Jurnal Simki Pedagogia, Volume 8 Issue 2, 2025, Pages 324-335
Available online at: https://jiped.org/index.php/JSP
ISSN (Online) 2599-073X, (Print) 2807-2790

Analisis Persepsi Peserta Didik mengenai Efektivitas Video Pembelajaran dan *Quizizz* pada Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang

Nur Hikmah Al Cholisah[1], Bagas Kurnianto[2*]
nurhikmahalcholisah@students.unnes.ac.id[1], bagask_pgsd@mail.unnes.ac.id[2*]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
[1,2]Universitas Negeri Semarang

Received: 27 03 2025. Revised: 17 04 2025. Accepted: 24 04 2025.

Abstract : The utilization of learning media such as learning videos and quizizz applications is one of the innovations in improving the quality of learning in the classroom. Learners tend to form perceptions of these media based on the quality of the display, delivery of material, and interactive and fun learning experiences. Learners' perceptions of learning video and quizizz media are how they recognize, understand, and interpret their experiences when using these two media in the learning process. This study aims to analyze how students' perceptions of the use of learning video media and quizizz media and what factors influence students' perceptions of the effectiveness of learning videos and quizizz. The method used in this research is descriptive with qualitative analysis and the research site is carried out at Purwoyoso 03 State Elementary School in Semarang City with informants of the principal, grade V teacher, and 5 students from each class. The data collection process is carried out by observation, interview, questionnaire, and documentation. The results showed that fifth grade students have positive perceptions of learning videos that increase understanding, focus, and interest in learning, as well as quizzes that encourage engagement, motivation, and understanding through interactive features. This perception is influenced by physical conditions, expectations, understanding of the material, involvement, and habits in using the media.

Keywords : Learning videos, *Quizizz*, Students.

Abstrak : Pemanfaatan media pembelajaran seperti video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Peserta didik cenderung membentuk persepsi terhadap media tersebut berdasarkan kualitas tampilan, penyampaian materi, serta pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Persepsi peserta didik terhadap media video pembelajaran dan *quizizz* adalah bagaimana mereka mengenali, memahami, dan menafsirkan pengalaman mereka saat menggunakan kedua media tersebut dalam proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana persepsi peserta didik pada penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz* serta faktor apa saja yang memengaruhi persepsi perserta didik mengenai efektivitas video pembelajaran dan *quizizz.* Penelitian ini menggunakan metode

How to cite: Cholisah, N. H. A., & Kurnianto, B. (2025). Analisis Persepsi Peserta Didik mengenai Efektivitas Video Pembelajaran dan *Quizizz* pada Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8 (2), 324-335.
Copyright © 2025 Nur Hikmah Al Cholisah, Bagas Kurnianto
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif dan tempat penelitian dilaksanakan-di SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang dengan informan kepala sekolah, guru kelas V, serta 5 orang peserta didik dari masing-masing kelas. Proses pengumpulan data dilakukan dengan Observasi, Wawancara, Angket, dan Dokumentasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa peserta didik kelas V memiliki persepsi positif terhadap video pembelajaran yang meningkatkan pemahaman, fokus, dan minat belajar, serta *quizizz* yang mendorong keterlibatan, motivasi, dan pemahaman melalui fitur interaktif. Persepsi ini dipengaruhi oleh kondisi fisik, ekspektasi, pemahaman materi, keterlibatan, dan kebiasaan dalam menggunakan media.

Kata Kunci : Video pembelajaran, *Quizizz*, Peserta didik.

PENDAHULUAN

Sejak awal zaman modern, kemajuan teknologi global telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, budaya, seni, dan terutama pendidikan. Perkembangan teknologi yang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Rini & Kurnianto (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk nyata dari upaya membangun sistem pendidikan yang lebih maju, inovatif, dan relevan dengan tuntutan abad ke-21, di mana keterampilan digital dan akses terhadap informasi menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam membantu peserta didik memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan. Pendidikan sendiri merupakan proses, baik formal maupun informal, di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan wawasan guna mengembangkan potensi diri serta berkontribusi secara aktif dalam masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi peningkatan mutu pendidikan yang efektif agar sistem pendidikan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas, berdaya saing, dan siap menghadapi tantangan di era globalisasi (Rahmawati & Nurachadija, 2023)

