CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian
Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan
p-ISSN 2338-9680 | e-ISSN 2614-509X | Vol. 14 No. 2 September 2026, hal. 85-95

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Edpuzzle* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Norma

Aprilia Damayanti[1*], Eko Priyanto[2], Elly Hasan Sadeli[3]

[1]Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia, aprilia.damayantixtkj2@gmail.com
[2]Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia, ekopriyanto740@gmail.com
[3]Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia, ellyhasansadeli@ump.ac.id

*Email korespondensi penulis: aprilia.damayantixtkj2@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 14-06-2026
Revised: 25-07-2026
Accepted: 03-09-2026
Published: 30-09-2026

Kata Kunci:

Berpikir Kritis
Edpuzzle
Media Pembelajaran Interaktif
Norma

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibantu *Edpuzzle* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis pada materi norma. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, instrumen berupa kuesioner, observasi, dan analisis menggunakan uji sampel berpasangan dan uji t sampel independen dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibantu *Edpuzzle* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil tes N-Gain kelas eksperimen yang memperoleh nilai 63% dengan kategori cukup efektif dan hasil tes N-Gain kelas kontrol sebesar 51% dan termasuk dalam kategori tidak efektif. Terdapat perbedaan hasil kemampuan berpikir kritis sebelum dan setelah perlakuan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibantu oleh *Edpuzzle*.

Keywords:

Critical Thinking
Ed puzzle
Interactive Learning
Media
Norms

ABSTRACT

This study aims to examine the extent to which the use of interactive learning media assisted by Ed puzzle influences the improvement of critical thinking skills in the subject of norms. The research employs a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample consists of seventh grade D students as the experimental group a seventh-grade E students as the control group. Data collection techniques include tests, questionnaires, observations. The data were analyzed using paired sample tests and independent sample t-tests, yielding a significance result of 0.000 0.05. This indicates that the use of Ed puzzle-assisted interactive learning media significantly affects the improvement of students' critical thinking skills. Additionally, the N-Gain test results show that the experimental class achieved a 63% score, categorized as moderately effective, while the control class achieved a 51% score, categorized as ineffective.

Copyright © 2026 (Damayanti A., et al.,). All Right Reserved

How to Cite : Damayanti, A., Priyanto E., Sadeli, Hasan E. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Edpuzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Norma. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 14 (2)*, 85-95.

A. PENDAHULIUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam mengembangkan kompetensi kewarganegaraan peserta didik, khususnya kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk memahami, mengevaluasi, dan merespons berbagai persoalan sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Kemampuan berpikir

This work is licensed under a *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*. Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

kritis tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup kemampuan mengidentifikasi permasalahan, mengevaluasi informasi, menyusun argumentasi berdasarkan bukti, dan menarik kesimpulan secara logis. Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, kemampuan tersebut menjadi fondasi bagi pembentukan warga negara yang mampu mempertimbangkan konsekuensi tindakan serta mengambil keputusan berdasarkan nilai dan prinsip kehidupan bermasyarakat. Fauziyah & Cecep Darmawan (2018) menegaskan pentingnya pengembangan berpikir kritis melalui pembelajaran kewarganegaraan yang melibatkan peserta didik dalam analisis informasi dan persoalan aktual. Sejalan dengan itu, Ariyani (2025) mengidentifikasi berbagai faktor pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis pada jenjang sekolah menengah pertama. Dermawan & Maulana (2023) juga menempatkan kemampuan berpikir kritis sebagai aspek penting dalam pembelajaran kewarganegaraan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan kewarganegaraan perlu melampaui pendekatan penguasaan informasi menuju pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penalaran, refleksi, dan evaluasi terhadap persoalan kehidupan nyata.

