

Membangun Pengalaman Belajar Positif Melalui Integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* Pada Pembelajaran Ekonomi

Fitriyanti

Universitas Sriwijaya, fitriyanti@fkip.unsri.ac.id

*Correspondence author: fitriyanti@fkip.unsri.ac.id

Abstract: *Creating meaningful learning experiences has become one of the main challenges in economics education, particularly in promoting active participation and sustained student interest throughout the learning process. Conventional instructional approaches often emphasize content delivery rather than facilitating engaging learning experiences that encourage students to explore, interact, and reflect on economic concepts. This study aims to describe students' learning experiences following the integration of Mind Mapping and Quizizz in economics learning. The research employed a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest approach involving 64 eleventh-grade students at SMA Srijaya Negara Palembang during the School Lecturer Program (Program Dosen ke Sekolah). Learning activities were conducted through five meetings integrating Mind Mapping to organize concepts and Quizizz as a digital formative assessment tool. Data were collected using observation sheets, learning motivation questionnaires, learning outcome tests, and classroom documentation. The findings indicate that integrating Mind Mapping and Quizizz created a more positive learning experience. Students demonstrated higher participation, stronger enthusiasm during classroom activities, greater confidence in expressing ideas, and more active interaction with peers and teachers. Learning motivation increased from 62% to 85%, while classroom activity improved from 60% to 82%. Although the improvement in learning outcomes remained relatively low ($N\text{-Gain} = 0.22$), students perceived the learning process as more enjoyable, interactive, and easier to understand than conventional instruction. These findings suggest that learning experience should be considered an important indicator in evaluating instructional innovation because positive learning experiences may become the foundation for improving students' long-term learning*

Keywords: *learning experience; Mind Mapping; Quizizz; economics education; digital learning*

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak lagi dipandang sekadar sebagai pelengkap proses pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Perubahan tersebut mendorong guru untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Mayer, 2020; Unesco. 2021). Pengalaman belajar dalam pembelajaran ekonomi memiliki peranan penting karena sebagian besar materi bersifat konseptual dan berkaitan erat dengan berbagai fenomena ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik tidak cukup hanya menghafal konsep, tetapi juga perlu memahami hubungan antarkonsep, menganalisis permasalahan, serta mengaplikasikan konsep ekonomi pada situasi nyata (Biggs, n.d.; Kolb, 2015). Oleh karena itu, pembelajaran ekonomi perlu didukung oleh strategi pembelajaran dan asesmen yang mampu memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara aktif. Dalam konteks tersebut, asesmen formatif berbasis teknologi menjadi bagian penting karena menyediakan umpan balik berkelanjutan yang membantu guru memperbaiki proses pembelajaran sekaligus mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Kajian sistematis Pangga et al., (2025) juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam asesmen formatif mampu meningkatkan kualitas evaluasi serta menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan tingkat kognitif peserta didik. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, teknologi pembelajaran tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi sebagai sarana yang

memfasilitasi interaksi, kolaborasi, umpan balik, dan pembelajaran aktif. Namun, efektivitas teknologi sangat bergantung pada kesesuaian antara desain pedagogis, materi, dan kebutuhan peserta didik. Penggunaan teknologi yang hanya berorientasi pada aplikasi tanpa didukung desain pembelajaran yang tepat berpotensi menghasilkan pembelajaran yang *tool-rich but learner-poor*, sehingga kurang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Dang et al., 2026). Sebaliknya, inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara pedagogis terbukti mampu meningkatkan keterlibatan sosial, perilaku, kognitif, emosional, dan reflektif peserta didik sehingga mereka berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang dialami (Gunnness et al., 2023). Meskipun demikian, pembelajaran ekonomi di sekolah masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi pembelajaran berlangsung satu arah. Guru berperan sebagai sumber utama informasi, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik kurang bermakna karena keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran masih relatif rendah. Padahal, pembelajaran yang berkualitas menuntut keterlibatan aktif peserta didik dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengelola aktivitas belajar dan memberikan umpan balik secara berkelanjutan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Terhart, 2011).

