

# PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI *EDPUZZLE* PADA PROSES PEMBELAJARAN

Andiyan putra widadi<sup>1\*</sup>, Irfandi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Kuantan Singingi

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Kuantan Singingi

Email [andiyanputra290800@gmail.com](mailto:andiyanputra290800@gmail.com)

## **Abstract**

*One of the android applications that can be used to develop interactive learning media is by using the Edpuzzle application. The Edpuzzle application is an interesting and innovative application that is usually used to edit videos, both videos from personal, YouTube and others, which then in the video can be inserted various forms of questions can be in the form of essays, and multiple choice. This research method uses a design Meta-analysis research on Edpuzzle application learning media. Data collection techniques by looking for 9 articles of the same research results regarding Edpuzzle application in its use in the learning process. The results of this study show that the use and development of the Edpuzzle application has a positive impact on learning because it has good quality, is more efficient and practical to use in the learning process so that it can be useful and can be applied in the learning process at various levels of education.*

**Keywords :** *Edpuzzle Application, Learning Media, Meta Analysis*

## **1. PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat, sehingga proses pembelajaran pun dituntut untuk mengikuti perkembangan tersebut (Riani et al., 2019). Kemajuan IPTEK memotivasi dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai dengan mengubah pola pikir yang menjadi dasar pelaksanaan kurikulum. Hal ini seharusnya mendorong guru atau tenaga pendidik yang belum mampu untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Pasaribu & Listiani, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan atau materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang

minat dan perhatian siswa (Nurdyansyah & Andiek, 2015), serta membantu mencapai tujuan pembelajaran (Nengsih et al., 2021). Secara umum, para guru menggunakan media pembelajaran seperti media cetak seperti buku dan lembar kerja siswa (LKS) (Irfandi, Aprizal, et al., 2023). Selain itu, beberapa guru juga memanfaatkan media audio visual jika tersedia di sekolah. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran di era digital saat ini adalah smartphone atau gadget. Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi.

Penggunaan media digital dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi, mencegah miskonsepsi (Irfandi et al., 2022), menambah inovasi (Irfandi & Yuhelman, 2023), meningkatkan hasil belajar (Isdianti et al., 2024), terutama ketika proses pembelajaran yang

berlangsung cenderung kurang menarik, eksploratif, serta tidak cukup membangun pengetahuan secara mandiri (Hidayat dan Khotimah, 2019). Akibatnya, siswa sering merasa bosan atau jenuh selama proses pembelajaran (Fitria et al., 2022). Untuk mengatasi rasa jenuh ini, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alternatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dalam menyampaikan materi agar lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan (Sundayana, 2015).

Salah satu aplikasi Android yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah aplikasi Edpuzzle. Aplikasi Edpuzzle merupakan aplikasi yang menarik dan inovatif, yang biasanya digunakan untuk mengedit video, baik yang berasal dari pribadi, YouTube, maupun sumber lainnya (Amaliah, 2020). Keunggulan Edpuzzle adalah peserta didik dapat menonton video tanpa iklan atau gangguan lainnya, sementara guru dapat dengan mudah mengatur kelas, menyortir kuis dan video, serta melakukan penilaian (Sirri & Lestari, 2020). Edpuzzle juga memberikan sumber tambahan informasi kepada peserta didik, sehingga mempermudah pemahaman materi berkat media interaktif yang ditawarkannya, serta dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik (Naskia et al., 2021). Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan menganalisis penggunaan media pembelajaran menggunakan Edpuzzle pada jenjang SD, SMP, SMA.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain penelitian Meta Analisis pada media pembelajaran aplikasi Edpuzzle. Meta Analisis adalah suatu kajian yang diambil dari sejumlah jurnal penelitian sebelumnya, yang kemudian dianalisis berdasarkan masalah yang serupa untuk mengetahui hasil dan kesimpulannya. Artikel yang di jadikan referensi penelitian ini diterbitkan mulai tahun 2019-2022. Penelitian meta analisis ini menggunakan 9 artikel. Sebaran tahun artikel yang di ambil dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Daftar referensi artikel

