
KONSTRUKSI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SDN NGEGONG KOTA MADIUN DALAM PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FLIPPED CLASSROOM PADA RUANG MEDIASI QUIZIZZ

Sri Wahyuni¹, Nurhadji Nugraha², Yudi Hartono³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun; Indonesia

* Correspondence e-mail; hopeschie@gmail.com

Article history

Submitted: 2025/12/30; Revised: 2025/12/31; Accepted: 2026/01/05:

Abstract

Student learning engagement in elementary social studies instruction demonstrates considerable variation influenced by instructional approaches and the learning media employed. This condition indicates the need for a deeper understanding of the dynamics of student engagement when instruction is organized through flipped classroom learning within the mediation space of Quizizz. This study adopted a descriptive qualitative approach and was conducted with fifth-grade students at SDN Ngegong, Madiun City. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and documentation of learning activities, and were analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing procedures. The findings indicate that student learning engagement in social studies emerged in diverse forms of participation reflecting cognitive, social, and responsive involvement throughout the learning process. The flipped classroom approach enabled classroom time to be utilized more intensively for interaction and discussion, while Quizizz functioned as a mediating space that facilitated immediate responses and active student participation.

Keywords



Learning Engagement, Social Studies Learning, Flipped Classroom, Quizizz

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dipandang sebagai tahap fundamental dalam pembentukan pola belajar peserta didik, termasuk dalam pengembangan keaktifan belajar sebagai unsur penting dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar dipahami sebagai keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menuntut pemahaman terhadap realitas sosial dan kehidupan bermasyarakat sejak usia dini.

Dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar, tingkat keaktifan belajar siswa masih sering dilaporkan berada pada kondisi yang belum optimal. Proses

pembelajaran IPS masih banyak dilaksanakan dengan pola penyampaian materi secara informatif dan berpusat pada guru, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya difasilitasi. Kondisi tersebut telah dilaporkan oleh Susanto (2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sapriya (2018), yang mengungkapkan bahwa rendahnya keaktifan belajar siswa berdampak pada terbatasnya pemaknaan konsep-konsep sosial dalam pembelajaran IPS.

Seiring dengan berkembangnya pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, model *flipped classroom* mulai digunakan sebagai alternatif dalam pengorganisasian kegiatan pembelajaran. Dalam model ini, aktivitas pengenalan materi ditempatkan di luar kelas, sedangkan waktu pembelajaran di kelas dimanfaatkan untuk kegiatan yang bersifat interaktif dan kolaboratif. Model *flipped classroom* dipandang memiliki potensi dalam mendorong keaktifan belajar karena siswa diposisikan sebagai pihak yang telah memiliki kesiapan awal sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Temuan yang dikemukakan oleh Bergmann dan Sams (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *flipped classroom* memberikan ruang yang lebih luas bagi interaksi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut, media digital interaktif dimanfaatkan sebagai ruang mediasi pembelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah *Quizizz*, yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi belajar melalui kuis berbasis permainan dan pemberian umpan balik secara langsung. Media *Quizizz* dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif bagi siswa sekolah dasar. Temuan penelitian oleh Salsabila et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui respons langsung terhadap materi pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Purba (2021), yang menyatakan bahwa media kuis digital berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa.

Meskipun demikian, keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS berbasis *flipped classroom* pada ruang mediasi *Quizizz* tidak dipahami sebagai hasil yang terbentuk secara otomatis. Keaktifan belajar dipandang sebagai konstruksi pedagogis yang dibentuk melalui interaksi antara desain pembelajaran, peran guru, karakteristik siswa, serta pengalaman belajar yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung. Pandangan tersebut sejalan dengan pendapat Fredricks et al. (2016),

Sri Wahyuni, et al.

yang menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan fenomena multidimensional yang bersifat kontekstual dan dinamis.