Pengalaman belajar merupakan seluruh pengalaman yang diperoleh peserta didik melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, media pembelajaran, dan lingkungan belajar selama proses pembelajaran. Pengalaman tersebut memengaruhi cara peserta didik memaknai pembelajaran, membentuk motivasi, serta menentukan tingkat partisipasi mereka dalam kegiatan belajar. Semakin positif pengalaman belajar yang diperoleh, semakin tinggi pula keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran (Kolb, 2015). Salah satu upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna adalah memanfaatkan media pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. *Mind Mapping* membantu peserta didik mengorganisasikan konsep secara visual sehingga hubungan antarmateri lebih mudah dipahami sekaligus mendorong aktivitas berdiskusi, bertukar ide, dan membangun pengetahuan secara kolaboratif (Buzan, 2018). Sementara itu, *Quizizz* berperan sebagai media asesmen formatif berbasis gamifikasi yang menyediakan kuis interaktif, umpan balik langsung, skor, dan peringkat sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik, mengurangi kecemasan belajar, serta meningkatkan partisipasi peserta didik (Zhao, 2019). Integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik tidak hanya menyusun dan menghubungkan konsep melalui diskusi kelompok, tetapi juga merefleksikan pemahamannya melalui evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian informasi, melainkan pada aktivitas berpikir, berkolaborasi, dan membangun pengetahuan secara mandiri.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Mind Mapping* mampu meningkatkan aktivitas belajar, pemahaman konseptual, dan keterlibatan peserta didik (Buzan, 2018.; Kefalis et al., 2025; Sari et al., 2023). Penelitian lain juga melaporkan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaktivitas pembelajaran (Zhao, 2019). Namun, sebagian besar penelitian masih mengkaji efektivitas kedua media tersebut secara terpisah atau berfokus pada hasil belajar dan motivasi. Kajian yang secara khusus menganalisis pengalaman belajar peserta didik sebagai dampak dari integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz*, khususnya dalam pembelajaran ekonomi, masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi penting karena pengalaman belajar merupakan salah satu indikator kualitas pembelajaran yang memengaruhi motivasi, kepercayaan diri, interaksi sosial, dan keterlibatan peserta didik. Oleh sebab itu, evaluasi inovasi pembelajaran tidak hanya perlu berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada bagaimana peserta didik mengalami dan memaknai proses pembelajaran yang mereka ikuti.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ekonomi melalui integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang mampu

menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna dalam pembelajaran ekonomi.

2. LITERATURE REVIEW

2.1 Pengalaman Belajar (*Learning Experience*)

Pengalaman belajar merupakan seluruh pengalaman yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, baik melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, materi pembelajaran, maupun lingkungan belajar. Pengalaman tersebut tidak hanya berkaitan dengan hasil yang dicapai setelah pembelajaran berlangsung, tetapi juga mencakup bagaimana peserta didik merasakan, memahami, merefleksikan, dan memaknai setiap aktivitas belajar yang mereka alami. Pengalaman belajar dalam perspektif *experiential education* dipandang sebagai inti dari proses pembelajaran karena pengetahuan, keterampilan, dan nilai dibangun melalui keterlibatan langsung peserta didik dengan lingkungan belajarnya serta proses refleksi terhadap pengalaman tersebut. Pengalaman belajar tidak hanya menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sikap, keterampilan, kemampuan berpikir, dan pembentukan karakter peserta didik (Aswita, 2020). Oleh karena itu, pengalaman belajar menjadi bagian penting dalam membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta mendorong peserta didik untuk terus terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Kolb, 2015).

Belajar merupakan suatu proses yang dibangun melalui pengalaman. Pengetahuan tidak diperoleh hanya dari penyampaian informasi oleh guru, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memungkinkan peserta didik melakukan observasi, refleksi, dan penerapan pengetahuan pada situasi baru (Kolb, 2015). Pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata cenderung menghasilkan keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi. Pengalaman belajar dalam pembelajaran ekonomi memiliki peranan penting karena sebagian besar materi berkaitan dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Materi seperti permintaan dan penawaran, perpajakan, kebijakan fiskal, serta inflasi akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar positif akan membantu peserta didik mengembangkan rasa percaya diri, meningkatkan minat belajar, serta membangun persepsi bahwa ekonomi merupakan mata pelajaran yang dekat dengan kehidupan mereka (Biggs, 2011).

