



Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Edpuzzle* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Indralaya Utara

Septia¹, Emil El Faisal²

^{1,2}Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: septia2917@gmail.com, emil_faisal@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-02 Keywords: <i>Edpuzzle Learning Media; Learning Motivation; Pancasila Education.</i>	This study aims to determine The Effect of the Application of Edpuzzle Learning Media on Students' Learning Motivation at SMAN 2 Indralaya Utara. This study uses a quantitative approach with experimental methods of pre- experimental design in the form of one-shot case study. The population in this study consisted of all 92 students in class X at SMAN 2 Indralaya Utara, with a sample of 33 students from class X.3. The sampling process in this study used non-probability sampling with purposive sampling technique. Data collection in this study was carried out through documentation, observation, and questionnaires. The results showed that through the Paired Sample t-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, so the decision taken was to reject H_0 and accept H_a . Thus, it can be concluded that there is an Effect of the Application of Edpuzzle Learning Media on Students' Learning Motivation at SMAN 2 Indralaya Utara.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-02 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran Edpuzzle; Motivasi Belajar; Pendidikan Pancasila.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran Edpuzzle terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis pre-experimental design dalam bentuk one shot case study. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X SMAN 2 Indralaya Utara dengan jumlah 92 peserta didik dengan sampel dalam penelitian kelas X.3 yang berjumlah 33 peserta didik. Proses pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling jenis purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan melalui uji Paired Sample t-test didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Edpuzzle terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara.

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet telah mempercepat penyebaran informasi dan menjadi bagian penting dalam aktivitas sehari-hari. Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, seperti penerapan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

. Dengan akses internet, video tutorial dan materi interaktif, pendidikan menjadi lebih inklusif serta dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat termasuk yang berada di daerah terpencil (Suhada et al., 2022). Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini, diharapkan dapat memberikan dampak

positif pada dunia pendidikan, seperti penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional "Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam nilai keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, serta diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu membangun masyarakat, bangsa, dan negara ke arah yang lebih baik lagi."

Pada hakikatnya pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam upaya mengembangkan perspektif dan potensi yang ada pada setiap orang. Oleh karena itu, lembaga

pendidikan harus mengoptimalkan proses pembelajaran untuk memajukan kualitas pendidikan sehingga dapat menghasilkan generasi yang kompeten dan sadar akan perkembangan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi dan informasi sangat berpengaruh pada kebutuhan dalam proses pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dengan memadukan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dapat digunakan oleh pendidik untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keterampilan peserta didik guna mendorong berlangsungnya proses pembelajaran (Fitri & ardipal : 2021). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran dan membangun suasana belajar yang lebih inklusif. Media pembelajaran yang inovatif juga bisa menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta mengatasi rasa kejenuhan yang ditimbulkan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pengajaran juga berkembang dengan menyertakan kombinasi audio, visual, teks, dan animasi. Terdapat beberapa media yang bisa digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, pendidik dapat memilih yang mana lebih cocok digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya seperti *Educandy*, *Quiziz*, *Kahoot*, *Edpuzzle* dan lain sebagainya. Dari beberapa media tersebut *Edpuzzle* dapat digunakan sebagai salah satu media dalam membantu pembelajaran interaktif yang terarah, kaya akan pesan dan informasi. Media ini praktis dan mudah digunakan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik setelah menggunakannya (Amaliah, 2020). Oleh karena itu, media *Edpuzzle* dianggap lebih baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan video pembelajaran dan mudah digunakan untuk pendidik membuat video semenarik mungkin sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan dan ketercapaian peserta didik. Motivasi belajar mencakup segala usaha di dalam diri sendiri yang dapat menimbulkan

kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arahan untuk kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Laka et al., 2020). Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu yang berupa antusiasme, kesenangan, atau semangat untuk melakukan sesuatu, dalam hal ini belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Syaparuddin & Elihami, 2020). Kunci motivasi belajar agar tercapai tentunya ada pada guru itu sendiri, seorang pendidik yang melek teknologi sangat penting untuk mengajar generasi yang sangat akrab dengan kemajuan teknologi seperti sekarang ini, sehingga dapat menciptakan motivasi belajar yang tinggi bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, maka guru perlu melakukan dorongan atau inovasi saat pembelajaran guna pembelajaran di kelas tidak terlihat monoton dan cenderung aktif. Digunakannya media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menambah semangat peserta didik untuk belajar, serta memuatkan perhatian peserta didik fokus ke pembelajaran.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sering kali memiliki kendala dalam mengembangkan media dan teknologi pembelajaran bahkan masih banyak pendidik belum memanfaatkan teknologi informasi yang mampu menunjang proses pembelajaran didalam maupun diluar kelas bentuk pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih banyak menggunakan powerpoint saja, kemudian pendidik menjelaskan materi yang ada dalam powerpoint yang belum bisa secara optimal mencapai tujuan. Menurut (Hidayati, 2022) yang menyatakan bahwa penyebab menurunnya minat belajar peserta didik adalah kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan saat proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk kreatif dan mampu berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran yang ada agar para peserta didik tidak cepat bosan dan mampu menerima pembelajaran dengan baik. Maka dari uraian tersebut alasan peneliti menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* karena media pembelajaran ini interaktif dan menarik untuk peserta didik. Dengan menggabungkannya dengan teknologi yang bisa diakses melalui smartphone peserta didik, penggunaan media *Edpuzzle* akan memberikan kontribusi yang baik ketika diterapkan terkhusus

untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sundi et al., (2021) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19” maka diketahui bahwa Penggunaan *Edpuzzle* meningkatkan motivasi belajar dilihat dari hasil kuisioner 95% dianggap efektif untuk dapat menambah pengetahuan menambah wawasan masyarakat.

Penelitian yang relevan juga pernah diteliti oleh Wiadnyana et al., (2022) yang berjudul “Pembelajaran Menyenangkan dengan *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dengan hasil penelitian menunjukan bahwa media *Edpuzzle* dapat meningkat motivasi dan hasil belajar peserta didik sebesar 29, 02% dengan respon positif dari peserta didik terhadap media *Edpuzzle*.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Hidayat et al., (2021) yang berjudul “Penerapan Platform *Google Classroom* dan *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Sejarah Islam” maka diketahui bahwa penggunaan platform seperti *Edpuzzle* dan *Google Classroom* secara efektif dalam perencanaan pembelajaran menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemandirian belajar menunjukkan rata-rata skor 79,25 dengan kriteria baik dan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai 84,67 dan n-gain 0,34 dengan kategori sedang.

Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu berfokus pada penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* dan *Google Classroom* untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMAN 2 Indralaya Utara berupa observasi didapatkan hasil bahwa menurunnya semangat dan motivasi belajar peserta didik saat belajar, hal ini dapat dilihat dari peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung dan cenderung pasif, dimana peserta didik tidak fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi dan ketika guru bertanya peserta didik tidak bisa menjawab, hal ini juga

diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru bahwa dalam proses pembelajaran ternyata media yang sering digunakan seperti buku cetak Pendidikan Pancasila, menggunakan *Power Point*, internet, dan video, selama pembelajaran juga jarang menggunakan media pembelajaran seperti *Edpuzzle* sebagai variasi media pembelajaran. Disampaikan juga bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran peserta didik kurang semangat dan terkadang merasa jenuh serta bosan dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Dengan demikian, media pembelajaran *Edpuzzle* ini sangat cocok untuk diterapkan sebagai media baru di SMAN 2 Indralaya Utara. Media pembelajaran ini diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan informasi dan urgensi dalam latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Indralaya Utara”.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu *pre- eksperimental design* dengan bentuk desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case study*. Pada *one shot case study* suatu kelompok akan diberi perlakuan dan hasilnya akan diobservasi (Sugiyono, 2022: 113). Adapun bentuk desainnya yaitu:

one shot case study



Keterangan:

X: Treatment yang diberikan (variabel independen)

O: Observasi (variabel dependen)

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian, populasi dan sampel merupakan salah satu langkah- langkah dalam melakukan penelitian. Seorang peneliti dapat menganalisa data keseluruhan objek yang diteliti sebagai kumpulan atas komunitas tertentu. Populasi dapat diartikan sebagai

keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri dan karakteristik tertentu. Populasi merupakan semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terikat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Amin *et al.*, 2023). Sedangkan menurut Sugiyono (2022:126). Populasi merupakan wilayah abstraksi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kriteria tertentu untuk diteliti dan ditarik kesimpulan, selaras dengan hal itu menurut nazir dalam Amin *et al.*, (2023) mendefinisikan populasi sebagai kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMAN 2 Indralaya Utara tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 9 kelas dengan total 232 peserta didik. Jumlah kelas X sebanyak 3 kelas dengan total 92 siswa. Peneliti memilih kelas X.3 pada penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Tabel 1. Daftar Populasi Penelitian

