JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner
Vol. 5, No. 4, November 2026, pp. 4198-4208
http://journal.amorfati.id/index.php/jipsi || ISSN 2962-9187

Interdisciplinary Scope of Science and Education, Islamic Education and Science, Integration of Science and Islam, Islamic Thought and Philosophy, Integration of Social Sciences, Humanities, and Islamic Studies, Islamic Economics and Business Studies, and Islamic Ethics in Science and Technology

Efektivitas Pemanfaatan Media Edpuzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas III MIS DDI Bungi

Nursyamsi Anugrahi [a,1,*], Hamdanah [b,2], Buhaerah [c,3], Marhani [d,4] Amiruddin [e,5]

[*abcde] Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia ;
[1]nursyamsianugrahi614@gmail.com; [2]hjhamdanah@iainpare.ac.id; [3]buhaerah@iainpare.ac.id;
[4]hj.marhani@iainpare.ac.id; [5]amiruddinmustam81@gmail.com
*Correspondent Author; [1]nursyamsianugrahi614@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received:
21-08-2026
Revised:
19-09-2026
Accepted:
30-10-2026

Keywords:

Media Edpuzzle, Hasil Belajar Kognitif, Akidah Akhlak

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan hasil belajar kognitif siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran video interaktif Edpuzzle pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MIS DDI Bungi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman kognitif siswa serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental*, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri atas 33 siswa kelas III MIS DDI Bungi Tahun Pelajaran 2026/2027 yang ditentukan melalui teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan *Paired-Samples t-Test* dan analisis *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 68,00 pada *pretest* menjadi 80,67 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 12,67 poin. Hasil uji *Paired-Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001 ($p < 0,001$), yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Edpuzzle. Nilai standar deviasi selisih skor sebesar 9,439 dan ukuran efek sebesar 2,14 menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Edpuzzle memiliki ukuran efek yang sangat besar menurut pedoman Cohen. Analisis N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,789 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil observasi aktivitas dan angket respons siswa menunjukkan kategori sangat baik dan positif. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media Edpuzzle. Namun, karena penelitian tidak melibatkan kelompok pembanding, peningkatan tersebut belum dapat diinterpretasikan sebagai bukti kausal yang kuat bahwa Edpuzzle merupakan satu-satunya faktor yang menyebabkan perubahan hasil belajar.

This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

Pendahuluan

Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam membangun dasar keimanan, menanamkan nilai-nilai Islam, serta mengembangkan kebiasaan berperilaku terpuji sejak usia dini. Pembelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran perlu dirancang secara berpusat pada siswa, kontekstual, dan interaktif agar peserta didik terlibat aktif dalam membangun pemahamannya. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak.

Salah satu landasan teoretis yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan verbal yang saling melengkapi serta dirancang sesuai dengan kapasitas pemrosesan kognitif siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan, menghubungkan informasi dengan pengetahuan sebelumnya, dan mengevaluasi pemahamannya. Perspektif konstruktivisme juga memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi siswa dengan informasi dan pengalaman belajar. Berdasarkan perspektif tersebut, penggunaan media video interaktif berpotensi mendukung pembelajaran Akidah Akhlak karena menggabungkan penyajian materi secara audiovisual dengan aktivitas yang mendorong siswa untuk memproses dan memahami informasi secara aktif.

Meskipun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan observasi awal pada siswa kelas III MIS DDI Bungi, pembelajaran Akidah Akhlak masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas tertulis. Pola pembelajaran yang cenderung satu arah tersebut berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi dengan materi dan memperoleh umpan balik secara langsung selama proses pembelajaran. Kondisi ini tercermin dari hasil belajar awal yang menunjukkan bahwa hanya 16 dari 33 siswa (48,48%) yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan 17 siswa (51,52%) belum mencapai kriteria tersebut. Rata-rata nilai kelas sebesar 68 menunjukkan bahwa hasil belajar awal masih perlu ditingkatkan. Temuan awal ini menjadi dasar perlunya mengeksplorasi alternatif pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih interaktif dan membantu siswa memahami materi secara lebih terarah.