Dalam kajian-kajian sebelumnya, perhatian penelitian lebih banyak diarahkan pada pengukuran hasil belajar atau efektivitas penggunaan model dan media pembelajaran. Sementara itu, kajian yang secara khusus mendeskripsikan proses konstruksi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih relatif terbatas. Kondisi tersebut telah diungkapkan oleh Widodo (2019), yang menyatakan bahwa penelitian pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan yang berorientasi pada hasil, bukan pada proses pembelajaran yang dialami siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, fenomena keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS berbasis *flipped classroom* pada ruang mediasi Quizizz dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran yang perlu dipahami secara kontekstual. Keaktifan belajar tidak hanya ditampilkan melalui respons yang tampak di permukaan, tetapi juga dibentuk melalui interaksi pembelajaran, pola komunikasi kelas, serta pengalaman belajar yang dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, keaktifan belajar ditempatkan sebagai fenomena pedagogis yang bersifat dinamis dan melekat pada keseluruhan proses pembelajaran IPS di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena fenomena yang dikaji berkaitan dengan proses pembelajaran dan konstruksi keaktifan belajar siswa dalam konteks alami. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap dinamika pembelajaran IPS berbasis *flipped classroom* pada ruang mediasi Quizizz sebagaimana berlangsung di kelas. Fenomena keaktifan belajar dipahami melalui pengamatan terhadap interaksi pembelajaran, respons siswa, serta situasi belajar yang terbentuk selama proses pembelajaran berlangsung tanpa dilakukan perlakuan atau manipulasi variabel.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Ngegong Kota Madiun dengan subjek penelitian berupa guru kelas dan siswa kelas V. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pembelajaran IPS di sekolah tersebut telah diselenggarakan dengan menggunakan pendekatan *flipped classroom* yang dimediasi oleh Quizizz. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses pembelajaran dan keaktifan belajar siswa. Observasi dilakukan untuk mencermati

aktivitas pembelajaran dan pola interaksi siswa, wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman dan pandangan subjek penelitian, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Keabsahan data dijaga melalui penerapan teknik triangulasi sumber dan teknik, sehingga konsistensi dan keterpercayaan data dapat dipastikan. Seluruh proses penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami, sehingga deskripsi yang dihasilkan mencerminkan kondisi nyata pembelajaran IPS di kelas V SDN Ngegong Kota Madiun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari rangkaian pengamatan terhadap proses pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas V SDN Ngegong Kota Madiun, wawancara dengan guru kelas dan siswa, serta penelaahan dokumen pembelajaran yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar. Data yang terkumpul menunjukkan adanya pola-pola keaktifan belajar siswa yang terbentuk dalam pembelajaran IPS berbasis *flipped classroom* pada ruang mediasi *Quizizz*. Temuan penelitian disajikan berdasarkan kecenderungan perilaku belajar siswa dan dinamika interaksi pembelajaran yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

1. Pola Keaktifan Belajar Siswa dalam Interaksi Pembelajaran

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam berbagai bentuk interaksi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan, keterlibatan siswa tidak hanya ditampilkan dalam bentuk respons verbal terhadap pertanyaan guru, tetapi juga melalui partisipasi dalam diskusi kelompok, pemberian tanggapan terhadap pendapat teman, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pola keaktifan tersebut terlihat secara beragam antar siswa, dengan tingkat intensitas yang berbeda-beda.

Dalam interaksi pembelajaran, sebagian siswa terlihat lebih sering mengambil peran sebagai penyampai pendapat, sementara siswa lainnya lebih banyak terlibat sebagai pemberi tanggapan atau pendengar aktif. Meskipun demikian, keterlibatan siswa secara umum tidak terpusat pada individu tertentu, melainkan tersebar di antara sebagian besar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang interaksi

Sri Wahyuni, et al.

pembelajaran memberikan kesempatan yang relatif merata bagi siswa untuk terlibat dalam proses belajar.

2. Keaktifan Belajar Siswa dalam Ruang Mediasi Quizizz

Keaktifan belajar siswa juga ditunjukkan melalui respons siswa ketika berinteraksi dengan ruang mediasi *Quizizz*. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti aktivitas kuis yang disajikan melalui media tersebut. Respons siswa terlihat dari kecepatan dalam memberikan jawaban, perhatian terhadap umpan balik yang muncul, serta keterlibatan emosional yang ditunjukkan melalui ekspresi dan komentar selama kegiatan berlangsung.

