

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *EDPUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Saparudin Saputra¹, Yenny Puspita², Erfan Ramadhani³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas PGRI Palembang

³Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : saparudin.saputra45@gmail.com, yennypuspita678@gmail.com,
erfankonselor@gmail.com.

ABSTRACT

The background of the research stems from the low student achievement caused by conventional teaching methods and the limited use of interactive learning media. This study aims to determine the effect of using Edpuzzle media on student learning outcomes in Indonesian language lessons for fifth-grade students at SD Negeri 68 Palembang. This research employed a quantitative approach using a One-Group Pretest-Posttest design. The sample consisted of 23 students from class V.C, selected through purposive sampling. Data were collected using multiple-choice tests administered before (pretest) and after (posttest) the use of Edpuzzle media. The results of the paired sample t-test analysis showed a significant difference between the students' pretest and posttest scores after learning with Edpuzzle. Therefore, the use of Edpuzzle media has been proven to positively affect student learning outcomes in Indonesian language subjects. This media is recommended as an effective alternative to enhance material comprehension and promote active student engagement in the learning process.

Keywords: *Edpuzzle Media, Elementary School, Indonesian Language, Interactive Learning, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 68 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah 23 siswa kelas V.C yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media *Edpuzzle*.

Hasil analisis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah pembelajaran dengan *Edpuzzle*. Dengan demikian, penggunaan media *Edpuzzle* terbukti berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Bahasa Indonesia, Hasil Belajar, Media Edpuzzle, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan bertujuan untuk membentuk individu agar menjadi pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Novita dan Sukenti, 2023). Pendidikan mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Citriadin, 2019). Dalam konteks nasional, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Oleh karena itu, proses pendidikan harus berjalan secara efektif, terstruktur, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum Merdeka hadir sebagai inovasi untuk mendorong peserta

didik agar berkembang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, minat, dan bakat masing-masing (Jannah dan Rasyid, 2023). Menurut (Madhakomala et al. 2022), dalam penerapannya, kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran sebagai inti dari proses pendidikan merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar (Jimmy et al. 2024). Guru berperan dalam merancang metode dan strategi agar proses pembelajaran berjalan efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Junaedi, 2019). Namun, kenyataannya hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar serta metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan kurang inovatif (Rahman, 2024).

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dituntut untuk menguasai keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus dilakukan secara menarik agar mampu meningkatkan kemampuan berbahasa dan membentuk karakter siswa (Krisna, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menjadikan siswa aktif, kreatif, dan termotivasi untuk belajar (Wiyono et al. 2023). Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, meningkatkan minat belajar, dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Yunita dan Supriatna, 2021).

Media yang interaktif juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan salah satunya yaitu edpuzzle (Yanto, 2019). Edpuzzle merupakan sebuah media yang biasa menyediakan berbagai macam video sebagai media pembelajaran peserta didik. Video-video tersebut berisikan materi pembelajaran yang biasa

diambil dari Youtube atau bahkan video pembelajaran yang di buat oleh guru untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Fauziah et al. 2024). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Edpuzzle mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia dan matematika (Gunawan et al. 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 68 Palembang, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang fokus dan tidak antusias. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang partisipasi aktif siswa. Salah satu alternatif yang potensial adalah pemanfaatan media Edpuzzle. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Indonesia."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre experimental design* dengan desain rancangan penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 68 Palembang. Data dikumpulkan melalui tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan SPSS yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pretest dilakukan untuk mendapatkan data awal tentang kemampuan siswa dalam memahami soal yang diberikan. Sedangkan *posttest* adalah data yang di peroleh dari hasil setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Edpuzzle*. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Hasil Nilai *Pretest*
dan *Posttest***

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	G.W	90	100
2	H	80	90
3	J	60	80
4	M.A	60	80
5	M. F	70	90
6	N.M	50	90
7	N	60	70
8	R	40	50
9	R.A	50	60
10	S.A	60	80
11	Z	70	80
12	B.A	60	100
13	M.I	70	70
14	S	90	100
15	M.T	50	60
16	M.A	70	90
17	D	50	80
18	S.Y	60	70

19	S.M	70	80
20	SU.M	60	70
21	Z.A	70	70
22	B.Z	80	90
23	S.A.G	50	80
Jumlah		1470	1830
Nilai Rata-Rata		64	80
Nilai Tertinggi		90	100
Nilai Terendah		40	50

(sumber: hasil penelitian, menggunakan SPSS versi 26)

Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* adalah 80, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Sedangkan pada *pretest*, nilai rata-ratanya 64, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 40. Data pretest dapat dilihat pada tabel 4.1, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah ditetapkan sebesar 70. Dari 23 peserta didik, 10 siswa (43%) mencapai KKM, sedangkan 13 siswa

(57%) belum mencapai KKM. Dengan nilai rata-rata 64, hasil *pretest* secara klasikal dinyatakan belum tuntas. Setelah pembelajaran menggunakan media *Edpuzzle*, hasil *posttest* menunjukkan 20 siswa (87%) mencapai KKM, dan 3 siswa (13%) belum mencapai KKM, dengan nilai rata-rata 80.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti mengenai “Pengaruh Penggunaan Media *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia” pada tahun ajaran 2024/2025. Perbandingan nilai distribusi *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Distribusi *Pretest* dan *Posttest*

Interval Skor	<i>Pretest</i> Frekuensi	Persentase	<i>Posttest</i> Frekuensi	Persentase
91 – 100	0	0%	3	13,0%
81 – 90	2	8,7%	5	21,7%
71 – 80	2	8,7%	7	30,4%
61 – 70	6	26,1%	5	21,7%
51 – 60	7	30,4%	2	8,7%
41 – 50	5	21,7%	1	4,3%
31 – 40	1	4,4%	0	0%
21 – 30	0	0%	0	0%
11 – 20	0	0%	0	0%

Jumlah	23	100%	23	100%
--------	----	------	----	------

(sumber: Hasil penelitian, SPSS versi 26)

Berdasarkan tabel perbandingan distribusi *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa setelah dilakukan uji *pretest*, yang mendapatkan nilai antara (91-100) tidak ada peserta didik (0%), yang mendapatkan antara (81–90) terdapat 2 peserta didik (8,7%), yang mendapat antara (71–80) terdapat 2 peserta didik (8,7%), yang mendapat antara (61–70) terdapat 6 peserta didik (26,1%), yang mendapat antara (51–60) terdapat 7 peserta didik (30,4%), yang mendapat antara (41–50) terdapat 5 peserta didik (21,7%), yang mendapat antara (31–40) terdapat 1 peserta didik (4,3%). Setelah melakukan pengujian *pretest* maka dilanjutkan pengujian *posttest* dan hasilnya terdapat 3 peserta didik (13,0%), 5 peserta didik (21,7%), 7 peserta didik (30,4%), 5 peserta didik (21,7%), 2 peserta didik (8,7%), 1 peserta didik (4,3%), dan tidak ada peserta didik (0%).

Uji Prasyarat

Sebelum menganalisis data dengan teknik regresi linier sederhana untuk melihat pengaruh antara

variabel bebas dan variabel terikat, terlebih dahulu dilakukan beberapa uji prasyarat analisis. Uji ini bertujuan untuk memastikan data yang digunakan memenuhi asumsi dasar regresi, sehingga hasil analisis menjadi valid dan dapat dipercaya. Uji prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah perbedaan antara nilai yang diamati dan nilai yang diperkirakan mengikuti pola distribusi normal.
2. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data memiliki variasi atau penyebaran yang sama.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengecek apakah data yang diperoleh mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Uji ini penting dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan analisis statistik, terutama untuk menentukan jenis uji hipotesis yang tepat digunakan. Data yang diuji adalah skor dari hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*), dengan adanya

perubahan tingkat kemampuan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26, dengan metode *Kolmogorov-smirnov* atau *Shapiro-Wilk* sesuai dengan jumlah sampel yang dimiliki. Hasil pengujian normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HasilPretest	,183	23	,044	,934	23	,132
HasilPosttest	,165	23	,104	,942	23	,194

a. Lilliefors Significance Correction
(sumber: SPSS versi 26)

Berdasarkan jumlah responden dalam penelitian ini yaitu kurang dari 50 orang, yaitu sebanyak 21 siswa maka uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk*, sesuai dengan ketentuan bahwa uji *Shapiro-Wilk* lebih tepat digunakan untuk sampel kecil ($n < 50$). Berdasarkan hasil uji normalitas dapat diperoleh untuk data uji *pretest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,132 dan untuk data uji *posttest* dengan nilai signifikansi 0,194, Karena nilai signifikansi dari data lebih besar dari 0,05, maka

hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Artinya, data tersebut berdistribusi normal. Oleh karena itu, data tersebut dapat dianalisis menggunakan uji parametrik seperti *Paired sampel t-test*.

