
Efektivitas Quizizz Tipe Game Slide Terhadap Student Engagement IPAS Kelas V SD

Ni Kadek Devi Purnamawati¹⁾, Desak Putu Parmiti²⁾, Putu Nanci Riastini^{3)*}

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Email : devi.purnamawati@student.undiksha.ac.id
dp-parmiti@undiksha.ac.id
putunanci.riastini@undiksha.ac.id

Abstrak

Tingkat student engagement siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar masih tergolong belum optimal, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dari aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Quizizz tipe game slide terhadap student engagement siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experiment) dan desain post-test only control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu kelas V SD Negeri 2 Ngis sebagai kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan media Quizizz tipe game slide dan kelas V SD Negeri 2 Sengkidu sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa kuesioner student engagement yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji-t dua sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata student engagement pada kelompok eksperimen sebesar 87,43, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 65,61, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz tipe game slide berpengaruh signifikan terhadap student engagement siswa sekolah dasar serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Quizizz, Keterlibatan Siswa, Sekolah Dasar

Abstract

The level of student engagement in elementary school learning is still considered less than optimal, which is caused by the learning process that tends to be teacher-centered and the lack of use of interactive and innovative learning media. This condition has an impact on low student engagement in the learning process, both from behavioral, emotional, and cognitive aspects. Therefore, efforts are needed to provide learning media that can increase active student participation. This study aims to analyze the effect of using the Quizizz game slide media on student engagement of fifth-grade elementary school students. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental type and a post-test only control group design. The research subjects consisted of two groups, namely fifth-grade students of SD Negeri 2 Ngis as the experimental group who were given learning using the Quizizz game slide media and fifth-grade students of SD Negeri 2 Sengkidu as the control group who followed conventional learning. The research instrument was a student engagement questionnaire whose validity and reliability had been tested. Data were analyzed using an independent two-sample t-test. The results of the study showed that the average student engagement in the experimental group was 87.43, while in the control group it was 65.61, with a significance value (Sig. 2-tailed) < 0.05. Thus, it can be concluded that the use of Quizizz media, a game slide type, has a significant effect on student engagement of elementary school students and can be an alternative effective learning media in increasing student engagement.

Keywords: Quizizz, Student Engagement, Elementary School

PENDAHULUAN

Student engagement atau keterlibatan siswa adalah representasi dari motivasi belajar yang terlihat dalam tindakan, pemikiran, dan emosi siswa selama proses pembelajaran (Kassab et al. 2023; Hammad & Abdulfattah, 2025). Keterlibatan ini mencakup semangat siswa, arahan, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan akademik. Bukan hanya aktivitas fisik di kelas, tetapi juga bagaimana siswa berinteraksi dengan materi, tugas, dan lingkungan belajar Oleh

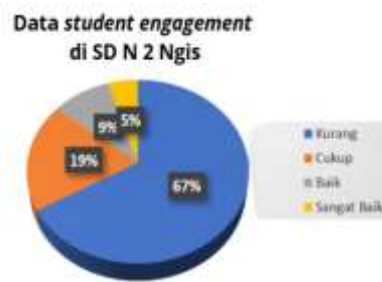
karena itu, keterlibatan siswa sangat penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan kualitas pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. *Student engagement* terdiri dari tiga dimensi yaitu *behavioral*, *emotional*, dan *cognitive* (Addinna et al. 2025; Faridah et al., 2024). *Behavioral engagement* menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, *emotional engagement* menunjukkan ketertarikan dan sikap positif terhadap pelajaran, *cognitive engagement* menunjukkan upaya berpikir mendalam dalam memahami materi. Ketiganya berhubungan satu sama lain dan merupakan ukuran penting dari tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ansyar, 2023; Vicario & Martino, 2025)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu pelajaran yang mencakup berbagai materi penting, seperti tumbuhan, sumber daya kehidupan di bumi, bentuk dan perubahan zat, gaya hidup sehari-hari, perubahan bentuk energi, kekayaan budaya Indonesia, cerita daerah, proses pemenuhan kebutuhan hidup, dan upaya untuk membangun masyarakat yang beradab (Parmiti, 2023; Hidayatullah et al., 2025; Faizal, 2025) IPAS dibuat untuk mendorong pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan kolaboratif dalam kurikulum merdeka. Oleh karena itu, peran guru dalam menerapkan media pembelajaran yang efektif sangat penting untuk membuat pendidikan menarik dan menyenangkan (Riastini, 2024; Evitasari et al., 2025; Meylovia, 2023)