Salah satu media yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah Edpuzzle, yaitu platform video pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan pada bagian tertentu dalam video, memberikan umpan balik, serta memantau respons dan penyelesaian aktivitas siswa. Karakteristik ini membedakan Edpuzzle dari penggunaan video biasa yang umumnya hanya menempatkan siswa sebagai penonton. Melalui pertanyaan yang disisipkan selama pemutaran video, siswa memperoleh kesempatan untuk menguji pemahamannya secara bertahap. Umpan balik formatif dapat membantu siswa mengenali bagian materi yang belum dipahami, sedangkan pemantauan aktivitas memberikan informasi kepada guru mengenai keterlibatan dan perkembangan belajar siswa. Dengan demikian, Edpuzzle memiliki potensi untuk mengintegrasikan penyajian informasi audiovisual, pembelajaran aktif, dan asesmen formatif dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Edpuzzle juga relevan dengan karakteristik materi Akidah Akhlak di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Materi yang berkaitan dengan perilaku terpuji, keteladanan, dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari dapat disajikan melalui ilustrasi, cerita, atau situasi konkret yang dekat dengan pengalaman siswa. Penyajian audiovisual dapat membantu siswa menghubungkan konsep yang dipelajari dengan contoh perilaku dalam kehidupan nyata, sementara pertanyaan interaktif mendorong mereka untuk mengidentifikasi, menjelaskan, dan membedakan perilaku yang sesuai atau tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam. Meskipun demikian, manfaat tersebut perlu diuji secara empiris karena penggunaan media interaktif tidak secara otomatis menjamin peningkatan hasil belajar; keberhasilannya juga bergantung pada kesesuaian materi, kualitas pertanyaan, dan pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran perlu dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan konteks mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan indikator hasil belajar yang dikaji. Secara khusus, penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah perlu memperoleh perhatian karena karakteristik pembelajarannya menuntut penguasaan pengetahuan keagamaan sekaligus pemahaman terhadap contoh penerapan nilai-nilai moral. Penelitian ini diarahkan untuk mengisi kebutuhan tersebut dengan mengkaji perubahan hasil belajar kognitif siswa kelas III setelah penggunaan Edpuzzle. Berbeda dari pembahasan media digital secara umum, penelitian ini menempatkan fitur pertanyaan interaktif dan umpan balik Edpuzzle sebagai bagian dari pengalaman belajar yang dikaji, serta menilai hasilnya melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Klaim mengenai kebaruan penelitian ini selanjutnya perlu diperkuat dengan perbandingan terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan hasil belajar kognitif siswa setelah pemanfaatan media video interaktif Edpuzzle pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas III MIS DDI Bungi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil belajar diukur melalui perbandingan skor pretest dan posttest, sedangkan analisis N-Gain digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan hasil belajar. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai perubahan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan Edpuzzle dan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Akidah Akhlak yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Karena penelitian tidak melibatkan kelompok pembanding, hasilnya diinterpretasikan sebagai perubahan yang terjadi setelah penerapan media, bukan sebagai bukti kausal yang memastikan bahwa perubahan tersebut semata-mata disebabkan oleh Edpuzzle.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental designs.* Pendekatan kuantatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pemanfaatan media *edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa secara objektif melalui data numerik yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest.* Pendekatan kuantitatif menekankan pada pengukuran variabel penelitian secara sistematis sehingga hasil penelitian dapat dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan.

Pemilihan jenis penelitian *pre-eksperimental* didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengetahui adannya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan

berupa penggunaan media *edpuzzle* dalam pembelajaran akidah akhlak. Penelitian ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Desain ini dinilai sesuai untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa pada kelas III MIS DDI Bungi setelah diterapkan media pembelajaran berbasis video interaktif.

Penggunaan media *edpuzzle* dalam penelitian ini selaras dengan teori *cognitive theory of multimedia learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara bersamaan sehingga siswa dapat melakukan proses memilih informasi, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi ke dalam struktur pengetahuan yang dimiliki.

