

Implementasi Media Pembelajaran *Edpuzzel* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Suriyati<sup>1</sup>, St. Rahmaniah Bahrum<sup>2</sup>, Sudirman. P<sup>3</sup>, Jamaluddin<sup>4</sup>,

Rahmatullah<sup>5</sup>, Nurfika Indah Sari<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Islam Ahmad Dahlan

E-mail korespondensi: [suriyati.iaim@gmail.com](mailto:suriyati.iaim@gmail.com)

DOI: 10.47435/al-qalam.v16i1.3093

Submission Track:

||Diterima: 30 Juli 2024.||Disetujui: 21 Desember 2024.||Dipublikasikan: 30 Desember 2024.

Copyright © 2024 Suriyati, St. Rahmaniah Bahrum, Sudirman. P, Jamaluddin, Rahmatullah, Nurfika Indah Sari



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

**Abstract**

*This study aims to determine whether there is an increase in students' learning motivation after being given treatment using edpuzzel learning media. The type of research is quantitative with an experimental approach. The subjects of the study were grade VIII students. The data collection techniques were observation, questionnaires and documentation. The data analysis technique was statistical testing. The results of the study showed that edpuzzel learning media can increase students' learning motivation. The results of the analysis carried out by researchers using the SPSS version 25 application by comparing the pretest and posttest values obtained a mean value of the pre-test of 84.65, a maximum value of 88.00, and a minimum value of 76.0. While the post-test value can be obtained a mean value of 89.45, a maximum value of 97.00 and a minimum value of 82.00. The pre-test and post-test values above show that there is a significant difference between before and after being given treatment using edpuzzel learning media in the subject of aqidah akhlak. In addition, the value of the t-test results, obtained a sig value = 0.000, which means it is smaller than  $\alpha$  0.05. Thus,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

**Keywords:** Media; Edpuzzel Learning; Learning Motivation

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah pemberian perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran *edpuzzel*. Jenis penelitian ialah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, penyebaran angket serta dokumentasi. Teknik analisis data yaitu uji statistik. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *edpuzzel* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dengan membandingkan antara nilai pre-test dan *post-test* di dapatkan nilai mean dari *pre-test* sebesar 84,65, nilai maximum sebesar 88,00, dan nilai minimum sebesar 76,0. Sedangkan nilai *post-test* dapat diperoleh nilai mean sebesar 89,45, nilai maximum 97,00 dan nilai minimum sebesar 82,00. Nilai *pre-test* dan *post-test* di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *edpuzzel* pada mata pelajaran aqidah akhlak. Selain itu, nilai hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Media; Pembelajaran *Edpuzzel*; Motivasi Belajar

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang melibatkan penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari satu generasi ke generasi berikutnya (Suriyati, et.al, 2024). Proses ini tidak hanya terjadi di dalam konteks formal seperti sekolah dan perguruan tinggi, tetapi juga dalam konteks informal seperti keluarga, komunitas, dan lingkungan sosial. Pendidikan merupakan sekumpulan proses secara keseluruhan yang memungkinkan seseorang menyeimbangkan kemampuannya secara afektif, dan bentuk tingkah laku yang bernilai positif di dalam masyarakat tempat ia hidup (Sutisno, 2019). Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar untuk menciptakan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003).

Dari pengertian di atas dapat dilihat bahwa makna pendidikan dan pembelajaran itu sangat berbeda, dimana pembelajaran adalah bagian atau sarana dari proses pendidikan tersebut. Pendidik dan peserta didik yang menjadi pelaku utama dalam pembelajaran harus mampu berkolaborasi untuk tercapainya pembelajaran yang efektif (St. Rahmaniah Bahrin, 2020). Pendidikan yang berkualitas pada dasarnya akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Danial, 2020; Danial et al., 2019; Rahmah, Nuraziza, 2023). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus ada, diantaranya tujuan pembelajaran, materi/bahan ajar, metode, media, evaluasi, peserta didik dan pendidik (Goliah et al., 2022). Semua komponen ini sangat penting dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik motivasi belajar peserta didik. Motivasi ini juga tercantum dalam al-qur'an untuk penuntut ilmu dalam firman Allah Qs. Al-Mujadalah: 11 yang berbunyi :