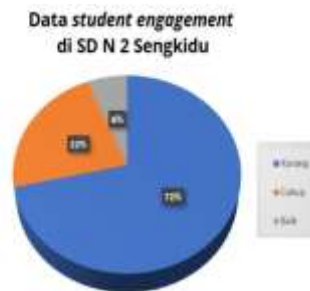
Namun dalam kenyataannya dari penelitian (Fitrianti & Hidrayati, 2025; Yahya & Nurani, 2022; Ramadanni & Suriani, 2024). Menyatakan bahwa masih banyak ditemukan kondisi di mana siswa menunjukkan minat belajar yang rendah, tidak aktif dalam kegiatan diskusi, serta cenderung hanya mengikuti proses pembelajaran secara pasif tanpa adanya keterlibatan yang bermakna. Siswa lebih sering menunggu penjelasan dari guru daripada berinisiatif untuk bertanya, mengemukakan pendapat, atau mengeksplorasi materi secara mandiri. Selain itu, interaksi antar siswa juga masih terbatas, sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang hidup dan kurang mendorong terjadinya pertukaran ide. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep yang dipelajari serta rendahnya ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil literasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022, Indonesia berada pada peringkat bawah dalam capaian literasi membaca, matematika, dan sains. Laporan tersebut menegaskan bahwa rendahnya hasil literasi berkaitan erat dengan kurangnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Oecd, 2022).

Permasalahan yang sama ditemukan di SD Gugus 2 Kecamatan Manggis, menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam pembelajaran IPAS, terutama di SD Gugus 2 Kecamatan Manggis. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di SD Gugus 2 Kecamatan Manggis menunjukkan data sebagai berikut.



Gambar 1. Data Student Engagement SD N 2 Ngis



Gambar 2. Data Student Engagement SD N 2 Sengkidu

Berdasarkan data *student engagement* yang didapatkan di SD Negeri 2 Ngis pada Gambar 1 menunjukkan bahwa *student engagement* untuk siswa kelas V di SD N 2 Ngis dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Dari data tersebut menunjukkan bahwa siswa tergolong kedalam 4 kategori yaitu, sebanyak 13 siswa tergolong kedalam kategori *student engagement* Kurang, 5 siswa tergolong kedalam kategori *student engagement* cukup, 2 siswa tergolong kedalam kategori Baik, dan 1 orang siswa tergolong kedalam kategori Sangat Baik. Sementara itu di SD Negeri 2 Sengkidu dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang. Dari data pada gambar 1.2 siswa tergolong kedalam 3 kategori yaitu sebanyak 16 siswa tergolong kedalam kategori kurang, 5 siswa tergolong kedalam kategori Cukup, dan sebanyak 2 siswa tergolong kedalam kategori Baik.

Salah satu penyebabnya adalah sebagian besar pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, yang mencakup ceramah dan tugas tertulis. Pola pembelajaran ini cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, berbicara, dan belajar sendiri tentang materi. Akibatnya, siswa menjadi pasif, tidak antusias, dan cepat bosan selama proses belajar. Selain itu kurangnya prosedur evaluasi yang digunakan oleh pengajar masih monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, yang dapat mendorong keterlibatan emosional maupun kognitif siswa (Fahrudin et al. 2021; Surakarta & Surakarta, 2024)

Inovasi pembelajaran diperlukan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif secara perilaku, emosional, dan kognitif. Ini dapat dicapai melalui pendekatan yang menggabungkan aktivitas kolaboratif dan teknologi. Salah satu penggunaan media interaktif yang mampu menarik keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah dengan penerapan *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang inovatif dan dapat disesuaikan. Selain dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, *quizizz* juga merupakan media untuk evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian oleh (Wahyuni, 2025; Anggitasari & Hidayah, 2025), menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun perilaku. Secara kognitif, siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi karena adanya tantangan soal yang interaktif dan umpan balik langsung. Dari sisi emosional, penggunaan *Quizizz* mampu menumbuhkan rasa senang, antusias, dan motivasi belajar siswa melalui unsur permainan yang menarik. Sementara itu, secara perilaku, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi, seperti aktif menjawab pertanyaan, mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih fokus, serta terlibat dalam kompetisi yang sehat selama proses belajar berlangsung.

