

Edpuzzle: Transformasi Pembelajaran SKI Berbasis Video di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur

Ahmad Ulin Niam^{1*}, Pingki Lestari²

Universitas Nurul Huda
email: niam@unuha.ac.id

Abstract

This study aims to examine the application of video-based Edpuzzle learning media in the transformation of Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) learning at Madrasah Ibtidaiyah in OKU Timur regency, using a Pre-Experimental Design method. The video-based Edpuzzle media allows students to learn interactively by adding quizzes or questions directly to the learning videos. This study uses a one-group pretest-posttest experimental design, where students are given a pretest to measure their initial understanding, then exposed to the video-based Edpuzzle learning media, and concluded with a posttest to measure changes in understanding after the application of the media. The data obtained were analyzed using descriptive analysis and paired t-test to determine the impact of the Edpuzzle media on students' understanding in SKI learning. The results of the study indicate that the implementation of Edpuzzle learning media can improve students' understanding of SKI material, as shown by a significant difference between the pretest and posttest scores. Thus, video-based Edpuzzle media has been proven effective in supporting the transformation of SKI learning at Madrasah Ibtidaiyah in OKU Timur regency.

Keywords: Learning transformation, Learning media Edpuzzle, SKI, Pre-Experimental Design, Interactive video

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran Edpuzzle berbasis video dalam transformasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur dengan menggunakan metode Pre-Experimental Design. Media Edpuzzle yang berbasis video memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dengan menambahkan kuis atau pertanyaan langsung pada video pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen satu kelompok (one-group pretest-posttest design), di mana siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka, kemudian dipaparkan dengan media pembelajaran Edpuzzle berbasis video, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur perubahan pemahaman setelah penerapan media tersebut. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan uji t-paired untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media Edpuzzle terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Edpuzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI, yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, media Edpuzzle berbasis video terbukti efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur.

Keywords: Transformasi Pembelajaran; Media Pembelajaran Edpuzzle; SKI; Pre-Experimental Design; Video Interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Era 4.0 tidak hanya diartikan sebagai penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator pengembangan keterampilan abad ke- 21, seperti kreativitas, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi. Integrasi teknologi menjadi kunci dalam menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan pasar kerja yang terus berubah. Selain itu, pendidikan di era ini memperkuat pendekatan berbasis proyek, pengalaman belajar yang terpersonal, dan penggunaan platform digital sebagai sarana

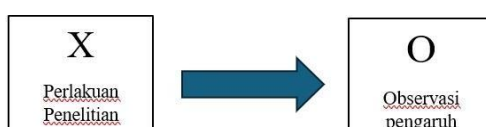
pembelajaran (Hingide et al., 2021). Teknologi pembelajaran online, platform e-learning, dan aplikasi pendidikan menjadi instrumen penting dalam memberikan aksesibilitas yang lebih besar terhadap pendidikan. Pembelajaran jarak jauh, fleksibilitas waktu, dan personalisasi pembelajaran adalah beberapa karakteristik yang semakin dominan. Namun, tantangan muncul seiring dengan kesenjangan akses terhadap teknologi di berbagai lapisan masyarakat, yang menekankan pentingnya inklusivitas dalam reformasi pendidikan di era 4.0 (Syamsuar & Reflianto, 2019). Selain itu Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci dalam pembentukan karakter dan pemahaman identitas budaya suatu masyarakat (Novita & Bakar, n.d.). Salah satunya adalah Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai lembaga pendidikan formal Islam yang dasar di Indonesia memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kebudayaan Islam kepada generasi muda, . Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk mendukung efektivitas proses belajar mengajar di MI.

Transformasi pembelajaran dalam konteks Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menghadapi tantangan dalam meningkatkan daya serap materi dan minat belajar siswa (Hasan & Mutakim, 2020). Dari observasi awal yang dilakukan peneliti, tanggal 23 September 2024 di MI Subulussalam, peneliti melihat bahwa pada beberapa kegiatan pembelajaran banyak siswa yang ngobrol sendiri dan ramai sedangkan guru ceramah menjelaskan didepan kelas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas tentang motivasi belajar siswa, menurut guru tersebut terkonfirmasi bahwa, siswa cenderung ramai sendiri, bahkan merasa bosan terutama pada mata Pelajaran agama, termasuk SKI. hal ini menurut peneliti jika dibiarkan terlalu lama akan membuat kegiatan belajar tidak kondusif dan fokus guru hanya kepada menenangkan murid, sedang tujuan utama dari proses pendidikan menjadi tertunda. Sangat disayangkan jika pembelajaran Sejarah yang mengandung nilai-nilai Islam dilewatkan begitu saja bahkan, siswa sampai tidak mengetahuinya dan lebih tertarik dengan yang sedang viral berkat perkembangan teknologi, problematika ini terdiri dari banyak faktor, baik psikologis, metodologis, kemampuan siswa, sarana bahkan Kerjasama antar guru, siswa dan orang tua (Kiki Agustinar et al., 2023). Untuk mengurai problem tersebut inovasi dalam pembelajaran SKI perlu dilakukan.