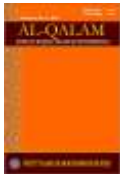
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahan :

“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 Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”

Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus selalu termotivasi belajar yang tinggi agar tujuan dari proses pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Pembelajarannya yang efektif yaitu proses pengajaran yang mampu mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang baik kepada peserta didik (Punaji, 2014). Pendidik sebagai tenaga pendidik yang profesional harus senantiasa bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugasnya karena pendidik adalah salah satu faktor keberhasilan dari proses belajar mengajar (Suriyati, 2019). Untuk itu, pendidik harus senantiasa menambah wawasan terkait cara penanganan kelas dan mengikuti perkembangan zaman yakni dengan penggunaan teknologi.

Dari pengamatan peneliti ditemukan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang berbeda-beda pada saat menerima pelajaran aqidah akhlak, ada yang terlihat bersungguh-sungguh dalam belajar dan juga kurang fokus dalam menerima pembelajaran. Salah satu penyebab kurangnya fokus pada peserta didik saat belajar dikarenakan kegiatan belajar mengajar pendidik yang masih monoton seperti pada penggunaan metode ceramah, bahwa salah satu metode yang tidak menarik sehingga beberapa peserta didik motivasi belajarnya menurun pada saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya terfokus di luar dari pembelajaran yaitu bermain saat belajar, berbisik-bisik dengan temannya, mencatat pelajaran lain dan tidak siap menerima pembelajaran dari pendidik saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga proses pembelajaran tidak berjalan maksimal dan apa yang diharapkan tidak tercapai secara maksimal pula.



Media pembelajaran merupakan sesuatu yang memuat informasi atau pesan secara instruksional yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini bukan hanya yang bersifat klasik namun juga yang bersifat modern yang digunakan secara selektif sesuai dengan kebutuhan dari pembelajaran. Media pembelajaran ini memiliki banyak jenis mulai dari media pembelajaran visual, audio dan audio visual baik yang secara manual maupun berbasis teknologi (Muhammad Hasan, 2021).

Salah satu media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah media audio ini merupakan salah satu media yang hanya dapat didengar semata pada penyampaian informasi terkait materi pembelajaran (Muhammad Hasan, 2021). Adapun media visual adalah penyampaian pesan secara konkrit ataupun tidak dalam bentuk nyata yang langsung maupun tidak langsung pada pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik melalui indra penglihatan. Sedangkan oleh Suriyati, et al, (2024) mengungkapkan yang terakhir yakni media pembelajaran audio visual yang menggabungkan antara indra pendengaran dan indra penglihatan dalam menangkap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik salah satunya yakni video pembelajaran (Faujiah, 2022). Semua media ini dapat diakses oleh pendidik secara *online* menggunakan bantuan media teknologi dengan bantuan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang tersedia (Suriyati, 2024a).

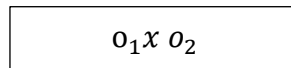
Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi (Lailatul, 2021) menjadi salah satu alternatif yang bisa diterapkan, mengingat bahwa peserta didik saat ini lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Media pembelajaran berbasis teknologi ini merangkum semua jenis media pembelajaran mulai dari media pembelajaran visual, audio dan audio visual salah satunya ada *edpuzzle* yang menyediakan video pembelajaran di dalamnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan oleh Kurniasih et al., (2023) dengan hasil penelitiannya bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis *edpuzzle* adalah 87% (sangat baik) sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video berbasis *Edpuzzle* sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Setiap peserta didik kinestetik Refri, (2023), dan semua gaya belajar ini dapat digabungkan dengan penerapan media pembelajaran berbasis video dan game sehingga ranah visual, auditori dan gerak peserta didik bisa terangsang sehingga setiap peserta didik mampu belajar dengan baik dan lebih termotivasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amien et al., (2023) menemukan bahwa jenis pembelajaran *project based learning* (PBL) *edpuzzle* dalam proses pembelajaran individu maupun kelompok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Olehnya itu, pada penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat digunakan baik bentuk pembelajaran kelompok ataupun individu. Adapun salah satu media pembelajaran yang bisa menyediakan video dan game ini yaitu media pembelajaran *edpuzzle* sehingga aplikasi ini bisa menjadi salah satu pilihan yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Novelty atau kebaruan dari penelitian tentang implementasi media pembelajaran *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak bisa ditekankan pada beberapa aspek yaitu Integrasi teknologi dengan pembelajaran Agama, peningkatan motivasi belajar di konteks religius, pengembangan strategi pembelajaran interaktif untuk aqidah Akhlak, kontekstualisasi media digital dalam pendidikan karakter.