Meskipun sudah ada berbagai penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran, belum banyak yang meneliti secara spesifik bagaimana penerapan *quizizz* tipe *game slide* dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penelitian sebelumnya umumnya hanya membahas *quizizz* secara umum dan lebih fokus pada hasil belajar, sementara aspek keterlibatan siswa baik perilaku, emosional, maupun kognitif masih jarang dikaji secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini penting

dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana penggunaan fitur *game slide* dalam quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz tipe *game slide* terhadap *student engagement* siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *post-test only control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media Quizizz tipe *game slide*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media tersebut.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Manggis. Sampel ditentukan berdasarkan kelas yang sudah ada, yaitu kelas V SD Negeri 2 Ngis sebagai kelompok eksperimen dan kelas V SD Negeri 2 Sengkidu sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda sesuai dengan desain penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode non-tes berupa kuesioner *student engagement* yang mencakup aspek *behavioral*, *emotional*, dan *cognitive engagement*. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan penggunaannya.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t dua sampel independen untuk mengetahui perbedaan *student engagement* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.Kisi-kisi Instrumen Tes.

No	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Level Kognitif
1	Peserta didik mampu mengidentifikasi macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda	Gaya Otot	Menganalisis contoh penerapan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Objektif	1,2,3	C4
			Membedakan gaya otot yang mempercepat dan memperlambat gerak benda	Objektif	4,5,6,7	C4
		Gaya Gesek	Menganalisis contoh peristiwa yang menunjukkan adanya gaya gesek	Objektif	8,9,10	C4
			Menentukan faktor yang memengaruhi besar kecilnya gaya gesek	Objektif	11,12,13	C4
			Mengevaluasi situasi sehari-hari yang menunjukkan manfaat gaya gesek	Objektif	14,15,16,17	C5
	Peserta didik	Gaya	Mengevaluasi	Objektif	18,19,	C5

No	Capaian Pembelajaran	Materi	Indikator	Bentuk Soal	No Soal	Level Kognitif
	mampu menjelaskan konsep gaya dan pengaruhnya terhadap gerak benda	Otot	kelebihan dan keterbatasan gaya otot dalam kegiatan sehari-hari		20,21,	
Menilai aktivitas yang membutuhkan gaya otot besar			Objektif	22,23, 24,25	C5	
Gaya Gesek		Mengevaluasi kerugian gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari	Objektif	26,27, 28,29, 30	C5	

Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian benar-benar layak, baik dari segi ketepatan maupun konsistensinya. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket *student engagement* yang disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral*), emosional (*emotional*), dan kognitif (*cognitive*). Tahapan pengujian mencakup uji validitas untuk melihat ketepatan setiap butir pernyataan serta uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat keajegan instrumen. Dengan demikian, instrumen yang digunakan diharapkan mampu mengukur tingkat keterlibatan siswa secara akurat.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat *student engagement* siswa pada masing-masing kelompok. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk melihat distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok.

Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan uji-t dua sampel independen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat *student engagement* antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Quizizz tipe *game slide* dengan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Hasil dari pengujian tersebut kemudian digunakan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap keterlibatan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang kelas V di SD Gugus 2 Kecamatan Manggis yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelas V SD Negeri 2 Ngis yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS menggunakan media Quizizz tipe *game slide*, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas V SD Negeri 2 Sengkidu yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tersebut.

Pengumpulan data dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data penelitian diperoleh melalui pemberian kuesioner post-test untuk mengukur tingkat *student engagement* siswa pada kedua kelompok. Instrumen yang digunakan telah disusun berdasarkan indikator keterlibatan siswa yang mencakup aspek *behavioral*, *emotional*, dan kognitif, sehingga mampu menggambarkan tingkat keterlibatan siswa secara objektif. Selain itu, selama proses penelitian juga dilakukan observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung untuk memastikan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada kedua kelompok berjalan sesuai dengan perlakuan yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh gambaran bahwa tingkat student engagement siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata (mean) student engagement pada kelompok eksperimen mencapai 87,43 yang berada pada kategori tinggi. Sebaran data juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada kelompok eksperimen memiliki tingkat keterlibatan yang baik dalam pembelajaran. Sementara itu, pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 65,61 yang termasuk dalam kategori sedang. Sebaran data pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa masih terdapat siswa dengan tingkat keterlibatan yang belum optimal jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelompok tersebut menunjukkan adanya perbedaan tingkat student engagement siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media Quizizz tipe game slide menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa media.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok (Agustian et al., 2025; Sianturir, 2022). Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 dan memiliki varians yang homogen karena nilai signifikansi uji Levene juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan uji-t independen. Adapun hasil perhitungan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.186	21	.056	.925	21	.107
Kontrol	.151	21	.200 [*]	.928	21	.123