No.	Populasi	Jumlah
1	Kelas X.1	31
2	Kelas X.2	28
3	Kelas X.3	33
Total		92

Sumber: Data Primer, diolah peneliti pada tahun 2025

2. Sampel

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian (Amin *et al.*, 2023). Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Arikunto dalam (Amin *et al.*, 2023) mengatakan bahwa sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan. Selaras dengan hal itu menurut sugiyono (2019) mengatakan bahwa sampel adalah jumlah kecil yang ada dalam populasi dan dianggap mewakilinya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memilih sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang dan kesempatan yang sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan jenis pengambilan sampel

purposive sampling. Menurut Sugiyono (2022:133) teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *purposive sampling* merupakan suatu teknik penentuan sampel dengan memperhatikan pertimbangan tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Penelitian ini dalam pemilihan sampel, peneliti melakukan pertimbangan dengan melakukan wawancara kepada guru PPKn terkait tingkat motivasi belajar siswa. Jadi, sampel yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas X.3 sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kelas X.3 sebagai kelas eksperimen berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PPKn di SMAN 2 Indralaya Utara dikarenakan kelas ini dalam proses pembelajaran terlihat kurang berpartisipasi dan cenderung bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan hanya menggunakan 1 kelas, yaitu kelas X.3 sebagai kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Edpuzzle*. Bentuk desain eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental designs* dengan jenis *one shot case study*, karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini akan diberi perlakuan dan diobservasi hasilnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022: 113) dalam *one shot case study* suatu kelompok akan diberi perlakuan dan hasilnya akan diobservasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Peserta Didik SMA Negeri 2 Indralaya Utara

SMA Negeri 2 Indralaya Utara memiliki peserta didik dengan total 232 dengan jumlah 9 kelas. adapun rinciannya sebagai berikut:

Tabel 2. Rincian Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 2 Indralaya Utara

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Total
1	Kelas X.1	13	18	31
2	Kelas X.2	11	21	28
3	Kelas X.3	14	19	33
4	Kelas XI.1	11	14	25
5	Kelas XI.2	9	17	26
6	Kelas XI.3	11	13	24
7	Kelas XII IPA	4	19	23
8	Kelas XII IPS 1	9	12	21
9	Kelas XII IPS 2	8	13	21
Jumlah		232		

Sumber: Data Tata Usaha SMA Negeri 2 Indralaya Utara

2. Deskripsi Data Hasil Observasi

a) Observasi Pertemuan Pertama

Pada tanggal 14 Februari 2025 pelaksanaan tahap awal observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran *Edpuzzle*. Observasi ini melibatkan guru PPKn sebagai observer pertama dan peneliti sebagai observer kedua. Pada pertemuan ini, peneliti mengamati proses pembelajaran untuk melihat motivasi peserta didik ketika pembelajaran masih menggunakan media berupa buku cetak yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar.

Pada saat kegiatan pendahuluan peneliti meminta peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan peneliti mengecek kehadiran peserta didik dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik serta motivasi berupa tanya jawab terkait materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya lalu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan kali ini. Setelah itu peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang kerja sama antarumat beragama dengan menggunakan media berupa *powerpoint* dan buku cetak, setelah peneliti menjelaskan materi peneliti juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi apa saja yang belum dipahami dilanjutkan dengan menonton video terkait materi Kerja Sama antarumat beragama lalu peserta didik bersama teman sebangku/berpasangan berdiskusi terkait pertanyaan pada buku paket hal.85 lalu dipresentasikan secara singkat. Kegiatan yang dilakukan tersebut berlangsung sampai jam pelajaran hampir selesai lalu peneliti memberikan angket kepada peserta didik diakhir pembelajaran

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan guru yang menjadi observer pertama dan peneliti menjadi observer kedua dari 33 peserta didik diperoleh keseluruhan persentase motivasi belajar pada pertemuan pertama yaitu 61% yang dapat dikategorikan motivasi belajar peserta didik cukup. Adapun rekapitulasi keseluruhan persentase observasi pada

pertemuan pertama yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Pertama

Observer	Total Skor	Persentase
Observer satu	35	63%
Observer dua	33	59%
Rata-rata persentase		61%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

b) Observasi Pertemuan Kedua

Pada tanggal 18 Februari 2025, pelaksanaan observasi tahap kedua yang dilakukan dengan cara yang sama seperti sebelumnya, di mana guru PPKn berperan sebagai observer pertama dan peneliti berperan sebagai observer kedua. Pada pertemuan ini, observer melaksanakan observasi untuk dapat mengamati motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* yang digunakan oleh peneliti.

