

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDPUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMAN 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Septia

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126025

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDPUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMAN 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Septia

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126025

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn**



**Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012**



Pembimbing Skripsi



**Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP. 196812211994121001**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDPUZZLE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SMAN 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Septia

Nomor Induk Mahasiswa 06051282126025

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199001152019032012



Pembimbing Skripsi



Drs. Emil El Faisal, M.Si.
NIP. 196812211994121001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septia

NIM : 06051282126025

Jurusan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Septia

NIM. 06051282126025

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si selaku dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam upaya menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr Hudaidah, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah banyak membantu serta memudahkan dalam pengurusan administrasi penelitian skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi PPKn yaitu Ibu Dra. Umi Chotimah, M.Pd., Ph.D., Ibu Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., Bapak Drs. Alfiandra, M.Si., Bapak Kurnisar, S.Pd., M.H., Bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., Ibu Husnul Fatihah, S.Pd., M.Pd., Bapak Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Ibu Puspa Dianti, S.Pd., M.Pd., Bapak Edwin Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., Ibu Camellia, S.Pd., M.Pd., Ibu Rini Setiyowati, S.Pd., M.Pd., Ibu Mariyani, S.Pd., M.Pd., Ibu Nila Sari, S.Pd., M.Pd., Ibu Rizki Maharani, S.IP., M.I.Pol., dan Bapak Muhammad Alipraja, S.H., M.H., atas segala ilmu, pengetahuan, motivasi serta nasehat yang telah diberikan, semoga dapat penulis amalkan.

Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Bapak Asep Syarifullah selaku admin Prodi PPKn atas segala bantuannya hingga penyelesaian administrasi skripsi ini. Selanjutnya kepada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, Kepala Sekolah, guru, dan staf tata usaha SMAN 2 Indralaya Utara yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Akhir kata, terima kasih untuk pihak yang terlibat semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk pembelajaran khususnya pada bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, Mei 2025

Penulis,



Septia

NIM. 06051282126025

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai rasa Syukur atas nikmat yang telah Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Banyak pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis, untuk itu penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang tua terbaik, Ayah saya Sapriadi dan ibu saya Suairo yang senantiasa mendukung dan selalu memberikan doa tulus serta motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Saudara laki-laki Indra Saputra dan saudara perempuan Ira Juwita dan Apriliani terimakasih karena sudah selalu mendukung dan mendoakan saya dalam menjalankan perkuliahan.
3. Kepada Dosen Pembimbing saya bapak Drs. Emil El Faisal, M.Si., terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu dan kesempatan yang sangat berharga untuk membimbing saya dari awal sampai penelitian skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Seluruh dosen Program Studi PPKn FKIP Unsri terima kasih atas segala ilmu yang diberikan, arahan, motivasi, dan pengalaman berharga yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
5. Kepada Kepala Sekolah SMAN 2 Indralaya Utara Bapak M. Amri, S.Pd, M.Si., Guru PPKn Ibu Maretty Rezky Pasmawaty, S.Pd., M.Pd., dan Dewan guru serta staf tata usaha yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih karena telah menyediakan ruang, kesempatan, fasilitas, arahan dan bimbingannya selama proses penelitian.
6. Sepupu saya Chardinal DV, terima kasih atas bantuan dan dukungan selama proses penelitian.
7. Sahabat terbaik saya yaitu Desi Anggraini, terima kasih selalu menghibur dan memberikan dukungan selama perkuliahan.
8. Terima kasih kepada teman seperjuangan yaitu Eva Tiana, Helin Melinda, Sisi Ayudiah, dan Siti Amanah serta teman-teman seperjuangan di FKIP PPKn Angkatan 2021 yang telah menemani penulis di masa perkuliahan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN KETERANGAN LULUS	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis.....	5
1.4.2 Secara Praktis.....	6
1.4.2.1 Bagi Pendidik.....	6
1.4.2.2 Bagi Peserta Didik.....	6
1.4.2.3 Bagi Sekolah	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Media <i>Edpuzzle</i>	10
2.1.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Edpuzzle</i>	11
2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Edpuzzle</i>	18