Salah satu materi Pendidikan Pancasila yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis adalah norma dalam kehidupan bermasyarakat. Pemahaman terhadap norma tidak cukup dibangun melalui kemampuan mengingat definisi, jenis, atau contoh aturan sosial, tetapi memerlukan penalaran mengenai alasan keberadaan norma, hubungan antara hak dan kewajiban, serta konsekuensi pelanggaran terhadap kehidupan bersama. Rahayu (2021) menempatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai sarana pengembangan pemahaman peserta didik mengenai nilai dan praktik kehidupan kewarganegaraan. Yulianti et al. (2021) turut menunjukkan relevansi keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran kewarganegaraan yang berkaitan dengan keberagaman sosial. Meskipun demikian, karakteristik materi norma yang bersifat konseptual dan kontekstual menimbulkan tantangan ketika pembelajaran didominasi penjelasan verbal dan aktivitas menghafal. Peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka menghubungkan konsep normatif dengan situasi sosial, mempertimbangkan berbagai perspektif, dan membangun alasan terhadap keputusan yang diambil. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan persoalan kontekstual sekaligus memfasilitasi aktivitas penalaran menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 3 Ajibarang. Berdasarkan observasi awal dan informasi guru, kemampuan peserta didik dalam menganalisis persoalan yang berkaitan dengan materi pembelajaran masih terbatas. Ketika diminta menjelaskan suatu permasalahan, hanya sebagian kecil peserta didik mampu mengemukakan analisis yang memadai. Guru mengidentifikasi bahwa sekitar lima peserta didik mampu melakukan analisis terhadap permasalahan yang diberikan, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan alasan dan menarik kesimpulan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi berpikir kritis dan praktik pembelajaran yang berlangsung. Rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses analisis juga berpotensi menyebabkan pemahaman norma terbatas pada pengenalan aturan tanpa pengkajian terhadap dasar rasional dan implikasi sosialnya. Permasalahan tersebut sejalan dengan perhatian Badarudin et al. (2022) mengenai pentingnya pembelajaran yang mendorong keterampilan berpikir kritis dan kemandirian belajar. Dengan demikian, tantangan utama bukan sekadar meningkatkan pemahaman konseptual, melainkan menciptakan lingkungan pembelajaran yang secara sistematis memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Media interaktif memungkinkan penyajian informasi melalui kombinasi visual, audio, dan aktivitas yang menuntut respons peserta didik sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara satu arah. Wulandari (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat merangsang perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Rahayuningsih et al. (2022) juga menekankan fungsi media pembelajaran dalam mendukung pengembangan keterampilan belajar. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, Astari et al. (2024) mengkaji media video pembelajaran interaktif kontekstual sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar. Integrasi teknologi digital dengan aktivitas pembelajaran yang bermakna dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati situasi, mengidentifikasi permasalahan, dan mengevaluasi informasi secara lebih aktif. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi tidak secara otomatis

menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis. Efektivitasnya bergantung pada bagaimana media dirancang untuk menstimulasi proses kognitif, terutama melalui pertanyaan analitis, penyajian persoalan kontekstual, dan kesempatan memberikan argumentasi berdasarkan informasi yang tersedia.

Di antara berbagai platform pembelajaran digital, *Edpuzzle* menawarkan karakteristik interaktif yang relevan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis. Platform ini memungkinkan pendidik mengintegrasikan video pembelajaran dengan pertanyaan yang ditempatkan pada bagian tertentu sehingga peserta didik dapat memberikan respons selama proses penyampaian materi. Karakteristik tersebut memungkinkan aktivitas menonton video dihubungkan dengan identifikasi masalah, analisis informasi, dan refleksi terhadap situasi yang disajikan. Bili & Surat (2022) membahas pengembangan penggunaan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran daring, sedangkan Mardhiyana et al. (2022) mengkaji pemanfaatan video interaktif *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika dan bahasa. Kurniasih et al. (2023) juga mengembangkan bahan ajar video interaktif berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kajian-kajian tersebut memperlihatkan fleksibilitas penggunaan Edpuzzle pada berbagai konteks pembelajaran. Dalam materi norma, video dapat menghadirkan ilustrasi perilaku sosial, pelanggaran aturan, maupun konflik kepentingan yang kemudian diikuti pertanyaan reflektif. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik berkesempatan menghubungkan prinsip normatif dengan situasi konkret dan mengembangkan argumentasi mengenai tindakan yang dianggap tepat.

Sejumlah penelitian sebelumnya memberikan dukungan empiris terhadap penggunaan Edpuzzle untuk mengembangkan kompetensi kognitif. Mayang et al. (2021) mengkaji *efektivitas problem-based learning* berbantuan *Edpuzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis, sedangkan Destiana et al. (2023) meneliti pengaruh *problem-based flipped classroom* yang dipadukan dengan literasi digital menggunakan *Edpuzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah spasial peserta didik kelas VII. Anwar (2023) membahas penggunaan *discovery learning* berbantuan *Edpuzzle* dalam mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Sutrisno & Abbas (2023) mengkaji integrasi *Edpuzzle* dalam *blended learning* untuk mendukung berpikir kritis. Temuan dan fokus penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Edpuzzle* berpotensi digunakan sebagai komponen pembelajaran yang mengaktifkan proses kognitif peserta didik. Namun, penggunaan platform digital perlu dikaitkan dengan indikator kemampuan yang jelas. Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis merujuk pada kerangka Ennis sebagaimana digunakan dalam kajian Agustiani et al. (2022), dengan perhatian pada kemampuan memahami masalah, memberikan alasan berdasarkan bukti, menarik kesimpulan, menggunakan informasi relevan, dan memberikan penjelasan lebih lanjut.

