MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i4.11344

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA MATERI LAJU REAKSI DI SMAS ADABIAH 2 PADANG

Effectiveness of Quizizz Use on Students' Active Participation in Reaction Rate Material at SMAS Adabiah 2 Padang

Hanifah Zahra Arsa & Mawardi
Universitas Negeri Padang
zahraafira085@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 4, 2026	Jul 2, 2026	Jul 14, 2026	Jul 19, 2026

Abstract

Student engagement is an important factor supporting successful learning, particularly in abstract chemistry topics such as reaction rates. However, learning that remains dominated by lecture methods has resulted in suboptimal student participation and involvement. This study aims to analyze the effectiveness of using Quizizz in enhancing student engagement in reaction rate material at SMAS Adabiah 2 Padang. The study involved 35 Phase F students. Data were collected through a pre-test and post-test and then analyzed using quantitative descriptive techniques supported by qualitative analysis. The findings indicate that the use of Quizizz was effective in increasing student engagement, as reflected in greater participation during learning, involvement in discussions, enthusiasm for taking quizzes, and responses to learning activities. In addition, students' learning outcomes improved, as indicated by higher post-test scores than pre-test scores. This study concludes that Quizizz can be used as a digital instructional medium to increase student engagement and support learning outcomes in chemistry education. These findings provide practical implications for

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

teachers in developing reaction rate instruction that is more interactive, participatory, and aligned with the characteristics of technology-based learning.

Keywords: Quizizz; Student Engagement; Chemistry Education; Reaction Rates; Digital Instructional Media

Abstrak: Keaktifan peserta didik merupakan salah satu faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran, terutama pada materi kimia yang bersifat abstrak, seperti laju reaksi. Namun, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik belum optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada materi laju reaksi di SMAS Adabiah 2 Padang. Penelitian melibatkan 35 peserta didik fase F. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test*, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang didukung oleh analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz efektif meningkatkan keaktifan peserta didik, yang tercermin dari peningkatan partisipasi selama pembelajaran, keterlibatan dalam diskusi, antusiasme mengikuti kuis, dan respons terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, yang ditunjukkan oleh nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan keaktifan dan mendukung hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kimia. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran materi laju reaksi yang lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Quizizz; Keaktifan Peserta Didik; Pembelajaran Kimia; Laju Reaksi; Media Pembelajaran Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran abad ke-21. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Maka dari itu, guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Göksün & Gürsoy, 2019).

Keaktifan peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan proses pemebelajaran. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan

peserta didik dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga keterlibatan dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan bekerja sama, serta antusiasme selama mengikuti pembelajaran (Mujtahid et al., 2025). Peserta didik yang aktif cenderung lebih mudah membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, rendahnya keaktifan peserta didik dapat menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara pasif sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar. Permasalahan tersebut masih sering ditemukan pada pembelajaran kimia karena sebagian besar konsep yang dipelajari bersifat abstrak, sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pemahamannya (Utami Dewi et al., 2021).

Salah satu materi kimia yaitu laju reaksi memerlukan keterlibatan aktif peserta didik. Materi ini membahas konsep-konsep seperti teori tumbukan, energi aktivasi, dan faktor-faktor yang memengaruhi laju reaksi. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut (Aina & Sundari, 2019). Berdasarkan hasil observasi awal di SMAS Adabiah 2 Padang ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut ditandai dengan kurangnya partisipasi dalam menjawab pertanyaan, rendahnya keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan kurangnya antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Ahmad et al., 2020).

