

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN IPA KELAS VI IBNU QOYYIM
SDIT JAMI'ATUL MUSLIMIN DUMAI**

Syadidah Khansa Rafikin¹, Dea Mustika²

¹PGSD FKIP Universitas Islam Riau

²PGSD FKIP Universitas Islam Riau

¹syadidahkhansarafikin@student.uir.ac.id,

²deamustika@edu.uir.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to identify students' perceptions of the use of digital media in sixth-grade science learning at Ibnu Qoyyim SDIT Jami'atul Muslimin Dumai. The research employed a descriptive qualitative approach with data collected through questionnaires, interviews, observations, and documentation. The research subjects were sixth-grade students and the science teacher, supported by additional informants such as the principal and other teachers. Data were analyzed using method and source triangulation. The findings indicate that students have positive perceptions of digital media, particularly Quizizz and animated videos. Questionnaire results show high scores on indicators of ease of use (85.43%), material mastery (84.78%), learning satisfaction (86.12%), activeness (85.21%), motivation (86.04%), and overall perception (86.52%), all categorized as "Good." Interview and observation results further confirm that digital media enhance enthusiasm, participation, motivation, and assist in explaining abstract concepts. Quizizz also supports fast and interactive evaluation. This study concludes that digital media play an effective role in improving the quality of science learning by enhancing students' understanding, motivation, and engagement.

Keywords: digital media, student perception, science learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA kelas VI di Ibnu Qoyyim SDIT Jami'atul Muslimin Dumai. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI dan guru IPA dengan dukungan informan tambahan seperti kepala sekolah dan guru lainnya. Analisis data dilakukan melalui triangulasi metode dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media digital, khususnya Quizizz dan video animasi. Hasil angket menunjukkan skor tinggi pada indikator kemudahan penggunaan (85,43%), penguasaan materi (84,78%), kepuasan belajar (86,12%), keaktifan (85,21%), motivasi (86,04%), serta persepsi keseluruhan (86,52%),

seluruhnya berkategori “Baik.” Hasil wawancara dan observasi menguatkan bahwa media digital meningkatkan antusiasme, partisipasi, motivasi, serta membantu menjelaskan konsep abstrak. Quizizz juga mendukung evaluasi cepat dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital berperan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA melalui peningkatan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: media digital, persepsi siswa, pembelajaran IPA

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan media digital adalah salah satu inovasi yang mulai banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media digital, juga dikenal sebagai "media pembelajaran digital", terdiri dari gambar, audio, video, dan animasi, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media digital. Media digital ini menjadi salah satu pilihan yang efektif bagi guru di era pembelajaran abad ini (Mentari, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, media digital mulai diperkenalkan sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan daya

tarik proses belajar mengajar IPA. Media digital seperti video animasi, kuis interaktif (misalnya, quizizz), dan game edukatif lainnya diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, pembelajaran di kelas juga terkadang membuat siswa terasa jenuh dan bosan, karena guru masih sering menggunakan media belajar lama, seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga siswa sulit untuk mengembangkan keterampilan sesuai dengan abad 21, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini, mengatakan pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar (Nengsih dan Haryanti, 2024).

Hal ini juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hasanah, 2022) ditemukan

bahwa metode pembelajaran konvensional yang dilakukan pada mata pelajaran IPA di SDN Cihideung Ilir 01 kurang maksimal, guru sebaiknya bisa mencoba metode pembelajaran lainnya, dan juga memanfaatkan media pembelajaran dengan sarana dan prasarana yang ada. Sehingga peserta didik dapat aktif mengikuti pembelajaran, tidak cepat jenuh, dan dapat merespons guru dengan baik selama kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan maksimal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Mengingat urgensi pengadaan media pembelajaran IPA, guru dituntut harus lebih kreatif dan berinovasi dengan kolaborasi teknologi. Pengadaan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan di era teknologi ini penting dilakukan agar siswa selama mengikuti pembelajaran sains tidak monoton hanya melihat dari buku, mendengarkan ceramah dari guru, atau hanya sekedar menghafal materi. Kenyataan seperti