Hasil Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan normal berdasarkan uji normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang seragam. Data disebut homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti variansnya seragam. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka varians dianggap tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,026	1	44	,872
	Based on Median	,000	1	44	1,000

	Based on Median and with adjusted df	,000	1	43,848	1,000
	Based on trimmed mean	,042	1	44	,838

(sumber: Peneliti, SPSS versi 26)

Berdasarkan hasil uji homogenitas "*Test of Homogeneity of Variances*" didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,872. Menurut aturan uji homogenitas, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka varians dianggap tidak homogen. Namun, karena nilai signifikansi pada data ini adalah 0,872 yang lebih besar dari 0,05, maka data dapat dikatakan homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tersebut, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis

Data yang diperoleh telah memenuhi syarat distribusi normal dan homogen. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji statistik *Paired Sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 26, untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* dari instrumen soal peserta

didik. Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Paired sample t-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Deviation	Standard Error	95% Confidence Interval of the Difference			Significance (2-tailed)
		Mean			Mean	Lower	Upper	t	
Pair 1	HasilP	-	10,7	2,	-	-	-	2	,0
	retest	15	98	2	20	10	6,	2	00
	-	,6		5	,3	,9	9		
	HasilP	52		2	22	83	5		
	osttes						2		
	t								

(sumber: Peneliti, SPSS versi 26)

Berdasarkan hasil uji paired t-test pada tabel di atas, dari 23 peserta didik didapatkan rata-rata selisih sebesar -15,652 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Pengujian hipotesis dilakukan dengan ketentuan: H0 menyatakan tidak ada perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, sedangkan H1 menyatakan ada perbedaan

signifikan. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H0 ditolak dan H1 diterima.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 68 Palembang pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas berupa media *Edpuzzle* atau video pembelajaran, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan adalah satu kelas, yaitu kelas V.C sebagai kelas eksperimen dengan 23 siswa.

Sebelum melakukan penelitian, instrumen soal evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi terlebih dahulu oleh validator, yaitu validator ahli bahasa yang di validasi oleh dosen

Universitas PGRI Palembang dan dua orang Guru di SDN 68 Palembang sebagai validator ahli materi. Hasil penilaian dari ketiga validator tersebut menunjukkan bahwa instrumen soal evaluasi sudah layak dan siap digunakan dalam penelitian ini selama proses pembelajaran peserta didik. Setelah tahap validasi selesai, instrumen soal evaluasi di uji coba ke kelas V.B untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen soal evaluasi sebelum di gunakan pada kelas sampel.

Setelah instrumen soal evaluasi dinyatakan valid dan reliabel, peneliti melakukan penelitian pada kelas V.B. penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 21 April hingga 25 April 2025. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 23 peserta didik yang menjadi kelas eksperimen dengan 3 kali pertemuan. Untuk rancangan perlakuan (*treatment*) yang dilakukan peneliti ada tiga tahapan yaitu tahap pertama (*pretest*) yang dilakukan sebelum Perlakuan (*treatment*) dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Berdasarkan hasil data dari tes awal (*pretest*), masih banyak peserta didik yang nilainya belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Selanjutnya pada tahap kedua pemberian perlakuan (*treatment*), dimana peserta didik di berikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa *Edpuzzle*. pada inti kegiatan dalam pembelajaran peneliti menampilkan video pembelajaran dari aplikasi *Edpuzzle* dengan materi pada pertemuan pertama tentang kalimat fakta dan opini, pada pertemuan kedua tentang iklan dan pada pertemuan terakhir tahap pemberian perlakuan (*treatment*) mengenai materi kalimat fakta dan opini dalam sebuah iklan. Tahap terakhir yaitu *posttest* atau tes akhir dilakukan setelah perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui apakah penggunaan media *Edpuzzle* mempengaruhi hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil perhitungan di kelas eksperimen, uji normalitas data pretest menunjukkan nilai r_{hitung} sebesar 0,132, sedangkan nilai r_{tabel} nya adalah 0,05. Karena 0,132 lebih besar dari 0,05, data *pretest* dianggap normal. Untuk data *posttest*, nilai r_{hitung} adalah 0,194 dan r_{tabel} tetap 0,05, sehingga 0,194 juga lebih besar

dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Hal ini sesuai dengan kriteria uji normalitas, yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data berdistribusi normal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media *Edpuzzle* pada materi fakta dan opini dalam iklan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 64, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80. Pada *pretest*, nilai rata-rata 64 ini didukung oleh 10 peserta didik yang mendapatkan nilai antara 70 sampai 90, sebanyak 13 peserta didik mendapatkan nilai kurang 70 dan klasikal dapat dinyatakan tidak tuntas, karena nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah adalah 70. Sedangkan setelah perlakuan (*treatment*) menggunakan media nilai rata-rata (*mean*) pada *posttest* yaitu 80 dengan nilai tertinggi 70-100 sebanyak 20 peserta didik,

dan sebanyak 3 peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 70.