*Edpuzzle* adalah platform belajar yang sangat menarik diterapkan di dalam kelas, pembelajaran dengan video dapat menjadi lebih menarik dengan menyisipkan game kuis di dalam video yang disajikan, serta pendidik dapat mengedit video dengan menambahkan suara, merekam suara dan memotong video pembelajaran (Lailatul, 2021). Beberapa fitur yang ada dalam aplikasi *edpuzzle* dapat memberikan motivasi dan terfokus perhatiannya peserta didik dalam belajar dan melaksanakan pembelajaran lebih interaktif dalam kelas. Penggunaan aplikasi *edpuzzle* ini tidak hanya diperuntukkan untuk pendidik saja, namun juga dapat diakses oleh peserta didik secara online. Pendidik dapat memasukkan video pembelajaran yang diajarkan ke dalam aplikasi *edpuzzle* ini atau video dalam media pembelajaran *edpuzzle* ini juga dapat diakses melalui *YouTube*, *Khan Academy*, *National Geographic*, *TED Talks*, *Varitasium*, dan lain sebagainya. Media pembelajaran *edpuzzle* ini merupakan salah satu penyedia video pembelajaran interaktif yang dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, ranah psikomotorik, dan afektif peserta didik. Selain itu, dengan video yang menarik dapat memudahkan peserta didik memahami materi dan lebih bersemangat dalam belajar

(Syafaruddin, 2020). Olehnya itu, penelitian ini menarik untuk dilakukan terkait dengan media pembelajaran *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII Wustha.

## 2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, penyebaran angket serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel penelitian dalam bentuk tabel atau bagan terkait jawaban atau respon terkait permasalahan yang akan diteliti. Adapun terkait statistik inferensial digunakan untuk pengambilan atau penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah ada. Statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian (Slamet Riyanto, 2020) Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group pre test-post test Desain*, dimana hasil yang di dapatkan lebih akurat karena dapat membandingkan antara keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2019). Desainnya sebagai berikut:



Gambar, 01  
*One-Group Pretest-Posttest Desain*

Keterangan :

- $O_1$  = Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)  
 $O_2$  = Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Adapun populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII pada PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak Sinjai pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 20 orang (Sugiyono, 2019). Adapun teknik pengambilan sampel adalah *nonprobability sampling* yang dimana pengambilan sampelnya tidak memberi peluang bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2019). Adapun dalam penelitian ini, dikarenakan jumlah populasi yang relatif kecil yakni kurang dari 30 orang maka peneliti menggunakan teknik sampling jenuh dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Uji keabsahan data kuantitatif menggunakan uji validitas dan uji realibilitas, yang digunakan untuk menguji kelayakan daftar pertanyaan dalam pengambilan data (Sujarwedi, 2012) adapun uji kuantitatif dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji realibilitas, dan uji hipotesis.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses penelitian guna melihat implementasi media *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak, dalam hal ini peneliti mengumpulkan data menggunakan lembar observasi dan lembar angket dengan sampel sebanyak 20 orang dengan item pertanyaan sebanyak 23 item pertanyaan.

