

PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS *EDPUZZLE* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP MNAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPI FATAHILAH KEDIRI

Laila Puspitasari

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia), lailalian2@gmail.com

Listyaningsih

(Universitas Negeri Surabaya, Indonesia), listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah memiliki minat belajar yang berbeda-beda dimana peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi memiliki kecenderungan tekun dan semangat dalam belajar, begitupula dengan peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori rendah cenderung malas-malasan. Hal ini menyebabkan guru melakukan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan penerapan media video interaktif guna menarik antusias peserta didik untuk lebih minat belajar. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII di SMPI Fatahilah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah dimana kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas 20 peserta didik. Analisis data menggunakan ststistik non parametik uji *mann whitney*. Hasil penelitian sebesar $-1,5 < 127$ pada taraf signifikasi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima hal ini menunjukkan adanya pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* yang dibandingkan dengan media *Power Point* sebagai media pembanding untuk mengetahui pengaruh media video interaktif berbasis *edpuzzle* terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah. Hasil penelitian ini relevan dengan teori Vgotsky yang menekankan adanya interaksi sosial melalui diskusi, bertukar pendapat dan saling memberi masukan, yang menumbuhkan pengetahuan yang dapat dibantu dengan alat perantara yaitu media video interaktif berbasis *edpuzzle* dalam proses interaksi ketika pembelajaran.

Kata Kunci: *Edpuzzle*, Minat Belajar, Video Interaktif.

Abstract

Grade VIII students of SMPI Fatahilah have different learning interests where students who have a high learning interests tend to be diligent and enthusiastic in learning, as well as students who have a low interest in learning tend to be lazy. This causes teachers to innovate in teaching and learning activities by applying interactive video media to attract students' enthusiasm to be more interested in learning. The purpose of this study is to test the effect of the application of edpuzzle-based interactive video media in Pancasila Education subjects on the learning interest of grade VIII students at SMPI Fatahilah. This research is a quantitative- research with a quasi-experimental method. Population in this study is all students of grade VIII of SMPI Fatahilah where class VIII A is as an experimental class and class VIII B is a control class with a total of 20 students in each class. Data analysis used non-parametric statistics of the mann whitney test. The results of the study were $-1.5 < 127$ at a significance level of 0.05, then H_0 was rejected and H_a was accepted, this shows the influence of the application of edpuzzle-based interactive video media compared to Power Point media as a comparative medium to determine the influence of edpuzzle-based interactive video media on the learning interest of grade VIII students of SMPI Fatahilah. The results of this study are relevant to Vgotsky's theory which emphasizes social interaction through discussion, exchange of opinions and giving input, which fosters knowledge that can be assisted by intermediary tools, namely interactive video media based on edpuzzles in the process of interaction during learning.

Keywords: *Edpuzzle*. Interest in Learning, Interactive Video

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok untuk mendewasakan diri. Proses mendewasakan diri dalam pendidikan dilakukan dengan memelihara pengajaran dan latihan untuk mematangkan perasaan, pikiran, dan watak. Pendidikan memiliki manfaat kompleks untuk proses perubahan individu menjadi dewasa, hal ini tidak lepas

dari dua aspek penting yaitu aspek kognitif dan afektif. Aspek Kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman dasar setiap individu, sedangkan aspek afektif meliputi perasaan dan tingkah laku individu yang mana kedua aspek ini menjadi dasar pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab (Ikhwan, 2015).

Pendidikan nasional di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan, dan pada ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia. Selain itu pendidikan di Indonesia juga diatur dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No 20 tahun 2003, menjelaskan mengenai pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana sebagai upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik seperti spiritual;kecerdasan; kepribadian; akhlak; serta keterampilan, melalui proses pembelajaran serta suasana belajar yang mendukung. Dalam hal ini menunjukkan bahwasannya pendidikan bukan hanya mengembangkan intelektual seseorang namun juga mengembangkan segala aspek dalam diri mereka agar berguna bagi masyarakat, bangsa dan juga negara. Dilain sisi pendidikan juga memegang peran penting bagi kemajuan bangsa (Maharani, dkk., 2023), sebagaimana amanat Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 mengenai tujuan bangsa Indonesia terdapat frasa “Mencerdaskan kehidupan bangsa” maka salah satu cara dalam mewujudkan amanat konstitusi tersebut ialah melalui pendidikan. Pendidikan menjadi pemegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan bangsa tersebut dengan membentuk serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bermutu. Baiknya kualitas sumber daya manusia juga menentukan kemajuan sebuah bangsa dalam mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat.

Pengimplementasian UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional masih mengalami kendala salah satunya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia. Sebagai mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai dasar negara, Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai teori, tetapi juga sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Pancasila. Selain itu perkembangan teknologi yang semakin cepat

membuat metode pembelajaran Pendidikan Pancasila memerlukan inovasi dengan bantuan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan semakin cepat (Akbar, 2019). Hal ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi tersebut, serta menghadapi tantangan global. Dengan adanya hal ini, maka pendidikan tidak akan pernah lepas dari internet dan komputer sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi pada dunia Pendidikan menjadi motor penggerak dalam menunjang bahan ajar interaktif dan membentuk sumber daya manusia yang bisa berkompetisi di negara maju (Arifin, 2017). Inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan dalam mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh adanya metode pengajaran yang kurang efektif dan tidak menarik minat peserta didik sehingga terjadi penghambatan pemahaman dan internalisasi materi. Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh akan maksimal. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah akan cenderung pasif dan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. (Bella, 2024) Sehingga dalam proses pembelajaran adanya minat belajar peserta didik sangat berpengaruh.