ini, memang menjadi salah satu permasalahan umum yang dirasakan oleh siswa.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI di SDIT Jami'atul Muslimin Dumai. Observasi ini dilakukan di ruang kelas VI. Observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran di kelas serta interaksi antara guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Sebelumnya guru tersebut masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa terasa jenuh dan bosan, karena guru menggunakan media belajar lama, seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga siswa sulit untuk mengembangkan keterampilan. Namun, seiring perkembangan zaman maka sudah ada guru yang mampu menggunakan media digital. Dari hasil pengamatan awal, guru terlihat sangat komunikatif dalam menggunakan pendekatan yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media digital ajar pada pembelajaran IPA di kelas VI. Pembelajaran edukatif yang digunakan yaitu video animasi dan kuis interaktif (quizziz). Penerapan penggunaan media pembelajaran

berbasis digital diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan lebih mudah dipahami bagi siswa.

Dari hasil wawancara bersama guru, penulis menemukan fenomena bahwa penggunaan media digital terhadap pembelajaran IPA dapat merangsang rasa ingin tahu yang tinggi. Pemanfaatan dan inovasi media pembelajaran di sekolah belum optimal sehingga siswa sering kali kurang cermat dalam mengerjakan soal-soal ilmiah dan kurang memahami konsep secara mendalam. Guru perlu bertindak adaptif dan terus meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan media digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Menurut (Mustika et al., 2024, implementasi program Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran lebih bermakna dan sesuai kebutuhan siswa.

Meskipun secara umum, persepsi siswa terhadap media digital dalam pembelajaran IPA sangat positif, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi guru dan dukungan

dari pemangku kepentingan untuk mengoptimalkan penggunaan media digital.

Sejalan dengan permasalahan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hasanah, 2022) metode pembelajaran konvensional menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif selama pembelajaran IPA, serta guru jarang menggunakan media pembelajaran. Penelitian oleh (Rahmadani & Mustika, 2025) menemukan bahwa guru SD masih menghadapi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran IPA, terutama keterbatasan perangkat dan kurangnya pelatihan, sehingga integrasi teknologi digital belum optimal di kelas. Sejalan dengan penelitian oleh (Sunarya, 2024) kurangnya pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, serta pentingnya pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran. Sejalan pula dengan penelitian (Widayanti, 2021) penggunaan media digital seperti Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD dalam IPA.

Penelitian ini penting dilakukan karena diperlukan pemahaman yang jelas mengenai persepsi siswa

terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Identifikasi persepsi tersebut membantu menggambarkan kelebihan serta kendala yang dialami siswa ketika menggunakan media digital. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan media pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sekaligus memberikan rekomendasi bagi guru dan sekolah dalam memilih serta memanfaatkan media digital secara tepat. Upaya ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPA sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan berdampak pada peningkatan pemahaman serta hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sebagaimana pendapat (Sugiyono, 2022) pendekatan kualitatif ialah metode penelitian yang berfokus pada deskripsi dan pemahaman mendalam. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI Ibnu Qoyyim SDIT Jami'atul Muslimin Dumai pada bulan Oktober 2025.

Prosedur penelitian ini dimulai dari observasi awal dengan menemukan masalah, penentuan judul, fokus penelitian, mengumpulkan data, dan menganalisis data. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran berbasis media digital dan guru mata pelajaran IPA. Kemudian informannya adalah kepala sekolah, guru mata pelajaran lain, dan sebagian siswa kelas VI di SDIT Jami'atul Muslimin Dumai. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa, guru kelas, dan kepala sekolah. Sumber data sekunder tambahan yang diperoleh melalui modul ajar, jurnal harian, buku, dan bahan relevan lainnya.