2.2 Motivasi Belajar.....	20
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	20
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar.....	21
2.2.3 Indikator Motivasi Belajar	21
2.3 Hubungan Media <i>Edpuzzle</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	23
2.4 Kerangka Berpikir.....	24
2.5 Alur Penelitian	26
2.6 Hipotesis	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Metode Penelitian	28
3.2 Variabel Penelitian	28
3.3 Definisi Operasional Variabel	29
3.3.1 DOV Penggunaan Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	29
3.3.2 Definisi Operasional Variabel Motivasi Belajar	31
3.4 Populasi dan Sampel.....	33
3.4.1 Populasi.....	33
3.4.2 Sampel	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5.1 Teknik Dokumentasi	35
3.5.2 Teknik Angket (Kuesioner).....	35
3.6 Teknik Analisis Data	36
3.6.1 Teknik Analisis Data Lembar Angket	36
3.7 Uji Instrumen Penelitian	36
3.7.1 Uji Validitas	37
3.6.2 Uji Reliabilitas	37
3.8 Analisis Data	37
3.8.1 Uji Normalitas.....	37
3.8.2 Uji Hipotesis	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	39
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	42

4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi.....	42
4.2.1.1 Gambaran Umum SMA Negeri 2 Indralaya Utara.....	42
4.2.1.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Indralaya Utara	43
4.2.1.3 Data Peserta Didik SMA Negeri 2 Indralaya Utara	44
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Angket.....	44
4.2.3.1 Indikator Perhatian (Attention)	46
4.2.3.2 Indikator Hubungan/Relevansi (Relevance)	47
4.2.3.3 Indikator Percaya Diri (Confidance)	48
4.2.3.4 Indikator Kepuasan (Satisfaction).....	49
4.3 Analisis Hasil Data Penelitian.....	51
4.3.1 Uji Persyaratan Instrumen	51
4.3.1.1 Uji Validitas Instrumen	51
4.3.1.2 Uji Reliabilitas Instrumen	52
4.3.2 Uji Persyaratan Analisis Data	53
4.3.2.1 Uji Normalitas Data	53
4.3.2.2 Uji Hipotesis.....	53
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
5.1 Simpulan	57
5.2 Saran	57
5.2.1 Bagi Pendidik.....	57
5.2.2 Bagi Peserta Didik	57
5.2.3 Bagi Sekolah.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain penelitian	28
Tabel 3.2 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	30
Tabel 3.3 Indikator Motivasi Belajar.....	31
Tabel 3.4 Daftar Populasi Penelitian	33
Tabel 3.5 Sampel Penelitian	34
Tabel 3.6 Keterangan Skor Lembar Angket	36
Tabel 3.7 Kriteria Skor Persentase Angket Motivasi Belajar	36
Tabel 4.1 Rincian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	40
Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 2 Indralaya Utara	44
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Angket Pretest dan Posttest pada Kelas X.3	45
Tabel 4.4 Rekapitulasi Persentase Perhatian (Attention)	46
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hubungan/Relevansi (Relevance)	47
Tabel 4.6 Rekapitulasi Persentase Percaya Diri (Confidance)	48
Tabel 4.7 Rekapitulasi Persentase Kepuasan (Satisfaction)	49
Tabel 4.8 Rekapitulasi Keseluruhan Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta didik.....	50
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas	52
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik	53
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar Peserta Didik	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan muka laman website <i>Edpuzzle</i>	11
Gambar 2. 2 Tampilan awal login dengan mengakses sebagai guru atau siswa	11
Gambar 2. 3 Tampilan beranda <i>Edpuzzle</i>	12
Gambar 2. 4 Fitur pembuatan kelas pada <i>Edpuzzle</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Preview</i> video yang telah ditambahkan pada <i>Edpuzzle</i>	13
Gambar 2. 6 Fitur soal pilihan ganda.	13
Gambar 2. 7 Fitur pertanyaan terbuka.	14
Gambar 2. 8 Fitur memberikan catatan.	14
Gambar 2. 9 Tampilan video pembelajaran yang telah diedit menggunakan <i>Edpuzzle</i>	15
Gambar 2. 10 Tampilan <i>Assign to a class</i> pada <i>Edpuzzle</i>	16
Gambar 2. 11 Tampilan tugas pada <i>Edpuzzle</i>	16
Gambar 2. 12 Fitur <i>Share link</i> pada <i>Edpuzzle</i>	17
Gambar 2. 13 Tampilan saat link <i>Edpuzzle</i> diakses oleh siswa.....	17
Gambar 2. 14 Tampilan saat <i>mode live</i> berlangsung.....	18

