

## **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BERBASIS *EDPUZZLE* UNTUK MEMPERKUAT MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Arief Rahman<sup>1</sup>, Syahrial<sup>2</sup>, Alirmansyah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

<sup>1</sup>[ariefracman5188@gmail.com](mailto:ariefracman5188@gmail.com), <sup>2</sup>[syahrialzakariyya@yahoo.com.au](mailto:syahrialzakariyya@yahoo.com.au),

<sup>3</sup>[alirmansyah@unja.ac.id](mailto:alirmansyah@unja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This article discusses the use of Edpuzzle-based digital media as an innovative approach to strengthening elementary students' learning motivation. In many classrooms, learning activities are still dominated by teacher explanations and textbook-based instruction, which often limits students' engagement and enthusiasm. This study applies interactive video media supported by Edpuzzle to create a more dynamic and student-centered learning environment. Data were collected through classroom observations and students' responses after the learning activities. The findings indicate that the use of interactive digital videos encourages students to pay more attention, participate more actively, and show greater interest in the learning process. The combination of visual content and embedded questions helps students stay focused and emotionally involved in classroom activities. Therefore, Edpuzzle-based digital media can be considered an effective pedagogical innovation for strengthening students' learning motivation in elementary education.*

*Keywords: Edpuzzle, digital media, learning motivation, elementary students, innovative learning*

### **ABSTRAK**

Artikel ini membahas pemanfaatan media digital berbasis *Edpuzzle* sebagai pendekatan inovatif untuk memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam praktik pembelajaran, kegiatan belajar masih sering didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan buku teks sehingga keterlibatan dan antusiasme siswa belum berkembang secara optimal. Penelitian ini memanfaatkan media video interaktif berbantuan *Edpuzzle* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Data diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran dan tanggapan siswa setelah menggunakan media tersebut. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif mampu membuat siswa lebih fokus, lebih aktif berpartisipasi, serta lebih tertarik terhadap kegiatan belajar. Perpaduan antara tampilan visual dan pertanyaan interaktif membantu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Dengan demikian, media

digital berbasis Edpuzzle dapat dipandang sebagai inovasi pedagogis yang efektif dalam memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Edpuzzle*, media digital, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, pembelajaran inovatif

## **A. Pendahuluan**

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tekun, lebih aktif, dan lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya. Dalam konteks pendidikan dasar, penguatan motivasi belajar menjadi sangat penting karena pada tahap ini sikap dan kebiasaan belajar siswa mulai terbentuk secara permanen. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan kontekstual. Indar Sawitri et al., (2024)

menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa karena informasi disajikan melalui tampilan visual dan aktivitas yang merangsang rasa ingin tahu. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu diarahkan untuk membangun keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Salah satu platform yang mendukung pembelajaran berbasis video interaktif adalah *Edpuzzle*. Melalui *Edpuzzle*, guru dapat mengintegrasikan video dengan pertanyaan, catatan, dan umpan balik sehingga siswa tidak hanya menonton, tetapi juga terlibat secara aktif. Jayantika & Andini, (2022) menjelaskan bahwa *Edpuzzle* memungkinkan guru memantau keterlibatan siswa sekaligus mendorong mereka untuk berpikir dan merespons selama proses belajar. Fitur-fitur tersebut menjadikan *Edpuzzle* sebagai media yang potensial untuk meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran.

Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh isi materi, tetapi juga

oleh cara materi tersebut disajikan. Nurhayati et al., (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang memberi ruang bagi kreativitas, komunikasi, dan interaksi akan lebih mampu membangun motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis *Edpuzzle* dapat dipandang sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemanfaatan media digital berbasis *Edpuzzle* dapat berfungsi sebagai pendekatan inovatif dalam memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan memanfaatkan media digital berbasis *Edpuzzle* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Media video interaktif digunakan sebagai sarana untuk menyajikan materi dan mendorong keterlibatan siswa selama proses belajar. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Data dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran dan tanggapan siswa setelah menggunakan media *Edpuzzle*. Observasi diarahkan untuk mengamati perubahan perilaku belajar siswa, seperti tingkat perhatian, partisipasi, dan antusiasme. Tanggapan siswa digunakan untuk menggali persepsi mereka mengenai ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan dalam belajar menggunakan media digital.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan memadukan hasil observasi dan tanggapan siswa untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan *Edpuzzle* terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami dinamika pembelajaran secara kontekstual dan bermakna.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Edpuzzle* menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Siswa terlihat lebih fokus ketika video ditayangkan karena mereka harus merespons pertanyaan yang muncul di sela-sela tayangan.

Kondisi ini membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Tanggapan siswa menunjukkan bahwa video interaktif membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Oktaviani et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, motivasi belajar mereka cenderung meningkat.

Media *Edpuzzle* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan metode konvensional. Alirmansyah et al., (2024) menjelaskan bahwa media yang menarik mampu memperkuat motivasi belajar karena menyediakan aktivitas yang menantang dan umpan balik yang cepat. Dalam pembelajaran yang diamati, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain itu, pemanfaatan media digital membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan

adaptif. Syahril et al., (2021) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, *Edpuzzle* tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji informasi, tetapi juga sebagai alat untuk membangun komunikasi dua arah dalam pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan *Edpuzzle* sebagai media digital dapat dipandang sebagai pendekatan inovatif yang efektif dalam memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

### **E. Kesimpulan**

Pemanfaatan media digital berbasis *Edpuzzle* terbukti mampu memperkuat motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih fokus dan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Integrasi video dan pertanyaan interaktif membantu meningkatkan keterlibatan siswa baik secara emosional maupun kognitif. Oleh karena itu, *Edpuzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu

pendekatan inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih lanjut pengaruh penggunaan media ini terhadap aspek lain, seperti hasil belajar dan sikap siswa terhadap pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alirmansyah, A., Zulkhi, M. D., Pandya, P. A., Haya, A. F., & Wulandari, V. (2024). Integrating The Traditional Game Gasing: Comparison and Correlation of Responses, Peace-Loving Character, Social Care, and Student Responsibility. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 5(4), 634–646. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.2018>
- Indar Sawitri, J., Novita Br Karo Sekali, T., Mutiara Br Barus, C., Adinda Sahara, R., & Cantika Budi, V. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–02. <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>
- Jayantika, G. I. N. A. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, XI(2), 1. <https://edpuzzle.com/>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Oktaviani, D., Sabil, H., & Junita, R. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Edpuzzle Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1121–1131. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.2566>
- Syahril, S., Asrial, A., Kurniawan, D. A., & Damayanti, L. (2021). Comparison of Print Modules and E-Modules to the Tolerance Character of Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 298. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34351>