Instrument penelitian berupa angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Uji validitas yang dilakukan terdiri dari 2 jenis, yakni validitas konstruk dan validitas empiris. Selanjutnya, peneliti juga melakukan uji realibilitas instrument. Uji realibilitas instrumen yang digunakan peneliti adalah metode Cronbach's Alpha dengan SPSS. Instrumen dikatakan reliabel jika Cronbach's Alpha lebih besar dari rtabel dengan taraf signifikansi 5%, dengan nilai reliabilitas alphanya (α) $>0,60$.

Teknik keabsahan data penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber. Teknik analisis data untuk menghitung jawaban persentase data jawaban responden, dilakukan dengan menggunakan rumus persentase (Purwanto, 2020) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Dalam menentukan kriteria skor angket persepsi siswa terhadap media digital pada pembelajaran IPA setiap variabel, peneliti mengadopsi dari (Purwanto, 2020) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Persepsi terhadap Responden

Skor yang diperoleh	Kategori
86 % - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

Sumber: Purwanto (2020)

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kategori
0%-20%	Sangat kurang baik
21%-40%	Kurang baik
41%-60%	Cukup baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2015)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VI Ibnu Qoyyim SDIT

Jamiatul Muslimin Dumai. Berikut disajikan hasil penelitian ini:

1. Kemudahan Penggunaan

Hasil analisis untuk indikator kemudahan penggunaan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Olah Data Indikator Kemudahan Penggunaan pada Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Siswa mudah mengakses aplikasi Quizizz dan video animasi	85,21%	Baik
2	Siswa dapat menggunakan media digital tanpa bantuan guru	84,34%	Baik
3	Media digital mudah dipahami cara penggunaannya	86,74%	Baik
Rata-rata		85,43%	Baik

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 3, media digital dalam pembelajaran IPA dinilai mudah digunakan dengan skor 85,43% kategori “Baik”. Siswa dapat mengakses video animasi dan Quizizz, memahami fitur dasar, serta belajar mandiri. Mereka juga saling membantu saat mengalami kendala teknis.

Wawancara guru menunjukkan bahwa guru dan siswa mudah menerapkan media digital. Guru dapat

menyiapkan materi dan kuis dengan cepat, sementara siswa mengaksesnya melalui perangkat pribadi. Wawancara siswa menegaskan bahwa Quizizz dan video animasi mudah digunakan, mulai dari login hingga menjawab soal dan menonton video yang membantu pemahaman materi. Hasil observasi pada memperlihatkan bahwa siswa dapat menggunakan media digital tanpa bantuan guru dan lancar menavigasi fitur.

Secara keseluruhan, angket, wawancara, dan observasi menunjukkan bahwa media digital seperti Quizizz dan video animasi mudah diterapkan, meningkatkan kemandirian serta keaktifan siswa, dan menciptakan pembelajaran IPA yang lebih interaktif dan efisien. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kemudahan penggunaan teknologi berperan besar dalam membentuk penerimaan positif terhadap media pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, (Momani et al., 2023) menjelaskan bahwa keberhasilan integrasi media digital ditentukan oleh akses perangkat, stabilitas koneksi internet, dan kompetensi pengguna dalam mengoperasikannya. Dengan demikian, meskipun media digital

mudah digunakan, ketersediaan perangkat dan jaringan tetap menjadi faktor penting agar pembelajaran berlangsung optimal.

2. Penguasaan Materi

Hasil analisis pada indikator penguasaan materi ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Olah Data Indikator Penguasaan Materi pada Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Media digital membantu mengingat kembali materi IPA	85.65%	Baik
2	Video animasi membantu memahami konsep IPA	84.78%	Baik
3	Quizizz membantu mengetahui sejauh mana penguasaan materi	83.91%	Baik
Rata-rata		84,78%	Baik

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 4, persepsi siswa terhadap media digital dalam membantu penguasaan materi berada pada kategori positif dengan skor 84,78% ("Baik"). Media digital dinilai memperjelas materi abstrak, meningkatkan pemahaman konsep, dan memudahkan siswa mengingat pelajaran. Siswa mampu menjawab soal, menjelaskan kembali materi, serta menghubungkan konsep IPA

dengan pembelajaran sebelumnya melalui visualisasi video dan interaktivitas Quizizz.