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Bagan 2.2 Bagan Alur Penelitian	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Usul Judul Skripsi	64
Lampiran 2 : Lembar Validasi Judul Skripsi	65
Lampiran 3 : Surat Keputusan Penunjukkan Pembimbing Skripsi	66
Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya	68
Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi.....	69
Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Sekolah	70
Lampiran 7 : Modul Ajar Guru	71
Lampiran 8 : Modul Ajar Peneliti	84
Lampiran 9 : Kisi-Kisi Instrumen Angket.....	97
Lampiran 10 : Lembar Angket Penelitian	101
Lampiran 11: Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	104
Lampiran 12 : Dokumentasi	106
Lampiran 13 : Kartu Bimbingan	108
Lampiran 14 : Rubrik Perbaikan UAP	110
Lampiran 15 : Surat Keterangan Pengecekan Similarity	111
Lampiran 16 : Hasil Pemeriksaan Plagiat Universitas Sriwijaya.....	112
Lampiran 17 : Letter Of Acceptance (LOA) Jurnal Sinta 4	113
Lampiran 18 : Artikel yang telah di publikasikan pada Jurnal Sinta 4	114

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara

Oleh

Septia

Nomor Induk Mahasiswa : 06051282126025

Pembimbing : Drs. Emil El Faisal, M.Si

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *eksperimen* jenis *pre-experimental design* dalam bentuk *one shot case study*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X SMAN 2 Indralaya Utara dengan jumlah 92 peserta didik dengan sampel dalam penelitian kelas X.3 yang berjumlah 33 peserta didik. Proses pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan melalui uji *Paired Sample t-test* didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka keputusan yang diambil adalah H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Edpuzzle*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PPKn



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

Pembimbing Skripsi



Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP. 196812211994121001

The Effect of the Use of *Edpuzzle* Learning Media on Students' Learning Motivation in Pancasila Education Subjects at SMAN 2 Indralaya Utara

By

Septia

Student Identification Number : 06051282126025

Supervisor : Drs. Emil El Faisal, M.Si

Study Program : Pancasila and Civic Education

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Use of Edpuzzle learning media on students' learning motivation in Pancasila Education subjects at SMAN 2 Indralaya Utara. This study uses a quantitative approach with experimental methods of pre- experimental design in the form of one-shot case study. The population in this study consisted of all 92 students in class X at SMAN 2 Indralaya Utara, with a sample of 33 students from class X.3. The sampling process in this study used non-probability sampling with purposive sampling technique. Data collection in this study was carried out through documentation and questionnaires. The results showed that through the Paired Sample t-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, so the decision taken was to reject H_0 and accept H_a . Thus, it can be concluded that there is an effect of using Edpuzzle learning media on students' learning motivation in Pancasila Education subjects at SMAN 2 Indralaya Utara.

Keywords: *Edpuzzle Learning Media, Learning Motivation, Pancasila Education.*

Approve of,
Coordinator of PPKn Study Program



Camellia, S.Pd., M.Pd
NIP. 199001152019032012

Supervisor



Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP.196812211994121001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan akses internet membuat penyebaran informasi menjadi lebih cepat dan telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sekarang ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif di berbagai bidang termasuk pendidikan, seperti meningkatnya kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya teknologi dan akses internet dapat meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik (Suhada *et al.*, 2022). Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang unggul dalam hal kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional :

“Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam nilai keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara, serta diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang mampu membangun masyarakat, bangsa, dan negara ke arah yang lebih baik lagi.”