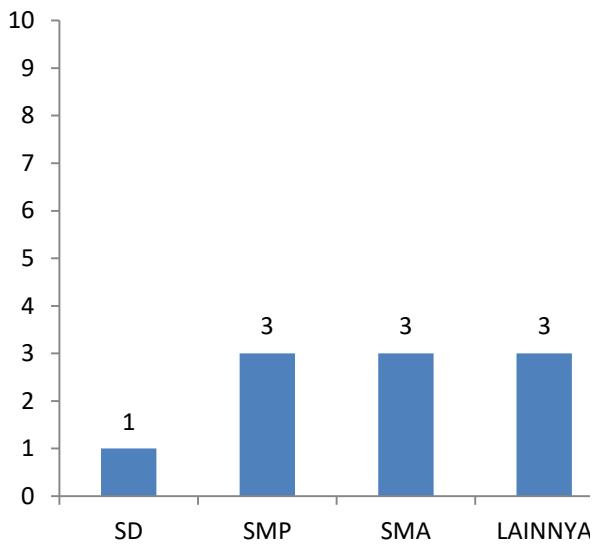
Artikel Rujukan
(Fitria et al., 2022)
(Qadriani et al., 2021)
(Orsidian & Surat, 2022)
(Dewi et al., 2022)
(Sundi et al., 2020)
(Yolanda, 2023)
(Hidayat et al., 2021)
(Naskia et al., 2021)
(Sugestiana & Soebagyo, 2022)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Dalam penelitian meta analisis ini peneliti mendapatkan 9 artikel yang membahas tentang penggunaan dan pengembangan aplikasi Edpuzzle di berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah akhir (SMA), dan pelatihan mahasiswa/calon guru dan guru. Dari 9 artikel tersebut 1 artikel penelitian yang di lakukan pada pendidikan sekolah dasar (SD), 2 artikel penelitian yang di lakukan pada sekolah menengah pertama (SMP), 3 artikel yang melakukan penelitian pada sekolah menengah akhir (SMA), 3 artikel yang melakukan penelitian berupa pelatihan penggunaan Edpuzzle yang

sasaran utamanya adalah guru dan mahasiswa sebagai calon tenaga pendidik. Sebaran jenjang pendidikan pengembangan media *Edpuzzle* dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Sebaran jenjang pendidikan pengembangan media *Edpuzzle*

### Pembahasan

Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru mencakup media cetak, audio, atau kombinasi keduanya, yang termasuk dalam kategori teknologi perangkat keras. Media ini berfungsi dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Nurlaela & Budiman, 2022). Salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif seperti *Edpuzzle*. Dengan memanfaatkan media ini secara efektif dan variatif, dapat mengatasi masalah ketidakaktifan siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Edpuzzle* yang diberikan oleh guru akan memberikan stimulus serta meningkatkan semangat siswa saat belajar, karena siswa dapat menonton video terkait materi yang

disampaikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul di dalam video pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini juga menjadi sebuah inovasi ditengah kebergaman pendidikan terutama di beberapa daerah (Rini et al., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa, juga mendorong motivasi serta menggairahkan aktivitas belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berpengaruh terhadap aspek psikologis siswa (Estuwardu, N dan Mustadi, 2015). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi, lebih aktif, semakin antusias dalam belajar, dan pada akhirnya pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran harus diajarkan kepada siswa sejak jenjang pendidikan yang paling rendah (Irfandi et al., 2024), sebagai sumber belajar anak (Irfandi, Mualif, et al., 2023). Dengan penggunaan media pembelajaran yang canggih siswa akan mampu untuk melaksanakan pembelajaran dengan maksimal baik langsung maupun pembelajaran online (Murwindra et al., 2022).

### 4. SIMPULAN

Penggunaan aplikasi *Edpuzzle* sangat cocok dan sesuai untuk di gunakan di dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan perhatian dan keaktifan serta minat belajar yang tinggi seperti matematika. Penggunaan dan pengembangan aplikasi *Edpuzzle* ini memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran karena memiliki kualitas yang baik, lebih efisien dan praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran

sehingga dapat bermanfaat dan lebih di terapkan diberbagai jenjang pendidikan.

