 2024th ed.). Pustaka Media Publishing.
- Haliza, N., & Dwi, D. F. (2025). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Organ Pernapasan Manusia Kelas V SD Negeri 106815 Marindal Tahun Ajaran 2024-2025. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 348–361.
- Hutapea, C. M. B., Darwis, U., Dwi, D. F., & Mujiib, A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media

- Flipchaht Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 150–158.
- Kehnia, Y., & Darwis, U. (2021). *Pengaruh Media Buku Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas li SD Negeri 101797 Deli Tua*. 1(3), 229–233.
- Manggalastawa. (2023). *Analisis Pembelajaran Yang Berdiferensiasi Pada Pelajaran Matematika Kurikulum Merdeka Di SD I*, 34–40.
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Nawa, K. & Dwi, F. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv SD*. 2016, 740–745.
- Purba, F. D. S., & Dwi, D. F. (2023). *Pengembangan Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Siswa Kelas V Di SD NEGERI 107423 TANJUNG GARBUS*. 731–739.
- Rangkuti, P. M., & Dwi, D. F. (2025). Perspektif asesmen autentik sebagai alat evaluasi dalam merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Pendi*, 10(4), 333–346.
- Saragi, S. M., & Napitupulu, S. (2023). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Analisis Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Steam Pada Peserta Didik Kelas IV Di SD Negeri 101931 Perbaungan*. 02(September), 546–555.
- Sari, N., & Husna, T. (2024). Pengembangan Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD NEGERI 105338 Denai Kuala. *JURNAL INDOPEdia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(4), 1068–1075.
- Sukmawarti, & Khayroiyah, S. (2020). *Desain Asesmen Alternatif Matematika SD Sukmawarti1 Siti Khayroiyah2* 641–645.