

PENGALAMAN MAHASISWA PGSD PAPUA MENGGUNAKAN QUIZZ DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Tiffany Shahnaz Rusli
PGSD FKIP Universitas Cenderawasih
tiffanyshahnaz@fkip.uncen.ac.id

ABSTRACT

The use technology-based learning media has become a crucial innovation in improving the quality of education, including in Papua. This study aims to analyze the experiences of PGSD students at Universitas Cenderawasih in using Quizizz as a learning medium in the Civic Education course. A qualitative approach with a descriptive method was employed, utilizing interviews, observations, and an analysis of learning evaluation results as data collection techniques. The findings reveal that most students perceive Quizizz as providing a more engaging and interactive learning experience through gamification features such as leaderboards and instant feedback. This positively impacted students learning motivation, with a 15% increase in average evaluation scores compared to conventional methods. However, the study also identified significant challenges, particularly limited internet access, especially for students residing in remote areas of Papua. The study concludes that Quizizz is an effective learning medium in supporting students competency achievement, although infrastructure challenges remain a major obstacle. Developing offline features and improving infrastructure support are essential to ensure the sustainability of this media's implementation. Future research is recommended to explore Quizizz's application in other courses and its integration with project-or problem-based learning methods.

Keywords: quizizz, learning motivation, learning media

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi salah satu inovasi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk di Papua. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman mahasiswa PGSD Universitas Cenderawasih dalam menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, melibatkan wawancara, observasi, dan analisis hasil evaluasi pembelajaran sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa merasa Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui fitur gamifikasi seperti *leaderboard* dan umpan baik instan. Hal ini berdampak positif pada motivasi belajar mahasiswa, dengan peningkatan skor rata-rata evaluasi pembelajaran sebesar 15% dibandingkan metode konvensional. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan kendala signifikan berupa keterbatasan

akses internet, khususnya bagi mahasiswa yang tinggal di daerah pedalaman Papua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa, meskipun tantangan infrastruktur masih menjadi hambatan utama. Diperlukan pengembangan fitur *offline* dan dukungan infrastruktur yang lebih baik untuk memastikan keberlanjutan implementasi media ini. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan Quizizz pada mata kuliah lain dan integrasinya dengan metode pembelajaran berbasis proyek atau masalah.

Kata Kunci: quizizz, motivasi belajar, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran pada era digital saat ini menghadirkan berbagai tantangan dan peluang, terutama dalam mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu media interaktif yang kian populer digunakan adalah Quizizz, yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik, kompetitif, dan mendukung keterlibatan aktif mahasiswa. Namun, efektivitas penggunaan media ini sering kali dipengaruhi oleh kemampuan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi, kesiapan dosen, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Fenomena ini juga dialami oleh mahasiswa Program Studi FKIP Universitas Cenderawasih, Papua, khususnya dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Berdasarkan observasi awal, Sebagian mahasiswa menunjukkan

antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan Quizizz karena fitur-fitur menarik seperti gamifikasi dan hasil penilaian instan. Namun, terdapat pula mahasiswa yang meras kesulitan mengakses atau memahami media ini, terutama yang berasal dari daerah dengan keterbatasan jaringan internet atau perangkat teknologi. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penerapan media interaktif seperti Quizizz di lingkungan pendidikan tinggi di Papua.

Menurut teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget, pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Teori ini juga diperkuat oleh pandangan Vygotsky, yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran, termasuk melalui media berbasis teknologi, dapat mendorong perkembangan

kemampuan kognitif mahasiswa. Dalam konteks ini, media seperti Quizizz dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam materi Pendidikan Kewarganegaraan yang menekankan pemahaman nilai-nilai kebangsaan dan demokrasi.

Data pendukung menunjukkan bahwa hasil evaluasi akademik mahasiswa PGSD Universitas Cenderawasih dalam mata kuliah pKN pada semester sebelumnya cenderung beragam, namun sebagian lainnya belum menunjukkan hasil optimal. Selain itu, survei awal terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa lebih dari 60% mahasiswa merasa lebih termotivasi belajar ketika menggunakan media interaktif dibandingkan metode konvensional. Namun, hanya sekitar 40% yang merasa Quizizz mampu mendukung pemahaman materi secara menyeluruh.