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media teknologi seperti video pembelajaran dan aplikasi interaktif seperti *quizizz*. Fahyuni (2017) dalam bukunya mengungkapkan bahwa teknologi dalam pembelajaran di kelas berperan sebagai alat atau sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan dalam berbagai aspek pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Saat video pembelajaran diputar, peserta didik akan menilai aspek seperti kualitas visual dan audio, serta sejauh mana penyampaian materi menarik dan mudah dipahami. Sementara itu,

dalam penggunaan *quizizz*, mereka akan mempersepsikan tampilan kuis, kejelasan soal, dan suasana kompetitif yang ditimbulkan, serta bagaimana media tersebut membantu pemahaman materi secara interaktif. Persepsi positif terhadap media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi faktor penting yang mempengaruhi efektivitasnya. Menurut Sunarni & Karyono (2023) Persepsi merupakan pemahaman seseorang dalam menafsirkan sesuatu. Persepsi adalah pemahaman yang dimiliki seseorang dalam menafsirkan dan memberikan makna terhadap berbagai hal di sekitarnya. Persepsi ini terbentuk melalui proses kompleks yang melibatkan pengalaman, pengetahuan, serta lingkungan sosial dan budaya yang mempengaruhi cara pandang individu. Proses pembentukan persepsi memiliki berbagai objek yang dapat diinterpretasikan berisi segala sesuatu di sekitar manusia. Menurut Lestari (2022), objek persepsi dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu objek nonmanusia dan manusia. Dalam penelitian ini, objek yang dikaji merupakan objek nonmanusia, yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran dan aplikasi *quizizz*. Adapun subjek yang akan memberikan persepsi terhadap objek tersebut adalah peserta didik kelas V SD Negeri Purwoyoso 03.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah (2023) menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang positif terhadap penggunaan *quizizz*, yang digunakan guru sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika. Sementara itu, dalam penelitian ini, *quizizz* tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, melainkan sebagai media pembelajaran aktif dengan memanfaatkan fitur *lesson* yang memungkinkan penyampaian materi sekaligus kuis secara interaktif dalam satu platform. Di sisi lain, penelitian oleh Ailulia dkk. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi *Plotagon* dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini berbeda karena menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari platform *YouTube*, yang lebih mudah diakses dan memungkinkan pemilihan konten yang bervariasi serta kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada kombinasi penggunaan video pembelajaran dari *YouTube* dengan aplikasi *quizizz* melalui fitur *lesson* dalam satu rangkaian kegiatan belajar IPAS. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima materi secara visual melalui video, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur *lesson* pada *quizizz*, dimana guru dapat menyajikan konten seperti *PowerPoint* yang kemudian disertai pertanyaan-

pertanyaan yang berkaitan dengan materi tersebut. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta berdampak langsung pada hasil belajar mereka, khususnya di kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Analisis Persepsi Peserta Didik Mengenai Efektivitas Video Pembelajaran Dan *Quizizz* pada Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif. Menurut Rita & Wasil (2024) pendekatan kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena sosial berdasarkan perspektif konstruktivis, di mana makna diperoleh melalui pengalaman individu serta nilai-nilai yang dianut. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan teori atau pola pengetahuan dengan memahami secara mendalam dunia subjektif yang dialami oleh setiap individu, sehingga menghasilkan wawasan yang lebih kaya dan kontekstual. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada deskripsi mendalam mengenai sifat, karakteristik, atau hakikat suatu objek atau fenomena (Abdussamad & Sik, 2021). Jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 82 orang, 78 diantaranya peserta didik kelas V ABC, 3 orang guru wali kelas, dan seorang kepala sekolah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini mencakup: 1) Observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan media video pembelajaran dan madia *quizizz* di sekolah. 2) Wawancara, dilakukan terhadap Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas V, dan perwakilan peserta didik dari masing-masing kelas. Wawancara ini berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi persepsi peserta didik. 3) Angket, berisi pertanyaan terkait efektivitas penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz* yang dijawab oleh peserta didik kelas V. 4) Dokumentasi, berupa foto dan video pendukung terkait dengan perserpsi peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dan media *quizizz.* Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan model Miles & Huberman. Latifah (2023) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa prosedur analisis data dalam penelitian ini mengikuti tiga tahapan menurut Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