Edpuzzle digunakan sebagai media video interaktif yang memungkinkan siswa tidak hanya menonton video pembelajaran secara pasif, tetapi juga aktif menjawab pertanyaan, menerima umpan balik, serta memahami materi akidah akhlak secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh teori *effective teaching* dari Robert E. Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menghasilkan peningkatan hasil belajar yang diukur secara objektif.

Penggunaan *edpuzzle* dalam pembelajaran akidah akhlak diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu memahami konsep-konsep akidah dan akhlak melalui penyajian materi yang menarik dan kontesktual.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini, satu kelompok diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *edpuzzle,* dan setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*). Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *edpuzzle* dalam pembelajaran akidah akhlak.

Tabel 3.2 Desain Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	*Posttest*
O1	X	O2

Keterangan:
O_1 = *Pretest* (tes awal sebelum perlakuan)
X = Perlakuan menggunnakan media pembelajaran *edpuzzle*
O_2 = *Posttest* (tes akhir seteleh perlakuan *epuzzle*).

Desain *one group pretest-posttest* digunakan dalam penelitian pendidikan karena mampu menunjukkan perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih terukur. Melalui desain ini, efektivitas penggunaan media *edpuzzle* dapat dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, nilai *N-Gain*, ketercapaian KKTP, aktivitas belajar siswa, serta respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media video interaktif. Dengan demikian, desain hipotesis penelitian mengenai efektivitas pemanfaatan media *edpuzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas III MIS DDI Bungi.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Belajar Kognitif Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Edpuzzle

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perubahan hasil belajar kognitif siswa setelah penggunaan media pembelajaran video interaktif Edpuzzle pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi *birrul walidain* di kelas III MIS DDI Bungi. Penelitian melibatkan 33 siswa dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil belajar diukur melalui tes sebelum dan sesudah pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, *paired-samples t-test*, dan N-Gain.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai pretest memiliki skor minimum 36, skor maksimum 92, rata-rata 71,39, dan standar deviasi 13,679. Setelah pembelajaran menggunakan Edpuzzle, nilai posttest memiliki skor minimum 84, skor maksimum 100, rata-rata 93,21, dan standar deviasi 4,414. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 21,82 poin. Selain peningkatan rata-rata, penurunan standar deviasi dari 13,679 menjadi 4,414 menunjukkan bahwa variasi nilai siswa pada posttest lebih kecil dibandingkan dengan pretest.

Perubahan distribusi kategori hasil belajar juga menunjukkan peningkatan pencapaian siswa. Pada pretest, sebanyak 1 siswa (3,0%) berada pada kategori kurang, 7 siswa (21,2%) pada kategori cukup, 18 siswa (54,5%) pada kategori baik, dan 7 siswa (21,2%) pada kategori sangat baik. Pada posttest, seluruh siswa (100%) berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang digunakan dalam penelitian, pada pretest terdapat 7 siswa (21,2%) pada kategori belum tercapai, 10 siswa (30,3%) pada kategori mulai tercapai, 12 siswa (36,4%) pada kategori tercapai, dan 4 siswa (12,1%) pada kategori sangat tercapai. Setelah pembelajaran, 7 siswa (21,2%) berada pada kategori tercapai dan 26 siswa (78,8%) pada kategori sangat tercapai. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mencapai kategori tercapai atau sangat tercapai pada posttest.

Analisis N-Gain menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,7890 dengan standar deviasi 0,08807, nilai minimum 0,70, dan maksimum 1,00. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain yang digunakan dalam penelitian, nilai rata-rata tersebut termasuk kategori tinggi. Distribusi hasil analisis juga menunjukkan bahwa 33 siswa (100%) berada dalam kategori N-Gain tinggi. Secara deskriptif, hasil ini menggambarkan bahwa peningkatan hasil belajar relatif terhadap peningkatan maksimum yang mungkin dicapai berada pada kategori tinggi.

Uji normalitas Shapiro–Wilk menghasilkan statistik 0,937 dengan nilai signifikansi 0,055. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak asumsi normalitas berdasarkan uji tersebut. Selanjutnya, uji *paired-samples t-test* menunjukkan perbedaan skor pretest dan posttest yang signifikan, dengan nilai $t(32) = -12,279$ dan $p < 0,001$. Tanda negatif menunjukkan arah pengurangan yang digunakan dalam perhitungan selisih skor. Berdasarkan rata-rata pretest dan posttest, peningkatan skor adalah 21,82 poin.