Fokus penelitian ini adalah mengkaji pengalaman mahasiswa PGSD Papua dalam menggunakan media interaktif Quizizz pada pembelajaran PKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi manfaat, tantangan, serta dampak penggunaan Quizizz terhadap proses

dan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan penerapan media interaktif dalam konteks pendidikan di Papua.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam pengalaman mahasiswa PGSD Universitas Cenderawasih dalam menggunakan media interaktif Quizizz pada pembelajaran PKn. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali dan memahami fenomena secara holistik, sesuai dengan pandangan, persepsi, dan pengalaman subjek penelitian.

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Universitas Cenderawasih, Papua. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester III yang telah mengikuti perkuliahan PKn menggunakan media Quizizz. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan variasi pengalaman mahasiswa dalam memanfaatkan Quizizz, baik yang

menunjukkan keberhasilan maupun yang menghadapi tantangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam (*In-Depth Interview*), observasi partisipatif, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data melalui triangulasi teknik (wawancara, observasi, dan dokumentasi), *member checking* (konfirmasi hasil wawancara kepada subjek), dan diskusi kolegal dengan dosen pengampu untuk memastikan interpretasi sesuai dengan konteks penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, ditemukan beberapa temuan utama terkait pengalaman mahasiswa PGSD Papua dalam menggunakan Quizizz pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan

efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Sebagian besar mahasiswa, yaitu 80% merasa bahwa fitur gamifikasi yang ada dalam Quizizz sangat membantu dalam memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses belajar lebih interaktif.

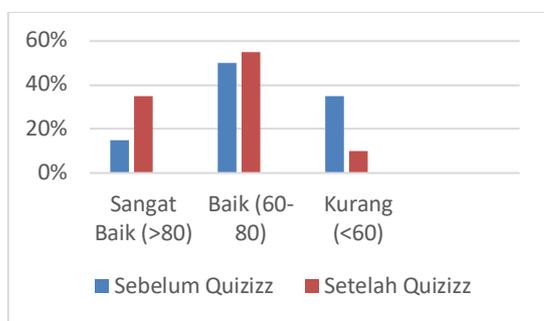
Namun, penggunaan Quizizz tidak terlepas dari beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan akses internet. Sebanyak 45% mahasiswa mengungkapkan kesulitan yang disebabkan oleh keterbatasan jaringan, khususnya bagi mahasiswa yang berada di wilayah pedalaman Papua, di mana kualitas jaringan internet sering kali tidak memadai untuk mendukung penggunaan aplikasi secara optimal.

Meskipun demikian, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata mahasiswa setelah penggunaan Quizizz, jika dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelum diterapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran memiliki dampak positif terhadap hasil belajar mahasiswa.

**Tabel 1 Hasil Evaluasi Mahasiswa
 Sebelum dan Sesudah
 Penggunaan Quizizz**

Kategori Skor	Sebelum Quizizz	Setelah Quizizz	Perubahan (%)
>80 (sangat baik)	15%	35%	+20%
60-80 (baik)	50%	10%	+5%
<60 (kurang)	35%	10%	-25%

Grafik berikut memperjelas perbandingan hasil evaluasi:



**Grafik 1 Perbandingan Hasil Evaluasi
 Mahasiswa Sebelum dan Setelah
 Penggunaan Quizizz**

Grafik 1 menunjukkan perbandingan hasil evaluasi mahasiswa sebelum dan setelah menggunakan Quizizz. Grafik ini memperjelas peningkatan kategori “Sangat Baik” dan “Baik” serta penurunan pada kategori “Kurang” setelah implementasi media interaktif Quizizz.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PKn di PGSD Universitas Cenderawasih, terutama

dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses belajar melalui interaksi, termasuk interaksi dengan media teknologi. Penelitian sejalan dengan (Rusli, Yuliana S, et al., 2024)

Dari sisi motivasi, gamifikasi dalam Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa, sebagaimana dinyatakan oleh mahasiswa bahwa fitur seperti *leaderboard* dan *instant feedback* membuat pembelajaran terasa lebih kompetitif dan menarik. Hal ini mendukung pandangan (Nathaniel, 2022) bahwa gamifikasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Kendala dalam akses internet menjadi hambatan utama. Hal ini mencerminkan tantangan teknologi di Papua yang masih belum merata. Teori difusi oleh (Mailin et al., 2022) menyebutkan bahwa adopsi teknologi sangat dipengaruhi oleh infrastruktur dan dukungan lingkungan. Untuk mengatasi kendala ini, diperlukan solusi berupa penggunaan media

pembelajaran *offline* atau *hybrid* yang diakses tanpa internet.