Tahap pertama, reduksi data dilakukan setelah seluruh data terkumpul di mana data diseleksi dan dikelompokkan sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, penyajian data dilakukan dengan menganalisis informasi yang telah dipilih dan disusun secara sistematis, yang nantinya akan ditampilkan pada bagian hasil dan pembahasan. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data, kemudian disimpulkan secara logis dan relevan dengan temuan yang telah disajikan sebelumnya. Data penelitian kualitatif dapat dianalisis sejak peneliti berada di lapangan (Saleh, 2017). Analisis data dilakukan dengan pereduksian data, penyajian data, serta penyimpulan atau verifikasi. Tahapan analisis data kualitatif dapat dibaca pada gambar berikut.

Gambar 1. Bagan Tahapan Analisis Data Kualitatif

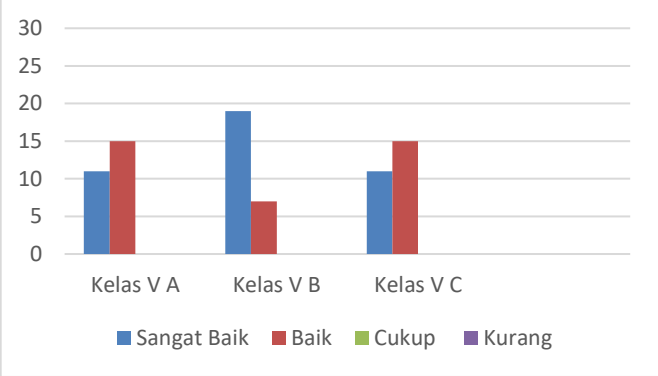
HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dan *quizizz* diperoleh melalui kegiatan observasi dan angket. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan skala likert. Sugiyono dalam Anugrah (2022) menjelaskan bahwa pengukuran dalam penelitian ini ada empat tanggapan pada skala *Likert*, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP). Untuk menetapkan rentang skala dari sangat tidak setuju (skor terendah) hingga sangat setuju (skor tertinggi), digunakan rumus yang dikembangkan oleh Widoyoko dalam Fernando dkk. (2022). Hasil observasi mengenai persepsi peserta didik terhadap media video pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan video dalam pembelajaran. Pada observasi pertama tanggal 4 dan 5 Februari 2025, pemahaman peserta didik terhadap materi masih bervariasi, di mana kelas VA menunjukkan pemahaman yang lebih rendah dibandingkan kelas VB dan VC. Hanya sebagian kecil peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar setelah menonton video.

Hasil observasi kedua tanggal 11 dan 12 Februari 2025, terjadi peningkatan pemahaman di seluruh kelas, di mana sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru serta

menyebutkan poin-poin penting dalam video. Selain itu, kejelasan dan daya tarik penyajian materi melalui video juga berpengaruh terhadap fokus belajar peserta didik. Pada observasi pertama, peserta didik di kelas VA lebih mudah kehilangan fokus dibandingkan kelas VB dan VC, sementara pada observasi kedua, peserta didik di ketiga kelas tersebut lebih fokus, terutama saat video memiliki durasi tidak lebih dari 5 menit dan dilengkapi animasi menarik. Video pembelajaran juga terbukti bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep, karena selain memberikan ilustrasi visual yang menarik, juga disertai sesi tanya jawab antara guru dan peserta didik yang membantu mereka lebih aktif dalam memahami materi. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik, khususnya di kelas VA yang pada observasi kedua menjadi lebih aktif bertanya dan memberikan tanggapan setelah menonton video.

Dari hasil angket menunjukan bahwa setiap kelas memberikan penilaian yang positif dengan dominasi jawaban yang merujuk pada kategori “sangat baik” dan “baik”, tanpa ada yang merasa video kurang membantu. Selanjutnya untuk hasil angket persepsi tentang media video pembelajaran peserta didik kelas V SD N Purwoyoso 03, tertera pada diagram berikut.