Minat belajar adalah kecenderungan hati dan jiwa terhadap suatu yang dapat dipelajari dianggap penting dan berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan, dan kemudian diikuti dengan perasaan senang (Depdiknas, 2013 dalam Andi, 2019). Minat belajar berkaitan dengan perasaan tertarik dan senang terhadap suatu materi pelajaran tertentu. Minat belajar cenderung berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona, dan meningkatkan proses kognitif.

Kesenangan adalah pusat hubungan antara minat, nilai dan pengetahuan, dan keterlibatan peserta didik. Hubungan antara minat dan pembelajaran sangat erat, semakin menarik minat seorang peserta didik dalam suatu topik tertentu, semakin ingin dia belajar tentang topik itu (Besare, 2020). Minat belajar guru sebagai tenaga pendidikan harus menginvestasikan sebagian besar usaha. Usaha yang harus dilakukan misalnya menetapkan tujuan tugas yang jelas, menggunakan beragam topik dan tugas, menggunakan visual menyediakan hiburan serta menggunakan simulasi. Usaha-usaha ini akan membantu mengembangkan munculnya minat belajar peserta didik. Minat belajar menjadi penting bagi peserta didik karena

dengan memiliki minat belajar maka peserta didik akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya. Minat belajar dapat diperoleh dari faktor kebutuhan dalam diri peserta didik, faktor motif sosial dan faktor emosional serta faktor dari luar (Syardiansah, 2016). Sebagai usaha dalam meningkatkan minat siswa pada suatu proses pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran (Janzuli, 2015).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai media yang dipergunakan saat pembelajaran, yakni mencakup alat bantu guru ketika mengajar maupun alat perantara pesan dari sumber belajarnya kepada penerima pesan belajar yaitu siswa. Media belajar sebagai penyaji dan perantara pesan dapat mewakili guru dalam menyajikan informasi belajar pada siswa. Apabila media tersebut dirancang maupun dibenutuk dengan maksimal, maka fungsi ini bisa diperankan oleh media. Media pembelajaran mampu melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan minat dan perhatian terhadap materi yang diajarkan. Selain itu teknologi juga membuka adanya peluang baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi digital dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran dapat membantu pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi lebih menarik, efisien, dan interaktif (Begjo, 2024)

Perkembangan suatu teknologi seperti sekarang, beragam software atau aplikasi yang dapat dipergunakan menjadi alat bantu media video interaktif, salah satunya adalah aplikasi *edpuzzle*. Kelebihan dari penggunaan *edpuzzle* ini yakni mampu memudahkan guru dalam membuat konten pembelajaran di sekitar mereka dan dalam video disematkan suatu pertanyaan. Guru bisa memonitoring kelas guna memudahkan menyaring video untuk siswa. Guru dapat menghubungkan konten video pada penilian sebab pertanyaan dapat disematkan langsung. Kelebihan lainnya dari aplikasi ini yakni siswa bisa menonton ulang video tersebut di device mereka seperti Henphone, Laptop dan lain – lainnya (Sirri & Lestari, 2020).

Edpuzzle adalah aplikasi belajar online yang diperuntukan untuk guru dalam mempermudah proses pembelajaran berlangsung. Didalamnya memuat video pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur penambahan pertanyaan kuis dan komentar langsung di dalam video untuk memperdalam materi pembelajaran. Media video interaktif berbasis *edpuzzle* digunakan di sekolah-sekolah dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajarannya. *Edpuzzle* memberikan kesempatan bagi

peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan mengintegrasikan video pembelajaran yang relevan dengan materi ajar pada Pendidikan Pancasila pada elemen bhineka tunggal ika, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, fitur penilaian yang ada di *edpuzzle* memungkinkan guru untuk memantau pemahaman peserta didik secara lebih efektif. *Edpuzzle* menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Platform ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai nilai-nilai keberagaman dalam konteks bhineka tunggal ika.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme yang mana menekankan pentingnya pengalaman dan interaksi dalam proses belajar. Teori belajar konstruktivisme oleh Vgotsky menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial serta pandangan bahwa individu secara aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya melalui interaksi dengan pengalaman-pengalaman yang dialami. Teori ini menekankan peran utama peserta didik dalam proses pembelajaran, menandai pergeseran fokus dari pendekatan yang bersifat lebih pasif menuju pendekatan yang lebih partisipatif. Dalam konteks ini, terdapat dua komponen utaman yaitu *zone proximal of development* dan *scaffolding* yang akan menumbuhkan interaksi sosial. Penelitian ini menekankan komponen *zone proximal of development* dimana terdapat dukungan dari orang tua dan teman sebaya. Dukungan teman sebaya didapatkan dari diskusi, tukar pendapat dan partisipasi aktif selama diskusi. Penerapan *edpuzzle* dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung prinsip-prinsip konstruktivisme. Peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses belajar melalui eksplorasi, refleksi, dan diskusi. Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar melalui partisipasi aktif digunakan untuk melihat minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat digunakan untuk menunjang penelitian ini.

Penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dalam proses pembelajaran banyak digunakan di sekolah-sekolah sebagai media untuk membantu guru. SMPI Fatahilah merupakan lokasi yang cukup strategis untuk mengakses media video interaktif yang berbasis teknologi. Sekolah ini merupakan sekolah swasta dengan fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diketahui dari hasil observasi pra penelitian dan hasil wawancara yang

dilakukan tepatnya pada bulan 19 Oktober 2024 dengan waka kesiswaan SMPI Fatahilah bapak Didin Candra, S.Pd dimana menyatakan bahwa SMP Islam Fatahilah Kepung merupakan sekolah swasta yang bernaung di bawah Yayasan Pendidikan Sosial Norwaga. Sekolah berada di wilayah Kabupaten Kediri lebih tepatnya di kawasan Jl. Harinjing, Jatimulyo, Kepung, Kec. Kepung, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64293. SMP Islam Fatahilah Kepung yang berada di wilayah Kabupaten Kediri. SMP Islam Fatahilah Kepung terletak pada wilayah yang strategis dimana dekat dengan menara bts (base transceiver station). Hal ini mengakibatkan sekolah ini masuk pada taraf sekolah dengan berbasis digital dalam proses pembelajaran yang didukung oleh fasilitas laboratorium komputer yang berada di SMP Islam Fatahilah terdapat 2 ruang yaitu lab komputer 1 dan lab komputer 2 yang berada di lantai 1. Dimana pada setiap ruang laboratorium komputer terdapat 20 komputer, 1 komputer untuk operator dan satu AC. Selain adanya laboratorium komputer sekolah ini juga menyediakan wifi gratis yang dapat diakses oleh semua peserta didik di setiap ruang kelas. Sehingga semakin memudahkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi termasuk penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti *edpuzzle*. Hal inilah yang menjadikan SMPI Fatahilah sebagai lokasi penelitian.

Selain itu penerapan media video pembelajaran berbasis *edpuzzle* dalam proses pembelajaran dilakukan sebagai upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Hal ini diketahui dari hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan pada 19 Oktober 2024 dengan ibu Pratiwi, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik minat belajar peserta didik khususnya pada kelas VIII mengalami kondisi yang kurang baik. Hal ini diketahui selama proses pembelajaran dalam satu kelas dari 20 peserta didik 10 diantaranya tidak aktif, dan tidur. Kondisi ini disebabkan karena materi yang diajarkan cenderung lebih banyak konsep, selain itu dalam proses pembelajarannya guru menggunakan media pembelajarannya masih bersifat konvensional, serta tingkat pemahaman teknologi di guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila relatif rendah akibat faktor usia. Hal ini membuat peserta didik sering mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Kondisi yang demikian membuat minat belajar peserta didik kurang dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Selain itu penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* terhadap minat belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan uji non parametrik yang berjenis uji mann whitney untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penerapan

media video interaktif berbasis *edpuzzle* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Beberapa riset penelitian tentang pengaruh penerapan media video interaktif *edpuzzle* terhadap minat belajar telah dilakukan penelitian sebelumnya. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang meneliti. Pertama dalam penelitian yang dilakukan oleh Rizka (2023) memperoleh hasil bahwa media video interaktif berbasis *edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian kedua dilakukan oleh Evi (2020) memperoleh hasil *Edpuzzle* sebagai media pendukung pembelajaran di era pandemi sangat membantu para guru, peserta didik serta orang tua peserta didik dalam upaya pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi. Tetapi juga tetap diperlukan sarana prasarana yang lengkap serta kesiapan mental dari peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Veni (2020) memperoleh hasil penelitian yaitu penggunaan *Edpuzzle* sebagai media meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi sangat meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik hal ini terbukti dari 95% kegiatan yang dilakukan efektif menggunakan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran di era pandemi dan berhasil meningkatkan motivasi belajar.

Meskipun ketiga penelitian terdahulu telah membahas terkait dengan penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dalam pembelajaran. Akan tetapi masih terdapat kesenjangan penelitian yaitu terletak pada pengaruh media video interaktif berbasis *edpuzzle* terhadap minat belajar dalam diri peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian terdahulu membahas tentang peningkatan serta efektivitas penerapan media video interaktif berbasis *Edpuzzle* dimasa pandemi dengan memperoleh hasil kepuasan sebesar 95% yang didalamnya belum dijelaskan bahwa *Edpuzzle* ini selain sebagai media video interaktif yang efektif digunakan di masa pandemi tetapi juga tetap bisa digunakan pada masa saat ini. Sedangkan dalam penelitian ini menekankan pada adanya pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* terhadap minat belajar dalam diri peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan penelitian terdahulu dengan menggunakan media video interaktif *edpuzzle* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam diri peserta didik khususnya kelas VIII SMPI Fatahilah.

Rumusan masalah penelitian ini adalah pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji pengaruh

penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar penelitian sejenisnya dan menambahkan teori-teori sejenisnya. Manfaat praktis, diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan terkait penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* serta dapat menjadi contoh bagi lembaga lainnya mengenai penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hipotesis dalam penelitian terdapat hipotesis alternatif (H_a) terdapat pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri. Hipotesis nol (H_0) tidak ada pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* dimana terdapat dua kelompok kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*. Lokasi penelitian terletak di SMPI Fatahilah Kediri, lokasi ini dipilih dikarenakan terdapat kondisi nyata pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung terdapat 15 peserta didik dari jumlah keseluruhan 20 peserta didik dalam satu kelas tidur, bosan, dan kurang partisipasi sehingga minat belajar masuk dalam kategori rendah. Selain itu SMPI Fatahilah terletak dekat dengan menara bts (base transfer station) yang memudahkan dalam akses internet. Populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri yang berjumlah 40 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII A dan kelas VIII B. Dimana kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol hal ini didasarkan pada pertimbangan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dilihat dari hasil akademik. Teknik pengumpulan data ada dua yaitu observasi dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan lembar kuesioner. Teknik analisis data menggunakan rumus untuk menguji hipotesis dengan uji *mann whitney* yang digunakan untuk menguji pengaruh dan digunakan dalam penelitian berskala kecil. Sebelum dilakukan uji hipotesis, kuesioner dilakukan uji validitas terlebih dulu. Dari hasil uji validitas menggunakan bantuan excel diperoleh hasil bahwa kuesioner pada kelas eksperimen dinyatakan valid semua dari 20 pernyataan sedangkan pada kelas kontrol