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Pada Tabel 2 menunjukkan data penelitian memenuhi asumsi normalitas yang dimana memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 pada uji *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya merupakan uji homogenitas yang dimana uji ini dilakukan untuk melihat apakah data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen. *Statistik Levene* digunakan untuk melakukan pengujian ini yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.539	1	42	.067

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi uji *Levene Statistik* lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok, sehingga data dapat dianggap homogen. Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian perbedaan *student engagement* antar kelas yang setara.

Pengujian ini dilakukan menggunakan uji-t independen dengan bantuan program SPSS versi 29.0 untuk Windows yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Nilai		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
	Equal variances assumed	3.539	.067	19.787	42	.001	21.820	1.103	19.595	24.045
	Equal variances not assumed			19.409	33.617	.001	21.820	1.124	19.534	24.105

Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada Gambar 4.5, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05. Karena nilai tersebut berada di bawah taraf signifikansi yang ditetapkan, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan *student engagement* IPAS antara kelompok yang dibelajarkan dengan media quizizz tipe *game slide* dengan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan media quizizz tipe *game slide*.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran quizizz tipe *game slide* terhadap *student engagement* siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Hasil tersebut didapatkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan *independent sample test* dengan nilai sig(2tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Secara deskriptif nilai rata-rata yang didapatkan oleh kelompok eksperimen mencapai 87,43 yang berada pada kategori tinggi, lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mendapatkan nilai rata-rata 65,61 yang berada pada kategori sedang. Perbedaan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran quizizz tipe *game slide* mampu untuk meningkatkan *student engagement* siswa pada pembelajaran IPAS, dibandingkan dengan metode yang hanya berfokus pada guru atau pembelajaran satu arah.

Penggunaan media Quizizz dengan tipe *game slide* memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang biasanya hanya berfokus pada penyampaian informasi secara satu arah dari guru kepada siswa (Jong & Tacoh, 2024; Wahyuni, 2025) Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung menjadi penerima pasif, sehingga partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi relatif terbatas.

Sebaliknya, dengan penggunaan quizizz tipe *game slide*, siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas seperti menjawab pertanyaan secara langsung, mengikuti alur slide yang dinamis, serta berkompetisi dengan teman-teman sekelas mereka (Salsabila & Rahman, 2026; Muhammadiyah et al., 2023) Bentuk interaksi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi dan fokus siswa dalam memahami materi pelajaran. Kompetisi yang sehat antar siswa juga dapat memacu semangat belajar dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Pendekatan ini sangat sesuai dengan konsep pembelajaran interaktif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan media digital seperti quizizz memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah menyerap informasi dan memahami konsep yang diajarkan (Susilo et al. 2024; Nike et al., 2025). Selain itu, media ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara real-time, yang membantu siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Dengan demikian, penggunaan quizizz tipe *game slide* tidak hanya meningkatkan *engagement* siswa, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Penggunaan quizizz tipe *game slide* juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dari aspek *behavioral engagement* atau keterlibatan perilaku. Saat media ini diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan kecenderungan untuk lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, memperhatikan penjelasan guru, serta berpartisipasi secara langsung dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Aktivitas tersebut mencerminkan adanya perubahan positif dalam perilaku belajar siswa, dari yang sebelumnya lebih pasif menjadi lebih proaktif dan antusias. Kondisi ini sejalan dengan teori keterlibatan siswa yang mengemukakan bahwa keterlibatan perilaku dapat diidentifikasi melalui partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas akademik, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan secara konsisten mengikuti proses pembelajaran.