Wawancara guru menunjukkan bahwa Quizizz dan video animasi sangat membantu siswa memahami konsep abstrak seperti sistem organ, sistem saraf, dan perubahan wujud benda. Siswa dapat menjelaskan proses dengan bahasa mereka sendiri setelah menonton video. Quizizz juga membantu evaluasi karena menampilkan hasil dan penjelasan otomatis. Wawancara siswa menegaskan bahwa mereka lebih memahami materi karena dapat melihat proses secara jelas dan menerima umpan balik langsung dari Quizizz.

Hasil observasi memperlihatkan siswa dapat memahami materi melalui video dan latihan soal. Mereka menjawab pertanyaan dengan cepat, mengingat istilah penting, serta mengaitkan konsep video dengan materi sebelumnya. Dokumentasi menunjukkan penayangan materi melalui proyektor membuat siswa lebih fokus dan tertarik.

Secara keseluruhan, hasil angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi menunjukkan bahwa media digital seperti Quizizz dan video

animasi berdampak positif signifikan dalam meningkatkan penguasaan materi IPA dengan membuat konsep abstrak lebih konkret, memperkuat daya ingat, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pakudu, 2024) yang menunjukkan bahwa kuis interaktif berbasis teknologi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

3. Kepuasan Belajar

Hasil analisis dari indikator kepuasan belajar disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Olah Data Indikator Kepuasan Belajar pada Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Siswa senang mengikuti pembelajaran IPA dengan media digital	86.52%	Baik
2.	Media digital membuat siswa tidak mudah bosan belajar IPA	85.21%	Baik
3.	Siswa merasa puas terhadap cara guru menggunakan media digital	85.21%	Baik
Rata-rata		86,12%	Baik

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 5, kepuasan belajar siswa berada pada kategori baik dengan skor 86,12%. Siswa lebih antusias, tidak cepat bosan, dan menikmati pembelajaran menggunakan media digital yang membuat suasana kelas lebih hidup dan bermakna. Guru juga melihat peningkatan fokus dan antusiasme siswa, sementara observasi menunjukkan siswa aktif, bersemangat, dan menikmati kuis sebagai bentuk kepuasan positif.

Wawancara guru menunjukkan siswa sangat puas belajar dengan video animasi dan Quizizz. Suasana kelas lebih hidup, siswa senang, tertawa, dan bersemangat, serta menunjukkan rasa ingin tahu tinggi. Siswa pasif pun mulai terlibat. Wawancara siswa menguatkan bahwa mereka lebih senang belajar dengan media digital karena terasa seperti bermain atau menonton, membuat pembelajaran tidak membosankan dan lebih menyenangkan.

Observasi pada indikator ini memperlihatkan siswa sangat antusias, menikmati kuis, dan fokus pada video animasi. Media digital juga mengurangi kebosanan dan

menumbuhkan sikap positif terhadap IPA.

Berdasarkan angket, wawancara, dan observasi, media digital seperti Quizizz dan video animasi terbukti meningkatkan kepuasan, antusiasme, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Lubis (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital mampu meningkatkan motivasi dan kepuasan belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa.