Meskipun penelitian mengenai *Edpuzzle* dan media interaktif telah berkembang, sebagian besar kajian yang dirujuk berfokus pada pembelajaran matematika, bahasa, pendidikan agama, atau penerapan model pembelajaran tertentu. Bukti empiris mengenai penggunaan video interaktif berbantuan *Edpuzzle* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran norma pada Pendidikan Pancasila masih terbatas dalam literatur yang ditelaah. Selain itu, kajian terdahulu belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana integrasi pertanyaan reflektif dalam video dapat dikaitkan dengan perkembangan indikator berpikir kritis pada konteks persoalan normatif. Kesenjangan tersebut penting karena penalaran mengenai norma melibatkan pertimbangan terhadap bukti, aturan, dan konsekuensi sosial yang berbeda dari tuntutan kognitif bidang pembelajaran lainnya. Oleh sebab itu, diperlukan pengujian empiris yang membandingkan pembelajaran berbantuan Edpuzzle dengan pembelajaran konvensional menggunakan indikator kemampuan berpikir kritis yang terstruktur.

Berdasarkan argumentasi tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VII pada materi norma di SMP Negeri 3 Ajibarang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *kuasi-eksperimen nonequivalent control group pretest–posttest*, melibatkan kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran berbantuan *Edpuzzle* dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa penggunaan Edpuzzle menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Kebaruan kontekstual penelitian terletak pada pengintegrasian video berbasis persoalan norma dengan pertanyaan reflektif untuk mendukung pengembangan indikator berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan tersebut sekaligus memperluas pemahaman tentang pemanfaatan media digital interaktif untuk mendukung pembelajaran kewarganegaraan yang berorientasi pada penalaran kritis.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* (Sugiyono, 2018). Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok peserta didik, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Ajibarang, dengan sampel penelitian sebanyak 31 peserta didik kelompok eksperimen kelas VII D dan 31 peserta didik kelompok kontrol kelas VII E, yang diambil melalui teknik purposive sampling. Pemilihan sampel didasarkan pada karakteristik kelas yang memiliki tingkat kemampuan awal yang relatif homogen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes kemampuan berpikir kritis yang telah disusun berdasarkan indikator menurut Ennis, diadaptasi dari Agustiani et al. (2022); Fridanianti et al. (2018). Kemampuan ini meliputi pemahaman masalah yang diberikan, kemampuan memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti, kemampuan membuat kesimpulan yang akurat, kemampuan menggunakan semua informasi yang tepat, dan kemampuan menggunakan penjelasan lebih lanjut dalam kesimpulan yang ditarik. Sebelum digunakan, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji melalui uji validitas menggunakan rumus *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk memastikan bahwa instrumen tersebut sesuai untuk digunakan sebagai alat ukur penelitian. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan di SMP Negeri 4 Purwokerto. Dalam uji instrumen materi normatif yang dilakukan, terdapat 23 pertanyaan yang valid setelah dilakukan uji validitas pada setiap pertanyaan. Selain itu, uji reliabilitas terbukti reliabel dengan skor 0,84. Pada tes instrumen media pembelajaran, terdapat 32 pernyataan yang valid setelah dilakukan uji validitas pada setiap pernyataan. Selain itu, uji reliabilitas terbukti reliabel dengan skor 0,92. Pada tes instrumen berpikir kritis, 27 pernyataan ditemukan valid setelah dilakukan uji validitas pada setiap pernyataan. Selanjutnya, uji reliabilitas terbukti reliabel dengan skor 0,97.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif. Uji T Sampel Independen digunakan dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 25. Sebelumnya, dilakukan uji analisis prasyarat, termasuk uji normalitas untuk menentukan apakah data terdistribusi normal dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa varians antar kelompok sama. Semua uji statistik dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05 (5%).

Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25, bersama dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Hasil pra-uji dan pasca-uji untuk kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan data normal, dengan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 (2-tailed), menunjukkan distribusi normal. Hasil pasca-uji untuk kelas eksperimen dan kontrol diproses menggunakan SPSS 25. Berdasarkan hasil uji homogenitas, nilai signifikansi (2-tailed) dari *Based on Mean* adalah 0,685 > 0,05, menyimpulkan bahwa data terdistribusi secara homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data untuk kelas kontrol dan eksperimen terdistribusi secara normal. Uji homogenitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara merata. Hipotesis yang diuji menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal.

Uji t sampel berpasangan digunakan untuk menentukan perbedaan rata-rata dari dua sampel berpasangan dan untuk menentukan pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle terhadap keterampilan berpikir kritis. SPSS 25 digunakan untuk mendapatkan uji t sampel berpasangan. Hasil pasangan 1 memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test kelas eksperimen dan post-test kelas eksperimen. Sementara itu, dari hasil pasangan 2, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05, yang berarti HO ditolak dan HA diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test kelas eksperimen dan post-test kelas eksperimen. Sementara itu, untuk mengetahui perbandingan antara hasil post-test kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle dengan hasil post-test kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional, digunakan Uji T Sampel Independen. Untuk variabel berpikir kritis yang terdistribusi secara merata, dengan asumsi varians yang sama, hasil uji sampel independen kemudian dilihat, menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 <0,05. Dapat disimpulkan bahwa hasil post-test kelas eksperimen, yang menggunakan

materi pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle*, berbeda secara signifikan dari kelompok kontrol, yang menggunakan materi pembelajaran konvensional.

