

PENGARUH QUIZIZZ TIPE GAME SLIDE TERHADAP *STUDENT ENGAGEMENT* IPAS KELAS V SD GUGUS 2 MANGGIS

Oleh

Ni Kadek Devi Purnamawati, NIM 2211031485

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

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 tanpa menggunakan media *Quizizz* tipe *game slide*. 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, Game Slide, Student Engagement, IPAS, Sekolah Dasar*

**THE EFFECT OF QUIZIZZ SLIDE GAME TYPE ON SCIENCES
STUDENT ENGAGEMENT IN GRADE V OF ELEMENTARY SCHOOL
GUGUS 2 MANGGIS**

By

Ni Kadek Devi Purnamawati, NIM 2211031485

Elementary School Teacher Education Study Program

Department of Elementary Education

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 participated in learning without using the Quizizz game slide media. 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, Slide Game, Student Engagement, IPAS, Elementary School