Tidak hanya dari sisi perilaku, quizizz tipe *game slide* juga berperan dalam meningkatkan *emotional engagement* atau keterlibatan emosional siswa. Media ini menampilkan visual yang menarik, sistem poin yang memotivasi, serta suasana kompetisi yang sehat selama permainan berlangsung. Faktor-faktor tersebut membuat siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi untuk terus mengikuti pembelajaran dengan antusias. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini membantu siswa untuk lebih mudah terlibat secara emosional dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mendukung teori gamifikasi yang menjelaskan bahwa elemen-elemen permainan seperti skor, peringkat, dan tantangan dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan emosional siswa secara signifikan.

Selain meningkatkan keterlibatan perilaku dan emosional, quizizz tipe *game slide* juga memberikan dorongan kuat terhadap keterlibatan kognitif siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan media ini, siswa tidak hanya sekedar bermain, melainkan juga dituntut untuk memahami materi pelajaran dengan baik agar dapat menjawab pertanyaan secara tepat dan memperoleh skor tinggi. Proses tersebut memacu siswa untuk berpikir lebih fokus, mengingat kembali konsep-konsep yang telah dipelajari, dan berusaha memahami materi secara mendalam. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti quizizz mampu merangsang proses berpikir kritis dan reflektif siswa, sekaligus meningkatkan keterlibatan mental mereka dalam pembelajaran secara keseluruhan. Kondisi ini memperkuat peran media digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan efektif.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang meneliti pengaruh quizizz terhadap keterlibatan siswa, salah satunya penelitian oleh Abdullah (2025), dengan penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keterlibatan siswa kelas V di sekolah dasar negeri 104/II Sungai Pinang. Hasil penelitian oleh Abdullah sejalan dengan penelitian ini yang menyatakan bahwa penggunaan media quizizz mampu untuk meningkatkan *student engagement* atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu Penelitian oleh Tanjung et al., (2025; Lestari et al., 2022), juga menyatakan bahwa penggunaan media quizizz mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan siswa baik dari segi *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz tipe *game slide* dalam pembelajaran dapat untuk meningkatkan *student engagement* siswa kelas V SD Gugus 2 Kecamatan Manggis pada muatan IPAS. Perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan penelitian selanjutnya.

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada dua sekolah dasar yang berada di Gugus 2 Kecamatan Manggis dengan jumlah sampel yang relatif terbatas. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan secara luas ke seluruh sekolah dasar di wilayah lain yang memiliki karakteristik berbeda. Oleh karena itu,

cakupan sampel yang lebih luas sangat diperlukan agar temuan penelitian dapat lebih representatif dan aplikatif.

2. Penelitian ini hanya memfokuskan diri pada pengaruh penggunaan quizizz tipe *game slide* terhadap student engagement tanpa memasukkan variabel-variabel lain yang mungkin turut berkontribusi dalam memengaruhi keterlibatan siswa. Variabel-variabel seperti motivasi belajar, gaya belajar siswa, maupun dukungan lingkungan belajar belum diteliti secara mendalam dalam penelitian ini. Padahal, faktor-faktor tersebut dapat berperan penting dalam membentuk tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat membatasi kemampuan peneliti dalam mengamati perubahan keterlibatan siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Pengamatan yang terbatas ini mungkin kurang mampu menangkap dinamika dan perkembangan keterlibatan siswa secara menyeluruh selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan beberapa keterbatasan tersebut disarankan untuk penelitian selanjutnya agar melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, memperpanjang durasi penelitian, serta mempertimbangkan variabel tambahan yang berpotensi memengaruhi *student engagement*. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dan akurat mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Quizizz tipe *game slide* terbukti efektif dalam meningkatkan *student engagement* siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Gugus 2 Kecamatan Manggis. Media Quizizz mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa baik dari aspek perilaku, emosional, maupun kognitif. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif menjawab pertanyaan, serta lebih fokus dalam memahami materi. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru, penggunaan Quizizz tipe *game slide* memberikan hasil keterlibatan yang lebih tinggi, yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan kepada guru agar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti Quizizz tipe *game slide* dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mempertimbangkan variabel lain yang dapat memengaruhi *student engagement*, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Abdullah. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 104/II SUNGAI PINANG Serli*. 06(3), 100–107. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jikn>
- Addinna, A., Ovilia, R., Solusia, C., & Ramadhani, S. (2025). Students' Cognitive, Affective, And Behavioural Engagementin Collaborative Writing. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(3), 548. <https://doi.org/10.24036/jbs.v12i3.129994>
- Agustian, A., Lisdiana, K., Suryana, A., & Nursalman, M. (2025). *Analisis Statistik Uji Normalitas dan*

