

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas V SDN 2 Sekotong Barat

Syanabiawan Maryati Nurhakim¹, Nursina Sari², Linda sekar Utami³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram,

syanabiawan.nurhakim03@gmail.com

Keywords:

*Edpuzzle,
Learning Outcomes,
Social Studies,*

Abstract: *This research was conducted based on the low social studies learning outcomes of fifth-grade students at SDN 2 Sekotong Barat, suspected to be influenced by the suboptimal use of interactive learning media. This study aimed to analyze the effect of using the Edpuzzle application on students' social studies learning outcomes. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design and a nonequivalent control group design. Data were collected through observation, essay tests, and documentation, then analyzed using normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and the N-Gain test. The results showed that the use of the Edpuzzle application significantly affected social studies learning outcomes with a significance value of 0.001 (<0.05). The N-Gain test also showed an increase in learning outcomes in the experimental class of 72.64%, higher than the control class of 60.62%. Thus, the use of the Edpuzzle application effectively improved students' social studies learning outcomes in the human digestive system in fifth-grade students at SDN 2 Sekotong Barat.*

Kata Kunci:

*Edpuzzle,
Hasil Belajar,
IPAS,*

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan rendahnya hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 2 Sekotong Barat yang diduga dipengaruhi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Edpuzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain nonequivalent control group design. Data dikumpulkan melalui observasi, tes essay, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, independent sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS dengan nilai signifikansi 0,001 (<0,05). Hasil uji N-Gain juga menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 72,64%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,62%. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Edpuzzle efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 2 Sekotong Barat.

Article History:

Received: 01-07-2026

Online : 30-08-2026



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang baik. Tujuan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Kurniawan et al., 2023). Untuk mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dilaksanakan secara aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Namun, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Pembelajaran yang berlangsung secara satu arah menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam memahami materi (Vivianingsih et al., 2023). Hasil wawancara dengan guru di SDN 2 Sekotong Barat juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan lembar kerja siswa, sehingga materi yang bersifat abstrak, seperti sistem pencernaan manusia, sulit dipahami oleh siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *edpuzzle*, yaitu platform pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan, audio, maupun kuis pada video pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka tidak hanya menonton video, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari (Hidayat et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Faisal, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Edpuzzle efektif digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Edpuzzle dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli (Debora et al., 2025). Selain itu, penggunaan Edpuzzle terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Aprilianti et al., 2024; Wati et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian mengenai pengaruh penggunaan Edpuzzle terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pencernaan di kelas V SDN 2 Sekotong Barat belum pernah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Sekotong Barat, hasil belajar IPAS siswa kelas V masih tergolong rendah. Dari 26 siswa, hanya 9 siswa (35%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 siswa (65%) belum mencapai KKM. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Edpuzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan di kelas V SDN 2 Sekotong Barat. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi *Edpuzzle* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian, tetapi tetap dapat membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara sistematis.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Sekotong Barat pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri atas kelas VA dan kelas VB. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu berdasarkan tujuan penelitian, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan aplikasi *Edpuzzle*, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan video interaktif berbasis aplikasi *Edpuzzle*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan i untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan yang berbeda.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar berbentuk esai, dan dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen tes telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics*. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test*, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan *uji N-Gain*.

Table 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksprimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Instrumen

Instrumen penelitian berupa tes esai diuji melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel (0,396), sehingga seluruh soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,743, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan terdapat 1 soal berkategori sukar, 2 soal berkategori sedang, dan 7 soal berkategori mudah. Sementara itu, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa 5 butir soal berkategori baik dan 5 butir soal berkategori dapat diterima tanpa revisi. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan valid, reliabel, serta layak digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

2. Hasil Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Edpuzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

Table 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A	.926	21	.113
	(Eksperimen)			
	Posttest A	.924	21	.102
	(Eksperimen)			
	Pretest B (Kontrol)	.946	23	.244
	Posttest B (Kontrol)	.927	23	.093

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,113, posttest kelas eksperimen sebesar 0,102, pretest kelas kontrol sebesar 0,244, dan posttest kelas kontrol sebesar 0,093. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data hasil belajar pada kedua kelas berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi > 0,05.

Table 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.620	3	84	.604
	Based on Median	.413	3	84	.744
	Based on Median and with adjusted df	.413	3	79.812	.744
	Based on trimmed mean	.576	3	84	.633

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji homogenitas menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,620 dengan nilai signifikansi 0,604. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki karakteristik yang sebanding dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Edpuzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas

		Independent Samples Test			95% Confidence Interval of the Difference Lower
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Hasil	Equal variances assumed	.001	5.735	1.617	2.473
	Equal variances not assumed	.001	5.735	1.611	2.483

Berdasarkan tabel 4, hasil uji Independent Sample *t*-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, diperoleh mean difference sebesar 5,735, yang menunjukkan adanya selisih rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penggunaan aplikasi Edpuzzle berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

d. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada masing-masing kelas.

Table 4. Hasil Uji Homogenitas

	Kelas	Statistic	Std. Error
N_gainPersen	Eksperimen	Mean 72.64	2.252
	Kontrol	Mean 60.62	2.505

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 72,64%, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 60,62%. Kedua kelas termasuk dalam kategori cukup efektif, namun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dengan selisih sekitar 12,02%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan penggunaan media PowerPoint pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut diperkuat oleh uji Independent Sample *t*-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 72,64%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,62%. Selama proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen juga terlihat lebih aktif dan mudah memahami materi melalui video interaktif yang disajikan dalam aplikasi Edpuzzle. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle lebih efektif dibandingkan media PowerPoint (PPT) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Sekotong Barat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle lebih efektif dibandingkan media PowerPoint (PPT) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dan hasil uji N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selain meningkatkan hasil belajar, Edpuzzle juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian, sekolah dan guru disarankan memanfaatkan aplikasi Edpuzzle sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD tempat penelitian, guru kelas V, peserta didik kelas V yang telah berpartisipasi dalam penelitian, serta kepada validator ahli materi dan ahli media yang telah memberikan masukan dalam penyempurnaan instrumen penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kerja sama selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Aprilianti, L., Rochmah, E., Putra, N. P., & Cirebon, U. M. (2024). Pengaruh Media Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 1 Pabedilankaler. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 34034–34040.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>.
- Bashari, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TEKA-TEKI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS V SD RAHMAD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2928–2937.
- Debora, M. C., Haryanto, Z., & Qadar, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke sesuai Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 34–41.
- Faisal, E. El. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Edpuzzle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Indralaya Utara. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5129–5142.
- Hidayat, M. S., Nana, & Makiyah, Y. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuaian. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)*, 7(2), 72–81. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v7i2.2183>
- Kemalasari, D. N. (2022). Implementasi Media Edpuzzle Dengan Aplikasi Plotagon Dalam Pembelajaran Cerpen. *J. Pendidik. dan Konseling*, 4(2), 6940.
- 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.

- Kurniawan, R., Suhada, H. I., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 101–110. <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.32>
- Vivianingsih, V., Suhliyatn, N., Mahmudah, M., & Al Ayubi, S. (2023). The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 24–31. <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>