dari 20 pernyataan kuesioner 18 dinyatakan valid dan 2 dinyatakan tidak valid. Setelah dilakukan pengujian kuesioner maka dilakukan uji hipotesis menggunakan rumus uji *mann whitney*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Media Video Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri" merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*. Dalam penelitian jenis ini terdapat dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian yang dilakukan pada kelas VIII SMPI Fatahilah ini menggunakan populasi seluruh kelas VIII yang terdiri dari kelas VIII A dan kelas VIII B. Dimana masing-masing terdapat 20 peserta didik di setiap kelasnya. Berdasarkan hasil pertimbangan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang didasarkan pada nilai akademik, maka kelas VIII A dijadikan sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Untuk menguji minat belajar peserta didik maka dilakukan dengan menggunakan metode *mean* yang bertujuan untuk memberikan penjelasan hasil penelitian dari perhitungan nilai rata-rata dari perolehan data. Penelitian ini menggunakan *mean* berupa nilai tengah dari skor perolehan kuesioner yang telah dilaksanakan oleh 20 peserta didik di kelas kontrol dan 20 peserta didik di kelas eksperimen. Berikut hasil perhitungan *mean* dari kegiatan kuesioner baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tabel 1 Perhitungan mean dari kegiatan kuesioner baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

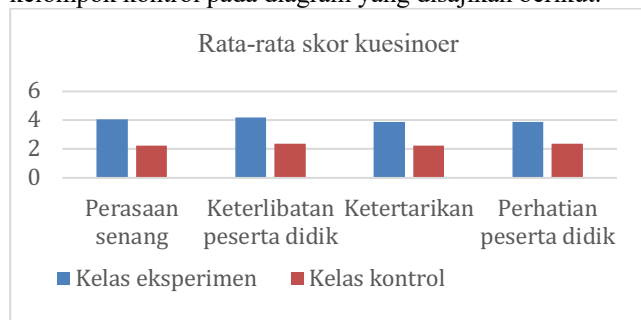
No	Indikator	Kelas eksperimen		Kelas kontrol	
		Mean	Standar Deviasi	Mean	Standar Deviasi
1.	Perasaan senang	4,042	0,928	2,242	0,821
2.	Keterlibatan peserta didik	4,21	0,935	2,37	0,895
3.	Ketertarikan	3,88	1,047	2,25	0,891
4.	Perhatian peserta didik	3,866	1,016	2,366	1,040

Sumber: Output excel 19,2025

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh informasi mengenai mean dan standar deviasi pada dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen perolehan skor pada setiap indikator

minat belajar yaitu pada indikator perasaan senang memperoleh *mean* 4,042 dengan standar deviasi sebesar 0,928, indikator keterlibatan peserta didik dengan *mean* 4,21 dengan standar deviasi sebesar 0,935, indikator ketertarikan memperoleh *mean* 3,88 dengan standar deviasi 1,047, dan pada indikator perhatian peserta didik memperoleh *mean* 3,866 dengan standar deviasi sebesar 1,016.

Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor pada setiap indikator yaitu indikator perasaan senang dengan *mean* 2,242 dengan standar deviasi sebesar 0,821, indikator keterlibatan peserta didik dengan *mean* 2,37 dengan standar deviasi sebesar 0,895, indikator ketertarikan memperoleh *mean* 2,25 dengan standar deviasi 0,891 dan pada indikator perhatian peserta didik memperoleh *mean* 2,366 dengan standar deviasi sebesar 1,040. Dari perolehan skor *mean* dan standar deviasi pada setiap indikator di kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dapat diketahui bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* telah berhasil mempengaruhi sehingga media ini berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik untuk semakin meningkat, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media PPT yang memiliki hasil kurang berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan secara keseluruhan diatas, maka rata-rata skor perolehan dari kuesioner dapat dilihat di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada diagram yang disajikan berikut.



Gambar 1 Grafik rata-rata perolehan skor kuesioner minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan gambar 1, diperoleh informasi mengenai skor rata-rata dari kuesioner minat belajar pada setiap indikatornya di kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana memiliki perbedaan yang signifikan, pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 4 sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 2 untuk keempat indikator minat belajar. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik dibandingkan dengan media PPT.

Setelah data terkumpul dari skor perolehan kuesioner yang dilakukan sejak pada tanggal 10 April 2025 sampai 26 April 2025 dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah. Kuesioner yang diuji cobakan kepada peserta didik berjumlah 20 pernyataan untuk kelas kontrol dan 20 pernyataan untuk kelas eksperimen. Uji coba kuesioner

dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan keabsahan setiap pernyataan yang akan digunakan untuk mengambil data. Pengujian validitas setiap pernyataan dilakukan dengan berbantuan excel dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, dimana dengan taraf signifikansi 0,05 atau sebesar 5%. Setiap pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan jumlah perhitungan r_{tabel} untuk jumlah $N = 20$ sebesar 0,444. Dimana dalam hasil uji validitas dengan 20 pernyataan untuk kelas eksperimen dinyatakan valid serta 20 pernyataan untuk kelas kontrol terdapat 18 pernyataan yang dinyatakan valid.