Dengan menggunakan nilai t dan jumlah sampel, ukuran efek Cohen's *d* untuk data berpasangan (*d*_z) diperkirakan sebesar 2,14, yang termasuk kategori besar berdasarkan pedoman interpretasi Cohen. Berdasarkan nilai selisih rata-rata dan statistik uji yang dilaporkan, interval kepercayaan 95% untuk peningkatan rata-rata skor diperkirakan sebesar 18,20 hingga 25,44 poin. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar kognitif yang signifikan secara statistik dan berukuran efek besar setelah pembelajaran menggunakan Edpuzzle. Namun, karena penelitian tidak melibatkan kelompok pembanding, hasil tersebut tidak dapat memastikan bahwa perubahan yang diamati semata-mata disebabkan oleh penggunaan Edpuzzle.

2. Aktivitas Belajar Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan Edpuzzle

Aktivitas belajar siswa diamati selama pembelajaran Akidah Akhlak materi *birrul walidain*. Hasil analisis terhadap 33 siswa menunjukkan rata-rata aktivitas sebesar 86,06%, dengan skor minimum 60% dan maksimum 95%. Berdasarkan kategori aktivitas, 18 siswa (54,5%) berada pada kategori sangat aktif, 13 siswa (39,4%) pada kategori aktif, dan 2 siswa (6,1%) pada kategori cukup aktif. Tidak terdapat siswa dalam kategori kurang aktif. Dengan demikian, sebanyak 31 siswa (93,9%) berada pada kategori aktif atau sangat aktif.

Secara observasional, keterlibatan siswa tampak dalam kegiatan menyimak video, merespons pertanyaan yang disisipkan dalam video, menjawab pertanyaan guru, dan mengikuti pembahasan materi. Fitur pertanyaan interaktif Edpuzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk merespons materi selama proses pembelajaran, bukan hanya menonton video sampai selesai. Meskipun demikian, skor observasi tersebut menggambarkan aktivitas dan keterlibatan selama pembelajaran, sehingga tidak dapat digunakan secara langsung sebagai ukuran penguasaan kognitif. Hubungannya dengan hasil belajar perlu ditafsirkan bersama data pretest, posttest, dan N-Gain.

3. Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Edpuzzle

Respons siswa terhadap media Edpuzzle diukur menggunakan angket yang terdiri atas 10 pernyataan dan diberikan kepada 33 siswa. Hasil rekapitulasi menunjukkan skor minimum 54, skor maksimum 80, dan rata-rata skor 68,67. Berdasarkan distribusi kategori respons, 24 siswa (72,73%) memberikan respons sangat positif dan 9 siswa (27,27%) memberikan respons positif. Dengan demikian, seluruh responden berada pada kategori positif atau sangat positif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa menerima penggunaan Edpuzzle secara positif. Respons ini dapat mencerminkan persepsi siswa terhadap pengalaman belajar yang menggunakan video interaktif, termasuk ketertarikan dan penerimaan terhadap media yang digunakan. Namun, respons positif tidak dengan sendirinya membuktikan peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, data angket digunakan untuk menjelaskan penerimaan siswa terhadap media, sedangkan perubahan penguasaan kognitif dinilai berdasarkan hasil tes dan analisis N-Gain.

Secara keseluruhan, ketiga kelompok data memberikan informasi yang saling melengkapi. Hasil pretest dan posttest menunjukkan perubahan pencapaian kognitif, observasi menggambarkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, dan angket menunjukkan persepsi siswa terhadap penggunaan Edpuzzle. Ketiganya perlu diinterpretasikan sesuai fungsi pengukurannya. Mengingat desain penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding, temuan ini memberikan bukti mengenai perubahan yang terjadi setelah penerapan Edpuzzle pada kelas yang diteliti, tetapi belum cukup untuk menetapkan hubungan sebab-akibat secara pasti.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai efektivitas pemanfaatan media *Edpuzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III MIS DDI Bungi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Edpuzzle*, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata dari tahap *pretest* ke tahap *posttest*, serta sebagian besar siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa berada pada kategori sangat aktif, yang terlihat dari antusiasme siswa dalam memperhatikan video pembelajaran,