Pada tahap pendahuluan, peneliti memulai kegiatan dengan meminta peserta didik untuk berdoa, kemudian melakukan pengecekan kehadiran. Selanjutnya, peneliti menjelaskan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*. Selanjutnya, Peneliti menyampaikan materi mengenai kerja sama dalam kehidupan sosial politik dan ekonomi. Setelah menyampaikan materi, peneliti melaksanakan sesi tanya jawab mengenai kerja sama dalam kehidupan sosial politik dan ekonomi. Dilanjutkan dengan peserta didik akan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari melalui media pembelajaran *Edpuzzle*, setelah jam pelajaran habis pendidik bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan guru yang menjadi observer pertama dan peneliti menjadi observer kedua dari 33 peserta didik diperoleh keseluruhan persentase motivasi belajar pada pertemuan kedua yaitu 69% yang dapat dikategorikan motivasi belajar peserta didik cukup. Adapun rekapitulasi keseluruhan

persentase observasi pada pertemuan kedua yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Kedua

Observer	Total Skor	Persentase
Observer satu	40	71%
Observer dua	37	66%
Rata-rata persentase		69%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

c) Observasi Pertemuan Ketiga

Pada tanggal 21 Februari 2025, pelaksanaan observasi tahap ketiga yang dilakukan dengan cara yang sama seperti sebelumnya, di mana guru PPKn berperan sebagai observer pertama dan peneliti berperan sebagai observer kedua. Pada pertemuan ini, observer melaksanakan observasi untuk mengamati motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* yang digunakan oleh peneliti.

Pada saat kegiatan pendahuluan peneliti meminta peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan pendidik mengecek kehadiran peserta, dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik serta motivasi berupa tanya jawab terkait materi yang telah dibahas bersama pada pertemuan sebelumnya lalu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan kali ini. Setelah itu peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang kerja sama dalam bidang kehidupan pertahanan dan keamanan dengan menggunakan media *powerpoint*, setelah peneliti menjelaskan materi pendidik juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi apa saja yang belum dipahami dilanjutkan dengan peserta didik mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari melalui media pembelajaran *Edpuzzle*, setelah jam pelajaran habis peneliti bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan guru yang menjadi observer pertama dan peneliti menjadi observer kedua dari 33 peserta didik diperoleh keseluruhan persentase

motivasi belajar pada pertemuan ketiga yaitu 75% yang dapat dikategorikan motivasi belajar peserta didik cukup. Adapun rekapitulasi keseluruhan persentase observasi pada pertemuan ketiga yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Ketiga

Observer	Total Skor	Persentase
Observer satu	43	77%
Observer dua	41	73%
Rata-rata persentase		75%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

d) Observasi Pertemuan Keempat

Pada tanggal 25 Februari 2025, pelaksanaan observasi tahap keempat yang dilakukan dengan cara yang sama seperti sebelumnya, di mana guru PPKn berperan sebagai observer pertama dan peneliti berperan sebagai observer kedua. Pada pertemuan ini, observer melaksanakan observasi untuk mengamati motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* yang digunakan oleh peneliti.

Pada saat kegiatan pendahuluan peneliti meminta peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan pendidik mengecek kehadiran peserta, dilanjutkan dengan pertanyaan pemantik serta motivasi berupa tanya jawab terkait materi yang telah dibahas bersama pada pertemuan sebelumnya lalu menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan kali ini. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang mewujudkan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media *powerpoint*, setelah peneliti menjelaskan materi pendidik juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi apa saja yang belum dipahami dilanjutkan dengan peserta didik mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang dipelajari melalui media pembelajaran *Edpuzzle*. Kegiatan yang dilakukan tersebut berlangsung sampai jam pelajaran hampir selesai lalu peneliti memberikan angket kepada peserta didik diakhir pembelajaran

