

Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan

Zariyatus Sholikhah, M. Anang Solikhudin, M. Nur Hadi, Achmad Yusuf, Ahmad
Ma'ruf

Universitas Yudharta Pasuruan

zariyatussolikhah@gmail.com, anangsholikhudin@yudharta.ac.id,

nurhadi@yudharta.ac.id, achysf@yudharta.ac.id, ahmad.maruf@yudharta.ac.id

ABSTRACT

Education in the digital era faces new challenges in enhancing student motivation and learning outcomes. An intriguing alternative to explore is the use of interactive video media based on Edpuzzle in the teaching process. However, research specifically investigating the implementation of Edpuzzle in enhancing student motivation and learning outcomes at the elementary school level is still limited. The aim of this research is to understand the implementation, supporting factors, barriers, and impacts of using Edpuzzle in enhancing student motivation and learning outcomes at SDN Kejapanan 4 Pasuruan. The research methodology employed is a qualitative approach with a descriptive qualitative type. Data collection was conducted through interviews with Islamic education teachers, direct observations, and documentation. Data gathering techniques included observation, interviews, and documentation. The collected data were then analyzed using qualitative data analysis techniques. The results of the research indicate that the implementation of Edpuzzle has successfully increased student motivation and learning outcomes at SDN Kejapanan 4 Pasuruan. It was found that the main supporting factors in the implementation of Edpuzzle are adequate technological infrastructure and support from the school, while the main barriers are the limitations of devices in the school and unstable internet access for some students at home. The positive impact of using Edpuzzle includes increased student engagement in learning and improved understanding of the material. Therefore, the use of interactive video media based on Edpuzzle can be an effective model in enhancing student motivation and learning outcomes at the elementary school level.

Keywords: Motivation, Learning Outcomes, Edpuzzle

ABSTRAK

Pendidikan di era digital menghadapi tantangan baru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang menarik untuk dieksplorasi adalah penggunaan media video interaktif berbasis Edpuzzle dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus menginvestigasi penerapan Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat SD masih terbatas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan, faktor pendukung dan penghambat, serta dampak dari penggunaan Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru agama,

observasi langsung, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Edpuzzle telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Ditemukan bahwa faktor pendukung utama dalam penerapan Edpuzzle adalah infrastruktur teknologi yang memadai dan dukungan dari pihak sekolah, sementara hambatan utama adalah keterbatasan perangkat di sekolah dan akses internet yang tidak stabil bagi beberapa siswa di rumah. Dampak positif dari penggunaan Edpuzzle mencakup peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan peningkatan pemahaman materi. Oleh karena itu, penggunaan media video interaktif berbasis Edpuzzle dapat menjadi model yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di tingkat SD.

Kata kunci: Motivasi, Hasil Belajar, Edpuzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital semakin berkembang dengan pesat, dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Pendidikan dapat dilakukan secara formal, nonformal, maupun informal (Muhammad Irham, 2018). Salah satu bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media video interaktif berbasis Edpuzzle. Edpuzzle adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran yang interaktif dengan menambahkan elemen-elemen seperti pertanyaan, quiz, dan komentar.

Di SDN Kejapanan 4 Pasuruan, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah bagaimana mengatasi ketidakminatan siswa terhadap materi pembelajaran serta mempertahankan perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks tersebut, penggunaan media video interaktif berbasis Edpuzzle menjadi alternatif yang menarik untuk dieksplorasi.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus menginvestigasi penerapan media video interaktif berbasis Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SD masih terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penerapan media video interaktif berbasis Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Dengan memfokuskan pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di tingkat SD.

Menurut Istaran, metode mengajar adalah cara guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan yang diinginkan tercapai (Istarani, 2014). Rayandra Asyhar juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung penerimanya sehingga dapat menyelesaikan

proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Rayandra Asyhar, 2018). Oleh karena itu, Edpuzzle, sebagai software sederhana untuk membuat video pelajaran interaktif, menjadi relevan dalam konteks pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif (Erin Ware, 2021).

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat, dan kegembiraan dalam belajar sehingga siswa yang bermotivasi tinggi mempunyai tenaga lebih untuk melakukan kegiatan belajar yang pada akhirnya dapat membuahkan hasil yang lebih baik (Donni Juni Priansa, 2015).