Salah satu inovasi pembelajaran di era digital ini adalah pemanfaatan video interaktif melalui platform Edpuzzle. Edpuzzle merupakan alat yang mendukung guru dalam menyelenggarakan pembelajaran interaktif berbasis video, memungkinkan adanya interaksi aktif antara guru dan siswa (Bakla, 2017). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran Edpuzzle berbasis video di MI menjadi sebuah solusi inovatif yang relevan terhadap motivasi belajar yang dimiliki siswa. Dari latar belakang tersebut Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan Edpuzzle berbasis video dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur, terhadap motivasi belajar siswa.

METODE/EKSPERIMEN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain **pre-eksperimental** dengan model **one group pre-test post-test**. Penelitian dimulai dengan memberikan pre-test untuk mengukur motivasi awal siswa mengenai materi SKI tentang peristiwa isra'dan mi'raj. Tempat penelitian di MI Subulusslam, dengan populasi mencakup seluruh siswa kelas V A dan B, sementara untuk sampelnya adalah kelas V A dengan berjumlah 29 siswa. Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data terkait motivasi belajar siswa, Selanjutnya, proses analisis motivasi siswa menggunakan uji statistik uji t, setelah sebelumnya digunakan prasyarat analisis berupa uji normalitas data dan uji hipotesis. Hal ini dilakukan untuk menentukan metode analisis apa yang akan digunakan. Dalam penelitian ini digunakan uji sampel paired t tes untuk mengetahui perbandingan rerata hasil dari pre tes dan post tes. Hanya ada satu kelompok variabel terikat yang dipertimbangkan pada penelitian eksperimen ini. Penelitiannya dilakukan setelah memberikan beberapa perlakuan yang sebelumnya dianggap menimbulkan perubahan (Melia & Sumarni, n.d.)



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah motivasi belajar siswa kelas 5 MI Subulusalam mengalami peningkatan setelah diberikan suatu perlakuan. Untuk mengukur motivasi belajar ini, siswa diberikan angket sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan. Hasil uji validitas, yang mencakup 25 soal menunjukkan bahwa 20 pernyataan di dalam angket valid. 20 item tes dinyatakan valid serta 5 item tes dinyatakan tidak valid. Kemudian, berdasarkan standar, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka hasil soal valid yang akan digunakan, butir Soal yang tidak memenuhi uji validitas akan dihapus kemudian soal yang valid Diberikan kepada siswa yang terdiri dari 20 soal. Berikut adalah hasil nilai pretest dan post test siswa kelas V MI Subulusalam.

Descriptives		Descriptives	
	Pre Test		Post Test
N	29	N	29
Missing	0	Missing	0
Mean	58.3	Mean	82.0
Median	58	Median	82
Variance	19.9	Variance	9.82
Minimum	50	Minimum	75
Maximum	67	Maximum	88
Shapiro-Wilk W	0.966	Shapiro-Wilk W	0.987
Shapiro-Wilk p	0.464	Shapiro-Wilk p	0.973

Gambar 1. Nilai pre tes dan post tes

Hasil dari Rentang Nilai terendah pada pre tes yang diperoleh adalah 50, sedangkan nilai tertinggi adalah 67. Ini berarti rentang nilai peserta cukup bervariasi. Sebagian besar peserta (sekitar 75,9%) memperoleh nilai antara 50 hingga 60. Hanya sedikit peserta yang memperoleh nilai di atas 60. Ini menunjukkan bahwa secara umum, motivasi belajar awal peserta terhadap materi yang akan diujikan cenderung berada pada level sedang ke bawah. rentang nilai terendah pada post tes yang diperoleh adalah 75, sedangkan nilai tertinggi adalah 88. Ini berarti rentang nilai peserta cukup bervariasi. Sebagian besar peserta (sekitar 44,8%) memperoleh nilai antara 80 hingga 81.