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan guru yang menjadi observer pertama dan peneliti menjadi observer kedua dari 33 peserta didik diperoleh keseluruhan persentase motivasi belajar pada pertemuan keempat yaitu 83% yang dapat dikategorikan motivasi belajar peserta didik baik. Adapun rekapitulasi keseluruhan persentase observasi pada pertemuan keempat yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Persentase Observasi Pertemuan Keempat

Observer	Total Skor	Persentase
Observer satu	47	84%
Observer dua	46	82%
Rata-rata persentase		83%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran di setiap pertemuan, diperoleh data observasi mengenai motivasi belajar peserta didik. Data tersebut dikumpulkan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat, yang kemudian direkapitulasi sebagai hasil akhir observasi motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Berdasarkan dari rekapitulasi data di atas didapatkan hasil persentase motivasi belajar peserta didik di setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama, sebelum penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* diperoleh nilai sebesar 61%, lalu setelah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle*, pada pertemuan yang kedua, ketiga, dan keempat hasil persentase yang diperoleh terus meningkat, yang mana saat pertemuan kedua persentase yang

diperoleh sebesar 69%, selanjutnya pada pertemuan ketiga persentase motivasi belajar peserta didik memperoleh peningkatan yaitu mendapatkan persentase sebesar 75% lalu pada pertemuan keempat motivasi belajar peserta didik mendapatkan persentase sebesar 83% yang dapat dikategorikan motivasi belajar baik.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran *Edpuzzle*. Hal ini terlihat dari persentase motivasi belajar sebelum penggunaan media tersebut, yaitu sebesar 61%. Setelah penggunaan *Edpuzzle*, terjadi peningkatan sebesar 22% dengan persentase akhir pada pertemuan keempat mencapai 83% yang dikategorikan sebagai tingkat motivasi belajar yang baik.

3. Deskripsi Data Hasil Angket

Instrumen angket dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerima perlakuan pada kelas eksperimen. Instrumen ini menggunakan skala Likert dan diberikan dalam dua tahap. Pada pertemuan pertama, sebelum penerapan media pembelajaran *Edpuzzle*, angket digunakan sebagai pretest. Selanjutnya, pada pertemuan keempat, setelah kelas menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle*, angket diberikan kembali sebagai posttest. Rincian hasil keseluruhan data pretest dan posttest disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Angket Pretest dan Angket Posttest pada Kelas Eksperimen

No.	Deskriptor	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	AAA	59	70
2	AA	62	71
3	ANT	57	65
4	ADR	65	67
5	AG	58	78
6	AWD	61	71
7	BC	63	67

8	DS	59	69
9	DR	62	63
10	ES	54	72
11	E	56	74
12	FN	68	74
13	GS	61	67
14	HNI	59	66
15	I	69	70
16	KRP	58	62
17	MAA	49	67
18	MRY	58	65
19	MRN	59	68
20	MK	61	64
21	MA	68	70
22	MRS	61	66
23	MCL	60	67
24	OL	59	67
25	RR	60	64
26	RP	57	62
27	RG	58	68
28	SS	57	74
29	SK	56	60
30	SR	54	72
31	SJ	55	80
32	VA	57	69
33	ZZ	58	64
Total		1958	2253

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Berdasarkan dari data tersebut, sebelum adanya penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* pada kelas eksperimen didapatkan poin rata-rata 59,33 dengan perolehan poin terbesar yaitu 69 serta poin terkecil 49. Kemudian setelah adanya perlakuan atau sesudah menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*, poin rata-rata yang didapatkan yaitu 68,27 yang dapat dikategorikann motivasi belajar peserta didik baik dengan poin terbesar 80 dan poin terkecil 60. Berdasarkan dari data hasil angket kelas eksperimen tersebut baik itu sebelum/pretest dan sesudah/posttest, didapatkan data indikator motivasi belajar peserta didik, Adapun data indikator motivasi belajar akan disajikan sebagai berikut:

a) Indikator Perhatian (Attention)

Indikator perhatian (Attention) pada penelitian ini disusun dengan beberapa deskriptor diantaranya yaitu peserta didik masuk kelas tepat waktu, peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru, peserta didik mendengarkan guru ketika menjelaskan materi, peserta didik selalu ingin bertanya dalam proses pembelajaran terutama jika ada materi yang tidak dimengerti, peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran. Adapun

hasil rekapitulasi persentase perhatian sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Persentase Perhatian (Attention)