- Homogenitas Data Nilai Mata Pelajaran dengan Menggunakan Python*. 10(1), 51–56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54801/b2726673>
- Anggitasari, O. D., & Hidayah, R. (2025). *Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa SD*. 13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.104207>
- Ansyar, A. (2023). Hubungan antara Self-Efficacy dengan Student Engagement pada Siswa MAN Pinrang. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(5), 835–845.
<https://doi.org/10.56799/peshum.v2i5.2202>
- Evitasari, A. D., Pancasari, T. D., & Sugoyanta, G. (2025). *PENERAPAN PEMBELAJARAN IPAS DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR*. 08(April), 1–15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v8i1.16681>
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Faizal, J. (2025). *CRITICAL REVIEWS OF IPAS LEARNING IN PRIMARY*. 5, 547–558.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i2.4901>
- Faridah, Oya, A., Suryaningsih, S., & Fauzi, A. (2024). *KETERLIBATAN SISWA MELALUI METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN TEKNIK PENILAIAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR: ANALISIS BIBLIOMETRIK*. 05(01). <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendidikas>
- Fitrianti, & Hidrayati, N. (2025). *PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN BELAJAR*. 1, 64–73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Hammad, S., & Abdulfattah, T. (2025). The effect of teaching, social, and cognitive presence on student engagement in online courses: a structural equation modelling approach. *Acta Psychologica*, 258(March), 105183. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.105183>
- Hidayatullah, M. I., Wayan, N., Udayani, A., Isra, M., Rachmawati, A., & Sukarso, A. A. (2025). *Implementasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar : Studi Kasus di SD Negeri 1 Giri Tembesi , Lombok Barat*. 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10914>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Kassab, S. E., Al-Eraky, M., El-Sayed, W., Hamdy, H., & Schmidt, H. (2023). Measurement of student engagement in health professions education: a review of literature. *BMC Medical Education*, 23(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04344-8>
- Lestari, S., Zifa, M., & Fatimah, S. (2022). *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan*. 4(1), 27–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.89>
- Meylovia, D. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muhammadiyah, U., Utara, S., Medan, K., & Utara, S. (2023). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. 1, 1–12.
<https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi/index>
- Nike, T., Triputra, D. R., & Tri Setiyoko, D. (2025). *Pendas:JurnalIlmiahPendidikanDasar,ISSNCetak:2477-2143ISSNOnline:2548-6950Volume10Nomor02,Juni2025405PEMANFAATANAPLIKASIQUEIZZSEBAGAIMEDIAPEMBELAJARANINTERAKTIFBAGISISWATINGKATSEKOLAHDASAR*. 10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25520>
- Oecd. (2022). PISA PISA 2022 Results Malaysia. *Journal Pendidikan*, 10.
<https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1d8e2061/>
- Parmiti, D. P. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Ramadanni, D., & Suriani, A. (2024). *STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.60145/jcp.v2i6.450>
- Riastini, P. N. (2024). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*. 7, 331–340.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.80132>
- Salsabila, G. N., & Rahman, A. (2026). *Analisis Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 07(01), 80–84.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/j-Instech.v7i1.15680>
- Sianturir. (2022). *Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis*. 8(1), 386–397. <https://doi.org/https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Surakarta, U. M., & Surakarta, U. M. (2024). *ANALISIS FENOMENA PERALIHAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL MENUJU PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL*. November, 139–148. <https://ejournal.merivamedia.com/index.php/meriva>
- Susilo, J., Muliawati, H., Nanda, A. S., & Nurhaniah, S. A. (2024). The Effectiveness of Quizizz Media to Increase Appreciation of Pantun Texts in Junior High Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2016. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.11583>
- Tanjung, H. S. B., Wardani, H., Siregar, N., & Sitepu, D. D. B. (2025). *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Modern Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Teknologi Modern*. 9(3), 155–166. <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jiptm>
- Vicario, C. M., & Martino, G. (2025). *Linkage Among Cognition , Emotion and Behavior : An Interdisciplinary Perspective*. 24–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/brainsci15090962>
- Wahyuni, N. (2025). *Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar*. 1(1), 47–51. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/>
- Yahya, & Nurani, M. F. (2022). *Membangun keterlibatan siswa disekolah sebagai bagian dari makhluk sosial*. 24–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/nizham.v10i02.5441>