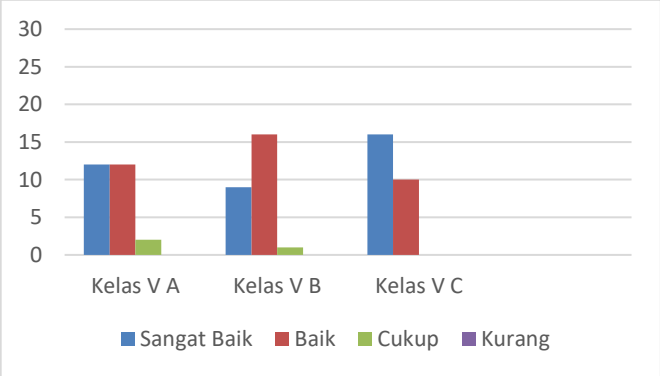


Gambar 2. Diagram Persepsi Peserta Didik tentang Media Video Pembelajaran

Berdasarkan diagram batang pada gambar, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta didik menilai "Sangat Baik" atau "Baik" dan didapatkan bahwa rata-rata persepsi peserta didik terhadap video pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik. Dengan keterangan Kelas VB memiliki jumlah tertinggi dalam kategori "Sangat Baik" yaitu 19 peserta didik, sedangkan Kelas VA dan VC hanya memiliki 11 peserta didik yang memberi penilaian serupa. Kelas VA dan VC memiliki jumlah siswa yang memberi penilaian "Baik" lebih tinggi dibandingkan Kelas VB. Kelas VA dan VC masing-masing memiliki 15 peserta didik yang menilai "Baik", sedangkan di Kelas VB hanya **7** peserta didik. Data ini diambil dari skor angket dan didukung dari pengamatan pertama dan kedua yang menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa video pembelajaran bermanfaat dan efektif, dengan dominasi jawaban peserta didik dalam kategori “sangat baik” dan “baik”.

Widahyu (2021) berpendapat bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan minat, motivasi, dan kreativitas peserta didik. Video dapat menyajikan pengalaman belajar yang sulit direalisasikan di kelas, seperti peristiwa masa lalu atau situasi berbahaya. Selain itu, fleksibilitas dalam memutar ulang materi membantu pemahaman yang lebih baik. Pembelajaran berbasis video juga mendukung pemecahan masalah, sehingga meningkatkan kreativitas dan penalaran matematis lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Hasil observasi mengenai persepsi peserta didik terhadap penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pada observasi pertama dan kedua yang dilakukan pada tanggal 4, 5, 11, dan 12 Februari 2025, tidak ditemukan kendala teknis dalam penggunaan *quizizz* di kelas VA, VB, dan VC. Sebagian besar peserta didik dengan mudah memahami cara menggunakannya, didukung oleh tampilan yang menarik dan fitur yang memudahkan pembelajaran. Selain itu, penggunaan *quizizz* juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Pada observasi pertama, peserta didik di kelas VA lebih cenderung bekerja secara berkelompok saat menjawab soal, sementara peserta didik di kelas VB dan VC lebih memilih menjawab secara individu. Namun, baik secara individu maupun berkelompok, mereka tetap antusias dalam memahami dan menjawab soal.



Gambar 3. Diagram Persepsi Peserta Didik tentang Media *Quizizz*

Pada observasi kedua, peserta didik di ketiga kelas semakin aktif bekerja sama dalam memahami materi sebelum menjawab pertanyaan, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar akibat tantangan menarik yang diberikan oleh *quizizz*. Dari segi pengaruh terhadap hasil belajar, observasi pertama dan kedua menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan benar, yang menandakan bahwa *quizizz* efektif dalam membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dari hasil angket menunjukan bahwa setiap kelas memberikan penilaian yang mayoritas positif dengan dominasi jawaban yang merujuk pada

kategori “sangat baik” dan “baik”. Meskipun terdapat sedikit siswa yang masuk dalam kategori cukup, secara keseluruhan diagram menunjukan bahwa peserta didik memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran. Selanjutnya untuk hasil angket persepsi tentang media video pembelajaran peserta didik kelas V SD N Purwoyoso 03, tertera pada diagram berikut.