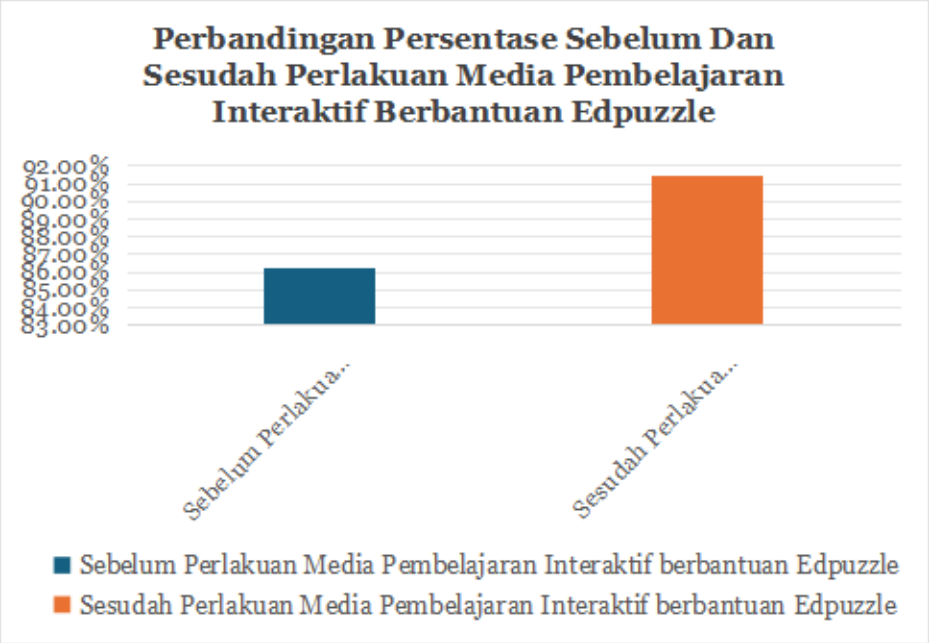
Berdasarkan data *Group Statistics*, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 113,16, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 94,38. Hal ini menunjukkan bahwa HA diterima dan HO ditolak karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Dengan demikian, terbukti bahwa materi pembelajaran interaktif yang didukung oleh Edpuzzle memengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penulis melakukan uji N-Gain selain menguji hipotesis untuk menentukan perbedaan hasil pra- dan pasca-uji. Tujuan dari uji N-Gain ini adalah untuk membandingkan media pembelajaran interaktif yang dibantu Edpuzzle dengan media pembelajaran konvensional. Dengan skor N-Gain rata-rata 0,63, yang dianggap sedang, kelas eksperimen saat ini memiliki skor N-Gain rata-rata 63%, yang dianggap cukup efektif. Sebaliknya, hasil uji N-Gain rata-rata adalah 0,51, yang dianggap buruk, dan 51%, yang dianggap tidak efektif, di kelas kontrol.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibantu oleh Edpuzzle telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini diukur melalui observasi selama proses pembelajaran dan kuesioner skala Likert yang berisi pernyataan terkait indikator media pembelajaran interaktif. Menurut Wulandari (2020), media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga memungkinkan proses pembelajaran, pencapaian tujuan, dan peningkatan hasil belajar.

Indikator komunikatif menunjukkan peserta didik berkolaborasi dengan anggota kelompok mereka untuk memecahkan masalah yang melibatkan keterampilan berpikir kritis sepanjang proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok, mengungkapkan pemikiran mereka tentang setiap topik dan memahami tantangan. peserta didik sangat terlibat dan antusias terhadap pengalaman belajar, sebagaimana dibuktikan oleh motivasi mereka selama proses pembelajaran. Penggunaan materi pembelajaran interaktif yang dibantu oleh Edpuzzle memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka. Kepuasan peserta didik selama proses pembelajaran merupakan tanda kebermaknaan karena Edpuzzle merangsang minat mereka pada materi pelajaran dan mendorong berpikir kritis. Pada indikator terakhir, persepsi bersama, peserta didik merasa lebih memahami materi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle karena adanya kolaborasi antara media video dan pertanyaan yang disisipkan. Media video ini memberikan penjelasan yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sulit dengan penjelasan yang disertai oleh guru. Peningkatan penerapan media interaktif berbantuan Edpuzzle sebelum dan sesudah menerima perlakuan dapat dilihat pada grafik pembelajaran berikut:

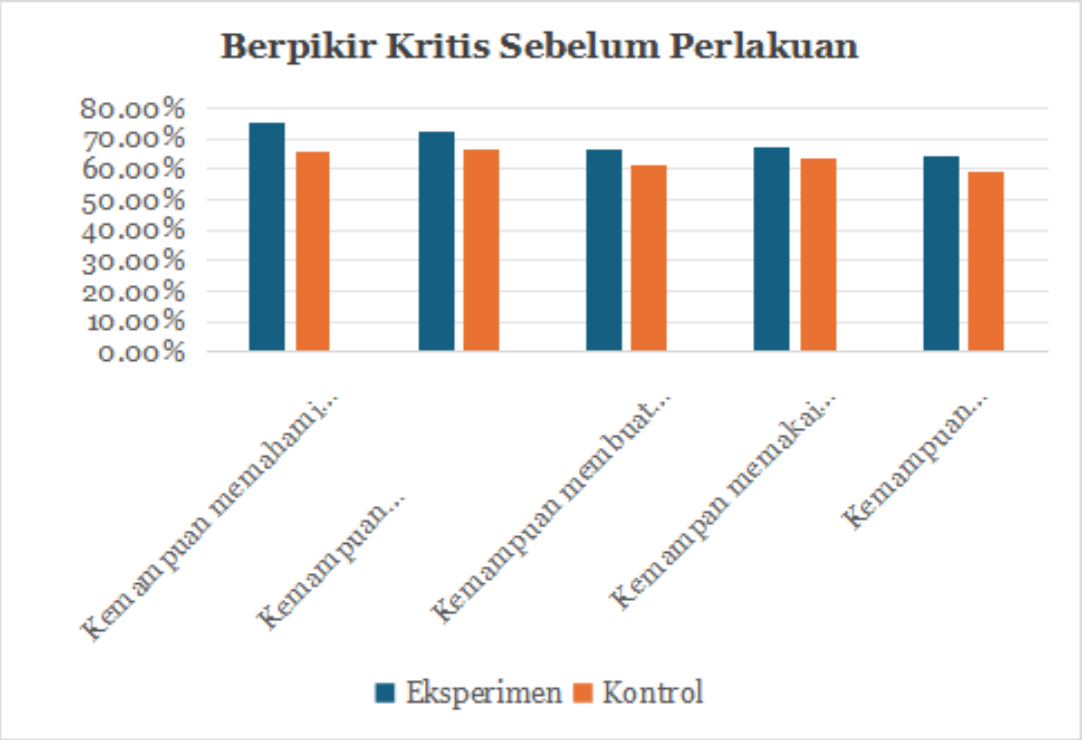


Gambar 1. Grafik Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Edpuzzle* Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Gambar 1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 86,18% sebelum menerima perlakuan, sedangkan setelah menerima perlakuan, mereka mencapai skor rata-rata 91,45%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif berbantuan Edpuzzle berdampak pada peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata yang lebih tinggi antara peserta didik sebelum dan setelah menerima perlakuan. Hasil yang diperoleh lebih tinggi.

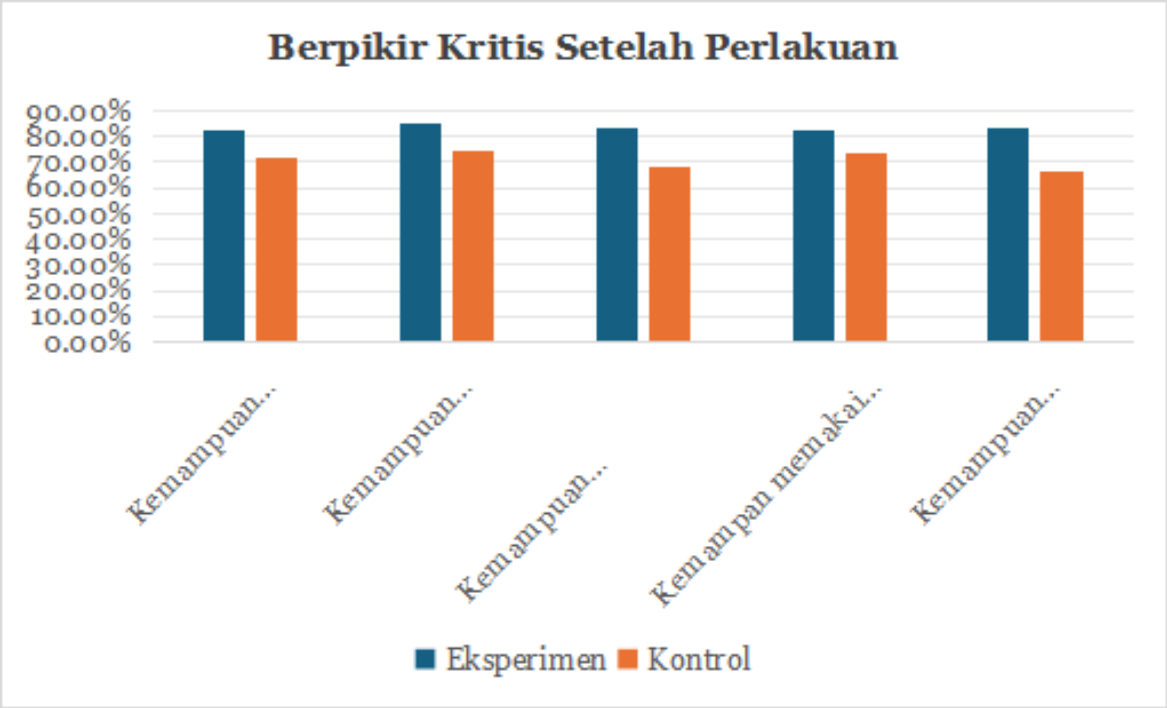
Media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi norma. Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik, penulis menggunakan kuesioner skala Likert yang berisi pernyataan terkait indikator kemampuan berpikir kritis. Untuk mengukur pengetahuan peserta didik, digunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 23 pertanyaan. Menurut Ennis, yang diadaptasi dari Fridanianti dkk., 2022, (N. Agustiani, dkk. 2022:110-111), indikator kemampuan berpikir kritis meliputi kemampuan memahami suatu masalah yang diberikan, kemampuan memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti, kemampuan menarik kesimpulan yang akurat, kemampuan menggunakan semua informasi yang sesuai, dan kemampuan menggunakan penjelasan lebih lanjut dalam kesimpulan yang dibuat.