Media pembelajaran digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game yang menyediakan kuis interaktif dengan berbagai fitur seperti *leaderboard*, pemberian skor secara langsung (*real-time*), avatar, *power-up*, dan umpan balik otomatis terhadap jawaban peserta didik. Fitur-fitur tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena hasil pekerjaan peserta didik dapat diperoleh secara cepat dan terdokumentasi secara otomatis (Zhao, 2019).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah. Penelitian (Utami Dewi et al., 2021) melaporkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem periodik unsur. Selanjutnya, (Aprianis & Afrianis, 2024) menemukan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada materi hidrokarbon. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Shiddiqi & Setiyawan, 2024) menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran kimia. Selain itu, (Pratiwi et al., 2025) melaporkan bahwa strategi keterlibatan interaktif menggunakan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi ikatan kimia. Begitupula juga (Purba et al., 2021) melaporkan bahwa integrasi Quizizz dalam pembelajaran kimia mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Minanlarat et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan evaluasi konvensional.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, minat belajar, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini akan mengkaji keaktifan peserta didik sebagai fokus utama pada pembelajaran kimia, terutama materi laju reaksi. Selain itu, karakteristik materi laju reaksi yang menuntut pemahaman konsep abstrak memerlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, penelitian yang berfokus pada efektivitas penggunaan Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada materi laju reaksi diperlukan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada materi laju reaksi di SMAS Adabiah 2 Padang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Quizizz terhadap keaktifan peserta didik pada materi laju reaksi. Penelitian dilaksanakan di SMAS Adabiah 2 Padang dengan subjek penelitian sebanyak 35 peserta didik kelas XI F6. Pemilihan kelas didasarkan pada hasil identifikasi awal

yang menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kimia masih perlu ditingkatkan. Waktu penelitian dilakukan selama

Quizizz dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sekaligus media evaluasi pada materi laju reaksi. Peserta didik mengerjakan kuis secara daring melalui aplikasi Quizizz sehingga seluruh aktivitas peserta didik terekam secara otomatis pada sistem. Instrumen penelitian berupa Quizizz report, dan tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Quizizz report digunakan untuk memperoleh data keaktifan peserta didik karena mampu merekam aktivitas belajar secara otomatis selama pembelajaran berlangsung. Data yang dianalisis meliputi tingkat ketepatan jawaban (*accuracy*), jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, waktu penyelesaian soal, dan tingkat partisipasi peserta didik dalam menyelesaikan kuis. Sementara itu, *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk memperoleh informasi mengenai perubahan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan Quizizz.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknis tes dan pengambilan data aktivitas peserta didik yang terekam pada fitur Quizizz report. *Pre-test* diberikan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *post-test* diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep. Data aktivitas peserta didik diperoleh secara otomatis melalui fitur *overview, participant data, time data,* dan *quiz detail* yang tersedia pada aplikasi Quizizz. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data aktivitas peserta didik dianalisis berdasarkan indikator yang tersedia pada Quizizz report, yaitu persentase ketepatan jawaban, jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, waktu penyelesaian soal, dan tingkat partisipasi peserta didik dalam menyelesaikan kuis. Selanjutnya, data *pre-test* dan *post-test* dianalisis untuk melihat perubahan nilai setiap peserta didik dengan mengacu pada panduan penelitian (Sugiyono, 2021).

HASIL

Aktivitas Peserta Didik Berdasarkan Quizizz Report

Pembelajaran materi laju reaksi dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran terekam secara otomatis melalui fitur Quizizz Report sehingga data yang diperoleh dapat digunakan untuk menggambarkan tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. Ringkasan Aktivitas Peserta Didik Berdasarkan Quizizz Report

Indikator	Hasil
Jumlah peserta didik	35 orang
Peserta didik yang mengikuti kuis	35 orang
Tingkat partisipasi	100%
Jumlah soal	14 soal
Accuracy tertinggi	100%
Accuracy terendah	34%
Rentang waktu menjawab	37-65 detik

Berdasarkan Tabel 1 disimpulkan bahwa seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz hingga selesai dengan tingkat partisipasi sebesar 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa seluruh peserta didik terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Quizizz. Selain itu, persentase ketepatan jawaban (*accuracy*) pada setiap soal menunjukkan adanya variasi penguasaan konsep. Persentase ketepatan tertinggi sebesar 100% sedangkan persentase terendah sebesar 34%. Rentang waktu penyelesain soal berkisar antara 37-65 detik yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat kesulitan antar soal.