2.2 *Mind Mapping* sebagai Media Pembelajaran

Mind Mapping merupakan teknik visualisasi informasi yang diperkenalkan oleh Tony Buzan sebagai salah satu cara mengorganisasikan ide secara sistematis melalui hubungan antarkonsep dalam bentuk peta pikiran (Buzan, 2018.). Teknik ini menempatkan konsep utama sebagai pusat pembahasan, kemudian dikembangkan menjadi beberapa cabang yang menggambarkan hubungan dengan konsep-konsep lain. Penyajian informasi dalam bentuk visual membantu peserta didik memahami materi secara lebih sederhana karena hubungan antarkonsep dapat dilihat secara langsung. *Mind Mapping* dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media mencatat materi, tetapi juga sebagai sarana berpikir. Ketika peserta didik menyusun peta konsep, mereka dituntut untuk memilih informasi penting, mengelompokkan konsep yang saling berkaitan, serta menyusun hubungan antar konsep secara logis. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir lebih aktif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku pelajaran. Pada mata pelajaran ekonomi, penggunaan *Mind Mapping* sangat membantu peserta didik memahami materi yang memiliki hubungan antarkonsep yang kompleks. Konsep mengenai kebijakan fiskal, Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) dan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), perpajakan, dan inflasi dapat divisualisasikan dalam satu peta konsep sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan antara satu materi dengan materi lainnya. Selain mempermudah pemahaman, penyusunan *Mind Mapping* juga meningkatkan interaksi antarpeserta didik karena proses penyusunannya dilakukan melalui kegiatan diskusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Buzan (2018) menunjukkan bahwa penggunaan *Mind Mapping* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, membantu mengingat informasi, serta mempermudah proses memahami materi yang bersifat konseptual. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil *systematic review* Kefalis et al., (2025) yang menganalisis 50 penelitian dan menyimpulkan bahwa *Mind Mapping* secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, retensi pengetahuan, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Mind Mapping*, khususnya dalam format digital, juga mendukung pembelajaran aktif melalui visualisasi hubungan antarkonsep sehingga memudahkan peserta didik mengorganisasi informasi dan mengembangkan strategi pemecahan masalah. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian Sari et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan *digital mind mapping* dalam pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada aspek kognitif, emosional, dan perilaku karena peserta didik lebih aktif berdiskusi, mengembangkan ide, serta membangun pemahaman secara bersama. Oleh karena itu, *Mind Mapping* semakin banyak digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep, tetapi juga meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar pada berbagai mata pelajaran.

2.3 Quizizz sebagai Media Evaluasi Interaktif

Perkembangan teknologi digital memberikan berbagai alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Quizizz, yaitu *platform* evaluasi berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru menyelenggarakan kuis secara interaktif. Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti tampilan visual yang menarik, pemberian skor secara langsung (*real-time scoring*), papan peringkat (*leaderboard*), penghargaan berbentuk poin, serta umpan balik otomatis terhadap setiap jawaban peserta didik. Kombinasi fitur tersebut menjadikan proses evaluasi lebih menarik dibandingkan evaluasi konvensional karena peserta didik tidak sekadar mengerjakan soal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui mekanisme permainan. Penerapan unsur-unsur gamifikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif secara sehat, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain berfungsi sebagai media evaluasi, Quizizz juga efektif dimanfaatkan sebagai asesmen formatif. Melalui umpan balik yang diberikan secara langsung setelah setiap soal, guru dapat mengidentifikasi tingkat penguasaan konsep peserta didik secara cepat sekaligus mengetahui bagian materi yang masih memerlukan penguatan. Selain itu, peserta didik dapat segera mengenali kesalahan yang dilakukan, merefleksikan pemahamannya, dan memperbaiki konsep sebelum melanjutkan ke materi berikutnya. Mekanisme umpan balik yang cepat ini menjadikan proses asesmen tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang berkelanjutan.

Penelitian Zhao, (2019) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan partisipasi peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Zahara et al., (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui Kahoot dan Quizizz secara konsisten meningkatkan partisipasi aktif peserta didik hingga 85%, sekaligus menghasilkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Lebih lanjut, penelitian Gupta et al., (2021) menemukan bahwa penggunaan platform kuis digital berbasis gamifikasi sebagai asesmen formatif mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*), motivasi, pemahaman materi, retensi pengetahuan, interaksi antarpeserta didik, serta refleksi diri melalui penyediaan umpan balik secara langsung (*real-time feedback*). Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi pembelajaran, tetapi juga sebagai media pembelajaran digital yang mampu memperkaya pengalaman belajar, memperkuat motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya.