Setelah melakukan uji validitas perangkat pembelajaran berupa kelayakan modul ajar dan media pembelajaran serta validitas instrumen, selanjutnya dilakukan penelitian pada kelas VIII SMPI Fatahilah. Kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 2 minggu dengan 2 JP setiap minggunya untuk satu kelas, sehingga total 8 JP selama 2 minggu untuk 2 kelas. Dimana dalam pelaksanaan pembelajarannya dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dimulai dengan kelas VIII A pada hari Kamis 10 April 2025 dengan menggunakan bantuan media video interaktif berbasis *edpuzzle* selanjutnya dilanjutkan pada kelas VIII B dengan menggunakan bantuan PPT dalam proses pembelajarannya. Pada hari Kamis 17 April 2025 dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* kemudian dilanjutkan dengan pengambilan data dengan menggunakan kuesioner untuk kelas eksperimen pada KBM jam 1 dan 2. Sedangkan untuk kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan bantuan PPT dan dilanjutkan dengan mengisi kuesioner pada KBM jam 3 dan 4. Selain itu dilakukan observasi pada kelas eksperimen dengan melihat aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*.

Pada penelitian ini data yang digunakan berupa kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik yang termasuk dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dilakukan uji hipotesis dengan uji mann whitney. Penelitian ini data yang diperoleh tidak harus bersifat normal dan homogen hal ini dikarenakan populasi yang digunakan berskala kecil sehingga menggunakan uji nonparametik mann whitney.

Tabel 2 Hasil uji Mann Whitney

Kelompok	R	U
Kelas Kontrol	210	400
Kelas Eksperimen	611,5	-1,5
Hasil (0,05)	127	-1,5 < 127 (0,05)

Dari tabel 2 dapat diperoleh informasi bahwa pada kelas kontrol dengan jumlah 20 peserta didik diperoleh total peringkat atau R_1 sebesar 210 sedangkan pada kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 20, diperoleh total peringkat atau R_2 sebesar 611,5. Dimana pemeringkatan ini dilakukan dengan mengurutkan skor perolehan kuesioner dari masing-masing kelas dari skor terkecil sampai skor terbesar. Kemudian dilakukan perhitungan dengan uji mann whitney dengan perhitungan sebagai berikut :

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U = 20.20 + \frac{20(20 + 1)}{2} - 210$$

$$U = 400 + 210 - 210 = 400$$

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

$$U = 20.20 + \frac{20(20 + 1)}{2} - 611,5$$

$$U = 400 + 210 - 611,5 = -1,5$$

Keterangan :

A = kelas kontrol

B= kelas eksperimen

R1 = Jumlah peringkat pengamatan sampel populasi 1.

R2= Jumlah peringkat pengamatan sampel populasi 2.

n_1 = Jumlah pengamatan pada sampel pertama.

n_2 = Jumlah pengamatan pada sampel kedua.

Berdasarkan hasil perhitungan maka ditentukan untuk nilai U adalah nilai terkecil dari masing-masing kelas sehingga nilai U yang dijadikan sebagai dasar perhitungan adalah -1,5 yang diperoleh dari kelas eksperimen. Selanjutnya nilai U akan dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 pada N 20 yang dilihat pada tabel uji mann whitney yaitu sebesar 127. Sehingga nilai U yang dihasilkan yaitu $-1,5 < 127 (0,05)$ hal ini memiliki arti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah.

Dari hasil perhitungan menggunakan kuesioner sebagai instrument dalam penelitian maka dapat diketahui media video interaktif berbasis *edpuzzle* memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Dimana dalam penerapan media ini indikator minat belajar peserta didik yaitu perasaan senang, keterlibatan peserta didik, ketertarikan, dan perhatian peserta didik cenderung bersifat positif pada saat penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dibandingkan dengan media PPT. Hal

ini juga dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung dari tanggal 10 April sampai 26 April 2025 dimana peserta didik kelas eksperimen pada saat penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* cenderung aktif dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran sedangkan ketika menggunakan media PPT peserta didik cenderung bersikap tidak aktif dan bosan.

Pembahasan

Penelitian ini pada awalnya dikarenakan minat belajar pada peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah mengalami kondisi penurunan sehingga diperlukan adanya inovasi untuk mengatasi masalah minat belajar. Minat belajar merupakan perasaan senang dan tertarik terhadap suatu hal yang dipelajari. Minat belajar akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan peserta didik yang memiliki minat belajar dalam kategori tinggi akan merasa penasaran terhadap hal yang dipelajari, dari rasa penasaran ini peserta didik akan mencari tahu lebih banyak sehingga tanpa disadari peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran, semakin peserta didik mencari tahu dan mempelajarinya maka akan meningkatkan hasil belajar. Begitupula sebaliknya jika peserta didik memiliki minat belajar yang termasuk kedalam kategori rendah, akan cenderung untuk malas dan tidak peduli dengan apa yang dipelajarinya, sehingga peserta didik cenderung abai ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini mengakibatkan guru melakukan upaya untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini juga didorong dengan adanya perkembangan jaman yang memasuki revolusi 5.0 dimana semua hal menjadi lebih mudah dan cepat. Jika masalah terkait minat belajar dibiarkan maka akan tertinggal pada perubahan jaman. Oleh sebab itu guru melakukan inovasi dalam peningkatan minat belajar dengan menggunakan teknologi yang ada, dimana ini dilakukan untuk lebih menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penyebabnya dikarenakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang berisi tentang hafalan sehingga menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan yang mengakibatkan ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung malas dan tidak memperhatikan. Kondisi ini dialami di SMPI Fatahilah yang diketahui pada saat observasi pra penelitian dimana 15 dari 20 peserta didik tidur ketika proses pembelajaran berlangsung, hal ini juga didukung dengan penerapan media pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana media ini kurang menarik perhatian dari peserta didik serta kurang adanya keterlibatan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik menjadi malas, bosan dan tidur. Kondisi ini menyebabkan minat belajar peserta didik masuk dalam kategori yang rendah.