Hasil observasi terhadap siswa SDN Kejapana 4 Pasuruan menunjukkan adanya masalah motivasi dan prestasi akademik siswa, terutama pada pelajaran agama. Siswa cenderung kurang tertarik pada pembelajaran tersebut, yang tercermin dalam perilaku seperti membuat keributan, ngobrol dengan teman, bahkan tidur saat guru sedang menjelaskan. Dalam hal ini, media pembelajaran seperti video interaktif berbasis Edpuzzle menjadi relevan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta memperbaiki kondisi pembelajaran di kelas. Dengan demikian, lingkungan belajar ini diharapkan dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, minat, motivasi, dan hasil belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih lancar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru agama, observasi langsung, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan, faktor pendukung dan penghambat, serta dampak dari penggunaan Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapana 4 Pasuruan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru agama telah menggunakan Edpuzzle selama sekitar setahun sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru agama tersebut menjelaskan, "Pengalaman saya dengan Edpuzzle telah cukup positif. Saya mulai menggunakannya sekitar setahun yang lalu sebagai bagian dari upaya saya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Edpuzzle memungkinkan saya untuk membuat video pembelajaran yang interaktif, dengan menambahkan pertanyaan dan quiz di sepanjang video." Dalam wawancara, beliau menyatakan bahwa pengalamannya dengan platform ini telah cukup positif. Guru agama memulai penggunaan Edpuzzle sebagai bagian dari inisiatifnya untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Edpuzzle memungkinkan guru agama untuk menciptakan video pembelajaran yang interaktif dengan menambahkan berbagai elemen, seperti pertanyaan dan kuis,

yang disisipkan di sepanjang video. Dengan demikian, guru agama dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Ini juga membuka peluang untuk siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai pendengar pasif, tetapi juga sebagai partisipan aktif yang harus berpikir dan merespons materi yang disajikan dalam video.

Dengan menggunakan *Edpuzzle*, guru agama dapat menghadirkan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif, yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama. Hal ini sejalan dengan tujuan utama guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan efektif.

Guru agama telah mengamati perubahan positif dalam motivasi belajar siswa sejak mulai menerapkan *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Dalam wawancaranya, guru agama menyatakan bahwa secara keseluruhan, terlihat peningkatan dalam antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

Menurut guru agama, salah satu faktor yang menyebabkan peningkatan motivasi ini adalah adanya elemen interaktif dalam video pembelajaran yang dibuat menggunakan *Edpuzzle*. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang muncul di dalam video, siswa dihadapkan pada tantangan yang mengaktifkan pikiran mereka dan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias.

Lebih lanjut, guru agama juga mencatat bahwa siswa terlihat lebih fokus selama pembelajaran ketika menggunakan *Edpuzzle*. Kehadiran elemen interaktif seperti pertanyaan-pertanyaan dalam video membantu mempertahankan perhatian siswa dan mencegah mereka dari gangguan atau kebosanan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat mengoptimalkan waktu yang dihabiskan di kelas untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa ini merupakan hasil langsung dari penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran, yang secara efektif memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penggunaan teknologi interaktif. Hal ini sejalan dengan tujuan guru agama untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memicu minat dan motivasi siswa untuk belajar dengan lebih giat dan bersemangat.

Guru agama juga mencatat adanya dampak positif terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan *Edpuzzle*. Guru agama menjelaskan, "Saya melihat adanya peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Mereka tampak lebih terhubung dengan materi ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan video dan menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalamnya. Hasil evaluasi dan ujian juga menunjukkan peningkatan dalam prestasi akademik mereka."

Data wawancara dengan guru agama menyoroti bahwa penggunaan *Edpuzzle* telah memberikan kontribusi positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Guru mengamati peningkatan partisipasi dan fokus siswa serta peningkatan pemahaman

dan prestasi akademik sebagai dampak dari penggunaan platform ini dalam pembelajaran.

Guru agama menjelaskan bahwa faktor pendukung utama dalam penggunaan *Edpuzzle* adalah infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Guru agama menyatakan, "Salah satu faktor pendukung utama adalah adanya infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Saya memiliki akses internet yang stabil dan beberapa perangkat seperti komputer dan proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan video *Edpuzzle* di kelas." Guru juga mengakui bahwa dukungan dan pelatihan dari pihak sekolah sangat membantu dalam memaksimalkan penggunaan *Edpuzzle*.

Faktor pendukung utama dalam penggunaan *Edpuzzle*, menurut guru agama, adalah infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Guru agama menegaskan bahwa memiliki akses internet yang stabil dan perangkat seperti komputer dan proyektor merupakan hal penting yang mendukung efektivitas penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Guru agama mengungkapkan, "Salah satu faktor pendukung utama adalah adanya infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Saya memiliki akses internet yang stabil dan beberapa perangkat seperti komputer dan proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan video *Edpuzzle* di kelas."