Analisis Ketepatan Jawaban Peserta Didik

Data pada Quizizz Report juga menunjukkan persentase ketepatan jawaban peserta didik pada setiap butir soal. Persentase tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan konsep peserta didik pada materi laju reaksi sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Ketepatan Jawaban Peserta Didik

No. Soal	Accuracy (%)	Jawaban Benar (Orang)	Jawaban Salah (Orang)
1	100	35	0
2	34	12	23
3	89	31	4
4	94	33	2
5	89	31	4
6	91	32	3
7	86	30	5
8	89	31	4
9	69	24	11
10	83	29	6
11	77	27	8

No. Soal	Accuracy (%)	Jawaban Benar (Orang)	Jawaban Salah (Orang)
12	91	32	3
13	80	28	7
14	97	34	1

Berdasarkan Tabel 2 disimpulkan bahwa sebagian besar soal memperoleh tingkat ketepatan jawaban yang tinggi. Sebanyak 11 dari 14 soal memiliki persentase ketepatan jawaban sebesar >80% sedangkan 3 soal lainnya menunjukkan persentase dibawah 80% yaitu soal nomor 2 (34%), nomor 9 (69%), dan nomor 11 (77%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami materi yang dipelajari, meskipun masih terdapat beberapa konsep yang memerlukan penguatan lebih lanjut.

Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian juga menganalisis hasil belajar melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Perbandingan hasil tes digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berbasis Quizizz.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test
1	AZ	73	88
2	AT	74	100
3	APN	74	94
4	AR	77	88
5	CA	70	96
6	FDA	79	95
7	FA	67	96
8	FZP	47	90
9	FZA	74	95
10	FJ	69	100
11	FQ	60	100
12	FR	67	96
13	GU	77	100
14	GT	70	92
15	GH	60	100
16	GR	77	95
17	KW	60	88

No.	Nama Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test
18	KSA	60	85
19	KG	74	95
20	MMA	60	90
21	MRA	74	100
22	MA	70	95
23	MH	77	80
24	MDA	50	96
25	NM	53	96
26	NS	74	80
27	NA	74	88
28	RA	60	100
29	SM	77	92
30	SS	60	100
31	SA	53	88
32	SF	47	100
33	SAM	60	95
34	ZL	67	100
35	CR	67	96
RATA-RATA		67	94

Berdasarkan Tabel 3 disimpulkan bahwa hasil *post-test* mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Peningkatan tersebut tampak pada nilai rata-rata dari 67 meningkat menjadi 94. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat digunakan untuk melihat pemahaman konsep peserta didik pada materi laju reaksi.

PEMBAHASAN

Efektivitas Penggunaan Quizizz terhadap Keaktifan Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran materi laju reaksi. Hal ini terlihat dari tingkat partisipasi peserta didik yang mencapai 100% selama mengikuti pembelajaran serta seluruh peserta didik menyelesaikan kuis yang diberikan. Tingginya tingkat partisipasi tersebut menunjukkan bahwa Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Keaktifan peserta didik tidak terlepas dari karakteristik Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis *gamification*. Fitur seperti *leaderboard*, skor secara langsung (*real-time*), batas waktu pengerjaan, dan umpan balik otomatis menjadikan proses pembelajaran lebih menarik serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Lingkungan belajar yang kompetitif tetapi tetap menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Göksün & Gürsoy, 2019) yang menyatakan bahwa penerapan *gamification* melalui Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan (*student engagement*) dan keberhasilan belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Aprianis & Afrianis, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada materi hidrokarbon. Penelitian tersebut memperoleh nilai signifikansi 0,001 dengan koefisien pengaruh sebesar 8,5%, yang menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran kimia. Meningkatnya minat belajar berkontribusi terhadap keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih aktif. Penelitian ini juga sejalan dengan (Dewi et al., 2021; Halimah et al., 2023)yang melaporkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik sekaligus meningkatkan hasil belajar pada materi sistem periodik unsur. Penggunaan Quizizz memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara langsung sehingga mereka dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan segera memperbaikinya selama proses pembelajaran.

Analisis Penguasaan Konsep Berdasarkan Quizizz Report

Hasil *Quizizz Report* menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki persentase ketepatan jawaban di atas 80%. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik telah memahami konsep-konsep dasar pada materi laju reaksi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz. Tingginya persentase ketepatan jawaban menunjukkan bahwa penyajian materi yang dipadukan dengan kuis interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih efektif. Selain itu, sistem evaluasi yang disajikan secara digital memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dalam mengerjakan soal dan termotivasi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Persentase ketepatan jawaban yang

tinggi juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui penyajian soal yang interaktif dan sistem umpan balik yang cepat, peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Umpan balik tersebut membantu peserta didik mengidentifikasi kesalahan konsep secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih reflektif dan bermakna. Menurut (Mayer, 2021), pembelajaran yang memadukan unsur visual, teks, dan interaksi digital mampu meningkatkan proses pengolahan informasi dalam memori kerja sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak.