Pada hakikatnya pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, terutama dalam upaya mengembangkan potensi yang ada pada setiap orang. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mengoptimalkan proses pembelajaran untuk memajukan kualitas pendidikan sehingga dapat menghasilkan generasi yang kompeten dan sadar akan perkembangan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi dan informasi sangat berpengaruh pada kebutuhan dalam proses pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi dan informasi dapat mendukung kesuksesan proses pembelajaran. Dengan media yang lebih menarik,

aktif, dan efisien, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dapat digunakan pendidik untuk merangsang pemikiran, emosi, perhatian dan keterampilan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif (Fitri & Ardipal, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran dan membangun suasana belajar yang lebih inklusif. Media pembelajaran yang inovatif juga bisa menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta mengatasi rasa kejenuhan yang ditimbulkan saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pengajaran juga berkembang dengan menyertakan kombinasi audio, visual, teks, dan animasi. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah media audio visual. Media ini mampu menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi suara dan gambar, sehingga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah. Terdapat media yang dapat menunjang pembelajaran menggunakan media audio visual yaitu media *Edpuzzle*. Media *Edpuzzle* mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik setelah menggunakannya (Amaliah, 2020). Oleh karena itu, alasan peneliti memilih media *Edpuzzle* karena dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memiliki kemampuan untuk mengedit video pembelajaran, menambahkan pertanyaan, catatan dan suara pada video pembelajaran serta mudah digunakan untuk pendidik membuat video semenarik mungkin sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan dan pencapaian tujuan peserta didik. Motivasi belajar mencakup dorongan internal yang memicu kegiatan belajar, mempertahankan proses belajar, dan mengarahkan upaya belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Laka *et al.*, 2020). Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu yang memotivasi untuk melakukan kegiatan belajar dengan penuh semangat dan antusiasme guna mencapai tujuan tertentu (Syaparuddin & Elihami, 2020). Kunci motivasi belajar

agar tercapainya tujuan pembelajaran tentunya ada pada guru itu sendiri, terutama guru mata pelajaran yang mengajar. Tidak sedikit peserta didik mengalami jenuh dan bosan saat proses pembelajaran karena media yang digunakan tidak bervariasi. Menurut Hidayati, (2022) yang menyatakan bahwa penyebab penurunan minat belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan berbagai media pembelajaran guna menjaga ketertarikan peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidik yang melek teknologi sangat penting dalam mengajar generasi saat ini yang sangat dekat dengan teknologi. Dengan melakukan inovasi dan dorongan dalam pembelajaran, pendidik dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan tidak monoton sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan semangat belajar, dan membuat peserta didik lebih fokus dalam proses pembelajaran. Maka dari uraian tersebut alasan peneliti menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* karena media pembelajaran ini interaktif dan menarik untuk peserta didik yang bisa diakses melalui *smartphone* masing-masing peserta didik serta dapat memberikan kontribusi yang baik ketika diterapkan terkhusus untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sudi *et al.*, (2021) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-19” maka diketahui bahwa Penggunaan *Edpuzzle* meningkatkan motivasi belajar dilihat dari hasil kuisioner 95% dianggap efektif untuk menambah pengetahuan menambah wawasan masyarakat.