Berdasarkan temuan analisis deskriptif variabel berpikir kritis sebelum perlakuan, hasil post-test menunjukkan bahwa kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih baik. Grafik berikut mengilustrasikan hal tersebut:



Gamabr 2. Grafik Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sebelum Perlakuan

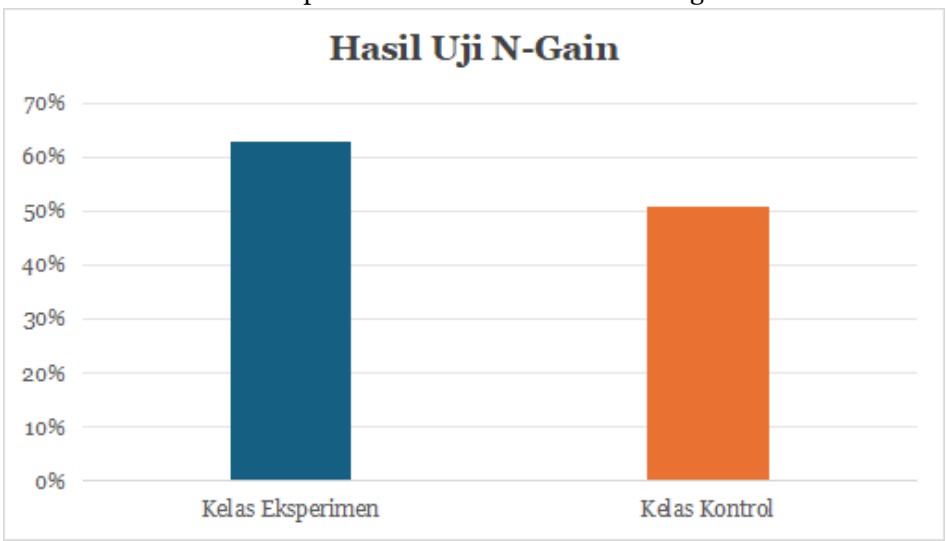
Gambar 2 menjelaskan bahwa sebelum perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibantu oleh Edpuzzle di kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Pada indikator kemampuan memahami masalah yang diberikan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 75,24% sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 65,97%. Pada indikator kemampuan memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 72,04% sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 66,56%. Pada indikator kemampuan membuat kesimpulan yang akurat, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 66,45% sedangkan kelas kontrol memperoleh 61,45%. Pada indikator kemampuan menggunakan semua informasi yang tepat, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 67,26% sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 63,23%. Dan indikator terakhir adalah kemampuan menggunakan penjelasan lebih lanjut dalam kesimpulan yang dibuat. Berdasarkan hasil penelitian, kelas kontrol memperoleh rata-rata 59,52% dan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 64,35%. Hasil kemampuan berpikir kritis setelah menerima perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum menerima perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Setelah Perlakuan

Grafik menampilkan perubahan positif pada peserta didik setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif dibantu oleh Edpuzzle di kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media konvensional di kelas kontrol, kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 82,50% dalam keterampilan memahami permasalahan yang diberikan, sedangkan kelas kontrol mencapai skor rata-rata 72,10%. Untuk keterampilan memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti, kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 85,05%, sedangkan kelas kontrol mencapai skor rata-rata 74,19%. Untuk keterampilan menarik kesimpulan yang akurat, kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 83,39%, sedangkan kelas kontrol mencapai 67,90%. Untuk keterampilan menggunakan semua informasi yang tepat, kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 82,26%, sedangkan kelas kontrol mencapai skor rata-rata 73,55%. Indikator terakhir, keterampilan menggunakan penjelasan lebih lanjut dalam menarik kesimpulan, kelas eksperimen mencapai skor rata-rata 83,06%, sedangkan kelas kontrol mencapai skor rata-rata 66,77%.