No.	Deskriptor	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	Peserta didik masuk kelas tepat waktu	78,8%	88,6%
2	Peserta memperhatikan penjelasan materi dari guru	73,5%	87,1%
3	Peserta didik mendengarkan guru ketika menjelaskan materi	76,5%	89,4%
4	Peserta didik selalu ingin bertanya dalam proses pembelajaran terutama jika ada materi yang tidak dimengerti	75,8%	81,1%
5	Peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran	73,5%	81,8%
Rata-Rata Persentase		75,6%	85,6%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Data yang didapatkan dari hasil angket di atas berkaitan dengan indikator perhatian pada kelas eksperimen yang mana pada sebelumnya mendapatkan persentase sebesar 75,6%, kemudian setelah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* meningkat sebesar 10% menjadi 85,6%

b) Indikator Hubungan/Relevansi (Relevance)

Indikator hubungan/relevansi (Relevance) pada penelitian ini disusun dengan beberapa deskriptor diantaranya yaitu peserta didik menyiapkan perlengkapan saat belajar seperti buku pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik rajin membaca berbagai sumber tentang materi yang dipelajari, peserta didik dapat mengetahui tujuan pembelajaran, peserta didik mampu memahami materi yang telah diajarkan. Adapun hasil rekapitulasi persentase hubungan/relevansi yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Hubungan/Relevansi (Relevance)

No.	Deskriptor	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	Peserta didik menyiapkan perlengkapan saat belajar seperti buku pelajaran Pendidikan Pancasila	79,5%	87,1%
2	Peserta didik rajin membaca berbagai sumber tentang materi yang dipelajari	68,9%	83,3%
3	Peserta didik dapat mengetahui tujuan pembelajaran	75,8%	84,8%
4	Peserta didik mampu memahami materi yang telah diajarkan	73,5%	82,6%
Rata-Rata Persentase		74,4%	84,5%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Data yang didapatkan dari hasil angket di atas berkaitan dengan indikator hubungan/relevansi pada kelas eksperimen yang mana pada sebelumnya mendapatkan persentase sebesar 74,4%, kemudian setelah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* meningkat sebesar 10,1% menjadi 84,5%

c) Indikator Percaya Diri (Confidance)

Indikator percaya diri (Confidance) pada penelitian ini disusun dengan beberapa deskriptor diantaranya yaitu peserta didik menyiapkan perlengkapan saat belajar seperti buku pelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik rajin membaca berbagai sumber tentang materi yang dipelajari, peserta didik dapat mengetahui tujuan pembelajaran, peserta didik mampu memahami materi yang telah diajarkan. Adapun hasil rekapitulasi persentase hubungan/relevansi yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Rekapitulasi percaya diri (Confidance)

No.	Deskriptor	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	Peserta didik merasa lebih mudah mempelajari materi pelajaran	67,4%	81,1%
2	Peserta didik percaya diri ketika ingin menyampaikan pendapat	66,7%	83,3%
3	Peserta didik optimis dengan kemampuan yang dimiliki dengan mengerjakan soal secara mandiri	72,7%	84,1%

4	Peserta didik dapat menjawab ketika guru memberikan pertanyaan	70,5%	83,3%
5	Peserta didik berani mempertanggung jawabkan tugas yang telah dikerjakan	78,8%	87,9%
6	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran	77,3%	84,8%
Rata-Rata Persentase		72,2%	84,1%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Data yang didapatkan dari hasil angket di atas berkaitan dengan indikator percaya diri (Confidance) pada kelas eksperimen yang mana pada sebelumnya mendapatkan persentase sebesar 72,2%, kemudian setelah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* meningkat sebesar 11,9 % menjadi 84,1%.

d) Indikator Kepuasan (Satisfaction)

Indikator kepuasan (satisfaction) pada penelitian ini disusun dengan beberapa deskriptor diantaranya yaitu peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu, peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, peserta didik merasa puas dengan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun hasil rekapitulasi persentase kepuasan (satisfaction) yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Rekapitulasi Persentase Kepuasan (Satisfaction)