	Descriptives				
	N	Mean	Median	SD	SE
Pre Test	29	58.3	58	4.46	0.828
Post Test	29	82.0	82	3.13	0.582

Gambar 2. Nilai mean dan median pre tes-post tes

Paired Samples T-Test

Paired Samples T-Test

	Pre Test	Post Test	Statistic	df	p	Mean difference	SE difference	95% Confidence Interval		Effect Size		
								Lower	Upper			
			Student's t	-24.5	28.0	< .001	-23.7	0.969	-25.7	-21.7	Cohen's d	-4.55

Note. H₀: $\mu_{Measure 1} - \mu_{Measure 2} = 0$

Gambar 3. Hasil uji paires sampel t-test

Nilai t : -24.5. Nilai t ini menunjukkan seberapa jauh perbedaan rata-rata antara kedua kelompok data dari nilai 0 (tidak ada perbedaan). Nilai t yang besar (baik positif maupun negatif) mengindikasikan perbedaan yang besar. df (derajat kebebasan): 28.0. Nilai df digunakan untuk menentukan distribusi t dan menghitung nilai p . Nilai p : <0.001: Nilai p ini sangat kecil, di bawah tingkat signifikansi umum (biasanya 0.05). Ini berarti kita dapat menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara rata-rata skor pre-tes dan pos-tes. Dengan kata lain, ada bukti yang sangat kuat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok data. Mean difference: -23.7, Ini menunjukkan bahwa rata-rata skor post-tes lebih tinggi sebesar 23.7 poin dibandingkan dengan rata-rata skor pre-tes. Tanda negatif menunjukkan bahwa kelompok kedua (post-tes) memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah. Namun, karena kita membandingkan skor pre-tes dan post-tes, maka yang lebih penting adalah adanya perbedaan yang signifikan, bukan arah perbedaannya.

Rentang CI_{95} : Lower: -25.7 Upper: -21.7 Interval kepercayaan ini menunjukkan rentang nilai yang mungkin berisi perbedaan rata-rata yang sebenarnya dalam populasi. Karena interval ini tidak mencakup nilai 0, maka kita dapat semakin yakin bahwa perbedaan yang kita temukan adalah nyata dan tidak hanya terjadi karena kebetulan. Effect Size: Cohen's $d = -4.55$: Nilai Cohen's d ini sangat besar, menunjukkan bahwa efek dari perlakuan sangat kuat.

Pembahasan

Penerapan media pembelajaran berbasis video dari hasil penelitian ini secara signifikan terlihat adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rentang nilai motivasi belajar dari siswa selepas mengikuti pembelajaran dengan media video. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa visualisasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa (Zariyatus Sholikhah et al., 2024). Studi-studi terdahulu telah secara konsisten menunjukkan bahwa, pembelajaran yang menyenangkan dengan edpuzzle memberikan pengaruh serta pengalaman belajar yang inovatif bagi siswa (Wiadnyana et al., 2022) hasil senada juga menyebutkan bahwa penggunaan video animasi termasuk edpuzzle dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar serta motivasi peserta didik (Sari et al., 2024), Namun, perlu diperhatikan bahwa kualitas video yang baik dan durasi yang proporsional sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal. Selain itu, dukungan guru dalam mengelola pembelajaran dengan media video juga berperan penting, tanpa mengabaikan sisi psikologis siswa dan kerjasama baik dari guru, murid dan orang tua dalam mengatasi problematika pembelajaran SKI. Akhirnya Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran SKI yang lebih menarik dan efektif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh media video pada aspek-aspek lain dari pembelajaran, seperti prestasi belajar dan pemahaman konsep. Selain daripada itu, perlu adanya penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa yang paling responsif terhadap pembelajaran dengan media video.

PENUTUP

Hasil uji paired t-test menggunakan Jamovi mengonfirmasi bahwa penerapan media pembelajaran Edpuzzle berbasis video di Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten OKU Timur berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis video seperti Edpuzzle dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Dirjen DIKTIS Kemenag yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti, menjadi salah satu penerima bantuan penelitian kluster Pembinaan/Kapasitas (PUSAT), terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak sekolah MI Subulussalam dan LPPM UNUHA atas kerjasama dan supportnya sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakla, A. (2017). Yabancı Dil Eğitiminde Etkileşimli Videolar: Takım Çantanızda Yeni Bir Alet. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 124–124. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.305769>
- Hasan, Moch. S., & Mutakim, M. (2020). Manajemen Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs At-Taufiq Bogem Diwrek Jombang. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 113–135. <https://doi.org/10.54437/alidaroh.v3i2.104>
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PLATFORM ANDROID PADA MATA PELAJARAN PPKN SMK*. 1.
- Kiki Agustinar, Ulva Rahmi, Aisyah Aisyah, & Andy Riski Pratama. (2023). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 206–212. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i4.783>
- Melia, R., & Sumami, S. (n.d.). *Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama Anak Kelompok A Tk It Izzuddin Palembang*.
- Novita, A., & Bakar, M. Y. A. (n.d.). *Konsep Pendidikan Esensialisme dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*.
- Sari, S. E. P., Chotimah, U., & Waty, E. R. K. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 6(5).
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- Wiadnyana, I. gusti A. G., Erawati, N. K., Febriani Kezia, & Apriliani, K. (2022). *Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.6635412>
- Zariyatus Sholikhah, M. Anang Solikhudin, M. Nur Hadi, Achmad Yusuf, & Ahmad Ma'ruf. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i6.2662>