Kedua grafik menunjukkan perbedaan respons peserta didik terhadap keterampilan berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan. peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle mencapai skor lebih tinggi daripada peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Tes skor N-Gain dilakukan setelah pengujian hipotesis untuk menentukan perbedaan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan. Perbandingan N-Gain antara kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Perbandingan N-Gain Present pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai post-test kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelompok eksperimen yang menggunakan Edpuzzle mencapai 63%, menempatkannya pada kelas cukup efektif. Hasil 51%, kelas kontrol tergolong tidak efektif. Rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil uji t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 yang berarti hipotesis penelitian diterima, terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media Edpuzzle terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle mampu meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kritis peserta didik lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Hasil ini sejalan dengan temuan Silverajah dan Govindaraj bahwa penggunaan video interaktif dengan Edpuzzle membuat peserta didik menjadi pembelajar aktif dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan merefleksikannya. Peserta didik secara mandiri mencari solusi bila diperlukan (Kurniasih et al., 2023; Widia & Nasrullah, 2025). Temuan ini juga mendukung penelitian Oktaviani et al. (2025), yang mencatat bahwa media pembelajaran interaktif yang dibantu Edpuzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik dapat menemukan konsep pembelajaran mereka sendiri, membuat mereka lebih aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Implementasi hasil penelitian ini dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat relevan, di mana guru dapat menggunakan Edpuzzle tidak sekadar sebagai penyampai materi, tetapi sebagai alat untuk memicu diskusi kritis melalui pertanyaan-pertanyaan reflektif di setiap bagian video. Hal ini membantu peserta didik untuk tidak hanya sekadar mengetahui aturan norma, tetapi memahami esensi dan alasan di balik norma tersebut. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, termasuk durasi implementasi yang relatif singkat dan ukuran sampel yang terbatas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D dan VII E, terdiri dari 31 peserta didik di kelompok eksperimen VII D dan 31 peserta didik di kelompok kontrol VII E di SMP Negeri 3 Ajibarang. Selain itu, penelitian ini belum mengukur dampak jangka panjang penggunaan media Edpuzzle terhadap daya ingat peserta didik. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti di masa mendatang untuk melakukan penelitian dengan durasi yang lebih lama, sampel yang lebih luas, dan menggunakan metode desain campuran (kualitatif dan kuantitatif) untuk mendapatkan analisis yang lebih mendalam tentang pola berpikir kritis peserta didik.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan. Persentase hasil sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dibantu *Edpuzzle* adalah 86,18%, persentase tersebut meningkat menjadi 91,45% setelah menerapkan media pembelajaran interaktif yang dibantu Edpuzzle. peserta didik di SMP Negeri 3 Ajibarang mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibantu *Edpuzzle*. Kelas eksperimen memperoleh hasil tes skor N-Gain yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan memperoleh skor N-Gain 0,63 yang diklasifikasikan sebagai klasifikasi sedang dan nilai N-Gain 63% yang diklasifikasikan sebagai klasifikasi sangat baik, sedangkan pada kelas kontrol mendapat skor N-Gain 0,51 dalam klasifikasi rendah dan nilai N-Gain 51% yang dapat dikatakan berada dalam klasifikasi kurang memadai. Guru harus menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bantuan *Edpuzzle* untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan unik. Serta harus mengambil peran yang lebih aktif dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sekolah dapat mendorong guru untuk meningkatkan inovasi pendidikan yang merupakan tanda nyata peningkatan kompetensi profesional guru. Memperhatikan sarana dan prasarana yang baik, serta mendukung penggunaan media pembelajaran oleh guru di kelas, merupakan hal yang penting untuk meningkatkan taraf pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih Bapak Eko Priyanto, M.Pd., Ph.D selaku pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, saran serta telah menyediakan waktu, tenaga serta pikirannya dalam membimbing penulis selama penyusunan artikel. Bapak Dr. Elly Hasan Sadeli, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah berbagai informasi dan telah menyediakan waktu, tenaga serta pikirannya dalam membimbing penulis selama penyusunan artikel. Bapak Efi Miftah Faridli, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah yang telah memberikan pertanyaan serta menguji kelayakan artikel ini sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bapak Dr. Wildan Nurul Fajar, M.Pd., selaku dosen penguji II serta yang telah memberikan berbagai informasi mengenai pelaksanaan penyusunan artikel serta memberikan pertanyaan serta menguji kelayakan artikel ini sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bapak Slamet Riyadi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah VII SMP 3 Ajibarang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian pada sekolah tersebut. Bapak Ratmoko, S.Pd., M.M, selaku Kepala Sekolah VII SMP 4 Purwokerto yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji instrumen penelitian pada sekolah teresebut. Ibu Rooswanti Fatimah, S.Pd., selaku Guru PPKn VII SMP 3 Ajibarang yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti saat melaksanakan penelitian. Ibu Nur Hayani,S.Pd., selaku Guru PPKn VII SMP 4 Purwokerto yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti saat melaksanakan penelitian. Peserta didik kelas VII D dan VII E SMP 3 Ajibarang, yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Peserta didik kelas VII E SMP 4 Purwokerto, yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam uji instrumen penelitian ini. Terima kasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung serta mendoakan kelancaran proses penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada kakakku tercinta yang memberikan dukungan baik semangat maupun finansial selama proses penyusunan artikel ini. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR RUJUKAN