No.	Deskriptor	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	Peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik	75,8%	85,6%
2	Peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu	74,2%	88,6%
3	Peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan	72,7%	84,8%
4	Peserta didik merasa puas dengan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan	74,2%	88,6%
5	Peserta didik dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang telah	77,3%	88,6%

dilakukan		
Rata-Rata Persentase	74,8%	87,3%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Data yang didapatkan dari hasil angket di atas berkaitan dengan indikator kepuasan (satisfaction) pada kelas eksperimen yang mana pada sebelumnya mendapatkan persentase sebesar 74,8%, kemudian setelah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* meningkat sebesar 12,5% menjadi 87,3%. Adapun rekapitulasi data angket motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan sebagai berikut:

Tabel 12. Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik

No.	Indikator	Persentase (%)	
		Pretest	Posttest
1	Perhatian (<i>Attention</i>)	75,6%	85,6%
2	Hubungan/Relevansi (<i>Relevance</i>)	74,4%	84,5%
3	Percaya Diri (<i>Confidence</i>)	72,2%	84,1%
4	Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	74,8%	87,3%
	Rata-Rata Persentase	74,3%	85,4%

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Berdasarkan data yang diperoleh, sebelum diberikan perlakuan atau sebelum menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*, rata-rata motivasi belajar peserta didik mencapai 74,3%, yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 11,1%, sehingga rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 85,4% termasuk dalam kategori baik.

4. Analisis Hasil Data Penelitian

a) Uji Persyaratan Instrumen

1) Uji Validitas Instrumen

Uji validitas ini dipergunakan untuk melihat apakah valid atau tidaknya angket yang diberikan kepada responden atau peserta didik. Uji validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan pada kelas X.1 dengan jumlah responden 31 peserta didik, yang mana kelas tersebut bukan merupakan kelas yang diuji atau kelas eksperimen. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan memakai bantuan

SPSS Versi 27 yang kemudian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

No.	Item	Total Pearson Correlation	r Tabel	Ket.
1	Pernyataan 1	0,460	0,355	Valid
2	Pernyataan 2	0,435	0,355	Valid
3	Pernyataan 3	0,413	0,355	Valid
4	Pernyataan 4	0,525	0,355	Valid
5	Pernyataan 5	0,448	0,355	Valid
6	Pernyataan 6	0,760	0,355	Valid
7	Pernyataan 7	0,463	0,355	Valid
8	Pernyataan 8	0,662	0,355	Valid
9	Pernyataan 9	0,672	0,355	Valid
10	Pernyataan 10	0,603	0,355	Valid
11	Pernyataan 11	0,671	0,355	Valid
12	Pernyataan 12	0,435	0,355	Valid
13	Pernyataan 13	0,481	0,355	Valid
14	Pernyataan 14	0,662	0,355	Valid
15	Pernyataan 15	0,510	0,355	Valid
16	Pernyataan 16	0,413	0,355	Valid
17	Pernyataan 17	0,412	0,355	Valid
18	Pernyataan 18	0,573	0,355	Valid
19	Pernyataan 19	0,444	0,355	Valid
20	Pernyataan 20	0,639	0,355	Valid

Pernyataan yang ada pada angket dapat dinyatakan valid jika nilai dari r Hitung $>$ r Tabel. Uji validitas instrumen diujikan kepada 31 peserta didik sehingga diperoleh nilai dari r tabelnya sebesar 0,355 dengan 5% taraf signifikansi. Berdasarkan data dalam tabel hasil uji validitas tersebut dapat dilihat bahwasannya semua instrumen angket yang terdiri dari 20 pernyataan tersebut dapat dinyatakan valid secara keseluruhan.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Setelah uji validitas dilakukan, tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengukur konsistensi atau ketetapan instrumen yang akan digunakan. Setelah uji validitas dilakukan, tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengukur konsistensi atau ketetapan instrumen yang akan digunakan. Selain itu, uji reliabilitas juga berfungsi untuk menentukan apakah instrumen yang disusun dapat digunakan kembali dengan objek yang sama dan menghasilkan data yang serupa. Pengujian reliabilitas ini dilakukan

dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27, dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,893	20

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha dan taraf signifikansi 0,5 sebagai acuan. Jika nilai Cronbach's Alpha melebihi 0,5, maka data yang diuji melalui angket dianggap konsisten serta reliabel. Sebaliknya, apabila nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,5, data tersebut dinilai tidak konsisten dan kurang dapat dipercaya. Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,893. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,5, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam angket yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dan reliabel.