4. Keaktifan Belajar

Hasil analisis dari indikator keaktifan belajar dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Olah Data Indikator Keaktifan Belajar pada Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

No	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Siswa aktif menjawab pertanyaan saat menggunakan Quizizz	85.21%	Baik
2.	Siswa berani menyampaikan pendapat setelah menonton video animasi	84.78%	Baik
3.	Siswa berpartisipasi	85.65%	Baik

No	Indikator	Persentase	Kategori
	dalam diskusi dengan semangat		
	Rata-rata	85,21%	Baik

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 6, media digital meningkatkan keaktifan siswa, terlihat dari skor 85,21% (kategori “Baik”). Siswa lebih sering menjawab, berdiskusi, dan mengikuti aktivitas digital, dengan interaksi yang semakin berkualitas.

Wawancara guru menunjukkan bahwa Quizizz dan video animasi membuat siswa lebih bersemangat bertanya, berdiskusi, dan menjawab. Sesi Quizizz mendorong kompetisi, sementara video memicu diskusi spontan. Wawancara siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi mengejar skor serta memahami materi melalui video.

Observasi di kelas VI Ibnu Qoyyim memperlihatkan siswa aktif bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan kuis, bahkan belajar mandiri melalui video dan latihan kuis di rumah. Dokumentasi mendukung temuan ini.

Secara keseluruhan, media digital terbukti meningkatkan keaktifan, motivasi, keberanian, dan kemandirian siswa, sehingga

pembelajaran IPA menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sebagaimana dijelaskan oleh (Salam 2024), media interaktif mampu menumbuhkan tiga dimensi keterlibatan, yaitu emosional, kognitif, dan perilaku. Artinya, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dan partisipasi langsung dalam kegiatan belajar. Penelitian oleh (Rahma & Mustika, 2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa dapat membentuk perilaku positif dan meningkatkan keterlibatan siswa secara konsisten.

5. Motivasi Belajar

Hasil analisis dari indikator ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Olah Data Indikator Motivasi Belajar pada Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

No	Sub indikator	Persentase	Kategori
1	Media digital membuat siswa lebih semangat belajar IPA	85.87%	Baik
2	Siswa termotivasi memperoleh skor tinggi di Quizizz	86.30%	Baik
3	Siswa ingin mengulang kembali pembelajara	85.95%	Baik

No	Sub indikator	Persentase	Kategori
	n digital di rumah		
	Rata-rata	86,04%	Baik

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 7, media digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dengan skor rata-rata 86,04% kategori "Baik". Siswa merasa lebih semangat, tertarik mengikuti pelajaran, dan terdorong belajar kembali di rumah setelah menggunakan video animasi dan kuis interaktif. Banyak yang menonton ulang video atau berlatih Quizizz secara mandiri sebagai bentuk motivasi intrinsik.

Wawancara guru menunjukkan Quizizz dan video animasi secara signifikan meningkatkan motivasi. Sebelum penggunaan media digital, siswa cenderung pasif, namun setelah diterapkan mereka lebih bersemangat, menunggu giliran bermain, dan fokus memahami materi. Wawancara siswa menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Mereka belajar terlebih dahulu di rumah untuk mempersiapkan diri mengikuti Quizizz dan menonton ulang video jika belum paham. Hasil observasi memperlihatkan antusiasme siswa saat menggunakan media digital.

Mereka bersemangat mengikuti kegiatan dan berlomba meraih nilai tinggi sebagai tanda motivasi intrinsik.

Secara keseluruhan, angket, wawancara, dan observasi menunjukkan bahwa media digital seperti Quizizz dan video animasi secara konsisten meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Prahani, 2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang menarik dan relevan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Dalam perspektif teori Self-Determination, pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberi rasa kompeten membantu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, sehingga mendorong motivasi internal. Saat siswa merasa mampu dan dihargai, dorongan untuk terus belajar muncul dengan sendirinya.