2.4 Integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Ekonomi

Pembelajaran yang efektif tidak cukup mengandalkan satu metode atau satu media pembelajaran. Guru dapat mengombinasikan berbagai strategi agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih lengkap. Integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang menggabungkan aktivitas memahami konsep dengan evaluasi interaktif. Pada tahap awal pembelajaran, *Mind Mapping* membantu peserta didik mengorganisasikan konsep-konsep ekonomi secara visual sehingga mereka memiliki gambaran menyeluruh mengenai materi yang dipelajari. Setelah pemahaman awal terbentuk, peserta didik mengikuti evaluasi menggunakan *Quizizz* yang memberikan umpan balik secara langsung mengenai tingkat penguasaan materi. Umpan balik tersebut membantu peserta didik mengetahui konsep yang belum dipahami sehingga dapat segera diperbaiki melalui diskusi bersama guru maupun teman. Kombinasi kedua media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif menyusun peta konsep, berdiskusi, menjawab kuis, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajar yang diperoleh. Aktivitas tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih positif pada pembelajaran ekonomi. Pengalaman belajar tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan aktivitas dan motivasi peserta didik, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran pada pertemuan-pertemuan berikutnya.

3. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* menggunakan *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui perubahan pengalaman belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran ekonomi yang mengintegrasikan *Mind Mapping* dan *Quizizz*.

Penelitian dilaksanakan di SMA Srijaya Negara Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 melalui kegiatan Program Dosen ke Sekolah (PDS). Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik kelas XI yang dipilih menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh peserta didik dalam kelas dijadikan sebagai responden penelitian.

Pembelajaran dilaksanakan selama lima kali pertemuan pada materi Kebijakan Fiskal, APBN dan APBD, Perpajakan, serta Inflasi. Pada setiap pertemuan guru memulai pembelajaran dengan penyajian materi dan penyusunan *Mind Mapping* secara berkelompok. Setelah diskusi selesai, peserta didik mengikuti evaluasi menggunakan *Quizizz* yang berfungsi sebagai asesmen formatif. Umpan balik yang diperoleh dari hasil *Quizizz* digunakan sebagai dasar refleksi dan penguatan materi sebelum pembelajaran diakhiri.

Data penelitian dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu observasi aktivitas pembelajaran, angket pengalaman belajar peserta didik, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengetahui pengalaman belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran yang meliputi aspek ketertarikan, kenyamanan belajar, kemudahan memahami materi, interaksi dengan guru, serta partisipasi dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa rata-rata, persentase, dan peningkatan hasil belajar melalui perhitungan *Normalized Gain (N-Gain)*. Selanjutnya hasil analisis kuantitatif dipadukan dengan hasil observasi untuk memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai pengalaman belajar peserta didik selama implementasi pembelajaran.

4. RESULTS

4.1 Pengalaman Belajar Peserta didik setelah Implementasi *Mind Mapping* dan *Quizizz*

Pengalaman belajar merupakan salah satu indikator penting dalam mengevaluasi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Berbeda dengan hasil belajar yang hanya menggambarkan capaian akademik peserta didik pada akhir pembelajaran, pengalaman belajar menunjukkan bagaimana peserta didik merasakan, mengikuti, dan memaknai seluruh proses pembelajaran yang berlangsung. Pengalaman belajar dalam penelitian ini dianalisis melalui perubahan aktivitas belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar setelah diterapkannya pembelajaran ekonomi yang mengintegrasikan *Mind Mapping* dan *Quizizz*. Ketiga indikator tersebut saling melengkapi dalam menggambarkan kualitas pengalaman belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Tabel 1. Perubahan Pengalaman Belajar Peserta didik

Indikator	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Aktivitas Belajar	60%	82%	22%
Motivasi Belajar	62%	85%	23%
Nilai Rata-rata	51	62	11
N-Gain	-	0,22	Rendah

