Dalton : J. Pend. Kim. dan Ilmu. Kim. (e-ISSN 2621-3060) Vol…No…Year…
DOI : http://dx.doi.org/10.31602/.....

Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA MELALUI *GAME-BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *QUIZIZZ* DAN *WORDWALL* DI SMAN 3 BANJARMASIN

Meyrida Riana[1] · Antoni Pardede[1]* · Emilda Prasiska[1]

Received: DD MM YYYY | Accepted: DD MM YYYY | Published online: DD MM YYYY
UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Uniska-Daltonjurnal YYYY

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam materi ikatan kimia ketika menggunakan *Game-Based Learning* melalui *Quizizz* dan *Wordwall* di SMAN 3 Banjarmasin. Penelitian ini dilakukan karena nilai belajar siswa dalam pelajaran kimia masih rendah dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan metode *Game-Based Learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *Quasi Eksperimen*. Sampel menggunakan metode pengambilan sampel acak berkelompok yang terdiri dari dua kelas, satu kelas sebagai kelompok eksperimen menggunakan *Quizizz* dan kelas eksperimen lainnya menggunakan *Wordwall*. Data hasil belajar dikumpulkan melalui *Pretest-Posttest*. Kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS 16.0 dengan uji *Mann-Whitney U test*. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nyata dalam hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media *Quizizz* dan *Wordwall* dalam materi ikatan kimia.

Katakunci Hasil Belajar · Ikatan Kimia · *Game-Based Learning* · Media · *Quizizz* · *Wordwall*

This is an open acces article under the CC-BY 4.0 License. Copyright © 2026 by authors.

✉ name coressponding author
email coressponding author

[1]Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jln. Adhyaksa No. 2 Kayu Tangi Banjarmasin, Indonesia.

[2]Dini Rochmah Sutriani, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Kimia, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Banjarmasin.

Abstract This study looks into how student performance in learning about chemical bonding differs when using Game-Based Learning through Quizizz and Wordwall at SMAN 3 Banjarmasin. This study was done because students are still not performing well in chemistry and teachers aren't using much interactive media in class. So, there's a need for new ways of teaching, and one good approach is using the Game-Based Learning method. This study used a quantitative method with a quasi-experimental setup. The sample was chosen through cluster random sampling, which included two groups.One group was the experimental group that used Quizizz, and the other group used Wordwall. The results from the learning outcomes were gathered by giving tests before and after the program.These results were then looked at using SPSS 16.0 software, and the Mann-Whitney U test was used to analyze them. The study found that there was a big difference in how well students learned about chemical bonding in classes that used Quizizz and Wordwall.

Keywords Learning Outcomes · Chemical Bonding · *Game-Based Learning* · Media · *Quizizz* · *Wordwall*

DAFTAR PUSTAKA

Anantasia, G. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education 5*(2), 183–192.

Andaresta, S., & Bahriah, E. S. (2024). Implementasi Media Kahoot Berbasis Games Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konfigurasi Elektron. *Jurnal Seminar Nasional FITK UIN Jakarta, 1*(1), 1–11.

Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia, 10(1),* 11–28.

Atika, F., & Syafriani, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia di SMAN 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Handayani PGSD UNIMED, 14*(2), 101–107.

Chang, C. C., & Yeh, Y. F. (2021). Gamified learning in science education: A systematic review. *Journal of Science Education and Technology*, 30(4), 563–576.

Febriyani, S., Safitri, C., & Riska, A. (2021). Analisis Perilaku Konsumen terhadap Keputusan Pembelian. Jurnal Ekonomi Pertanian dan Agrebisnis, 1(2).

History, A. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis. *Inovasi Pendidikan 8*(3), 1524–1535.

Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validasi dan Reabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'arrib: Journal of Arabic Education, 1*(1). 34-44.

Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *Rukasi: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran 2*(03), 107–113.

Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, 2*(1).

Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 SD. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP – UKSW*, 74–79.

Maswain, A. S., Abdullah, R. T., & Malang, U. I. (2025). Perubahan Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier, 9*(1), 225–229.

Muliana, S., Ramadhani R., Auliani C., Zulpan, Rusli ., Wulandari, M.N., Setyowati, H., & Syafi, A. (2025). Analisis Data dalam Pendidikan: Memahami Konsep Homogenitas Normalitas dan Pengujiannya untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran, *Teaching and Learning Research Journal, 1*(4) 110–116.

Operations, A. (2025). Efektivitas Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar 17*(01), 17–34.

Ruslan, F., Auliah, A., Kimia, J., & Makassar, U. N. (2023). Pengembangan E-Modul Reaksi Reduksi Dan Oksidasi Berbasis Flip Pdf Professional Berbantuan Game *Wordwall* Pada Model *Discovery Learning* di Man 3 Kota Makassar. *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia) 4*(3), 54–71.

Tansa, D. S., Az Zahra, H, K., & Rifai, N, A, K. (2026). Analisis Uji Mann-Whitney dan Uji Wilcoxon pada Kasus Tuberkulosis Berdasarkan Jenis Kelamin di Kota Bandung Tahun 2023. *Bandung Conference Series: Statistics, 6*(1), 21-28.

Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh *Game-Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, 10*(4). 2302-3295.

Utami, L., Ilahi, D. P., & Ratih, A. (2024). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scinetific Habbits of Mind. *Journal of Research and Education Chemistry, 6*(1), 59.

Wati, A. N., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, J., Tarbiyah, F., Tadris, D. A. N., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2022).

Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Dengan Media Pembelajaran *Open The Box* Berbasis *Wordwall* Pada Materi Ipa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 79 Kota Bengkulu. *Fakultas Tarbiyah dan Tadris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.*

Published online: DD MM YYYY