### 3.1 Uji Validitas

Dilakukannya uji validitas untk mengetahui apakah kuesioner dari variabel yang digunakan tersebut valid atau tidak. Berikut hasil uji validitas dari penelitian

Dari hasil angket dapat diketahui bahwa  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel ( $r$  tabel = 0,351). Dengan itu dapat dikatakan bahwa item atau butir pertanyaan dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dalam mengambil data penelitian. Fokus diskusi akan berada pada menghubungkan data dan temuan analitis dengan masalah, tujuan penelitian, dan konteks teoritis yang lebih luas. Argumen ini juga dapat menjawab pertanyaan mengapa kita menemukan fakta yang kita lihat dalam data..

### 3.2 Uji Reliabilitas

Uji ini dilakukan untuk melihat butir pertanyaan reliabel dalam penelitian dengan aplikasi SPSS for versi 25 dengan kriteria  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, dengan itu dapat dikatakan reliabel.

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
,851	23

Gambar: 2  
*Sumber Data: Hasil Output SPSS Versi 25*

Dari hasil di atas menunjukkan bahwa  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Dengan demikian semua butir pertanyaan yang ada pada instrumen pertanyaan dinyatakan reliabel.

### 3.3 Uji Hipotesis

#### a. Uji Deskriptif

**Tabel 1**  
**Uji Deskriptif Data *Pre-test* dan *Post test***  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Motivasi Belajar	20	76.00	88.00	1693.00	84.6500	3.15019
Posttest Motivasi Belajar	20	82.00	97.00	1789.00	89.4500	3.88621
Valid N (listwise)	20					

*Sumber Data : Hasil Output SPSS Versi 25*

Statistik deskriptif merupakan analisis statistik yang memberikan gambaran umum mengenai karakteristik setiap variabel penelitian dan dapat diturunkan dari mean (rata-rata), nilai maksimum, dan nilai minimum. Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai pretest pada hasil yang telah dipaparkan dalam distribusi data yang di dapatkan oleh peneliti yaitu nilai mean sebesar 84,65, nilai maximum sebesar 88,00 dan nilai minimum sebesar 76,00. Sedangkan nilai posttest yang di dapatkan peneliti yakni nilai mean sebesar 89,45, nilai maximum 97,00 dan nilai minimum sebesar 82,00. Nilai dari pretest dan posttest di atas menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan setelah diberi perlakuan pada pembelajaran aqidah akhlak.

#### b. Uji Normalitas

**Tabel 2**  
**Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test***  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.11803189
Most Extreme Differences	Absolute	.137
	Positive	.101
	Negative	-.137
Test Statistic		.137
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- 1). Test distribution is Normal.
- 2). Calculated from data.

- 3). Lilliefors Significance Correction.
- 4). This is a lower bound of the true significance.

*Sumber Data: Hasil Output SPSS Versi 25*

Syarat data berdistribusi normal apabila pada nilai *Sig.(2 tailed)* yang didapatkan dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat *Alpha 5%* atau nilai *Sig.(2 tailed) > 0,05*. Berdasarkan tabel di atas hasil uji normalitas diketahui hasil signifikansi yang diperoleh yaitu 0,200 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

- c. Uji Paired Sample t-test

**Tabel 3**  
**Uji Paired Sample t-test**  
**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Pre test</i> Motivasi Belajar	84.6500	20	3.15019	.70440
<i>Post test</i> Motivasi Belajar	89.4500	20	3.88621	.86898

*Sumber Data : Hasil Output SPSS Versi 25*

**Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 <i>Pre test</i> Motivasi Belajar & <i>Post test</i> Motivasi Belajar	20	.143	.549

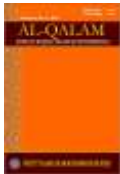
*Sumber Data : Hasil Output SPSS Versi 25*

**Paired Samples Test**

	Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Motivasi Belajar - Posttest Motivasi Belajar	-4.8000	4.64078	1.03771	-6.97195	-2.62805	-4.626	19	.000