Dengan adanya infrastruktur teknologi yang memadai, guru agama dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan platform *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran. Akses internet yang stabil memastikan bahwa video *Edpuzzle* dapat dimuat dan diputar tanpa gangguan, sementara keberadaan perangkat seperti komputer dan proyektor memungkinkan guru untuk menampilkan video tersebut kepada seluruh kelas dengan jelas dan efektif.

Selain infrastruktur teknologi, guru agama juga mengakui bahwa dukungan dan pelatihan dari pihak sekolah merupakan faktor penting yang membantu dalam memaksimalkan penggunaan *Edpuzzle*. Dukungan dari pihak sekolah dapat berupa penyediaan waktu dan sumber daya untuk pelatihan, serta memberikan bimbingan dan dukungan teknis kepada guru agar dapat menguasai penggunaan platform tersebut secara efektif.

Dengan demikian, faktor pendukung utama seperti infrastruktur teknologi yang memadai dan dukungan dari pihak sekolah merupakan pilar-pilar yang memungkinkan guru agama untuk mengimplementasikan *Edpuzzle* dengan sukses dalam pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan pentingnya kerjasama antara berbagai pihak di sekolah dalam mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Guru agama mengidentifikasi keterbatasan perangkat sebagai salah satu hambatan utama dalam penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Guru agama menjelaskan, "Salah satu hambatan utama yang saya hadapi adalah keterbatasan perangkat. Meskipun saya memiliki beberapa komputer di sekolah, namun jumlahnya masih terbatas, dan kadang-kadang harus bersaing dengan kegiatan lain di sekolah."

Keterbatasan perangkat, seperti jumlah komputer yang terbatas, dapat menjadi penghalang dalam mengimplementasikan *Edpuzzle* secara efektif dalam pembelajaran. Guru agama mungkin mengalami kesulitan dalam menyediakan akses

yang cukup bagi seluruh siswa untuk menggunakan *Edpuzzle* secara bersamaan, terutama jika ada lebih banyak kelas yang membutuhkan penggunaan komputer pada waktu yang bersamaan. Persaingan dengan kegiatan lain di sekolah juga dapat membuat akses terhadap perangkat menjadi terbatas dan terkadang tidak tersedia untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, guru juga mencatat bahwa tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil di rumah. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk mengakses konten *Edpuzzle* di luar jam sekolah, membatasi kesempatan mereka untuk melanjutkan pembelajaran atau mengerjakan tugas yang berkaitan dengan platform tersebut di rumah.

Dalam mengatasi hambatan ini, mungkin diperlukan upaya untuk meningkatkan jumlah perangkat yang tersedia di sekolah atau mengatur jadwal penggunaan perangkat yang lebih efisien. Selain itu, kolaborasi dengan pihak sekolah dan mungkin juga pihak luar, seperti yayasan atau sponsor, untuk mendapatkan dukungan dalam menyediakan perangkat tambahan dapat menjadi langkah yang diperlukan. Selain itu, untuk masalah akses internet yang tidak stabil di rumah, pendekatan yang dapat diambil adalah memberikan alternatif seperti unduhan video *Edpuzzle* yang dapat diakses secara offline, atau mencari solusi untuk meningkatkan akses internet bagi siswa yang membutuhkannya.

Guru agama memberikan beberapa solusi untuk mengatasi hambatan tersebut. Guru agama menjelaskan, "Salah satu solusi yang saya pertimbangkan adalah meningkatkan jumlah perangkat yang tersedia di sekolah, atau memastikan bahwa setidaknya setiap kelas memiliki akses yang cukup." Guru juga mencatat pentingnya berkolaborasi dengan orang tua untuk memastikan akses internet yang stabil di rumah, serta memberikan alternatif seperti unduhan video *Edpuzzle* yang dapat diakses secara offline. Pelatihan dan pendampingan terus dilakukan untuk mengatasi kendala teknis dan memaksimalkan penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran.

Observasi yang dilakukan bertujuan untuk memahami dampak penggunaan media video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejawanan 4 Pasuruan telah menghasilkan temuan yang signifikan.