Sumber: Hasil penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah pembelajaran dilaksanakan. Aktivitas belajar meningkat sebesar 22%, sedangkan motivasi belajar meningkat sebesar 23%. Nilai rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 51 menjadi 62, walaupun nilai *N-Gain* sebesar 0,22 masih berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa perubahan yang paling nyata bukan hanya terjadi pada capaian akademik, tetapi pada kualitas pengalaman belajar yang dirasakan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Peningkatan aktivitas belajar menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pada awal pembelajaran sebagian besar peserta didik masih menunggu penjelasan guru dan kurang berpartisipasi dalam diskusi. Setelah pembelajaran menggunakan *Mind Mapping* dan *Quizizz*, peserta didik mulai aktif menyampaikan pendapat, berdiskusi dalam kelompok, serta berpartisipasi pada setiap tahapan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual dan evaluasi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kolb (2015) yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar berkembang melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Biggs dan Tang (2011) juga menyatakan bahwa pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman yang diperoleh selama proses belajar. Selain aktivitas belajar, motivasi belajar juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Selama implementasi pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih besar ketika kegiatan *Mind Mapping* maupun mengikuti kuis menggunakan *Quizizz*. Mereka terlihat lebih bersemangat menyelesaikan tugas, berdiskusi dengan teman, serta berusaha memperoleh hasil terbaik ketika mengikuti evaluasi. Peningkatan motivasi tersebut menunjukkan bahwa variasi strategi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi. Hasil penelitian ini sejalan dengan Terhart, (2011) yang menyatakan bahwa suasana pembelajaran yang memberikan tantangan sekaligus umpan balik positif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Walaupun peningkatan hasil belajar masih tergolong rendah, proses pembelajaran menunjukkan perubahan yang cukup berarti. Hasil observasi memperlihatkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi karena penyajian konsep menggunakan *Mind Mapping* membantu

mereka melihat hubungan antar materi secara lebih sederhana. Sementara itu, penggunaan *Quizizz* memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda dibandingkan tes tertulis. Umpan balik yang diterima secara langsung membuat peserta didik mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga mereka dapat segera memperbaiki pemahamannya. Menurut Mayer, (2020), penyajian informasi dalam bentuk visual membantu peserta didik mengorganisasikan informasi ke dalam struktur pengetahuan yang lebih mudah dipahami.

4.2 Perubahan Aktivitas Belajar Peserta didik

Peningkatan aktivitas belajar menjadi salah satu indikator bahwa pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik. Aktivitas tersebut diamati selama lima kali pertemuan yang meliputi keterlibatan peserta didik dalam diskusi, penyusunan *Mind Mapping*, dan partisipasi dalam evaluasi menggunakan *Quizizz*.

Tabel 2. Perkembangan Aktivitas Belajar

Pertemuan	Aktivitas Belajar
1	60%
2	66%
3	72%
4	78%
5	82%

Sumber: Hasil observasi pembelajaran.

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas belajar meningkat secara bertahap pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama peserta didik masih beradaptasi dengan penggunaan *Mind Mapping* dan *Quizizz* sehingga keterlibatan mereka belum maksimal. Memasuki pertemuan kedua dan ketiga, peserta didik mulai memahami alur pembelajaran sehingga diskusi berlangsung lebih aktif. Pada pertemuan keempat dan kelima hampir seluruh kelompok mampu menyusun peta konsep secara mandiri serta berpartisipasi aktif dalam evaluasi berbasis *Quizizz*.

Peningkatan aktivitas belajar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, menyelesaikan permasalahan, serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Menurut Kolb, (2015), pengetahuan dibangun melalui transformasi pengalaman sehingga aktivitas belajar yang melibatkan pengalaman nyata akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penerimaan informasi secara pasif. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Gunness et al., (2023) yang menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan siswa pada aspek perilaku, kognitif, emosional, sosial, dan reflektif karena siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, kajian sistematis Pangga et al., (2025) menegaskan bahwa evaluasi formatif yang terintegrasi dengan teknologi dan berorientasi pada Taksonomi Bloom mampu memberikan umpan balik yang cepat, memperbaiki proses belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, meningkatnya aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran tidak hanya menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi, tetapi juga mengindikasikan terjadinya proses konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang autentik.

4.3 Pengalaman Belajar yang Dirasakan Peserta didik

Selain perubahan aktivitas dan motivasi, hasil observasi juga menunjukkan adanya perubahan terhadap cara peserta didik memandang pembelajaran ekonomi.

Tabel 3. Perubahan Pengalaman Belajar Peserta didik

Sebelum Pembelajaran	Setelah Pembelajaran
Pembelajaran didominasi penjelasan guru	Pembelajaran didominasi aktivitas peserta didik
Peserta didik cenderung pasif	Peserta didik aktif berdiskusi
Materi dianggap sulit	Materi lebih mudah dipahami
Evaluasi terasa menegangkan	Evaluasi lebih menyenangkan
Interaksi terbatas	Interaksi antarpeserta didik dan guru meningkat

Sumber: Hasil observasi dan refleksi pembelajaran.