*Sumber Data: Hasil Output SPSS Versi 25*

Berdasarkan table *output* hasil uji t, dapat dilihat nilai sig = 0,000, yaitu lebih kecil dari  $\alpha$  0.05. Dengan demikian,  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima yang berarti terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak. Hal ini juga di dukung dari hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata *pre test* peserta didik = 84.65 dan *post test*= 89,45. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak. Berdasarkan hasil penelitian yang ditulis oleh Ramadhathul Asmahda dengan judul Pengaruh video Pembelajaran berbasis *adpuzzle* pada materi *fusion pastry bakery* terhadap level kognitif dan kinerja siswa bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* ini berpengaruh positif secara signifikan terhadap level kognitif siswa pada materi *fusion pastry bakery*.(Asmahda et al., 2023) maka diharapkan penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* dapat memberikan sesuatu yang baru pada dunia pendidikan. Dan pendidik bisa menerapkan media pembelajaran yang inovatif untuk peserta didik.



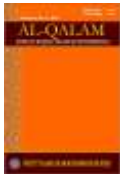
*Edpuzzle* dapat secara signifikan meningkatkan motivasi pembelajaran siswa dengan berbagai cara (Zariyatus sholikhah, 2024). Pengaruh media pembelajaran *edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik begitu signifikan, hal ini ditandai dengan penggunaan media yang menarik dan mudah di terima oleh peserta didik ketika proses pembelajaran aqidah akhlak berlangsung. Dengan penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* ini peserta didik lebih semangat dan aktif di dalam kelas, baik saat proses diskusi, menyelesaikan soal perorangan dan aktif dalam menjawab pertanyaan spontan dari pendidik (Rema Puri Irma Sri Katon, 2023).

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *edpuzzle* lebih efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Permana, I. B. Y. (2024). karena dapat merangkum semua cara belajar peserta didik, mulai dari cara belajar dengan menggunakan audio, visual dan audio visual serta mampu merangsang ranah kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik dalam proses pembelajaran (Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P, 2022). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dengan judul pengaruh penggunaan media *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa menemukan bahwa hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Implikasinya, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran (Yunita & Supriatna, 2021), Olehnya itu, melalui media pembelajaran *edpuzzle* pendidik dapat menayangkan video pembelajaran yang menarik untuk peserta didik serta dilengkapi dengan kuis yang melatih fokus dan kedisiplinan peserta didik saat belajar khususnya pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII Wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak. Untuk penelitian sebelumnya dengan penelitian dengan penelitian ini yaitu bahwa penelitian tentang *edpuzzle* lebih menekankan pada aspek *motivasi* dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sedangkan penelitian tentang media *edpuzzle* fokus pada *hasil belajar* melalui alat bantu manual. Keduanya relevan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran, tetapi dengan pendekatan dan hasil yang berbeda.

Media pembelajaran *edpuzzle* ini sangat sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran (I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, 2022) baik secara online maupun *offline* (*daring atau luring*) (Lailatul, 2021). Dengan akses media pembelajaran *edpuzzle* yang mudah di jangkau dan fitur-fitur pembelajaran yang menarik dan mudah di pelajari menjadikan media pembelajaran ini pantas untuk di rekomendasikan untuk guru-guru, baik untuk pembelajaran umum maupun pembelajaran agama (Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P, 2022).

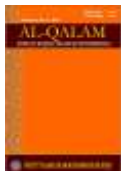
#### 4 Simpulan

Dari hasil penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *edpuzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII Wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 yakni perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post test* nilai *pre-test* pada hasil yang telah dipaparkan dalam distribusi data yang didapatkan oleh peneliti yaitu nilai mean sebesar 84,65, nilai maximum sebesar 88,00 dan nilai minimum sebesar 76,00. Sedangkan nilai *post-test* yang di dapatkan peneliti yakni nilai mean sebesar 89,45, nilai maximum 97,00 dan nilai minimum sebesar 82,00. Nilai dari pretest dan *post-test* di atas menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan setelah diberi perlakuan pada pembelajaran aqidah akhlak. Selain itu nilai hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  0.05. Dengan demikian,  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima yang berarti terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII Wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak. Novelty atau kebaruan dari penelitian tentang implementasi media pembelajaran *edpuzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak bisa ditekankan pada beberapa aspek yaitu integrasi teknologi dengan pembelajaran Agama, peningkatan motivasi belajar di konteks religius, pengembangan strategi pembelajaran interaktif untuk aqidah Akhlak, kontekstualisasi media digital dalam pendidikan karakter.