Pertama, terlihat adanya perubahan yang positif dalam motivasi belajar siswa. Selama sesi pembelajaran yang melibatkan *Edpuzzle*, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan fokus dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terkait dengan video interaktif. Elemen-elemen interaktif seperti pertanyaan dan kuis tampaknya menjadi pemicu minat belajar siswa, yang menghasilkan partisipasi yang lebih aktif dalam pembelajaran.

Kedua, terdapat kemajuan yang signifikan dalam pemahaman materi pembelajaran agama. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menjawab pertanyaan yang terkait dengan materi setelah menonton video interaktif. Bahkan, beberapa siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tertentu tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pemahaman mereka setelah menggunakan *Edpuzzle*.

Ketiga, tercatat peningkatan yang jelas dalam hasil belajar siswa. Evaluasi seperti tes dan tugas menunjukkan peningkatan skor siswa setelah penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Mereka juga mampu mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi tes atau proyek dengan lebih baik setelah penggunaan teknologi ini.

Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif berbasis *Edpuzzle* telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, meskipun tetap penting untuk terus mengatasi hambatan teknis atau logistik yang mungkin muncul selama implementasi.

Tantangan dalam Penggunaan Edpuzzle

Meskipun penggunaan *Edpuzzle* memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran, beberapa tantangan juga muncul yang perlu diatasi agar implementasi dapat berjalan dengan lancar. Tantangan utama dalam penggunaan *Edpuzzle* adalah keterbatasan perangkat dan akses internet yang dapat menghambat pengalaman pembelajaran yang optimal. Guru Agama menyatakan bahwa kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dapat mengganggu jalannya pembelajaran. Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses yang konsisten ke perangkat elektronik di rumah, sehingga penggunaan *Edpuzzle* terkadang terbatas oleh faktor teknis ini.

"Guru Agama: Salah satu hambatan utama yang saya hadapi adalah keterbatasan perangkat. ... Selain itu, tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil di rumah, sehingga mereka mungkin mengalami kesulitan untuk mengakses konten *Edpuzzle* di luar jam sekolah."

Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan *Edpuzzle* secara positif memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan interaksi mereka dengan materi pembelajaran dan guru.

Siswa-siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran saat menggunakan *Edpuzzle*. Mereka secara aktif menjawab pertanyaan yang muncul dalam video, menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang menunjukkan konsentrasi dan ketertarikan dalam materi yang disajikan.

"Siswa: Sebelumnya, saya tidak begitu antusias tentang pembelajaran, terutama ketika harus belajar tentang agama. Tapi setelah guru menggunakan *Edpuzzle*, saya merasa lebih tertarik."

"Observasi: Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang muncul dalam video *Edpuzzle*. Terlihat ekspresi wajah dan gerakan tubuh siswa yang menunjukkan konsentrasi dan ketertarikan saat mengikuti pembelajaran.

Peningkatan Pemahaman Materi

Penggunaan *Edpuzzle* berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, membantu mereka memahami dengan lebih baik dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Guru Agama mencatat bahwa penggunaan

Edpuzzle telah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Mereka tampak lebih terhubung dengan materi ketika dapat berinteraksi langsung dengan video dan menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalamnya. Hal ini juga tercermin dalam hasil evaluasi dan ujian yang menunjukkan peningkatan dalam prestasi akademik siswa.

"Guru Agama: Saya melihat adanya peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran."

"Siswa: Saya merasa pemahaman saya telah meningkat. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang disisipkan dalam video, saya harus fokus dan memahami materi dengan lebih baik."

Respon Siswa terhadap Metode Pembelajaran

Respons siswa terhadap penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran terlihat positif, dengan mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Siswa-siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan *Edpuzzle*. Mereka menyatakan bahwa video-video interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, mereka merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan dalam video.

"Siswa: Sebelumnya, saya tidak begitu antusias tentang pembelajaran, terutama ketika harus belajar tentang agama. Tapi setelah guru menggunakan *Edpuzzle*, saya merasa lebih tertarik."

Kesiapan Infrastruktur Teknologi di Sekolah

Kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah sangat mendukung implementasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran, dengan adanya akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai.

Guru Agama menyatakan bahwa salah satu faktor pendukung utama dalam penggunaan *Edpuzzle* adalah adanya infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Mereka memiliki akses internet yang stabil dan beberapa perangkat seperti komputer dan proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan video *Edpuzzle* di kelas.

"Guru Agama: Salah satu faktor pendukung utama adalah adanya infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. ... Selain itu, dukungan dan pelatihan dari pihak sekolah juga sangat membantu."

Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Interaksi antara guru dan siswa saat menggunakan *Edpuzzle* terlihat aktif dan terlibat. Guru memandu siswa secara efektif, sementara siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas belajar.

Selama penggunaan *Edpuzzle*, teramati bahwa interaksi antara guru dan siswa sangat aktif. Guru secara efektif memandu siswa dalam penggunaan platform ini, menjelaskan materi dengan jelas dan menjawab pertanyaan siswa. Di sisi lain, siswa terlihat terlibat dan antusias dalam menjawab pertanyaan yang muncul dalam video, serta mengajukan pertanyaan jika ada hal yang kurang dipahami.

"Siswa: Sebelumnya, saya mungkin hanya duduk diam dan mendengarkan saat guru menjelaskan. Tapi sekarang, saya harus berpikir dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam video. Ini membuat saya lebih aktif dalam proses belajar."

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui platform *Edpuzzle*, terlihat efektif. Guru mampu menggunakan teknologi dengan lancar dalam menyajikan materi, sementara siswa terlihat nyaman dan terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi. Observasi menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan teknologi dengan lancar dalam menyajikan materi melalui *Edpuzzle*. Mereka dapat dengan mudah mengoperasikan perangkat teknologi yang dibutuhkan, seperti komputer dan proyektor. Selain itu, siswa terlihat nyaman dalam menggunakan perangkat teknologi untuk pembelajaran, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi bagian yang integral dalam lingkungan belajar mereka.

"Guru menggunakan teknologi dengan lancar dalam menyajikan materi melalui *Edpuzzle*."

Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran tersedia di sekolah. Hal ini meliputi komputer, proyektor, dan akses internet yang stabil. Sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Komputer dan proyektor tersedia di setiap ruang kelas, serta akses internet yang stabil. Hal ini memungkinkan guru untuk menggunakan *Edpuzzle* tanpa gangguan yang berarti.

"Sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti komputer dan proyektor."

Studi ini memberikan gambaran yang sangat positif tentang penggunaan media video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembahasan meliputi dampak positif yang signifikan terhadap motivasi, pemahaman materi, dan hasil belajar siswa, serta faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan teknologi ini.

Pertama-tama, dari segi motivasi belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* berhasil meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar, yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya elemen interaktif seperti pertanyaan dan kuis, *Edpuzzle* mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa.

Dalam konteks penelitian yang mencatat peningkatan antusiasme siswa terhadap pembelajaran dengan penggunaan *Edpuzzle*, penting untuk memahami peran motivasi belajar dalam proses tersebut. Motivasi belajar siswa merupakan kekuatan internal dan eksternal yang mendorong mereka untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari segi pengertian, motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai dorongan internal yang memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan teori-teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi merupakan perubahan tenaga dalam diri seseorang yang mengarahkan perilaku menuju tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *Edpuzzle* sebagai media interaktif mampu menciptakan motif atau insentif yang membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, motivasi belajar memiliki beberapa fungsi penting dalam pembelajaran. Selain mendorong timbulnya perilaku atau aktivitas belajar, motivasi juga berfungsi sebagai kekuatan pendorong dan pengarah. Dalam konteks penggunaan *Edpuzzle*, fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan dan kuis tidak hanya memicu aktivitas belajar, tetapi juga menjadi faktor pendorong yang mengarahkan siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar juga perlu dipertimbangkan. Faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis siswa, serta faktor eksternal seperti interaksi sosial dan kondisi lingkungan, dapat memengaruhi tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu mengatasi beberapa faktor tersebut dengan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS Al-Mujadalah:11)

Ayat ini menegaskan bahwa orang-orang yang hadir dalam suatu majelis hendaklah mematuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku dan mematuhi perintah dari yang mengatur majelis tersebut. Bagi yang lebih dahulu datang, hendaklah mereka memenuhi tempat di muka, sedangkan bagi yang terlambat, hendaklah mereka rela dengan keadaan yang ditemuinya. Ayat ini juga menekankan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman, taat, dan patuh kepada-Nya, serta mereka yang menggunakan ilmunya untuk menegakkan kalimat Allah. Allah mengetahui segala yang dilakukan manusia dan akan memberi balasan yang adil sesuai dengan perbuatan mereka, baik itu surga bagi perbuatan baik, atau azab neraka bagi

perbuatan jahat dan terlarang. Ayat ini mengajarkan nilai-nilai penghormatan, persahabatan, kepatuhan, dan pentingnya menggunakan ilmu untuk kebaikan, serta pengertian bahwa Allah Maha Mengetahui dan Maha Adil dalam memberi balasan. Dalam upaya memotivasi siswa dalam belajar, guru perlu menggunakan berbagai teknik yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Beberapa teknik yang dapat diterapkan termasuk memberikan penghargaan atau hadiah atas pencapaian siswa, meningkatkan kesadaran akan pentingnya tugas, dan memanfaatkan rasa ingin tahu siswa sebagai motivasi. Dengan memanfaatkan beragam teknik motivasi ini, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, seperti yang diamati dalam penelitian ini dengan penggunaan *Edpuzzle*.