Berdasarkan diagram batang pada gambar, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta didik menilai "Sangat Baik" atau "Baik" dan didapatkan bahwa rata-rata persepsi peserta didik terhadap video pembelajaran termasuk dalam kategori “Baik”. Berdasarkan data, kelas VA memiliki 12 peserta didik dalam kategori "Sangat Baik" dan "Baik", 2 peserta didik dalam kategori "Cukup. Kelas VB terdiri dari 9 peserta didik dalam kategori "Sangat Baik", 16 peserta didik dalam kategori "Baik", serta 1 peserta didik dalam kategori "Cukup". Sementara itu, kelas VC memiliki 16 peserta didik dalam kategori "Sangat Baik", 10 peserta didik dalam kategori "Baik. Data ini diambil dari skor angket dan didukung dari pengamatan pertama dan kedua yang menunjukan bahwa sebagian besar peserta didik merasa bahwa *quizizz* bermanfaat dan efektif, dengan dominasi jawaban peserta didik dalam kategori “sangat baik” dan “baik”.

Ardita dkk. (2024) berpendapat bahwa pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat dikaitkan dengan formatnya yang interaktif dan menarik, yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman sehingga mereka menjadi lebih antusias. Selain itu, fitur-fitur seperti pemberian skor langsung, tantangan antar peserta, serta umpan balik instan membantu meningkatkan pemahaman materi secara lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI SD Kartika 1-9 Pekanbaru, karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendukung efektivitas pembelajaran.

Hasil penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi persepsi peserta didik terhadap penggunaan media video pembelajaran dan *quizizz* diperoleh melalui wawancara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor yang memengaruhi persepsi peserta didik terhadap penggunaan video pembelajaran dan *quizizz*, yatitu meliputi kondisi fisik, ekspektasi, pemahaman materi, peran peserta didik, serta kebiasaan dalam menggunakan media. Kombinasi dari faktor-faktor ini dapat menentukan sejauh mana peserta didik merespons dan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan wawancara, kondisi fisik seperti kelelahan atau lapar dapat mempengaruhi fokus belajar, namun tidak secara signifikan menghambat pemahaman materi, terutama karena media interaktif seperti *quizizz* mampu menjaga konsentrasi. Ekspektasi peserta didik terhadap media ini cukup tinggi, karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami dibanding metode konvensional, meskipun beberapa masih mengandalkan buku sebagai sumber belajar utama. Kemampuan memahami materi juga meningkat dengan adanya ilustrasi visual dalam video dan soal interaktif di *quizizz*, yang membantu menguatkan konsep melalui umpan balik langsung. Sebagai pelajar di era digital, peserta didik mulai terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi, meskipun tingkat keterlibatan mereka bervariasi. Guru berperan dalam menjaga perhatian mereka melalui variasi media dan interaksi aktif. Dari segi kebiasaan, video pembelajaran lebih sering digunakan baik di rumah maupun sekolah, sedangkan *quizizz* masih jarang digunakan di luar kelas. Karena itu, dibutuhkan rencana pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta dukungan fasilitas agar peserta didik semakin nyaman dan terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam belajar.

Menurut Wood (2020) yang ditulis dalam buku Swarjana dan SKM (2022) mengungkapkan bahwa persepsi seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kondisi individu yang memengaruhi cara mereka menilai objek, peristiwa, dan lingkungan. Beberapa faktor utama yang berperan dalam persepsi meliputi: 1) Faktor Fisiologis, 2) Ekspektasi, 3) Kemampuan Kognitif, 4) Peran Sosial, 5) Keanggotaan dalam Budaya dan Komunitas Sosial. Dengan demikian, persepsi tidak bersifat tetap, objektif, atau universal, melainkan subjektif dan dapat bervariasi antarindividu, tergantung pada faktor-faktor internal maupun eksternal yang memengaruhi cara seseorang memahami dan menilai realitas di sekitarnya. Mengacu pada teori Wood, persepsi peserta didik terhadap teknologi pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ekspektasi terhadap pengalaman belajar yang sudah mereka kenal, kemampuan kognitif dalam menyesuaikan diri dengan media baru, serta keanggotaan dalam komunitas pendidikan yang mungkin lebih terbiasa dengan satu jenis teknologi dibandingkan yang lain. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta dukungan fasilitas yang memadai agar peserta didik dapat lebih nyaman dan terbiasa menggunakan berbagai teknologi dalam proses belajar. Dengan meningkatkan interaksi mereka terhadap aplikasi seperti *quizizz*, diharapkan persepsi mereka terhadap efektivitas teknologi dalam pembelajaran dapat berkembang secara lebih positif dan seimbang.