Penelitian yang relevan juga pernah diteliti oleh Wiadnyana *et al.*, (2022) yang berjudul “Pembelajaran Menyenangkan dengan *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dengan hasil penelitian menunjukan bahwa

media *Edpuzzle* dapat meningkat motivasi dan hasil belajar peserta didik sebesar 29, 02% dengan respon positif dari peserta didik terhadap media *Edpuzzle*.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Hidayat *et al.*, (2021) yang berjudul “Penerapan Platform *Google Classroom* dan *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Sejarah Islam” maka diketahui bahwa penggunaan platform seperti *Edpuzzle* dan *Google Classroom* secara efektif dalam perencanaan pembelajaran menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemandirian belajar menunjukkan rata-rata skor 79,25 dengan kriteria baik dan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai 84,67 dan n-gain 0,34 dengan kategori sedang.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu variabel penelitian dan fokus kajian. Penelitian sebelumnya menggunakan media *Edpuzzle* untuk mengukur meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran dan sekolah yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 4 November 2024 yaitu melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila SMA Negeri 2 Indralaya Utara, diperoleh informasi bahwasanya SMA Negeri 2 Indralaya Utara telah menerapkan Kurikulum Merdeka untuk Kelas X dan Kelas XI, kecuali Kelas XII masih menggunakan Kurikulum 2013. Disampaikan bahwa dalam proses pembelajaran ternyata media yang sering digunakan yaitu buku cetak Pendidikan Pancasila, *Power Point*, dan video pembelajaran selama pembelajaran dan juga diketahui bahwa guru belum familiar dengan media pembelajaran *Edpuzzle*. Disampaikan juga bahwa peserta didik diperbolehkan menggunakan *SmartPhone* pada saat proses pembelajaran apabila dibutuhkan dan masih dalam pengawasan guru. Dari hasil wawancara tersebut juga diperoleh informasi bahwa terdapat kendala guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu kurangnya minat dan antusias peserta didik terutama pada jam terakhir, hal ini terlihat pada saat diskusi kelompok. Selain itu, peserta didik sering kali terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif bertanya dalam proses pembelajaran. Dengan

demikian, media pembelajaran *Edpuzzle* ini sangat cocok untuk diterapkan sebagai media baru di SMAN 2 Indralaya Utara. Media pembelajaran ini diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan informasi dan urgensi dalam latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SMAN 2 Indralaya Utara

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis Maupun secara praktis, yaitu:

1.4.1 Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk mendukung berbagai teori tentang penerapan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.2.1 Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi pendidik untuk melatih penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dan internet, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science UJMES*, 6(2), 46-51.
- Amaliah.(2020). *Implementation Of Edpuzzle To Improve Students'analytical Thinking Skill In Narrative Text*. *Prosodi*, 14(1), 35-44.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56-61. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15-31.
- Aprilianti, L., Rochmah, E., & Putra, N. P. (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
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, Arsyad. (2023). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chotimah, U., & Maryani (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PPKn*. Bening Media Publishing.
- Darwis, R., & Hardiansyah, M. R. (2021). Pengaruh Penerapan Laboratorium Virtual Phet Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Pada Materi Gerak Lurus. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 271-277. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5514>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6330-6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>

- 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
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153-1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis *Edpuzzle* Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7367399>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*, 1-19.
- Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 249-257.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Mayadiana Suwarma, D., Munir, M., Ayu Wijayanti, D., Pandapotan Marpaung, M., Weraman, P., & Putu Agus Dharma Hita, I. (2023). Pendampingan Belajar Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung dan Motivasi Belajar. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1234–1239.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043-14057.
- Nengsih, R., Hikmah, R., & Astuti, L. S. (2023). Pelatihan Penggunaan *Edpuzzle* dalam Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 381–387. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- 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), 1.
<https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pendidikan Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 67–72.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, D. I., Delviga, D., Agustina, L., Siregar, R. S., & Mahidin, M. (2022). Analisis Keterbatasan Akses Jaringan Internet Terkait Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Desa Talun Kondot, Kec. Panombeian Panei, Kab. Simalungun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan *Edpuzzle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Surya, Y. F., & Marta, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(2), 262-272.
- Wahidin. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Pancar*, 3(1), 232–245.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan Dengan *Edpuzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1-7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6635412>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.

Zaki, A., Mulbar, U., Alimuddin, A., Ihsan, H., & Khadijah, K. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Melalui Program PKM. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 45-52.