## 5. REFERENSI

- Dewi, E. G. A., Paramitha, A. A. I. I., Putri, I. G. A. P. D., & Januar, F. D. N. Q. (2022). Pemanfaatan Platform Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 113–122.
- Fitria, F., Septiati, E., & Fuadiah, N. F. (2022). Development of Interactive Learning Videos for Opportunities for Middle School Students. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.31597/ja.v8i1.744>
- Hidayat, E. S., Bisri, M. R. U., Basri, H., & Heris, H. A. (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: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 254–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.51729/6245>
- Irfandi, I., Aprizal, A., Alhairi, A., Chandra, M. F., & Rini, R. (2023). DEVELOPMENT OF ELECTRONIC STUDENTS' ACTIVITY SHEETS USING KVISOFT FLIPBOOK MAKER APPLICATION AND A STEM-BASED APPROACH ON HYDROCARBON. *International Journal of Educational Best Practices (IJE BP)*, 7(2), 235–252. <https://doi.org/10.32851/ije bp.v7n2.p235-252>
- Irfandi, I., Lasmiadi, L., Putra, A., Ardi, F., Prasenta, I., Yulita, E., Murni, D., Agista, C., & Jusandi, D. (2024). Utilization of plasticine as a learning medium for students at State Elementary School 014 Munsalo Kopah. *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 03(01), 25–28.
- Irfandi, I., Kualif, A., Alhairi, A., Musdansi, D. P., Akbar, H., Mailani, I., Ningsih, J. R., Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar bagi anak. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 74–79. [https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti\\_nagori.v3i1](https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v3i1)
- Irfandi, I., Murwindra, R., Musdansi, D. P., N. W. A., & Hanri, C. (2022). Identification and Analysis of Students' Misconceptions Using Three-Tier Multiple Choice Diagnostic Instruments on Thermochemistry Topic. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(3), 306. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i3.11613>
- Irfandi, I., & Yuhelman, N. (2023). COMPETITIVE: Journal of Education Analisis Inovasi Mahasiswa Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Sederhana. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 148–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.58355/competitive.v2i3.26>
- Isdianti, N., Piawi, K., & Irfandi, I. (2024). LITERATUR REVIEW: PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 6(1), 18–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.36378/jedchem.v6i1.3132>
- Murwindra, R., Irfandi, I., Yuhelman, N., & Musdansi, D. P. (2022). The Effectiveness of Online Learning for UNIKS FTK Students During the Covid-19 Pandemic (Empirical Study of UNIKS FTK Students). *Proceeding of International Conference on Science and Technology*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36378/internationalconferenceuniks.v0i0.2831>
- Naskia, A., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UJMES*,

- 6(2).  
Nengsih, C. O., Asih, F., Zulyusri, Z., & Lufri, L. (2021). Studi Meta-Analisis : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi Sains Dan Teknologi)*, 3(2), 81–91.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Nizamia learning center.
- Nurlaela, S., & Budiman, I. (2022). “Meta Analisis: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Jenjang SMP.” *JMPI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1).
- Orsidian, B., & Surat, I. M. (2022). Pkm. Di Smp Dwijendra Bualu Dalam Pengembangan Edpuzzle Dalam Media Pembelajaran Daring. *Jurnal PKM Widya Mahadi*, 2(2), 87 – 97.
- Pasaribu, M. ., & Listiani, T. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Online dalam Mendorong Keaktifan Belajar Siswa pada Kelas Matematika. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 44–60. <https://doi.org/https://doi.org/https://dx.doi.org/10.19166/johme.v5i1.2855>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>.
- Rini, R., Isdianti, N., Karima, M. R., & Irfandi, I. (2024). Educational and Cultural Diversity from an Islamic and Kuantan Malay Perspective. *Maklumat: Journal of Da'wah and Islamic Studies*, 2(2), 111–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.61166/maklumat.v2i2.22>
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). IMPLEMENTASI EDPUZZLE BERBANTUAN WHATSAPP GROUP SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DARING PADA ERA PANDEMI. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830>
- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637 – 2646.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan alat peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Yolanda, G. (2023). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery Pada Siswa SMK. *POPULER: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 2(1), 277–289.