Meskipun demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa soal yang memiliki tingkat ketepatan jawaban relatif rendah, yaitu soal nomor 2, nomor 9, dan nomor 11. Rendahnya persentase jawaban benar pada beberapa soal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat konsep-konsep tertentu dalam materi laju reaksi yang memerlukan penguatan lebih lanjut. Materi laju reaksi menuntut kemampuan peserta didik untuk menghubungkan berbagai faktor yang memengaruhi laju reaksi, seperti konsentrasi, suhu, luas permukaan, tekanan, dan katalis. Oleh karena itu, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga harus mampu menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi dan konteks penyelesaian masalah.

Kesulitan peserta didik dalam menjawab beberapa soal dapat disebabkan oleh kompleksitas materi laju reaksi yang melibatkan kemampuan analisis dan penalaran ilmiah. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan ketika harus menghubungkan konsep teoritis dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Bahar et al., 2024) yang menyatakan bahwa analisis hasil evaluasi berbasis digital dapat mengungkap indikator-indikator pembelajaran yang masih belum dikuasai peserta didik sehingga guru dapat memberikan tindak lanjut yang lebih tepat. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa laporan hasil yang dihasilkan oleh Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai alat diagnosis pembelajaran. Hasil penelitian (Umrawati et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan data yang rinci mengenai capaian belajar peserta didik, termasuk tingkat kesulitan soal dan pola kesalahan yang sering dilakukan. Informasi tersebut sangat membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran lanjutan, baik berupa remedial maupun pengayaan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Dewi et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran kimia mampu membantu guru mengidentifikasi tingkat penguasaan konsep peserta didik secara lebih cepat dan akurat. Melalui fitur laporan otomatis, guru dapat mengetahui indikator pembelajaran yang telah tercapai maupun yang masih memerlukan penguatan. Dengan demikian, proses evaluasi tidak lagi hanya berfungsi untuk memberikan nilai, tetapi juga menjadi sarana untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Laporan hasil yang dihasilkan Quizizz memberikan informasi yang rinci mengenai penguasaan konsep peserta didik pada setiap indikator pembelajaran. Informasi tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk mengidentifikasi materi yang masih sulit dipahami sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang pembelajaran remedial maupun penguatan materi. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat diagnosis pembelajaran yang membantu guru dalam mengambil keputusan pembelajaran secara lebih tepat.

Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan nilai *post-test* dibandingkan *pre-test* menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada materi laju reaksi. Pembelajaran yang memanfaatkan kuis interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh umpan balik secara langsung terhadap jawaban yang diberikan sehingga kesalahan konsep dapat segera diperbaiki. Menurut teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (Mayer, 2021), pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, dan interaksi digital mampu meningkatkan proses pengolahan informasi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini, Quizizz menyediakan pengalaman belajar yang interaktif melalui penyajian soal, umpan balik otomatis, dan skor secara langsung yang membantu peserta didik mempertahankan fokus selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Shiddiqi & Setiyawan, 2024) yang melaporkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran kimia. Motivasi yang tinggi mendorong peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara efektif dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik karena proses evaluasi menjadi lebih

menarik, interaktif, dan memberikan umpan balik yang cepat. Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik mengetahui kekurangan mereka secara langsung dan memperbaikinya pada proses pembelajaran berikutnya (Umrawati et al., 2024).

