

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

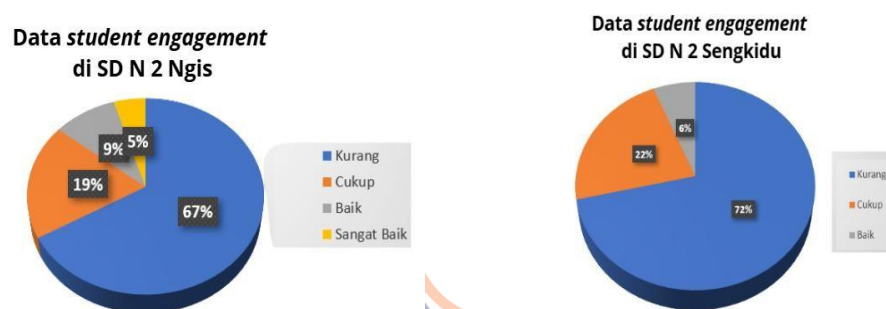
*Student engagement* atau keterlibatan siswa adalah representasi dari motivasi belajar yang terlihat dalam tindakan, pemikiran, dan emosi siswa selama proses pembelajaran (Kassab *et al.*, 2023). Keterlibatan ini mencakup semangat siswa, arahan, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan akademik. Bukan hanya aktivitas fisik di kelas, tetapi juga bagaimana siswa berinteraksi dengan materi, tugas, dan lingkungan belajar (Aisyah *et al.*, 2020). 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). *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). Jadi dapat dikatakan bahwa *student engagement* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

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). 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).

Namun kenyataannya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih tergolong rendah. Penelitian yang dilakukan oleh (Beno, 2022) menemukan bahwa hanya 38,5% siswa kelas VI SD Plus Kota Kediri memiliki tingkat keterlibatan siswa sedang, sementara sisanya memiliki tingkat keterlibatan rendah. Berkurangnya keterlibatan siswa ini menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya, ini dapat berdampak pada hasil belajar mereka.

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. 1 Data *Student Engagement* SD N 2 Ngis

Gambar 1. 2 Data *Student Engagement* SD N 2 Sengkidu

Berdasarkan data *student engagement* yang didapatkan di SD Negeri 2 Ngis pada gambar 1.1 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 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 (Fahrudin *et al.*, 2021).

Penyebab permasalahan lainnya adalah prosedur evaluasi yang digunakan oleh pengajar masih monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, yang dapat mendorong keterlibatan emosional maupun kognitif siswa. Siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas V berada dalam fase perkembangan yang membutuhkan stimulus belajar yang variatif dan menyenangkan. Selain itu, kekurangan teknologi dalam proses pembelajaran membuat kegiatan belajar terasa membosankan. Siswa tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan kelas dan tidak memahami konsep IPAS, yang seharusnya dibangun melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Rendahnya *student engagement* menyebabkan dampak negatif yang signifikan, baik secara akademik maupun non-akademik. Salah satu akibat utama adalah penurunan prestasi belajar. Siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam kelas cenderung kesulitan memahami pelajaran, tidak termotivasi untuk belajar, dan akhirnya memperoleh nilai yang rendah (Riastini *et al.*, 2024). Selain itu, siswa yang tidak terlibat secara aktif juga beresiko mengalami kejenuhan dan kehilangan minat mereka terhadap sekolah, yang pada akhirnya dapat menyebabkan putus sekolah (Angga, 2024). Siswa yang tidak terlibat aktif cenderung mengalami penurunan prestasi, kesulitan memahami materi, dan nilai rendah.

Hal ini dibuktikan dari studi oleh (Reckmeyer, 2019) terhadap lebih dari 110.000 siswa di 128 sekolah menunjukkan bahwa, keterlibatan berhubungan positif dengan peningkatan hasil akademik. Penelitian lain juga menegaskan bahwa *cognitive engagement* dan *emotional engagement* berkontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, sementara keterlibatan yang rendah justru berkaitan dengan lemahnya capaian akademik. Tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga berdampak pada perilaku di kelas. Siswa yang tidak terlibat sering menunjukkan perilaku tidak disiplin, seperti mengganggu teman, mengabaikan tugas, atau bahkan membolos (Jian, 2023). Hal ini mengganggu proses belajar-mengajar dan merusak suasana kelas secara keseluruhan. Sebaliknya, siswa yang tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan sosial atau kerja kelompok juga cenderung tidak terlibat sama sekali. Akibatnya, mereka kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional seperti komunikasi, kerja sama, dan rasa empati terhadap sesama.