mengikuti instruksi guru, serta menjawab pertanyaan dan kuis interaktif yang terdapat dalam *platform Edpuzzle*. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan media *Edpuzzle* berada pada kategori sangat positif, karena siswa merasa lebih senang, tertarik, termotivasi, dan terbantu dalam memahami materi *birrul walidain* (berbakti kepada orang tua) melalui penyajian materi yang berbasis video interaktif, visual, dan audiovisual.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis statistik inferensial yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, serta perolehan skor *N-Gain* yang berada pada kategori tinggi dan sedang, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas III MIS DDI Bungi, khususnya dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi *birrul walidain*.

Referensi

Al-Qur'anul Karim

Abdul Fattah Nasution, Tika Kesuma Wardani, and Nurul Adinda Lubis. "Analisis Faktor-Fator Yang Mempengaruhi Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Di Kelas." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 3 (2024). https://jptam.org/index.php/jptam/article/view.

Abidin, Zainal. "Analisis Pola Interaksi Guru Dan Santri Dalam Proses Pembelajaran Di Pondok Pesantren" 8 (2024). https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/23924?utm_source=chatgpt.co m.

Acmad N, Ganiati M, and Kur'aeni D N. "Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal." *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 2021. http;//ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/viewl/1283.

Ahmad Diauddin, and Arrif Nur Afifah. "Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktiviras Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2024). https://jips.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view.

Ahmad Sudi Praktino, M.Pd, and M.Pd Fachrus Rozie, S.Pd. *Media Pembelajatan Interaktif Berbasis Platform Online Di Sekolah Dasar. Banjaran*. 1st ed. Banjaran: Eureka Media Aksara, 2025.

Aisyah Nurbakti. "Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara." *Jurnal Pendidikan IGI* 1, no. 2 (2022).

Amelia., ari wibowo sembiring., nindya., laila ali tanjung., Aswaruddin. "TOFEDU : The Future of Education Journal The Interpersonal Communication Process." *The Future of Education Journal* 4, no. 2 (2025).

Anas Sudijono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. jakarta: RajaGrafindo Persada, 2021.

Aprilianti, Lesi, Eliya Rochmah, Nugraha Permana Putra, and Universitas Muhammadiyah Cirebon. "Pengaruh Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN 1 Pabedilankaler." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024).

Arief Rahman, Syahrial, and Alirmansyah. "PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS EDPUZZLEUNTUKMEMPERKUAT MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasat* 10 (2025).

Aziimah, Zulfa Ribkhin, and Farikh Marzuki Ammar. "Pengaruh Media Digital Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat." *Jurnal IImiah Ilmu Pendidikan* 7, no. April (2024).

Budi Purwanto dkk. "The Evolution of Data Collection Techniques in Educational Management Research." *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education,* 2025.

Chahnia, Juwi, Syafruddin Nurdin, Muhammad Kosim, Nana Sepriyanti, Misra, Muhammad Zalnur, and Rilci Kurnia Illahi. "Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Eedpuzzle Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 13, no. 02 (2025): 266–83.

Christiyanti Aprinastuti, S.Si., M.Pd. *Special Book For Media Tutorial ICT-BASED Learning*. 1st ed. yogyakarta: Stiletto Book Kompelks Villa Cempaka Mulia, 2023.

Damanik, Muhammad Zein, Dwi Ananta, and Aura Ningrum. "Pembelajaran Akidah Akhlak." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2, no. April (2025).

Data, Tehnik Pengumpulan, and Dalam Penelitian Pendidikan. "Rumina IAI Hasanuddin Pare." *Islamic Learning Journal* 1, no. 1 (2024).

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA EDPUZZLE TERHADAP SKRIPSI Diajukan Untuk

Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan Fisika Oleh : RITA SINTIA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA, 2025.