Interaksi siswa dengan *Quizizz* tidak hanya bersifat individual, tetapi juga memunculkan interaksi sosial antar siswa. Diskusi singkat antar siswa terkait jawaban yang dipilih dan skor yang diperoleh sering kali terjadi selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang mediasi digital dimaknai oleh siswa tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang memfasilitasi keaktifan belajar.

3. Variasi Keaktifan Belajar Siswa

Temuan penelitian menunjukkan adanya variasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Variasi tersebut tampak pada perbedaan cara siswa mengekspresikan keterlibatan belajar, baik secara verbal maupun nonverbal. Beberapa siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat secara lisan, sementara siswa lainnya menunjukkan keaktifan melalui keterlibatan dalam diskusi kelompok atau melalui respons terhadap aktivitas yang dimediasi oleh *Quizizz*.

Perbedaan keaktifan tersebut juga dipengaruhi oleh tingkat kepercayaan diri siswa dan kebiasaan belajar yang telah terbentuk sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian siswa menyatakan merasa lebih nyaman mengekspresikan pendapat melalui aktivitas berbasis kuis dibandingkan melalui penyampaian pendapat secara langsung di kelas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar tidak ditampilkan dalam bentuk yang seragam, melainkan muncul dalam beragam pola yang dipengaruhi oleh karakteristik siswa.

4. Konstruksi Keaktifan Belajar dalam Pembelajaran IPS

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS dipahami sebagai hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan. Berdasarkan keseluruhan temuan, keaktifan belajar terbentuk melalui kombinasi antara interaksi pembelajaran di kelas, penggunaan ruang mediasi *Quizizz*, serta peran guru dalam mengelola aktivitas belajar. Keaktifan belajar tidak muncul sebagai respons sesaat,

tetapi berkembang seiring dengan keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang dialami secara berulang.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan fenomena yang terintegrasi dengan keseluruhan proses pembelajaran IPS di kelas V SDN Ngegong Kota Madiun. Deskripsi temuan ini menggambarkan bagaimana keaktifan belajar dimunculkan, dimediasi, dan ditampilkan oleh siswa dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami.

Pembahasan

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS berbasis *flipped classroom* pada ruang mediasi *Quizizz* dipahami sebagai fenomena pedagogis yang terbentuk melalui keterkaitan antara pendekatan pembelajaran, karakteristik siswa, serta dinamika interaksi yang berlangsung di dalam kelas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar tidak diwujudkan dalam satu pola perilaku yang seragam, melainkan muncul melalui variasi bentuk partisipasi yang mencerminkan keterlibatan kognitif, sosial, dan responsif siswa terhadap situasi pembelajaran. Keaktifan belajar dalam konteks ini diposisikan sebagai konstruksi prosesual yang berkembang seiring dengan pengalaman belajar yang dialami siswa.

Pemahaman keaktifan belajar sebagai konstruksi prosesual tersebut mengarahkan analisis pada dimensi-dimensi yang membentuk keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam kajian teoretis, keaktifan belajar dipahami sebagai perpaduan antara keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku sebagaimana dikemukakan oleh Fredricks et al. (2016). Sejalan dengan pandangan tersebut, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa IPS tidak hanya tercermin melalui respons verbal, tetapi juga melalui keterlibatan dalam diskusi, partisipasi dalam kerja kelompok, serta kesediaan siswa untuk menanggapi aktivitas pembelajaran yang dimediasi oleh media digital.

Keterlibatan siswa yang beragam tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran berbasis *flipped classroom* memberikan ruang bagi terjadinya reorganisasi aktivitas belajar, khususnya dalam pemanfaatan waktu tatap muka. Penempatan aktivitas pengenalan materi di luar kelas memungkinkan proses pembelajaran di kelas difokuskan pada interaksi, diskusi, dan penguatan pemahaman. Pola ini sejalan dengan temuan Bergmann dan Sams (2014) yang menyatakan bahwa *flipped classroom* mendorong pembelajaran yang lebih dialogis dan berpusat pada siswa. Dalam konteks penelitian ini, kesiapan awal siswa menjadi faktor yang berkontribusi terhadap munculnya keaktifan belajar selama

Sri Wahyuni, et al.

pembelajaran IPS berlangsung.