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengalaman belajar peserta didik mengalami perubahan ke arah yang lebih positif setelah diterapkannya integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* dalam pembelajaran ekonomi. Perubahan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh meningkatnya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran, tetapi juga oleh bergesernya pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Pada kegiatan *Mind Mapping*, peserta didik aktif mengidentifikasi konsep-konsep utama, mendiskusikan hubungan antarkonsep, serta menyusun representasi visual hasil pemahaman bersama. Selanjutnya, penggunaan *Quizizz* sebagai asesmen formatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengevaluasi pemahamannya melalui aktivitas yang interaktif, kompetitif, dan disertai umpan balik secara langsung. Kombinasi kedua aktivitas tersebut menjadikan peserta didik tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui proses berpikir, berdiskusi, dan merefleksikan hasil belajarnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang positif tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan media digital, melainkan oleh desain pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas belajar, asesmen, dan interaksi peserta didik secara bermakna. Hal ini sejalan dengan teori *meaningful learning* dari Ausubel, D. P. (2000) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Melalui *Mind Mapping*, peserta didik mengorganisasi dan menghubungkan konsep-konsep ekonomi secara visual sehingga terbentuk hubungan antarkonsep yang lebih sistematis. Kondisi tersebut memperkuat pemahaman konseptual dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan. Selain itu, penggunaan *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai *asesmen formatif* yang menyediakan umpan balik secara cepat sehingga peserta didik dapat segera mengetahui kekuatan maupun kelemahan pemahamannya. Menurut Black et al., (2009), kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas umpan balik yang diberikan selama proses pembelajaran karena umpan balik membantu peserta didik mengidentifikasi posisi belajarnya serta menentukan langkah perbaikan berikutnya. Hasil penelitian Iswandi et al., (2026) juga menunjukkan bahwa asesmen formatif berbasis *Quizizz* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, menyediakan umpan balik secara langsung, dan menjadikan proses evaluasi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Peningkatan pengalaman belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat tidak hanya secara perilaku, tetapi juga secara kognitif, emosional, sosial, dan reflektif. Selama kegiatan *Mind Mapping*, peserta didik saling bertukar ide, memberikan argumentasi, dan membangun pemahaman bersama. Sementara itu, penggunaan *Quizizz* menghadirkan tantangan yang menyenangkan melalui skor, peringkat, dan umpan balik instan sehingga mampu mempertahankan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Gunness et al., (2023) yang menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan peserta didik pada lima dimensi, yaitu: *behavioural, cognitive, emotional, social, dan reflective engagement*, karena peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Nurulanningsih et al, (2026) yang melaporkan bahwa gamifikasi digital mampu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, partisipasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Senada dengan itu, Gupta et al., (2025) menjelaskan bahwa penggunaan platform gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui kompetisi yang sehat, umpan balik cepat, serta berkurangnya tekanan psikologis saat mengikuti evaluasi. Dengan demikian, peningkatan pengalaman belajar pada penelitian ini bukan hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi, tetapi oleh kemampuan gamifikasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman, menarik, dan mendorong peserta didik untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* memenuhi prinsip constructive alignment yang dikemukakan oleh (Biggs, 2011), yaitu adanya keselarasan antara aktivitas belajar, asesmen, dan capaian pembelajaran. *Mind Mapping* memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan melalui pengorganisasian konsep, sedangkan *Quizizz* menyediakan asesmen formatif yang memperkuat proses refleksi dan perbaikan belajar. Keselarasan tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan rasa percaya diri peserta didik, sehingga pembelajaran ekonomi tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai akademik, tetapi juga pada pembentukan pengalaman belajar yang berkualitas dan berkelanjutan.

5. CONCLUSIONS

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif pada pembelajaran ekonomi. Pengalaman belajar tersebut tercermin dari meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dari 60% menjadi 82%, motivasi belajar dari 62% menjadi 85%, serta peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 51 menjadi 62. Meskipun nilai *N-Gain* sebesar 0,22 masih berada pada kategori rendah, perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif berdiskusi, lebih berani mengemukakan pendapat, serta lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum penerapan kedua media tersebut.