6. Persepsi terhadap Media Digital (Quiziz dan Video Animasi)

Hasil analisis dari indikator ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Olah Data Indikator Persepsi terhadap Quizizz dan Video Animasi pada Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital

No	Sub indikator	Persentase	Kategori
1.	Media digital membuat	85.87%	Baik

No	Sub indikator	Persentase	Kategori
	siswa lebih semangat belajar IPA		
2.	Siswa termotivasi memperoleh skor tinggi di Quizizz	86.30%	Baik
3.	Siswa ingin mengulang kembali pembelajaran digital di rumah	85.95%	Baik
Rata-rata		86,04%	Baik

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan Tabel 8, siswa memiliki persepsi sangat baik terhadap penggunaan Quizizz dan video animasi dalam pembelajaran IPA. Media ini dinilai menarik, jelas secara visual dan audio, serta mempercepat pemahaman materi. Rata-rata skor persepsi mencapai 86,52% (kategori “Baik”), yang menunjukkan bahwa media digital membuat pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Wawancara dan observasi juga memperlihatkan antusiasme serta partisipasi aktif siswa.

Wawancara guru menunjukkan dukungan penuh terhadap penggunaan media digital karena dinilai sesuai perkembangan teknologi, membantu menjelaskan konsep sulit, dan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa.

Video memberi gambaran visual, sementara Quizizz memudahkan penilaian cepat. Wawancara siswa juga memperlihatkan persepsi sangat positif. Mereka menilai pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan sesuai dengan dunia digital yang mereka kenal.

Observasi yang dilakukan menunjukkan siswa fokus, aktif, dan menilai media digital mudah digunakan serta membantu memahami materi. Guru juga lebih mudah mengelola kelas.

Secara keseluruhan, hasil angket, wawancara, dan observasi menegaskan bahwa penggunaan Quizizz dan video animasi mendapat persepsi sangat positif dari guru dan siswa serta berkontribusi pada peningkatan efektivitas, keterlibatan, dan hasil belajar IPA di kelas VI. Pandangan ini sejalan dengan model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh (Fajri, 2024) bahwa dua faktor utama yang memengaruhi penerimaan teknologi adalah persepsi terhadap kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Dengan demikian, persepsi positif dari guru dan siswa menjadi modal utama bagi

keberlanjutan penggunaan media digital di sekolah.

Penggunaan Quizizz dan video animasi dalam pembelajaran IPA kelas VI Ibnu Qoyyim terbukti meningkatkan kualitas proses belajar. Media digital membantu menjelaskan materi abstrak melalui visualisasi konkret, sementara video animasi memudahkan pemahaman proses ilmiah. Quizizz juga membuat evaluasi lebih menarik karena disajikan sebagai permainan yang menantang dan menyenangkan.

E. Kesimpulan

Penggunaan Quizizz dan video animasi dalam pembelajaran IPA kelas VI Ibnu Qoyyim terbukti memudahkan guru dan siswa. Guru lebih cepat menyiapkan materi, dan siswa dapat mengakses media secara mandiri meski ada kendala teknis. Kemudahan ini mempercepat adaptasi dan meningkatkan partisipasi.

Media digital juga meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan motivasi. Video animasi membantu menjelaskan konsep abstrak, sedangkan Quizizz memberikan evaluasi interaktif dengan umpan balik

cepat. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi.

Secara keseluruhan, Quizizz dan video animasi efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPA melalui kemudahan penggunaan, peningkatan pemahaman, dan persepsi positif guru serta siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Momani, M M, K B Bataineh, and H Al-Momani. 2023. "Determinants of Technology Acceptance in Education during Digital Transformation." *Education and Information Technologies* 28: 3340–60. doi:10.1007/s10639-022-11248-6.
- Anggraini, S., Amalia, E. N., Eka S., R., Afifa, R., Natasya, L., & Kuntarto, E. (2024). Persepsi guru dan siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 4(6), 982–992. https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/202?utm_source=chatgpt.com
- Fajri, R M. 2024. "Analysis of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use toward the Acceptance of Digital Learning Platforms." *Journal of Educational Management & Technology* 6(4): 780–88. doi:10.24036/jemt.v6i4.4921.
- Hasanah, R M, D Supriadi, and ... 2022. "Penggunaan Metode Pembelajaran Konvensional Pada