Selain itu, (Dewi et al., 2021) juga menemukan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi formatif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia. Peserta didik yang memperoleh umpan balik secara langsung cenderung memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan metode evaluasi konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis digital dapat membantu peserta didik memperkuat penguasaan konsep melalui proses belajar yang berulang. Temuan penelitian (Göksün & Gürsoy, 2019) semakin memperkuat hasil penelitian ini. Mereka menjelaskan bahwa unsur *gamification* yang terdapat dalam Quizizz mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik, memperpanjang durasi keterlibatan dalam pembelajaran, serta meningkatkan capaian akademik. Kehadiran fitur-fitur permainan seperti papan peringkat, perolehan poin, dan sistem penghargaan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada materi laju reaksi juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Peserta didik saat ini memiliki kedekatan yang tinggi dengan teknologi digital sehingga pembelajaran berbasis aplikasi interaktif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar peserta didik pada materi laju reaksi. Penelitian ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran kimia yang lebih interaktif, menarik, dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran materi laju reaksi di

SMAS Adabiah 2 Padang. Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dalam menyelesaikan aktivitas belajar, dan membantu peserta didik memahami konsep melalui penyajian soal yang disertai umpan balik secara langsung. Selain itu, penggunaan Quizizz juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil evaluasi setelah penerapan media tersebut. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung terciptanya pembelajaran kimia yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan Quizizz pada materi kimia lainnya atau melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Penelitian ini memberikan kontribusi secara teoretis dan praktis terhadap pengembangan pembelajaran kimia berbasis teknologi. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer serta berbagai penelitian sebelumnya mengenai efektivitas *gamification* dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Secara praktis, penelitian ini memberikan gambaran kepada guru bahwa Quizizz tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dan menganalisis penguasaan konsep melalui fitur laporan yang tersedia. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah dan pendidik dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan berpusat pada peserta didik.

Rekomendasi penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Quizizz pada materi kimia lainnya yang memiliki tingkat kompleksitas lebih tinggi, seperti kesetimbangan kimia, termokimia, atau elektrokimia. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Peneliti selanjutnya juga dapat mengombinasikan Quizizz dengan model pembelajaran inovatif, seperti *Problem-Based Learning*, *Project-Based Learning*, atau *Inquiry Learning*, untuk mengetahui pengaruhnya terhadap berbagai aspek pembelajaran, seperti kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran dapat terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

REFERENCES

Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal, 2*(2), 70–79. https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464

Aina, M. N., & Sundari, J. (2019). Analisis Hubungan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dengan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Informatika Global, 10*(1), 19–26. https://doi.org/10.36982/jiig.v10i1.730

Aprianis, C., & Afrianis, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan, 8*(2), 79–86. https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v8i2.31449

Bahar, A. F., Dewi, B. T. K., Mansur, E. S., & Siregar, M. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz dan Google Slides. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, 24*(2), 133–140. https://doi.org/10.14421/aplikasia.v24i2.3611

Dewi, L. U., Irwandi, D., & Bahriah, E. S. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK), 11*(1), 19–26. https://doi.org/10.21009/JRPK.111.04

Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education, 135*, 15–29. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015

Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu, 7*(1), 376–382. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316941355

Minanlarat, B., Purba, L. S. L., & Azzahra, S. F. (2021). Improving chemical learning outcomes with explicit instruction learning models with Quizizz evaluation media. *Jurnal Pendidikan Kimia, 13*(2), 94–102. https://doi.org/10.24114/jpkim.v13i2.26977

Mujtahid, Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) di Sekolah Dasar sebagai Penguatan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini, 2*(2), 31–36. https://doi.org/10.70134/pedasud.v2i2.711

Pratiwi, Y., Noer, A. M., & Anwar, L. (2025). The effect of interactive engagement strategy using Quizizz on students' critical thinking skills on chemical bonding material. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 9*(1), 15–25. https://doi.org/10.33578/pjr.v9i1.9778

Purba, L. S. L., Afridika, S., & Junita, Y. (2021). Innovation in using the Quizizz-assisted Zoom application in chemistry learning during the COVID-19 pandemic. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA, 11*(1), 117–126. https://doi.org/10.21580/phen.2021.11.1.8733

Shiddiqi, M. H. A., & Setiyawan, N. A. (2024). Implementation of a problem-based learning model with the help of interactive presentation media from Quizizz in increasing student learning motivation in Class XI MIPA 4 in chemistry learning at Kebakkramat State Senior High School. *IJCER (International Journal of Chemistry Education Research), 8*(2), 121–127. https://doi.org/10.20885/ijcer.vol8.iss2.art5

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Umrawati, D., Jamaluddin, J., & Novitasari, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 4 Gowa. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 2*(2), 98–106. https://doi.org/10.47861/jdan.v2i2.1186

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education, 8*(1), 37–43. https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37