b) Uji Persyaratan Analisis Data

1) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan data angket motivasi belajar peserta didik. Jika data berdistribusi normal, maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test*. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 27 dengan hasil diperoleh sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test Eksperimen	0,138	33	0,112	0,945	33	0,094
	Post-Test Eksperimen	0,126	33	0,200 *	0,968	33	0,432

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Primer, diolah peneliti tahun 2025

Dalam tahap uji normalitas data, terdapat beberapa kriteria yang menentukan apakah data yang diperoleh dapat diterima atau tidak. Jika nilai Asymp. Sig $\geq 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal dan dapat diterima. Sebaliknya, jika nilai Asymp. Sig $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal dan tidak dapat diterima. Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data motivasi belajar peserta didik, analisis pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,094 > 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas pada posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,432 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut juga berdistribusi normal.

2) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas data, langkah berikutnya adalah uji hipotesis. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan Uji T-test melalui metode *Paired Sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik. Adapun ketentuan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (a) H_0 dapat diterima dan H_a ditolak jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$, yang artinya bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara
- (b) H_0 ditolak dan H_a dapat diterima jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$, yang artinya bahwa adanya pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara

Pengujian hipotesis yang dilakukan yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 27 yang

menggunakan media pembelajaran. Dan pendapat lain juga mengemukakan bahwa melalui media *Edpuzzle* ini juga dapat membantu guru dalam mengimplementasikan kegiatan belajar di kelas agar lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan (Faijah, 2022). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasanya Hipotesis Kerja (H_a) dan tujuan yang selanjutnya dijadikan sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dikatakan sesuai yaitu “terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara”.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan dari observasi yang mendapatkan persentase sebesar 61% sebelum penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle*, lalu setelah adanya penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* meningkat sebesar 22% dengan persentase akhir pada pertemuan keempat sebesar 83% yang dikategorikan motivasi belajar baik, serta berdasarkan pada hasil perhitungan angket pretest dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 74,3%, kemudian setelah menerima adanya perlakuan meningkat sebesar 11,1% dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 85,4% yang dapat dikategorikan motivasi belajar baik. Lalu, berdasarkan dari hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang artinya H_a dapat diterima dan H_o ditolak menggunakan pandangan sesuai dengan kriteria. Maka dari itu, hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran *Edpuzzle* dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik saat proses pembelajaran disekolah.

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran terhadap berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Pendidik diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang lebih bermakna,

berkualitas, serta serta menyenangkan dan tidak membosankan dengan memanfaatkan teknologi dalam pengoperasian media, seperti media pembelajaran *Edpuzzle* atau media pembelajaran lainnya guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

2. Bagi peserta didik diharapkan mempunyai motivasi belajar yang baik sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dengan mudah diterima secara maksimal dan peserta didik juga dapat memanfaatkan media pembelajaran *Edpuzzle* sebagai bahan latihan atau media lainnya untuk meningkatkan motivasi serta mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Untuk sekolah sendiri diharapkan mampu menjadi wadah dan bahan fasilitator terkait penggunaan teknologi seperti media pembelajaran agar dapat dikembangkan lagi terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Amaliah (2020). *IMPLEMENTATION OF EDPUZZLE TO IMPROVE STUDENTS' ANALYTICAL THINKING SKILL IN NARRATIVE TEXT*. www.Edpuzzle.com.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117.
<https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>

- Gusti, I., Gede Wiadnyana, A., Ketut Erawati, N., Kezia, F., & Apriliani, K. (n.d.). *Emasains Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6635412>
- Hidayati, R. et al. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74.
<https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Mohammad, W., & Ryca Maulidiyah, N. (2023). *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial PENGARUH AKSES INTERNET TERHADAP ASPEK KUALITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA*. 01, 30–45.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Suhada et al. (2022). *Analisis Keterbatasan Akses Jaringan Internet Terkait Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Desa Talun Kondot, Kec. Panombeian Panei, Kab. Simalungun*
- Sundi et al., (2021) Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ Website: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnask> at E-ISSN: 2714-6286. (n.d.).
<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnask> at
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). *PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO PADA PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH PAKET C*.
- Syarif Hidayat, E., Umam Bisri, M. R., Basri, H., & A. Heris, H. (2021). PENERAPAN PLATFORM GOOGLE CLASSROOM DAN EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MATERI SEJARAH ISLAM. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 254–273.
<https://doi.org/10.51729/6245>