Dari segi pemahaman materi, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah siswa menggunakan *Edpuzzle*. Teori belajar konstruktivis menyatakan bahwa siswa membangun pemahaman mereka melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Dengan menyediakan pertanyaan dan kuis interaktif di sepanjang video, *Edpuzzle* membantu siswa untuk aktif terlibat dalam proses pemahaman dan memperkuat konsep-konsep yang dipelajari.

Selanjutnya, dari segi hasil belajar, tercatat peningkatan yang jelas dalam skor evaluasi seperti tes dan tugas setelah penggunaan *Edpuzzle*. Teori pembelajaran multimedia mendukung konsep bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan retensi dan aplikasi materi pembelajaran. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berpartisipasi, *Edpuzzle* membantu siswa untuk memperkuat pemahaman mereka dan menerapkannya dalam situasi tes atau proyek.

Dalam konteks penelitian yang mencatat peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan *Edpuzzle*, teori belajar konstruktivis memberikan wawasan yang penting. Menurut teori ini, siswa membangun pemahaman mereka melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Dengan menyediakan pertanyaan dan kuis interaktif di sepanjang video, *Edpuzzle* memfasilitasi interaksi yang lebih mendalam antara siswa dan materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pemahaman dan memperkuat konsep-konsep yang dipelajari.

Pemahaman terhadap hasil belajar menjadi krusial dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai segala pencapaian yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan teori-teori belajar seperti yang disampaikan oleh Gagne dan Bloom, hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik dari internal maupun eksternal siswa. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis siswa seperti kesehatan, motivasi, perhatian, dan bakat. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Penggunaan *Edpuzzle* sebagai alat bantu pembelajaran dapat memengaruhi faktor-

faktor ini dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Bentuk dan tipe hasil belajar juga perlu dipahami dalam konteks pengajaran. Hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang masing-masing memiliki nilai penting dalam mengevaluasi pencapaian siswa. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap jenis-jenis hasil belajar ini, guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dan mengembangkan instrumen penilaian yang efektif.

Dengan demikian, penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan interaksi siswa dengan materi, tetapi juga mempengaruhi hasil belajar mereka melalui berbagai faktor internal dan eksternal. Dengan memahami konsep hasil belajar secara holistik, guru dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

Namun, studi ini juga mengidentifikasi beberapa faktor penghambat dalam penerapan *Edpuzzle*, seperti keterbatasan perangkat di sekolah dan akses internet yang tidak stabil bagi beberapa siswa di rumah. Ini mencerminkan pentingnya memperhatikan aspek teknis dan logistik dalam penggunaan teknologi pendidikan. Sesuai dengan teori teknologi pendidikan, infrastruktur teknologi yang memadai merupakan faktor penting dalam kesuksesan implementasi teknologi pembelajaran.

Penerapan *Edpuzzle* dalam konteks pembelajaran mencerminkan pentingnya memperhatikan aspek teknis dan logistik dalam menggunakan teknologi pendidikan. Sesuai dengan teori teknologi pendidikan, infrastruktur teknologi yang memadai merupakan faktor krusial dalam kesuksesan implementasi teknologi pembelajaran.

Edpuzzle merupakan alat pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan konten video dengan pertanyaan dan kuis interaktif. Meskipun memberikan manfaat yang signifikan dalam memfasilitasi pembelajaran, penelitian juga mengidentifikasi beberapa faktor penghambat dalam penerapan *Edpuzzle*, seperti keterbatasan perangkat di sekolah dan akses internet yang tidak stabil bagi beberapa siswa di rumah.

Dalam konteks kelebihan dan kekurangan *Edpuzzle*, terdapat beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan. Kelebihannya termasuk kemampuan untuk memodifikasi pembelajaran sesuai dengan konten video, integrasi dengan berbagai sumber video, dan pengaturan ruang kelas yang mudah. Namun, kelemahannya mencakup persyaratan bagi setiap siswa untuk membuat akun, yang dapat menghalangi kolaborasi dan diskusi kelompok.