Agustiani, N., Setiani, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan instrumen tes plsv berdasarkan indikator berpikir kritis dan pemecahan masalah. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *3*(2), 107–119. https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15837

Anwar, C. (2023). Merancang pembelajaran dengan model discovery learning perbantuan eddpuzzle dalam optimalisasi berpikir kritis siswa SD. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, *2*(2), 384–393. https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.386

Ariyani, A. (2025). Faktor Faktor Dan Upaya Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran PPKn Di Tingkat SMP. *SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, *4*(3), 387–391. https://doi.org/10.55681/seikat.v4i3.1643

Astari, N. K., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, *8*(1), 50–59. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/view/77429

Badarudin, B., Muslim, A., & Sadeli, E. H. (2022). Model Problem Based Learning Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas Iv Mi Muhammadiyah Kramat Kembaran. *Khazanah Pendidikan*, *16*(1), 154–163. https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.13359

Bili, O., & Surat, I. M. (2022). PKM. di SMP Dwijendra Bualu Dalam Pengembangan Edpuzzle Dalam Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, *2*(2), 87–97. https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1960

Dermawan, D. D., & Maulana, P. (2023). Analisis berpikir kritis pada pembelajaran PKN di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 1579–1671. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7153

Destiana, B. J. P., Sarwono, S., & Wijayanti, P. (2023). The effect of problem-based flipped classroom learning accompanied by digital literacy using Edpuzzle on spatial problem-solving abilities for 7th-grade students at Pangudi Luhur Ambarawa Junior High School. *International Journal of Social Science And Human Research*, *6*(04), 2344–2353. https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i4-44

Fauziyah, S., & Cecep Darmawan, E. D. (2018). Improve Critical Thinking Skills Students Through the Use of Political News. *Jurnal Civicus*, *18*(2), 19–29. https://ejournal.upi.edu/index.php/civicus/article/view/5194

Fridanianti, A., Purwati, H., & Murtianto, Y. H. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal aljabar kelas VII SMP N 2 Pangkah ditinjau dari gaya kognitif reflektif dan kognitif impulsif. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *9*(1), 11–20. https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2221

Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis Edpuzzle dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, *8*(2), 275–294. https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/14513

Mardhiyana, D., Setyarum, A., & Fitri, A. (2022). Penggunaan video interaktif edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan bahasa pada era merdeka belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(4), 1671–1679. http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/index

Mayang, G., Efendi, A., & Prakisya, N. T. (2021). The effectiveness of problem-based learning assisted by edpuzzle on students' critical thinking skills. *Indonesian Journal of Informatics Education*, *5*(1), 9–15. https://jurnal.uns.ac.id/ijie/article/view/47264

Oktaviani, D., Sabil, H., & Junita, R. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Edpuzzle Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *5*(3), 1121–1131. https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.2566

Rahayu, A. S. (2021). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Universitas Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Nurmelia.'Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.' *Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, *1*(1).

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Sutrisno, D., & Abbas, A. (2023). Fostering critical thinking through integrating Edpuzzle in blended learning. *Global Synthesis in Education Journal*, *1*(1), 38–46. https://doi.org/10.61667/9drysn02

Widia, Y., & Nasrullah, A. (2025). Pengaruh penerapan model flipped classroom menggunakan video interaktif melalui Edpuzzle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Praya Barat. *Journal of Math Tadris*, *5*(1), 1–11. https://www.jurnal.jurmat.com/index.php/jmt/article/view/185

Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (Ijtis)*, *1*(2), 43–48. https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891

Yulianti, E., Mahfud, H., & Matsuri, M. (2021). Kemampuan berpikir kritis peserta didik materi keberagaman pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas VA sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *9*(2). https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.59920