

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE  
DALAM PEMBELAJARAN IPAS SUBTEMA BAGIAN  
TUMBUH-TUMBUHAN SEKOLAH DASAR**

Putut Widiyono<sup>1</sup>, Asrial<sup>2</sup>, Alirmansyah<sup>3</sup>

<sup>1 2 3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Jambi

[1pututbsc@gmail.com](mailto:pututbsc@gmail.com) , [2asrial@unja.ac.id](mailto:asrial@unja.ac.id), [3alirmansyah@unja.ac.id](mailto:alirmansyah@unja.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an Edpuzzle-based interactive learning media for IPAS (Science and Social Studies) learning on the subtheme of plant parts for fourth-grade elementary school students and to examine its conceptual and procedural feasibility. The research is motivated by low student motivation and engagement in IPAS learning caused by the dominant use of conventional and less interactive learning media. To address this issue, an interactive video-based learning medium was developed to support active and student-centered learning in line with the Merdeka Curriculum. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 25 fourth-grade students of SD Negeri 80/I Muara Bulian. Data were collected through interviews, observations, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative descriptive techniques. The results show that the developed Edpuzzle-based interactive learning media is conceptually feasible, as indicated by material and media expert validation results that fall into the "very valid" category. Procedurally, the media is also considered feasible in terms of practicality and effectiveness, as reflected in positive student responses and increased student engagement and understanding of plant part concepts. Therefore, the Edpuzzle-based interactive learning media can be used as an innovative alternative learning medium for IPAS subjects that aligns with elementary school student characteristics and supports the implementation of the Merdeka Curriculum.*

**Keywords:** *interactive learning media, Edpuzzle, IPAS (Science and Social Studies)*

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) subtema bagian tumbuh-tumbuhan untuk siswa kelas IV sekolah dasar serta mengkaji kelayakannya secara konseptual dan prosedural. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS yang disebabkan oleh dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif guna mendukung pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas IV SD Negeri 80/I Muara Bulian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli, dan angket respons siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle yang dikembangkan dinyatakan layak secara konseptual berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan kategori sangat valid. Secara prosedural, media ini juga dinilai layak dari aspek kepraktisan dan efektivitas, yang ditunjukkan melalui respons positif siswa serta meningkatnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi bagian tumbuh-tumbuhan. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Edpuzzle, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif, menarik,

dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta mendorong keaktifan dan kemandirian belajar. Pada jenjang sekolah dasar,

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting karena karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai pembelajaran visual, konkret, dan menyenangkan.(Alirmansyah, 2024)

Namun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya optimal. Di banyak sekolah dasar, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah dengan variasi media yang terbatas. Kondisi ini juga ditemukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi yang bersifat konseptual dan abstrak. Salah satu materi yang kerap menimbulkan kesulitan bagi peserta didik adalah subtema bagian tumbuh-tumbuhan. Materi ini menuntut pemahaman terhadap struktur dan fungsi bagian tumbuhan seperti akar, batang, dan daun, yang tidak selalu dapat diamati secara langsung oleh peserta didik. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan peserta didik cenderung pasif.(Wardhana, 2016)

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV di

SDN 80/I Muara Bulian, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran IPAS masih mengandalkan media konvensional dan metode pembelajaran langsung. Keterbatasan media interaktif menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi belum optimal. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran yang diharapkan oleh kurikulum dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik dengan karakteristik materi IPAS. (Alirmansyah, 2019)

Salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi dikembangkan adalah Edpuzzle. Edpuzzle merupakan platform pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan, kuis, dan catatan langsung ke dalam video pembelajaran. Melalui fitur tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dan

menerima umpan balik secara langsung. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif berbasis Edpuzzle mampu meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Edpuzzle juga memudahkan guru dalam memantau pemahaman peserta didik melalui data respons yang dihasilkan secara otomatis.

Meskipun demikian, oleh karena itu pemanfaatan Edpuzzle dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak mengembangkan media Edpuzzle pada mata pelajaran lain atau pada konteks pendidikan yang berbeda. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle untuk materi IPAS, khususnya subtema bagian tumbuh-tumbuhan di kelas IV sekolah dasar. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang sekaligus kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.(Alirmansyah, 2024)

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle serta menguji kelayakannya secara konseptual dan prosedural. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada sifatnya yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.(Alvianto, 2019)

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 80/I KM.3 Muara Bulian. Waktu penelitian mencakup tahap perencanaan, pengembangan produk, uji coba terbatas, hingga evaluasi hasil pengembangan.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle mengikuti tahapan model

ADDIE (Sudjana, 2021) sebagai berikut:

### **Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, meliputi analisis kebutuhan guru dan siswa, analisis karakteristik siswa kelas IV, analisis kurikulum IPAS Kurikulum Merdeka, serta analisis materi subtema bagian tumbuh-tumbuhan. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV dan observasi proses pembelajaran.

### **Tahap Desain (Design)**

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan storyboard video interaktif, perancangan alur pembelajaran dalam Edpuzzle, serta penyusunan instrumen penilaian dan angket. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan prinsip pembelajaran interaktif.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle sesuai dengan desain yang

telah direncanakan. Video pembelajaran dikembangkan dengan menambahkan materi, animasi, pertanyaan, dan kuis interaktif. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat validitas dan memperoleh masukan perbaikan.

### **Tahap Implementasi (Implementation)**

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle kepada siswa kelas IV SD Negeri 80/I Muara Bulian. Pada tahap ini, media digunakan dalam proses pembelajaran IPAS subtema bagian tumbuh-tumbuhan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan dan respons siswa terhadap media yang dikembangkan.

### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk, baik dari hasil validasi ahli maupun dari hasil uji coba kepada siswa. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran agar layak digunakan.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah **25 siswa kelas IV SD Negeri 80/I Muara Bulian**. Selain itu, subjek validasi terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran IPAS dan pengembangan media pembelajaran.

### **Jenis dan Sumber Data**

#### **Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara, saran, dan komentar dari ahli serta guru. Data kuantitatif berupa skor hasil validasi ahli dan angket respons siswa.

#### **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru kelas IV, siswa kelas IV, ahli materi, dan ahli media.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi (Fadilla, 2023):

1. **Wawancara dan observasi** untuk memperoleh data kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal.
2. **Angket validasi ahli** untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media.

3. **Angket respons siswa** untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan penerimaan media.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan secara **kualitatif dan kuantitatif**. Data kualitatif dianalisis dengan cara mendeskripsikan saran dan masukan dari ahli serta guru.(Miftachul Choiri, 2019) Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor rata-rata hasil angket dan mengonversikannya ke dalam kriteria kelayakan (sangat valid, valid, cukup valid, dan kurang valid). Hasil analisis digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle yang dikembangkan.

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

Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle pada pembelajaran IPAS subtema Bagian Tumbuh-Tumbuhan kelas IV sekolah dasar. Media dikembangkan melalui tahapan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk akhir berupa video pembelajaran interaktif yang memuat materi akar, batang, daun, bunga, dan fungsinya, dilengkapi dengan pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan

terbuka, serta catatan penguatan materi.

Media Edpuzzle yang dikembangkan memungkinkan siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga berinteraksi secara aktif melalui pemberian respon terhadap pertanyaan yang muncul di tengah tayangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu guru memantau pemahaman siswa secara langsung.

#### **a. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta ketepatan konsep materi IPAS subtema bagian tumbuh-tumbuhan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle berada pada kategori **sangat valid**.

**Tabel 1.1 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Kesesuaian materi dengan CP	4,6	Sangat Baik

Kejelasan dan ketepatan materi	4,5	Sangat Baik
--------------------------------	-----	-------------

Kesesuaian gambar dengan materi	4,7	Sangat Baik
---------------------------------	-----	-------------

Penggunaan bahasa	4,4	Sangat Baik
-------------------	-----	-------------

Rata-rata keseluruhan	4,55	Sangat Baik
-----------------------	------	-------------

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, mudah dipahami oleh siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **b. Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, navigasi, keterpaduan, dan kemudahan penggunaan media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media Edpuzzle yang dikembangkan termasuk dalam kategori **sangat valid**.

**Tabel 1.2 Hasil Validasi Ahli Media Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
-----------------	----------------	----------

Tampilan visual	4,6	Sangat Baik	Kemudahan penggunaan	4,5	Sangat Baik
Navigasi dan interaktivitas	4,5	Sangat Baik	Kemenarikan media	4,6	Sangat Baik
Keterpaduan elemen media	4,4	Sangat Baik	Kejelasan materi	4,4	Sangat Baik
Kesesuaian dengan karakteristik siswa	4,6	Sangat Baik	Meningkatkan minat belajar	4,6	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan	4,53	Sangat Baik	Rata-rata keseluruhan	4,53	Sangat Baik

Hasil ini menunjukkan bahwa media Edpuzzle mudah digunakan, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

#### **Hasil Kepraktisan Media**

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons siswa setelah penggunaan media Edpuzzle dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa memberikan respons **sangat positif** terhadap penggunaan media.

**Tabel 1.3 Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
-----------------	----------------	----------

Hasil ini menunjukkan bahwa media Edpuzzle praktis digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa.

#### **Proses Pengembangan Media Interaktif Berbasis Edpuzzle**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE. Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan. Kondisi ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan visual.

Tahap desain dan pengembangan difokuskan pada penyusunan video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan



karakteristik siswa sekolah dasar. Media Edpuzzle memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan materi, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif melalui pengalaman belajar.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle pada pembelajaran IPAS subtema bagian tumbuh-tumbuhan kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE secara sistematis. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori *sangat valid*, baik dari aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kejelasan konsep, tampilan visual, maupun kemudahan penggunaan. Hal ini menandakan bahwa media Edpuzzle layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Selain itu, hasil uji kepraktisan melalui angket respons siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle mendapatkan respons sangat positif. Media ini dinilai mudah digunakan, menarik, mampu memperjelas materi, serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Edpuzzle tidak hanya praktis digunakan oleh guru dan siswa, tetapi juga berpotensi menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti bagian tumbuh-tumbuhan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alirmansyah. (2019). *Exploration Of Reading And Communication Ability Of Primary School Students In The Existence Of Seloko Culture*. 8(12), 2882–2888.
- Alirmansyah. (2024). *Integrating The Traditional Game Gasing : Comparison and Correlation of Responses , Peace-Loving Character , Social Care , and Student Responsibility*. 5(4), 634–646.  
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v5i4.2018>

Alvianto, V. (2019). Tugas Paper Mata Kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TI. *Universitas Sebelas Maret*.  
[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0,5&q=membaca+nyaring&oq=#d=gs\\_qabs&u=#p=GYUL80PF1VcJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=membaca+nyaring&oq=#d=gs_qabs&u=#p=GYUL80PF1VcJ)

Fadilla, R. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.

Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).  
[http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf)

Sudjana. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143.  
<https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>

Wardhana. (2016). Belajar dan Pembelajaran. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).