Endang Sri Estimurti, and Eka Mei Florensa. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Dengan Menggunakan Metode Jarimatika Pada Peserta Didik Kelas IIB SDN 2 Palangka." *Pedagogik Jurnal Pendidikan* 18, no. 1 (2023).

Fikra Sofya Lutfiana, Hevy Risqi Maharani, and Nila Ubaidah. "Pengembangan Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 5, no. 005 (2025). https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpsa/article/view/41806/12047.

Hamzah B Uno. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. jakarta: Bumi Aksara, 2020.

Hesti, Rodhia Dyah, Universitas Islam, and Negri Palangka. "Pengembangan Media Pembelajaran Edpuzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa MTs Darul Amin Palangka Raya." *Jurnal Penelitian Dan Pendidiakn Agama Islam(AT-Tarbiyah)* 3 (2025).

Hesti, Rodhia Dyah, and Jasiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Edpuzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa MTs Darul Amin Palangka Raya." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 3, no. 1 (2025).

Hidayat A, and Nurhayati. "'Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.'" *Jurnal Pendidikan Dasar* 14, no. 2 (2023): 123–35.

Jamil, Alvian Nur, and Muhammad Thohir. "The Effectiveness of Video-Assisted Asynchronous Learning on Students ' Learning Outcomes in the Subject of Akidah Akhlak." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10, no. 4 (2023): 395–407.

Juliana Simarmata. "Keefektifan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Dan Keahlian Bahasa*, 2023.

Junita Safrina, and Munandar Haris. "Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sains-Edutanmen." *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019): 779.

Kamilah, Yulia, and Kata Kunci. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Dengan Metode Vidio Comment Dalam Materi Asmaul Husna PAI Di Kelas 5 SDN 06 Klabu" 01, no. 02 (2024).

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Kementerian Agama Republik Indonesia, Buku Guru Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Kelas I*. Edited by Direktorat KSKK Madrasah. jakarta, 2020.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. jakarta: Kemendikbudristek, 2023.

Kurniasih, S. R, and M. S Nugraha. "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Al-Thariqah* 8, no. 2 (2023). https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513.

Lajnah Pentashihan Mushaf al-Qur'an. *Al-Qur'an Dan Terjemah*, n.d.

Mayer, Richard E. "The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024). https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1.

Melisa Pratiwi Sijabat , Krisdianti Hutabarat, Lestari Sitorus, Salsabilla, Khairunnisa. "Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni Dalam Ekosistem." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2024). https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971.

Mukti, Muhammad Akbar. "Meningkatkan Hasil Belajar Pai Melalui Model Pembelajaran Reading Guide Siswa Mts Al-Jihad Medan." *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2022).

Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, and Septi Annisa. "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021).

Nabila A. "The Effect of Edpuzzle Application on Students Speaking Fluency at Sevent Grade Students of SMPS It Mutiara." *JJEE: Jolly Journal of English Education* 1, no. 1 (2023).http://ejournal.staihwduri.ac.id/index.php/jjee/article/view/14.

Nevi Hardika, Muhammad Suhairi, Henry Maksum, Suhartini, and Adiyudha Permana. "Development of Learning Media Video Interactive Basic Motion Volleyball Game by Edpuzzle." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 16, no. 2 (2024): 2122–33. https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4782.

Niam, Ahmad Ulin, and Pingki Lestari. "Edpuzzle: Transformasi Pembelajaran SKI Berbasis Video Di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur." *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2024): 2024.

Nursella. "EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 2, no. 1 (2024): 77–88. https://j-edu.org/index.php/edu.

Nurul Hidayah, Rina Marlina, and Siti Rahmawati. "Student's Responses Toward Interactive Learning Media in Enhancing Learning Motivation and Engagement International Journal of Education and Practice." *International Journal of Education and Practice* 13, no. 1 (2025). https://doi.org/10.18488/61.v.

Pattiasina, Petrus Jacob, Aldi Asmara, Satrya Ayub, and Fitria Meisarah. *Pedagogi Progresif Menuju Pembelajaran Efektif*. Edited by Irmayanti. 1st ed. Kuningan: CV. Aina Media Baswara, 2024.