Peningkatan hasil evaluasi setelah penggunaan Quizizz menunjukkan bahwa media ini mampu mendukung pembelajaran berbasis kompetensi. Sebagaimana teori pembelajaran interaktif yang dikemukakan oleh (Budyastuti & Fauziati, 2021), penggunaan teknologi seperti Quizizz dapat meningkatkan pemahaman dan retensi mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa Quizizz tidak hanya berdampak pada hasil belajar kognitif mahasiswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan non-kognitif, seperti kemampuan kerja sama dan pengambilan keputusan yang cepat. Hal ini terlihat dari cara mahasiswa saling mendiskusikan jawaban dan memanfaatkan waktu secara efisien selama aktivitas berbasis Quizizz. Keberhasilan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan kolaborasi sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran (Rahman, 2018).

Keberlanjutan implementasi Quizizz di Papua, perlu adanya upaya

untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi yang ramah terhadap keterbatasan infrastruktur lokal. Misalnya, pengembangan fitur *offline* pada Quizizz atau adaptasi media serupa yang memungkinkan mahasiswa untuk tetap mengikuti pembelajaran tanpa memerlukan koneksi internet yang stabil. Solusi ini akan menjadi langkah strategis dalam mengurangi kesenjangan digital dan memastikan bahwa semua mahasiswa, termasuk yang berada di daerah terpencil, dapat merasakan manfaat yang sama dari pembelajaran berbasis teknologi.

Lebih lanjut, dampak positif dari penggunaan Quizizz juga mencerminkan pentingnya peran dosen dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Dosen yang mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan mahasiswa, tetapi juga sesuai dengan tantangan lokal. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga inklusif, menjangkau seluruh lapisan mahasiswa.

Penggunaan Quizizz juga membuka peluang bagi dosen untuk mengadopsi metode penilaian yang lebih dinamis dan *real-time*. Dengan fitur otomatisasi skor dan analisis hasil, dosen dapat dengan cepat mengidentifikasi area kelemahan mahasiswa dan memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran. Hal ini mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), dimana kebutuhan individu menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh (Junaedi, 2019), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan evaluasi formatif untuk membantu mahasiswa memahami perkembangan belajar mereka sendiri.

Di sisi lain, penggunaan Quizizz juga memungkinkan pengembangan materi ajar yang lebih kreatif dan variatif. Fitur seperti integrasi multimedia, soal interaktif, dan permainan berbasis tim dapat membantu mahasiswa mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga memperkuat keterkaitan antara teori dan praktik. Dalam konteks mata kuliah

Pendidikan Kewarganegaraan, hal ini menjadi sangat relevan, karena materi yang diajarkan sering kali berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat yang membutuhkan pemahaman kontekstual. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian (Rusli, Ali, et al., 2024)

Namun, hasil penelitian ini juga menggarisbawahi perlunya pelatihan dan pendampingan bagi dosen dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz. Tidak semua dosen memiliki tingkat literasi teknologi yang memadai untuk merancang dan mengelola pembelajaran secara efektif menggunakan media ini. Pelatihan yang sistematis dapat membantu dosen memahami cara mengoptimalkan Quizizz, mulai dari merancang soal, mengatur waktu pelaksanaan, hingga menganalisis hasil evaluasi.

Lebih jauh, integrasi Quizizz sebagai bagian dari strategi pembelajaran tidak hanya berdampak pada mahasiswa, tetapi juga dapat menjadi salah satu indikator inovasi dalam sistem pendidikan tinggi di Papua. Dalam skala yang lebih luas, penerapan teknologi seperti ini mendukung agenda digitalisasi

pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di seluruh wilayah Indonesia. Dalam konteks penelitian ini, penting untuk menyoroti bahwa dampak positif dari penggunaan Quizizz bukan hanya terletak pada teknologinya, melainkan pada bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran. Pendekatan pedagogis yang dirancang secara matang menjadi kunci utama keberhasilan, karena teknologi hanyalah alat yang mendukung tujuan pembelajaran yang lebih besar.