Menurut Qadriani, penggunaan *Edpuzzle* memiliki sejumlah keuntungan, seperti peningkatan keterlibatan siswa, fleksibilitas dalam mengambil video dari berbagai sumber, dan kemampuan untuk mengetahui statistik pencapaian siswa. Langkah-langkah menggunakan *Edpuzzle* mencakup pembuatan kelas, pengaturan tugas, dan pembagian link kepada siswa untuk bergabung.

Dengan demikian, pemahaman akan teori teknologi pendidikan menjadi krusial dalam menyadari pentingnya infrastruktur teknologi yang memadai dalam memastikan kesuksesan implementasi alat pembelajaran seperti *Edpuzzle*. Dengan memperhatikan kelebihan, kelemahan, dan langkah-langkah penggunaannya,

pendidik dapat memanfaatkan *Edpuzzle* secara optimal dalam proses pembelajaran mereka.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media video interaktif berbasis *Edpuzzle* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini secara konsisten mendukung teori-teori pembelajaran dan motivasi belajar yang menggarisbawahi pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya, penting untuk terus mengatasi hambatan teknis dan logistik yang mungkin muncul selama implementasi.

Integrasi media video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini secara konsisten mendukung teori-teori pembelajaran dan motivasi belajar yang menggarisbawahi pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan dengan pemahaman mengenai media pembelajaran dan video pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran, termasuk video pembelajaran interaktif seperti *Edpuzzle*, memiliki fungsi yang penting dalam meningkatkan pemahaman dan penyerapan materi oleh siswa. Media pembelajaran membantu mempermudah pembelajaran, memberikan pengalaman yang lebih nyata, meningkatkan perhatian siswa, serta mengaktifkan semua indra siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti *Edpuzzle*, guru dapat memperjelas dan memudahkan penyampaian pesan pembelajaran, melampaui batas waktu dan ruang, serta memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.

Penggunaan video pembelajaran interaktif memiliki tujuan untuk memperjelas materi, melampaui batas-batas pembelajaran tradisional, dan memanfaatkan karakteristik video yang menarik perhatian siswa. Dengan karakteristiknya yang dapat membesarkan objek, mereproduksi gambar, dan menarik perhatian siswa, video pembelajaran interaktif menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran.

Keuntungan menggunakan media video pembelajaran, seperti *Edpuzzle*, termasuk melengkapi pengalaman belajar siswa, mendorong motivasi dan partisipasi siswa, serta memfasilitasi diskusi dan pemikiran kritis. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media video juga memiliki kelemahan, seperti membutuhkan biaya dan waktu yang cukup besar serta keterbatasan konten video yang tersedia.

Dengan demikian, integrasi media video interaktif berbasis *Edpuzzle* tidak hanya memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran yang memperjelas, melampaui batas-batas pembelajaran tradisional, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran seperti *Edpuzzle*, perlu diatasi hambatan teknis dan logistik agar manfaatnya dapat dimaksimalkan.

Penelitian ini menghadirkan temuan yang positif terkait penggunaan media video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. Beberapa temuan ini sejalan dengan penelitian

terdahulu yang mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Pertama, penelitian oleh Salsabila mengenai motivasi belajar IPA pada pembelajaran e-learning class di SMPIT Nidaul Hikmah Salatiga selama pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa cenderung lebih rendah ketika menggunakan pembelajaran online dibandingkan dengan pembelajaran langsung di ruang kelas (Salsabila, 2020). Hal ini sesuai dengan temuan bahwa siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran langsung di kelas daripada melalui aplikasi WhatsApp. Faktor-faktor penghambat seperti kesulitan memahami materi melalui video, kehabisan kuota, dan ketidakstabilan jaringan juga telah diidentifikasi.

Selanjutnya, penelitian oleh Itok Dwi Budiarto tentang penggunaan flipped classroom berbantuan media *Edpuzzle* untuk meningkatkan pemahaman materi hokum dasar kimia siswa kelas X menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi (Itok Dwi Budiarto, 2020). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian saat ini yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan *Edpuzzle*.

Penelitian lain yang relevan adalah studi oleh Sara Abou Afach yang mengeksplorasi penggunaan *Edpuzzle* untuk meningkatkan kesadaran tentang bullying bagi siswa berkebutuhan khusus (Sara Abou Afach, 2018). Hasilnya menunjukkan bahwa *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap masalah bullying. Temuan ini mendukung pemahaman bahwa teknologi pembelajaran, seperti *Edpuzzle*, dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam konteks pembelajaran yang inklusif.