Maka dari itu dalam penelitian ini berupaya untuk mengatasi masalah minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPI Fatahilah dengan menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* sebagai salah satu bentuk inovasi. Media video interaktif berbasis *edpuzzle* sebagai salah satu inovasi untuk meningkatkan minat belajar. Media video interaktif berbasis *edpuzzle* merupakan sebuah platform yang memungkinkan guru untuk mengubah video biasa menjadi pengalaman pembelajaran interaktif. Dimana guru dapat menambahkan pertanyaan, catatan, dan elemen interaktif lainnya ke dalam video, sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan konten yang dipelajari. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menonton, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Media video interaktif berbasis *edpuzzle* dilengkapi pertanyaan dan elemen interaktif, peserta didik dapat lebih fokus dan termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Ketika proses pembelajaran berlangsung menerapkan media video interaktif berbasis *edpuzzle*, peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang memunculkan minat belajar dalam diri peserta didik. Hal ini dapat diketahui dengan adanya hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung yang didasarkan pada indikator minat belajar untuk mengukur minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*. Indikator pertama yaitu ketertarikan dilihat dari frekuensi akses yang dilakukan peserta didik, semakin banyak dan cepat peserta didik mengakses dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Hal ini diketahui dengan adanya riwayat yang dilihat dari aktivitas peserta didik ketika mengerjakan soal serta melihat video interaktif berbasis *edpuzzle*, dimana 20 peserta didik yang dibagi menjadi empat kelompok ketika mengerjakan, peserta didik antusias dan mengerjakan secara tepat waktu. Serta video yang ada ditonton beberapa kali untuk satu videonya. Selain dilihat dari frekuensi akses ketertarikan dapat dilihat dari durasi saat menonton, serta hasil evaluasi atau perolehan skor ketika mengerjakan soal. Video yang dibuat selama 7 menit per video yang dikombinasikan dengan adanya gambar-gambar membuat peserta didik semakin merasa tertarik sehingga ketika menonton dan mengerjakan soal terasa lebih cepat dan tidak membosankan. Serta dikuatkan dengan hasil perolehan skor yang maksimal untuk setiap kelompok yang semakin menguatkan pada indikator ketertarikan untuk dapat mengukur minat belajar peserta didik kelas VIII serta didukung dengan hasil perolehan skor pada kuesioner yang telah dijawab oleh peserta didik kelas VIII A.

Indikator kedua yaitu perasaan senang, perasaan senang dapat dilihat dari kondisi emosional peserta didik ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi emosional ini diketahui dengan respon positif serta tanggapan peserta didik ketika menggunakan *edpuzzle*, dimana peserta didik terlihat bahagia dan semangat dalam pembelajaran dengan menggunakan media ini, selain dari kondisi emosional peserta didik indikator perasaan senang

dapat dilihat dari interaksi peserta didik ketika menggunakan media ini, interaksi positif yang dilakukan peserta didik dengan berdiskusi bersama kelompok untuk menonton video dan menjawab soal yang ada, dimana peserta didik saling bertukar pendapat dan saran untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan bantuan media video interaktif berbasis *edpuzzle*. Kondisi ini didukung juga didukung dengan adanya respon positif peserta didik ketika menjawab dan mengisi kuesioner yang diberikan dimana peserta didik pada indikator perasaan senang rata-rata menjawab dengan perolehan skor 4,042 dari skor maksimal 5 pada skala likert.

Indikator ketiga keterlibatan peserta didik untuk dapat mengukur minat belajar dapat dilihat dari keaktifan peserta didik saat pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*, dengan diskusi serta kolaborasi yang dilakukan antar peserta didik ketika menonton dan mengerjakan soal. Selain itu dapat diketahui dari partisipasi peserta didik selama menggunakan media ini yang dilihat dari riwayat aktivitas peserta didik. Peserta didik cenderung lebih aktif ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dibandingkan dengan media PPT. Selain itu didalam *edpuzzle* terdapat pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru yang dijawab secara langsung oleh peserta didik. Dengan ini peserta didik memiliki pengalaman untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peserta didik dapat terlibat langsung dengan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun untuk meningkatkan pemahaman serta mendorong adanya interaksi peserta didik.

Indikator keempat yaitu perhatian peserta didik dilihat dari adanya rasa penasaran dan rasa ingin tahu dari dalam diri peserta didik ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*, dimana peserta didik bertanya untuk setiap hal yang tidak diketahuinya ketika menggunakan media ini, semakin peserta didik merasa penasaran maka peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat. Selain itu partisipasi peserta didik yang dilihat secara menyeluruh saat menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*, serta respon terhadap setiap pertanyaan yang ada dalam video interaktif berbasis *edpuzzle* menguatkan perhatian peserta didik ketika menggunakan media ini. Didukung pula dengan jawaban dari kuesioner yang disebarkan sebanyak 3,866 dari skor maksimal 5 dalam skala likert yang membuktikan bahwa perhatian peserta didik ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dapat mengukur minat belajar peserta didik.