Sebagai langkah selanjutnya, implementasi Quizizz di Papua dapat diperkuat melalui kolaborasi dengan pihak lain, seperti pengembangan teknologi pendidikan, pemerintah daerah, dan penyedia layanan internet. Kolaborasi ini dapat mencakup penyediaan akses internet yang lebih merata, pengembangan platform yang lebih adaptif terhadap keterbatasan infrastruktur, serta program literasi digital untuk dosen dan mahasiswa. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi salah satu contoh keberhasilan adopsi teknologi yang inklusif dan berkelanjutan dalam dunia

pendidikan. Penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru tentang potensi Quizizz dalam pembelajaran PKn, tetapi juga membuka ruang diskusi lebih lanjut tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menjembatani tantangan pendidikan di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur seperti Papua.

Dampak positif penggunaan Quizizz juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu merangsang perubahan paradigma belajar di kalangan mahasiswa PGSD Universitas Cenderawasih. Dari hasil penelitian (Wahyuillahi et al., 2021) menunjukkan adanya pengaruh positif dalam penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar PKn kelas V sebesar 95.27% penelitian ini juga sejalan dengan (Pujawan, 2022) yang menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas V dengan ketuntasan 91%. Jika sebelumnya mahasiswa cenderung pasif dalam pembelajaran berbasis ceramah, Quizizz berhasil mendorong untuk lebih aktif dan partisipatif. Pengalaman belajar yang interaktif membuat mahasiswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam memahami materi. Hal ini

mendukung prinsip *engagement* yang menjadi inti dari teori pembelajaran konstruktivisme sosial, dimana mahasiswa membangun pemahamannya melalui keterlibatan aktif dan interaksi sosial.

Quizizz memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri melalui fitur *self-paced learning*. Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk mengakses latihan soal di luar jam kuliah, sehingga dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kenyamanan masing-masing. Aspek ini relevan dengan teori *self-regulated learning* oleh (Juniar, 2024), yang menekankan pentingnya kontrol diri mahasiswa dalam mengatur proses belajar. Quizizz melalui fleksibilitasnya dapat menjadi salah satu alat yang mendukung pengembangan belajar mandiri pada mahasiswa.

Namun, kendala teknis seperti keterbatasan akses internet yang signifikan di Papua tetap menjadi isu yang harus diatasi. Beberapa mahasiswa menyatakan bahwa terkadang kesulitan untuk mengikuti kuis secara langsung akibat sinyal internet yang lemah. Hal ini berpotensi menurunkan efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan sistem yang lebih adaptif, seperti versi *offline mode* pada Quizizz atau penggunaan media berbasis lokal, menjadi kebutuhan yang mendesak. Selain itu, pemerintah dan institusi pendidikan di Papua perlu mempercepat pembangunan infrastruktur teknologi informasi untuk mendukung transformasi pendidikan berbasis digital.

Dari perspektif pedagogis, hasil penelitian ini menyoroti perlunya integrasi yang lebih sistematis antara teknologi pembelajaran dan kurikulum. Quizizz dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis *blended learning*. Dengan menggabungkan metode pembelajaran tatap muka dan daring, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih holistik. Strategi ini telah terbukti meningkatkan hasil belajar di berbagai konteks pendidikan, terutama ketika teknologi digunakan untuk memperkuat komponen tatap muka.

Lebih jauh lagi, penelitian ini memberikan implikasi bagi kebijakan pendidikan di Universitas Cenderawasih. Diperlukan komitmen

untuk menyediakan pelatihan literasi teknologi yang lebih mendalam bagi dosen, sehingga dapat memanfaatkan media seperti Quizizz secara optimal. Selain itu, penilaian berbasis teknologi seperti Quizizz juga perlu diintegrasikan ke dalam sistem evaluasi kampus secara keseluruhan, sebagai bagian dari upaya meningkatkan standar mutu pembelajaran.