Paujiah, Resti, and Acep Rahmat. "Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs Al-Musaddadiyah Garut." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi* 2, no. 2 (2026): 89–
100. https://doi.org/10.55123/didik.v2i2.616.

Rahmi Septiana, Hasriani, and Abdul Haliq. "Transformasi Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi: Efektivitas Media Interaktif Edpuzzle Pada Siswa Smp." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 12, no. 1 (2026).

Rina Febriani, and Ahmad Fauzi. "Analisis Respons Siswa Terhadap Model Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Menengah." *Urnal Basicedu* 8, no. 2 (2024). https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view.

Rina Wahyuni, and Fitriani. "Karakteristik Penilaian Menyeluruh Dalam Kurikulum

Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Kependidikan Islam* 7, no. 2 (2025). https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jki/article/view/22145.

Rizka Kurniawan. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle Terhadap Hasil Belajara Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 2 (2023).

Romadhoni Muhammad. "Pengembangan Media Puzzle Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV." Universitas Negeri Semarang, 2020.

Rosalina L, Oktariana R, Rahmiati, and Saputra I. *Buku Ajar Statistik*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023.

Rosita, and Nurhaedah. "Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Novelty: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran*, 2024.

Saputri, Bela Novia, Rangga Firdaus, and Nurain Suryadinata. "Pengembangan Video Interaktif Edpuzzle Untuk Pembelajaran Informatika SMA Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan , Development of Edpuzzle-Based Interactive Video for High School Informatics Learning." *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 6, no. 4 (2026). https://doi.org/10.52436/1.jpti.1532.

Sari, R., and A. Putra. "Pengaruh Penggunaan Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2021).

Sari Setiawati, and Ikhsanudin. "Engagement Ini Listening Activities Through Edpuzzle." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 16, no. 1 (2025). https://doi.org/10.31849/lectura.v.

Sihotang C, Saragih A H, and Hamid A. "Improvement of Student Learning Outvomes Through Use Google Classroom Media in Class VIII-4 Student MTSN 1 Kota Subulussalam." *Budapest Internasional Research and Critics in Linguistics and Education (Birle) Journal* 3, no. 2 (2020).https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.1051.

Simarmata, Juliana, Elza Leyli Lisnora Saragih, and Sarma Panggabaen. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas XI SMK Marisi Medan." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2025).

Sinaga, Allyu, and Miza Nina Adlini. "Multimedia Interaktif Berbasis Edpuzzle : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi" 13, no. 3 (2025).

Siti Nurhalizah, and Rahmat Hidayat. "Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2024). https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/3201.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Sri Wulan Anggraeni. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021). http://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636.

Studi, Terminologi, Akidah Teologi, D A N Ruang, and Nurul Liza Nasution. "LINGKUP STUDI AKIDAH AKHLAK TERMINOLOGY OF THE STUDY OF CREED / THEOLOGY AND THE SCOPE OF THE STUDY OF
MORAL CREED." *Jurnal Yaqzhan: Analisis Filsafat, Agama Dan Kemanusiaan* 09, no. 02 (2023). https://doi.org/10.24235/jy.v9i2.16289.

Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Sufyadi. *Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. jakarta: Kemendikbudristek, 2021.

Sugiarto, Silvia Rani Nazua, Magdad Hatim, and Ida Suryani. "Implementasi Penggunaan Edpuzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Personalized Learning." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. September (2025).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta, 2022.

Tambaru, Esty, Asti Yunita Benu, and Heryon Bernard Mbuik. "Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 59.

Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* jakarta: balai pustaka, 2010.

Triyono, Ageng, Rusdi Hamdany Nuary, Nisa Permatasari, Yatha Yuni, and Teguh Wibowo. "The Level of Effectiveness of TPS and Conventional Methods Judging from Students ' Geometry Learning Results Using the N-Gain Test" 10, no. May (2024).

Wulandari, and Pratama. "'Inovasi Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.'" *Jurnal Teknologi Pendidikan* 26, no. 1 (2024).

Zainuddin Z. "Students' Learning Performance and Perceptions on the Use of Interactive Video."." *Education and Information Technologies* 25 (2020): 401.