- Mata Pelajaran Ipa Siswa Sekolah Dasar.” *Prosiding Teknologi: 72–75*.
https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/PTP/article/download/1305/966?utm_source=chatgpt.com
- Hasanah, Uswatun, Lili Marliyah, and Marhaeni Dwi Satyarini. 2023. “Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran PKDK Di SMK Palapa Semarang.” *Journal of Economic Education and Entrepreneurship* 4(2): 23–30. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/jeee/article/view/3027>
- Lubis, M R H. 2023. “Technology Acceptance Model Approach in Measuring User Behavior of Online Food Delivery Applications in Banyumas District.” *Stability Journal* 6(1): 1–10.
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/stability/article/view/12051>.
- Lubis, Ramadhan, Aulia Rahmadani, Amelia Rika Fadillah, and Fadillah Fadillah. 2025. “Implikasi Perkembangan Kognitif Afektif Psikomotorik Moral Dan Spiritual Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Kelas 6.” 3. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v3i1.1187>
- Mustika, D., Fitriyeni, Sukrisno, Syahriadi, & Nurhikmah, H. (2024). Efektivitas LKPD Digital Berbasis Etnosains Melayu Riau pada Muatan IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1235–1241.
- Nengsih, Sri, and Yuyun Dwi Haryanti. 2024. “Systematic Literature Review: Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan dan Keguruan* 5(2): 58–67.
doi:10.31949/madinasika.v5i2.7811.
- Oktaviani, Yessi, Herman Lusa, and Feri Noperman. 2020. “Pengaruh Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu.” *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2(3): 202–8.
doi:10.33369/juridikdas.2.3.202-208
- Pakudu, A L. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik.” *JEaC: Journal of Education and Creativity* 3(1): 55–63.
<https://journal.undikma.ac.id/index.php/jeac/article/view/8734>.
- Prahani, B K. 2025. “Peran Media Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa Di Era Pembelajaran 5.0.” *Journal of Digital Learning Innovation* 4(1): 15–28. <https://journal-dli.org/index.php/dli/article/view/2025>.
- Purwanto, E. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif (Cet. 2)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. ISBN 978-602-229-670-6.
https://lib.atim.ac.id/opac/detail-opac?id=8212&utm_source=chatgpt.com

- Puspa Mentari, Agustina, Kartika Chrysti Suryandari, Sri Kamiyati, and Mega Meilina Priyanti. Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series 7 (3) (2024) 75-81 Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Rahma, N., & Mustika, D. (2024). Implementation of the Project to Strengthen the Profile of Pancasila Students in primary schools. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 586–597
- Rahmadani, R., & Mustika, D. (2025). Analisis Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1783–1791. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.647>
- Riduwan, M. B. A. (–). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian (ed. ke-10)*. Bandung: Alfabeta. ISBN 979-8433-72-8. https://elibrary.nusamandiri.ac.id/readbook/220317/skala-pengukuran-variabel-variabel-penelitian.html?utm_source=chatgpt.com
- Salam, M. 2024. “Student Engagement Dalam Pembelajaran Digital.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 5(2): 120–30. <https://ejournal-jpt.ac.id/index.php/jpt/article/view/552>.
- Sugiyono, D. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (cetakan ulang)*. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-322-6. https://books.google.com/books/about/Metode_Penelitian_Bisnis_Pendekatan_Kuan.html?id=aFHZzwEACAAJ&utm_source=chatgpt.com
- Sunarya, U. (2024). Kendala penggunaan teknologi informasi dalam proses pengembangan materi pembelajaran PAI di Madrasah Tsanawiyah. Epistemic: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 149–165. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i1.217>
- Widayanti, Syae Purrohman, Purnama. 2021. “Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V.” *Jurnal Educatio* Vol. 7(3): 810–17. doi:10.31949/educatio.v7i3.1253.