### Daftar Pustaka

- Amien, Z., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Nurweni, A., & Sukirlan, M. (2023). Penggunaan Project Based Learning (PBL) Berbantuan Edpuzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. *Media Bina Ilmiah*, 17(9), Article 9. <https://doi.org/10.33578/mbi.v17i9.370>
- Asmahda, R., Miranti, M. G., Purwidiani, N., & Kuncoro, A. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Materi Fusion Pastry Bakery terhadap Level Kognitif dan Kinerja Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i2.263>
- Danial, D. (2020). Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Dalam Mata Pelajaran Matematika Di SMP Negeri 33 Makassar. *JTMT : Journal Tadris Matematika*, 1(1), 27–32. <https://doi.org/10.47435/jtm.v1i1.395>
- Danial, D., Nurjannah, N., & Mirna, M. (2019). Evaluation of The Learning Program of Mathematics Study Program at Islamic Institute Of Muhammadiyah Sinjai. *Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1), 65. <https://doi.org/10.33477/mp.v7i1.1046>
- Faujiah, N. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jutkel : Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 85.
- Goliah, M., Jannah, M., & Nulhakim, L. (2022). Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Jyantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96.
- Permana, I. B. Y. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mapel Ekonomi, Kelas X, Tahun 2023. *PROSPEK*, 3(3), 346-352.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Lailatul, N. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Vidio Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia*, 4(1).
- Muhammad Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran* (T. Media, Ed.; Pertama, p. 15). Tahta Media Grup.
- Punaji, S. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1).
- Rahmah, Nuraziza, D. (2023). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Guru Matematika di SMK Negeri 2 Sinjai. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2, 44–49
- Refri, H. W. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Ditinjau dari Prestasi Belajar. *INNOVATIVE : Journal of Social Sciece Reserch*, 3(2).



- Nabilah, S. (2023). *Pengaruh Integrasi Video Interaktif Edpuzzle dalam Moodle terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Usaha dan Energi* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Slamet Riyanto, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif* (A. H. Zein, Ed.; Pertama, p. 38). Deepublish.
- St. Rahmaniah Bahrin, A. M. N. P. (2020). Variaton of Poluteness Strategies Among The English Education Students At Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai. *Jurnal of Literate English Education Study Program, 1*(2), 13.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (A. I. P. Indonesia, Ed.; pp. 39–41). Bandung: Alfabeta.
- Sujarwedi, W. (2012). *SPSS Untuk Paramedis* (p. 172). Yogyakarta: Gava Media.
- Suriyati. (2019). Guru Sebagai Jabatan Karir dan Profesional. *Al-Qalam Jurnal Kajian Islam & Pendidikan, 11*(2).
- Suriyati, S., Abubakar, A., Nur, T., Swito, A., & Nuraeni, N. (2024). Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan, 16*(1), 55-62.
- Suriyati, S., Mytra, P., Nur, M. J., & Wahdania, W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Sinjai. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam, 4*(02), 77-83.
- Sutisno. (2019). *Telaah Filsafat Pendidikan*. In H. Purnomo (Ed.), *Edisi Revisi* (Edisi Revi). K. Media.
- Syafaruddin, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Vidio Pada Pembelajaran PKN. *Jurnal Edukasi Nonformal, 1*(1).
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003 Tentang Keuangan Negara.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea, 3*(8), 1999–2006.
- Sholikhah, Z., Solikhudin, M. A., Hadi, M. N., Yusuf, A., & Ma'ruf, A. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, 6*(6), 3200-3215..