Penelitian ini membuka ruang untuk studi lanjutan, seperti eksplorasi dampak penggunaan Quizizz pada mata kuliah lain, terutama yang bersifat praktis atau berorientasi pada proyek. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi bagaimana kombinasi antara Quizizz dan metode pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), dapat memberikan dampak yang lebih besar terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya menjadi media pembelajaran, tetapi juga bagian dari inovasi pendidikan yang mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan, adaptif, dan inklusif bagi seluruh mahasiswa, termasuk di Papua.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa

Quizizz dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan adaptif, terutama dalam mata kuliah seperti Pendidikan Kewarganegaraan. Meskipun terdapat tantangan teknis, pendekatan yang strategis dalam integrasi teknologi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Papua secara signifikan. Untuk penelitian lebih lanjut, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan Quizizz dalam berbagai mata kuliah lainnya dan mengukur dampaknya terhadap aspek afektif dan psikomotorik mahasiswa.

Kesimpulannya, meskipun terdapat kendala teknis, Quizizz memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Papua, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi. Rekomendasi lebih lanjut adalah mengembangkan panduan penggunaan Quizizz yang adaptif terhadap kondisi lokal dan melatih dosen untuk mengoptimalkan teknologi ini.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pembelajaran

PKn di PGSD Universitas Cenderawasih, tetapi juga membantu memahami materi dengan lebih baik melalui fitur-fitur gamifikasi yang interaktif. Peningkatan hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa Quizizz efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa, meskipun terdapat kendala akses internet yang signifikan, terutama bagi mahasiswa yang tinggal di wilayah pedalaman Papua. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial dan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya interaksi dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Quizizz, disarankan agar pihak kampus menyediakan pelatihan bagi dosen untuk mengoptimalkan pemanfaatan media. Selain itu, diperlukan upaya untuk mengatasi kendala infrastruktur, seperti pengembangan fitur *offline mode* pada Quizizz atau penggunaan alternatif media berbasis lokal yang tidak bergantung pada internet. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi implementasi Quizizz pada mata kuliah lain dan melihat dampaknya terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti

kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan digital mahasiswa. Studi lebih mendalam juga diperlukan untuk mengkaji kombinasi Quizizz dengan metode pembelajaran lain, seperti pembelajaran berbasis proyek atau masalah, untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan holistik. Dengan upaya tersebut, Quizizz dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam mendukung transformasi pendidikan yang inklusif, terutama di wilayah dengan tantangan infrastruktur seperti Papua.

DAFTAR PUSTAKA

- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. *Jurnal Papeda*, 3(2), 112–119.
- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Juniar, N. (2024). Studi literatur: Pengaruh self regulated learning terhadap prestasi belajar siswa. *Jendela: Jurnal Pendidikan Elaborasi Athirah*, 1(1), 17–24.
- Mailin, Rambe, G., Ar-Ridho, A., & Candra. (2022). TEORI MEDIA/TEORI DIFUSI INOVASI. *Guru Kita*, 6(2), 158–168.
- Nathaniel, V. (2022). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal ICTEE*, 3(2), 46–50.

<https://forms.gle/ondiba4RG27an4oy9>

Pujawan, I. M. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KUANTUM BERBASIS QUIZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PKN SISWA KELAS V SEMESTER II SD NEGERI 2 PANGKUNG KARUNG. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1), 34–43. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6566356>

Rahman, A. (2018). DESAIN MODEL DAN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Al-Ishlah*, 16(2), 128–143. <http://igfandyjayanto.blogspot.co.id/2012/10/desain-pembelajaran-berbasis-ict-e.html>

Rusli, T. S., Ali, A., Ristiani, R., Sukmawati, & Yuliana, C. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di SD Inpres Pir II*. 7(1), 26–33.

Rusli, T. S., Yuliana S, C., & Mudrikah, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan CapCut di SD Inpres Koya Tengah, Papua. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 5(2), 207–215. <https://doi.org/10.36590/jagri.v5i2.1275>

Wahyuillahi, N. I., Nawawi, I., & Mahanani, P. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar pada Muatan PKn Kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 597–604. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p597-604>