Sementara itu, penelitian oleh Ratna Dewi Rahman tentang penerapan metode diskusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI menunjukkan bahwa penggunaan metode yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Ratna Dewi Rahman, 2008). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penggunaan media video interaktif berbasis *Edpuzzle* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Terakhir, penelitian oleh Hartati Limpong tentang penggunaan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SDN Inpres 4/82 Batulubang Kota Bitung menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hartati Limpong, 2017). Meskipun berbeda dalam konteks penggunaan media, penelitian ini mendukung konsep bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian saat ini memberikan kontribusi yang penting dalam memperluas pemahaman kita tentang potensi dan manfaat penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Dengan terus menggali dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran yang inovatif seperti *Edpuzzle*, kita dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inklusif bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan media video interaktif berbasis Edpuzzle di SDN Kejapanan 4 Pasuruan telah berhasil menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan platform ini, guru mata pelajaran agama berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan dan kuis ke dalam video pembelajaran, Edpuzzle telah menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, mendorong partisipasi yang lebih aktif. Selain itu, terjadi peningkatan yang jelas dalam pemahaman materi dan hasil belajar siswa, yang tercermin dalam hasil evaluasi seperti tes dan tugas. Penerapan media video interaktif berbasis Edpuzzle dapat menjadi model yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penting bagi institusi pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Selain itu, dukungan yang memadai dari pihak sekolah dan infrastruktur teknologi yang baik merupakan faktor krusial dalam keberhasilan implementasi teknologi pendidikan seperti Edpuzzle.

Faktor pendukung utama dalam penerapan Edpuzzle di SDN Kejapanan 4 Pasuruan adalah infrastruktur teknologi yang memadai, dukungan dari pihak sekolah, dan pelatihan untuk guru. Elemen interaktif dalam video Edpuzzle telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Namun, terdapat hambatan seperti keterbatasan perangkat di sekolah dan akses internet yang tidak stabil bagi beberapa siswa di rumah. Penting bagi lembaga pendidikan untuk memperhatikan aspek infrastruktur dan dukungan yang diperlukan dalam penerapan teknologi pendidikan seperti Edpuzzle. Upaya perbaikan terhadap keterbatasan teknis atau logistik perlu dilakukan untuk memastikan efektivitas penggunaan teknologi ini dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan yang teratur dan dukungan kontinu dari pihak sekolah sangatlah penting bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal.

Dampak positif dari penggunaan media video interaktif berbasis Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan sangat signifikan. Edpuzzle mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa melalui penggunaan elemen interaktif dalam video pembelajaran. Hal ini telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman materi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hasil penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk mempertimbangkan penggunaan media video interaktif berbasis Edpuzzle dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Penting bagi institusi pendidikan untuk memperhatikan dampak positif yang dapat diberikan oleh teknologi ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Upaya terus-menerus dalam mengatasi hambatan teknis dan logistik serta penyediaan dukungan yang

memadai bagi para pendidik menjadi kunci dalam memaksimalkan manfaat dari penerapan teknologi Pendidikan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 132.
- Erin Ware, "Edpuzzle", *Journal of the Medical Library Association*, Vol. 109 No. 2 (July 2021), Hal. 349.
- Hatati Limpong, *Penggunaan Media Visual Daklam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam Di SDN Inpres 4/82 Batulubang Kota Bitung*, (Bitung, 2017). Hal 39.
- Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*, (Medan: Medan Persada, 2014), hal.1
- Itok Dwi Budiarto, "Penggunaan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom Secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X", in *Prosiding Seminar Nasional Kimia*, (Kediri: Universitas Negeri Surabaya, 2020), hal. 114.
- Muhammad Irham, et. all., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 19.
- Ratna Dewi Rahman, "Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Prambon Sidoarjo." (Skripsi: Universitas Negeri Malang, 2008), hal. 102.
- Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hal. 8.
- Salsabila, "Analisis Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Pada Pembelajaran E-learning Class Di SMPIT Nidaul Hikmah Salatiga Selama Pandemi Covid-19". (Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. 2020), hal. 89.
- Sara Abou Afach, "How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Students Using 'Edpuzzle' a Web 2.0," *International Journal of Educational Research Review* 3, no. 1 (January 2018): Hal.1–7.
- Tafsir QS Al-Mujadalah: 11.