Penggunaan *Mind Mapping* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengorganisasikan materi ekonomi secara lebih sistematis melalui visualisasi konsep, sedangkan *Quizizz* menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui umpan balik yang diberikan secara langsung. Kombinasi kedua media tersebut menjadikan pembelajaran lebih variatif, meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Pengalaman belajar yang positif tidak hanya dibentuk oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan belajar secara kolaboratif.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru ekonomi perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan, bukan hanya berorientasi pada penyampaian materi. Integrasi *Mind Mapping* dan *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mudah diterapkan di sekolah karena mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta membangun suasana kelas yang lebih interaktif.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas dengan *desain one-group pretest-posttest* serta dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, menggunakan kelompok pembandingan, serta mengkaji variabel lain seperti kepuasan belajar, keterlibatan belajar (*student engagement*), kemampuan berpikir kritis, atau literasi digital sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas integrasi media pembelajaran digital dalam pembelajaran ekonomi.

6. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMA Srijaya Negara Palembang atas kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Program Dosen ke Sekolah (PDS). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik kelas XI yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung.

7. REFERENCES

- Aswita, D. (2020). 2-1' "Opportunities and Challenges for Sustainable Learning, Research and Community Service in Covid-19 Pandemic Constraints" *Experiential Education for Meaningful Learning: A Literature Study* (Vol. 03, Number 2).
- Ausubel, D. P. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Kluwer Academic Publishers.
- Biggs, J. (2011). *Teaching for Quality Learning at University Assessing for learning quality: II. Practice What are the best formats for summative assessment?*
- Black, P., London, K. 's C., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. In *Educational Assessment, Evaluation and Accountability (formerly the Journal of Personnel Evaluation in Education)* (Vol. 1, Number 1).
- Buzan, T. (2018). *The ultimate book of mind maps*. HarperCollins Publishers.
- Dang, D., Alani, N. H. S., Nayani, W., & Erturk, E. (2026). Blended Learning Design in Higher Education: A Systematic Review Through TPACK and AI Role Perspectives (2020–2025). In *Education Sciences* (Vol. 16, Number 6). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci16060848>
- Nurulanningsih, Astriana Wulandari, Edi Suryadi, Falina Noor Amalia, Aryanti Agustina, And Astri Nopi Dayanti., (2026). *Digital gamification in higher education: Kahoot as a learning tool for Indonesian discourse* <https://doi.org/10.22437/irje>.
- Gunness, A., Matanda, M. J., & Rajaguru, R. (2023). Effect of student responsiveness to instructional innovation on student engagement in semi-synchronous online learning environments: The mediating role of personal technological innovativeness and perceived usefulness. *Computers and Education*, 205. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104884>
- Gupta, B., Mahajan, A., Kumar, N., & Tong, M. (2025). *Enhancing Engagement, Motivation and Learning through Gamified Digital Tools in Health Education*. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Iswandi, W., Indrawati, H., & Gimin, G. (2026). Development of Formative Assessment by Utilizing Quizizz in Increasing Student Learning Interest. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 20(3), 1770. <https://doi.org/10.35931/aq.v20i3.6566>
- Kefalis, C., Skordoulis, C., & Drigas, A. (2025). A Systematic Review of Mind Maps, STEM Education, Algorithmic and Procedural Learning. In *Computers* (Vol. 14, Number 6). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/computers14060204>
- Kolb, D. A., (2015). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Pearson Education, Inc.
- Mayer, R. (2020). Multimedia Learning. In *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Pangga, D., Ratnaya, I. G., Parwata, I. G. L. A., Budhyani, I. D. A. M., & Hamiydah, S. H. (2025). The Use of Technology Bloom's Taxonomy in Formative and Summative Evaluation: A Systematic Literature Review. *Journal of Innovative Technology and Sustainability Education*, 1(2), 76. <https://doi.org/10.63230/jitse.1.2.76>
- Sari, N., Liskinasih, A., & Jansz, M. I. (2023). Students' Engagement in Digital Mind Mapping-Supported Collaborative Learning during the Post-Pandemic Era. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 13(1), 59–68. <https://doi.org/10.21067/jip.v13i1.8207>
- Terhart, E. (2011). Has John Hattie really found the holy grail of research on teaching? An extended review of visible learning. In *Journal of Curriculum Studies* (Vol. 43, Number 3, pp. 425–438).

<https://doi.org/10.1080/00220272.2011.576774>

- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Zahara, M., Sharma Kala, P., Ricardo, B., & Info, A. (2025). Gamification in Learning: The Application Of Kahoot And Quizizz To Enhance Student Participation (Vol. 1, Number 1). <https://journal.zmsadra.or.id/index.php/edunalar>.
- 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>