Selain pendekatan pembelajaran, media yang digunakan turut membentuk dinamika keaktifan belajar siswa. Dalam hal ini, ruang mediasi *Quizizz* berperan sebagai sarana yang memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini tidak diposisikan semata-mata sebagai alat evaluasi, melainkan dimaknai sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang memfasilitasi respons, interaksi, dan partisipasi siswa secara langsung. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Salsabila et al. (2020) dan Purba (2021) yang menunjukkan bahwa media kuis digital mampu mendorong partisipasi siswa melalui mekanisme umpan balik yang cepat dan interaktif.

Peran *Quizizz* sebagai ruang mediasi pembelajaran turut memunculkan variasi bentuk keaktifan belajar siswa. Perbedaan tersebut terlihat dari cara siswa mengekspresikan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Sebagian siswa menunjukkan keaktifan melalui penyampaian pendapat secara lisan, sementara siswa lainnya menampilkan keterlibatan melalui diskusi kelompok atau respons terhadap aktivitas kuis digital. Variasi ini sejalan dengan pandangan Widodo (2019) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar dipengaruhi oleh latar belakang, pengalaman belajar, dan tingkat kepercayaan diri siswa. Keaktifan belajar dalam pembelajaran IPS dipahami sebagai fenomena individual sekaligus sosial yang terbentuk melalui interaksi pembelajaran.

Pola keaktifan belajar yang beragam tersebut menunjukkan adanya pergeseran peran siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai partisipan yang terlibat dalam proses pengonstruksian pemahaman sosial. Pandangan ini sejalan dengan pemikiran Sapriya (2018) yang menekankan pentingnya pembelajaran IPS yang memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman melalui interaksi, dialog, dan pengalaman belajar yang kontekstual. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa keaktifan belajar muncul ketika ruang interaksi pedagogis difasilitasi secara memadai melalui pendekatan dan media pembelajaran.

Keseluruhan uraian tersebut memperlihatkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS tidak dapat dipahami sebagai hasil dari satu faktor tunggal. Keaktifan belajar terbentuk melalui relasi yang saling memengaruhi antara pendekatan *flipped classroom*, ruang mediasi *Quizizz*, serta dinamika interaksi yang berkembang di dalam kelas. Keaktifan belajar dalam konteks ini dipahami sebagai fenomena pedagogis yang terintegrasi dengan keseluruhan proses pembelajaran IPS di sekolah dasar dan melekat pada konteks pembelajaran yang membingkainya.

SIMPULAN

Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS berbasis *flipped classroom* pada ruang mediasi Quizizz dipahami sebagai fenomena pedagogis yang terbentuk melalui keterkaitan antara pendekatan pembelajaran, penggunaan media digital, dan dinamika interaksi yang berlangsung di kelas. Keaktifan belajar ditampilkan dalam berbagai bentuk partisipasi yang mencerminkan keterlibatan kognitif, sosial, dan responsif siswa selama proses pembelajaran IPS, serta berkembang seiring dengan pengalaman belajar yang dialami siswa. Pendekatan *flipped classroom* memberikan ruang bagi pemanfaatan waktu pembelajaran yang lebih berorientasi pada interaksi dan diskusi, sementara Quizizz berperan sebagai ruang mediasi yang memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif. Keseluruhan temuan menunjukkan bahwa keaktifan belajar dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak berdiri secara tunggal, melainkan terintegrasi dalam keseluruhan proses pembelajaran yang membingkainya.

REFERENSI

- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). *Flipped learning: Gateway to student engagement*. International Society for Technology in Education.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2016). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109.
- Purba, L. S. L. (2021). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 234–243.
- Salsabila, U. H., Habibah, S., Amanah, I. L., & Istiqomah, N. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 163–173.
- Sapriya. (2018). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widodo, A. (2019). Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran berbasis interaksi sosial. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 24(3), 215–228.