SIMPULAN

Penggunaan media video pembelajaran dan aplikasi *quizizz* memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Purwoyoso 03 Kota Semarang. Video pembelajaran yang disajikan melalui *YouTube* terbukti membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui ilustrasi visual yang menarik. Sementara itu, *Quizizz* dengan fitur lesson menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Sebagian besar peserta didik menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan kedua media ini, meskipun masih ada sebagian yang cenderung mengandalkan buku pelajaran sebagai sumber utama. Persepsi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kondisi fisik, ekspektasi terhadap pembelajaran, pemahaman terhadap materi, tingkat keterlibatan, dan kebiasaan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Dukungan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat TIK dan koneksi internet yang stabil, juga sangat diperlukan untuk menunjang efektivitas penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.

Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2), 47-56. https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57

Anugrah, M. S. W. (2022). Hubungan Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. Journal of Classroom Action Research, 4(4), 139-147. https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2232

Ardiansyah, M. (2023). Analisis Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bilangan Berpangkat. Jurnal Insan Peduli Pendidikan (JIPENDIK), 1(1), 7-11. https://ejournal.lppinpest.org/index.php/jipendik/article/view/10

Ardita, R. S., Alzaber, A., Rezeki, S., & Wahyuni, A. (2024). The Effect of the Use of Quizizz-Assisted Learning Media on the Learning Interest of Elementary School Students. AlphaMath: Journal of Mathematics Education, 10(2), 273-283. https://doi.org/10.30595/alphamath.v10i2.23810

Fahyuni, E. F. (2017). Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam). http://eprints.umsida.ac.id/1125/1/BUKU%20AJAR%20TIK.pdf

Fernando, S., Sabri, T., & Suparjan, S. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis web pada materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah. Jurnal Tunas Bangsa, 9(1), 18-31. https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1717

Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar . Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 68-75. https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2067

Lestari, S. I. (2022). Gambaran Perceived Severity Kejadian Premenstrual Syndrome Pada Mahasiswi Tingkat 3 Prodi D3 Keperawatan Di ITSK RS DR. Soepraoen Malang (Doctoral dissertation, ITSK RS dr. Soepraoen). http://repository.itsk-soepraoen.ac.id/853/

Rahmawati, S., & Nurachadija, K. (2023). Inovasi Pendidikan dalam Meningkatkan Strategi Mutu Pendidikan. BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika, 1(5), 01-12. https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i5.303

Rini, D. P., & Kurnianto, B. (2023). Pengaruh Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V. WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan), 11(1), 13-21. https://doi.org/10.61689/waspada.v11i1.403

Rita, F., & Wasil, M. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif.

Sunarni, S., & Karyono, H. (2023). Persepsi guru terhadap implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah dasar. Journal on Education, 5(2), 1613-1620. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.796

Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). Konsep pengetahuan, sikap, perilaku, persepsi, stres, kecemasan, nyeri, dukungan sosial, kepatuhan, motivasi, kepuasan, pandemi covid-19, akses layanan kesehatan–lengkap dengan konsep teori, cara mengukur variabel, dan contoh kuesioner. Penerbit Andi.

Widahyu, C. (2021). The Effectiveness of Using Video As a Learning Media Online Learning To Improve Students' Learning Motivation and Creative Thinking At Home During the Covid-19 Pandemic. Learning Motivation and Creative Journal, 1(1), 1-9.

Wood, J. T. (2020). Interpersonal communication: Everyday encounters (p. 432). Cengage. https://students.aiu.edu/submissions/profiles/resources/onlineBook/N9q9G9_interpersonal-communication.pdf.