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.

Guru sekarang dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *quizizz* dengan mudah (Nurholifah, 2023). Selain itu, *Quizizz*

merupakan web yang dapat membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pengajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Kuis interaktif ini sangat mudah digunakan dan memiliki empat hingga lima pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar (Indah, 2022). Selain itu, *Quizizz* juga dapat meningkatkan *student engagement* atau partisipasi siswa dikarenakan siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi siswa akan terlibat secara aktif di dalam pembelajaran *game slide* (Noor, 2020).

Penelitian sebelumnya telah menemukan berbagai cara untuk mengatasi monoton pembelajaran dan kurangnya keterlibatan siswa, terutama pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Salah satu metode yang sangat populer adalah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi *Quizizz*. Berdasarkan studi literatur, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa alat interaktif seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran IPAS di sekolah dasar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ayuningsih, 2024) pembelajaran berbasis *Quizizz* meningkatkan keterlibatan siswa kelas V secara signifikan. Skor keaktifan belajar rata-rata meningkat dari 57,50 menjadi 84,22. Siswa lebih aktif, antusias, dan fokus selama pelajaran. Perilaku (partisipasi), emosional (antusiasme), dan kognitif (pemahaman materi) menunjukkan keterlibatan siswa.

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.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPAS, khususnya di kelas V, masih sangat jarang digunakan.
2. Hambatan utama dalam penggunaan media pembelajaran digital adalah keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, seperti kurangnya perangkat komputer, proyektor, dan akses internet.
3. Pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi secara langsung tanpa memanfaatkan media pembelajaran interaktif, sehingga kurang menarik bagi siswa dan menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal.
4. Keterbatasan fasilitas yang tersedia menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik.
5. Kurangnya metode penilaian yang menarik, guru hanya menggunakan tes tertulis yang dianggap siswa kurang menarik dan membosankan.
6. Rendahnya *student engagement* atau keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V di Gugus 2 Manggis, dimana berdasarkan hasil

kuesioner yang diperoleh lebih dari 60% siswa tergolong kedalam kategori kurang.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian ini dibatasi agar tetap terfokus dan tidak melebar ke permasalahan lain yang tidak relevan. Fokus utama penelitian ini adalah rendahnya *Student Engagement* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis “Pengaruh *Quizizz Tipe Game Slide* terhadap *Student Engagement* IPAS Kelas V SD Gugus 2 Manggis”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media *Quizizz Tipe Game Slide* terhadap *Student Engagement* IPAS Kelas V SD Gugus 2 Manggis?”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh dari penggunaan Media *Quizizz Tipe Game Slide* terhadap *Student Engagement* IPAS Kelas V SD Gugus 2 Manggis.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dipaparkan di atas, maka hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis, yaitu sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian tentang pengaruh *quizizz* tipe *game slide* terhadap *student engagement* dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori-teori pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti *quizizz* dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai cara-cara yang efektif dalam merancang pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa melalui gamifikasi, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran IPAS.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Dengan penerapan *quizizz* menggunakan tipe *game slide*, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPAS. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui elemen permainan yang menyenangkan dan kompetitif, yang dapat memperbaiki keterlibatan belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Penggunaan *quizizz* tipe *game slide* diharapkan dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif bagi guru. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini dapat memperkaya keterampilan guru dalam memanfaatkan media

pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi untuk meningkatkan *student engagement* dalam kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah yang dipimpinnya. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong kepala sekolah untuk mendorong guru-guru lain agar menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti gamifikasi dengan *quizizz*.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aplikasi *quizizz*, terhadap peningkatan *student engagement* siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan panduan bagi pengembangan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan berbasis teknologi.