Keempat indikator minat belajar yang dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan media video interaktif berbasis *edpuzzle* dapat meningkatkan pemahaman dengan adanya umpan balik ketika menjawab pertanyaan, hal ini disebabkan ketika peserta didik akan melanjutkan menonton video interaktif diharuskan untuk menjawab pertanyaan dan ketika sudah menjawab maka akan langsung diketahui jawaban atas pertanyaan benar atau salah. Kondisi ini menyebabkan

peserta didik terlibat dalam umpan balik yang akan memperkuat pemahamannya terkait mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Serta di dalam media video interaktif berbasis *edpuzzle* terdapat elemen berupa visual dan audio sehingga lebih fleksibel untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori maupun kinestetik.

Penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* digunakan di SMPI Fatahilah pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen, dimana pada proses pembelajarannya yang disesuaikan dengan modul ajar yang disusun serta diintegrasikan dengan elemen bhineka tunggal ika pada materi melestarikan kearifan lokal, budaya dan adat istiadat. Dalam proses pembelajaran berlangsung diamati tingkah laku peserta didik yang berpedoman pada indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian peserta didik ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*.

Kondisi ini juga didukung dengan teori belajar Vygotsky (Schunk, 2012 dalam Michael 2023), terutama pada konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. Dalam *ZPD (zone of proximal development)* terdapat dua konsep utama yaitu bimbingan orang tua dan bimbingan teman sebaya dalam proses pembelajaran. Bimbingan orang tua dalam konteks ini adalah dukungan yang dilakukan orang tua ketika anaknya belajar seperti fasilitas belajar yang memadai, motivasi belajar, serta dukungan secara emosional serta pemberian *reward* atau hadiah ketika anak memperoleh hasil yang maksimal serta menunjukkan perubahan dalam proses pembelajaran. Sedangkan bimbingan teman sebaya berupa dukungan emosional yang didapatkan ketika proses diskusi berlangsung, sehingga terjadi hubungan timbal balik dan terjadi proses interaksi antar peserta didik. Ketika proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar diperlukan adanya bimbingan dan dukungan sehingga peserta didik akan termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu bimbingan ini dapat memunculkan interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Interaksi yang ada ketika proses pembelajaran ini akan mendorong ketertarikan peserta didik sehingga memunculkan adanya minat dalam diri peserta didik untuk belajar

Teori belajar Vygotsky (Schunk, 2012 dalam Michael 2023 juga menekankan pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik berada dalam batas *ZPD*, dimana peserta didik mampu memahami materi dengan bantuan orang lain atau alat bantu yang tepat. Alat bantu yang digunakan salah satunya berupa media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* sebagai alat bantu ketika proses pembelajaran berlangsung. Penerapan *edpuzzle* menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan prinsip *ZPD*. Peserta didik dapat belajar dalam konteks sosial di mana mereka saling mendiskusikan dan membantu satu sama lain untuk memperkuat pemahaman. Media interaktif ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sambil tetap memiliki akses ke dukungan sosial, yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* yang digunakan sebagai inovasi untuk mengatasi permasalahan minat belajar dengan mengetahui pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah yang dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas VIII A sebagai kelas eksperimen memperoleh hasil dari uji mann whitney sebesar $-1,5 < 127 (0,05)$. Dimana dari hasil uji ini diketahui bahwa nilai uji mann whitney lebih kecil dari nilai p dalam taraf signifikansi 0,05 pada nilai $N 20$ yaitu 127 yang dilihat dalam tabel periodik mann whitney. Maka dari itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif berbasis *edpuzzle* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media PPT dalam proses pembelajarannya.

Selain itu juga didukung dengan hasil perhitungan rata-rata perolehan skor pada setiap indikator minat belajar yang diperoleh dari hasil jawaban kuesioner pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel 4.1 dimana terdapat perbedaan yang signifikan yang terjadi pada setiap indikatornya. Pada kelas eksperimen dengan rata-rata pada setiap indikator sebesar 4 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 2 dari skor maksimal pada skala likert yaitu 5. Sehingga sebagaimana besar dari peserta didik cenderung memberikan jawaban yang positif ketika menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle* sedangkan pada kelas kontrol cenderung memberikan jawaban negatif ketika menggunakan media PPT. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* memberikan dampak yang baik serta berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Beberapa riset penelitian tentang pengaruh penerapan media video interaktif *edpuzzle* terhadap minat belajar telah dilakukan penelitian sebelumnya. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang meneliti. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Rizki (2023) memperoleh hasil bahwa media video interaktif berbasis *edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian kedua dilakukan oleh Evi (2020) memperoleh hasil *Edpuzzle* sebagai media pendukung pembelajaran di era pandemi sangat membantu para guru, peserta didik serta orang tua peserta didik dalam upaya pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi. Tetapi juga tetap diperlukan sarana prasarana yang lengkap serta kesiapan mental dari peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Veni (2020) memperoleh hasil penelitian yaitu penggunaan *Edpuzzle* sebagai media meningkatkan motivasi belajar pada masa pandemi sangat meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik hal ini terbukti dari 95% kegiatan yang dilakukan efektif menggunakan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran di era pandemi dan berhasil meningkatkan motivasi belajar.