Berdasarkan hasil analisis uji statistik *Paired sampel t-test* menunjukkan bahwa nilai *t* hitung sebesar -6,952, dimana tanda negatif muncul karena rata-rata nilai *pretest* lebih rendah dari nilai *posttest*. Dalam konteks ini, nilai *t* hitung negatif diinterpretasikan sebagai perbedaan yang signifikan secara positif, sehingga nilai *t* hitung dapat dianggap sebagai 6,952. Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini mengacu pada nilai signifikansi (*Sig*). Jika nilai *sig* > 0,05, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai *sig* < 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dalam analisis penelitian ini, nilai *t* hitung sebesar 6,952 > 1.717, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* memberikan nilai keefektifan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Gusti et al. 2022). Yang didukung oleh temuan (Vidyastuti et al. 2023) mengemukakan bahwa implementasi *Anchored Instruction* berbinaan *Edpuzzle* dapat secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi matematis siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wiadnyana yang menunjukkan bahwa *edpuzzel* dapat meningkat motivasi dan hasil belajar peserta didik sebesar 29,02 % dengan respon positif dari peserta didik terhadap *edpuzzel* ini. Penggunaan *edpuzzel* ini membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan dengan mudah mempelajari dan memahami materi yang dipelajari (Wiadnyana et al. 2022). Selain itu temuan ini juga didukung oleh Evi Latifatus dkk, mengemukakan bahwa penggunaan *Edpuzzle* dan WA group dalam pembelajaran matematika disukai siswa karena dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran (Sirri dan Lestari, 2020).

Hal tersebut selaras dengan pendapat Kurniawan dkk, *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan untuk membuat pelajaran lebih menarik, mandiri dan interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Kurniawan et al. 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual berbantu *Edpuzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dilihat adanya perbedann hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai 0,57 pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan nilai sign 0,001 < 0,05. Maka dengan demikian media pembelajaran audio visual berbantu *Edpuzzle* memiliki pengaruh sangat tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Selanjutnya menurut Ramasany dkk, (2022:70) mengemukakan bahwa penggunaan *Edpuzzle* dapat meningkatkan minat siswa sekaligus membantu mereka menjadi lebih aktif di kelas. Penggunaan *Edpuzzle* dalam mata pelajaran ini berdampak baik pada pengetahuan dan keterampilan

peserta didik. Didukung dengan temuan (Mayang, 2021) mengatakan bahwa menunjukkan adanya perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Edpuzzle* dibandingkan dengan model ekspositori. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis 1 st melalui uji-t yang hasil *posttest* menunjukkan skor 0,014, yang berarti skornya kurang dari tingkat kesalahan 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak). Di sisi lain, uji hipotesis ke-2 yang menggunakan uji gain menunjukkan skor 0,41 untuk kelas eksperimen dan skor 0,28 untuk kelas kontrol, yang berarti peningkatan pemikiran kritis di kelas eksperimen.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan *Edpuzzle* membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat. Hal ini terlihat dari

peningkatan pemahaman materi dan nilai siswa setelah penggunaan media tersebut. Media video interaktif seperti *Edpuzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa *Edpuzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V.C di SD Negeri 68 Palembang.

Penelitian ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dikaji dalam tinjauan pustaka. Salah satu keunggulan tersebut terletak pada fokus penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Topik ini masih relatif jarang diteliti, mengingat sebagian besar penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Fauziah et al. 2024), lebih menitikberatkan pada jenjang pendidikan menengah serta pada keterampilan spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memperluas pemanfaatan media *Edpuzzle* ke dalam konteks

pembelajaran yang berbeda, baik dari segi jenjang pendidikan maupun ruang lingkup mata pelajaran.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya juga terlihat jelas dari pendekatan dan materi pelajaran yang digunakan. Sebagai perbandingan, penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al. 2023) menguji efektivitas *Edpuzzle* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian oleh (Akbar dan Tarman, 2018) menggunakan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam hal ini, penelitian ini menggabungkan penggunaan media berbasis video interaktif *Edpuzzle* dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat kognitif, sehingga memberikan inovasi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa melalui media yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi yang strategis dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar melalui integrasi teknologi yang relevan dan aplikatif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di kelas V.C SD Negeri 68 Palembang tahun ajaran 2024/2025, penggunaan media *Edpuzzle* terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 64 saat pretest menjadi 80 saat posttest, serta kenaikan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 43% menjadi 87%.

Hasil uji statistik paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan kata lain, penggunaan media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami materi kalimat fakta dan opini pada iklan. Media ini juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Ahmad Ali, dan Tarman Tarman. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa

- Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 1(1):40–48. doi: 10.26618/jrpd.v1i1.1238.
- Citriadin, Yudin. 2019. *Pengantar Pendidikan*. Fakultas Tarbiah dan Keguruan UIN Mataram.
- Fauziah, Arin, Tanti Agustiani, dan Deden Ahmad Supendi. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Jampangkulon Tahun Ajar 2022/2023.” *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* 9(1):141–55. doi: 10.31943/bi.v9i1.565.
- Gunawan, Guntur, Anik Yuliani, dan Risma Amelia. 2024. “PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBATUAN EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMP KELAS VII DI SMPN 3 CIKALONGWETAN.” 7(5):823–34. doi: 10.22460/jpmi.v7i5.24752.
- Gusti, I., Agung Ngurah, Trisna Jayantika, Ni Made, dan Putri Andini. 2022. “Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* XI(2):1.
- Jannah, Mumayzizah Miftahul, dan Harun Rasyid. 2023. “Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1):197–210. doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3800.
- Jimmy, Ariadi, Ahmad Eko Suryanto, dan Debora. 2024. “The Influence Of Wordwall Learning Media On Student Learning Outcomes In The 2022/2023 Academic Year Of The 2022/2023 Academic Year Of Students’ Learning Outcomes.” 10(20):8–13. doi: 10.37304/parentas.v10i1.
- Junaedi, Ifan. 2019. “Proses Pembelajaran Yang Efektif.” *Jisamar* VOL. 3 NO.(2):19–25.
- Krisna, Alwandi Yanta, Urip Sulistiyo, dan Rustam. 2024. “Critical Thinking in Language Learning.” *Journal of Educational Research and Evaluation* 8(2):384–93.
- Kurniawan, Rizka, H. Idad Suhada, dan Sri Maryanti. 2023. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1(2):95–104. doi: 10.60132/jip.v1i2.32.
- Madhakomala, Layli Aisyah, Fathiyah Nur Rizqiqa Rizqiqa, Fransiska Desiana Putri, dan Sidiq Nulhaq. 2022. “Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire.” *At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan* 8(2):162–72. doi: 10.55210/attalim.v8i2.819.
- Mayang, Gendhis Cikal, Agus Efendi, dan Pradana NurcahyaTaufik Prakisyah. 2021. “The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by Edpuzzle on Students’ Critical Thinking Skills.” *Indonesian Journal of Informatics Education (IJIE)* 5(1):9–15.
- Muhammad Syarif Hidayat, Nana, dan Yanti Sofi Makiyah. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuaian.” *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)* 7(2):72–81. doi:

- 10.30599/jipfri.v7i2.2183.
- Novita, Rika, dan Desi Sukenti. 2023. "The Effect of the Student Teams Achievement Division (STAD) Learning Method on Student Learning Outcomes in Indonesian Language Lessons at School." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4(2):473–81. doi: 10.31538/munaddhomah.v4i2.507.
- Rahman, Sunarti. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3):61–68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.
- Ramasany, Vinohthini, Norah Md Noor, dan Norasykin Mohd Zaid. 2022. "Effects of Learning Using EDPUZZLE Interactive Video Application on Students' Interest, Engagement and Achievement in Science Subjects." *Innovative Teaching and Learning Journal* 6(2):59–72. doi: 10.11113/itlj.v6.111.
- Sirri, Evi Latifatus, dan Puji Lestari. 2020. "Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pndemi." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 5 Nomor 2(September):67–72.
- Vidyastuti, Annisa Nurina, Baiduri Baiduri, Siti Inganah, dan Emmanuel Hagenimana. 2023. "Improving mathematical communication and critical thinking in middle school students: Study of anchored instruction learning assisted by edpuzzle." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 14(2):501. doi: 10.24042/ajpm.v14i2.16419.
- Wiadnyana, I. Gusti Agung Gede, Ni Ketut Erawati, Febriani Kezia, dan Kadek Apriliani. 2022. "Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 11(2):1–7.
- Wiyono, Bambang Budi, Maisyaroh, A. Supriyanto, dan Kung Tech Wong. 2023. "The Effects of the Communicative Approach and the Use of Information Technology on Students' Motivation and Achievement in Indonesian Language Learning." *Journal of Language Teaching and Research* 14(3):808–19. doi: 10.17507/jltr.1403.29.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1):75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- Yunita, Sri, dan Ucup Supriatna. 2021. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *Pharmacognosy Magazine* 75(17):399–405.