Dari hasil riset penelitian terdahulu yang mengkaji tentang penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle*, penelitian ini memberikan suatu bentuk inovasi dalam meningkatkan minat belajar yang dilakukan dengan memanfaatkan media video interaktif berbasis *edpuzzle* yang mengintegrasikan dengan mata pelajaran Pendidikan

Pancasila dimana dalam penelitian ini memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat belajar dengan dukungan media ini sebagai alat bantu untuk meningkatkan ketertarikan dalam belajar, selain memberikan motivasi dalam belajar penerapan media video interaktif ini yang menunjukkan berpengaruh pada minat belajar dapat pula meningkatkan hasil belajar peserta didik secara akademik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan juga dapat meningkatkan perkembangan keterampilan berpikir kritis dengan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media video interaktif berbasis *edpuzzle*. Sehingga mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat membosankan dan terdapat materi serta hafalan, menjadi mata pelajaran yang menarik dengan adanya inovasi dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pada penelitian telah dilakukan berbagai tahapan dan uji untuk menjawab atas rumusan masalah yang disusun. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis statistik non parametrik *Mann-Whitney* dengan taraf signifikansi 0,05 yang memperoleh hasil sebesar $-1,5 < 127 (0,05)$. Maka dari hasil tersebut H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media video interaktif berbasis *edpuzzle* terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII SMPI Fatahilah Kediri. Kondisi ini juga didukung dengan teori belajar Vgotsky yaitu ZPD (*Zone Proximal of Development*) dimana pengaruh dari teman sebaya berupa dukungan emosional yang didapatkan ketika proses diskusi berlangsung dan tukar pendapat. Dengan adanya media video interaktif berbasis *edpuzzle* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memunculkan adanya interaksi sosial yang mengakibatkan keaktifan serta ketertarikan peserta didik semakin meningkat. Inovasi dalam penerapan teknologi pembelajaran seperti *edpuzzle* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penerapan media video intraktif berbasis *edpuzzle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap minat belajar peserta didik maka terdapat beberapa saran di antaranya yaitu (1) bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti platform belajar media video interaktif berbasis *edpuzzle*, (2) bagi peserta didik diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi untuk memudahkan proses pembelajaran menggunakan teknologi digital, (3) bagi satuan pendidikan atau sekolah sebaiknya memanfaatkan fasilitas seperti LCD, proyektor, komputer dan jaringan internet yang ada dengan tepat supaya pembelajaran berjalan dengan baik serta memberikan sosialisasi pada guru untuk melakukan inovasi dalam pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada SMPI Fatahilah Kediri khususnya kelas VIII A dan VIII B yang menjadi sampel dalam penelitian ini serta mendukung dan memberikan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada semua pihak yang memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Avini Nurazhimah Arfa, (2022) Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi, Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains,(16-18)
DOI: <https://doi.org/10.30998/jpmbio.v1i2.1294>
- Hery Setiyawan ,(2020) Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Untuk Meningkatkan Minat Belajar, Jurnal Prakarsa Paedagogia Vol. 3 No. 2, (198-201) DOI: <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- I Gusti Agung, (2022) Media pembelajaran berbasis Edpuzzle, Jurnal edukasi matematika dan sains,Vol 9, (85-87) DOI: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.956>
- Khairul Fahmi Lubis, (2015) Suatu Tinjauan Kurangnya Minat Belajar Siswa Pada Jam Pelajaran Terakhir Pada Bidang Studi Pkn Di SMP Negeri 2 Kotapinang, Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Civic, (25-30) DOI: <https://doi.org/10.36987/civitas.v2i1.1089>
- Muhammad Syarif Hidayat, (2023) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edpuzzle Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Suhu dan Pemuaian, Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah Vol. 7 No. 2 (72-81) DOI: <https://doi.org/10.30599/jipfri.v7i2.2183>
- Mulyadi, (2018) Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sdn Langung, Jurnal Visipena Volume 9, (132-134)
DOI: <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.428>
- Nanda Lailatul Qadriani, (2020) Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif, Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia Vol. 04,(1-8) DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Naskia Achmad, (2021) Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal,UJMES, volume 06, number 02, (22-24)
DOI: <http://download/1283/833/2731>

- Orsisian Bili, (2022), PKM Di SMP Dwijendra Bualu Dalam Pengembangan Edpuzzle Dalam Pembelajaran Daring, Jurnal PKM Widya Mahadi Vol 2, (87-97) DOI: <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1960>
- Pusdatin.(2021), Tujuan Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi .bpip.go.id <https://bpip.go.id/berita/tujuan-pendidikan-pancasila-di-perguruan-tinggi-ketahui-landasannya>
- Rizka Kurniawan,(2023), Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Berbantu Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa, Jurnal Inovasi Pendidikan Volume 1 Nomor 2,(101-105) DOI: <https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.32>
- Sainudin,,(2016), Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Belajar Kelompok Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kayuku Rahmat,Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 12 (189-190) DOI: <https://www.neliti.com/id/publications/115664>
- Senja Ayu Ramadhani,(2023), Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Palembang, Journal of Primary Education Volume 3 Nomor 2, (25-38) DOI: [10.37680/basic.v3i2.4117](https://doi.org/10.37680/basic.v3i2.4117)
- Sirri, L, E. & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia.(67-72) DOI: <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830>
- Sugestiana, (2022), Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19, JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 2,(25-28) DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>
- Trisna Wulandari (2022), Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berlaku mulai tahun ajaran 2022/2023, detikEdu <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6109541/mata-pelajaran-pendidikan-pancasila-berlaku-mulai-tahun-ajaran-2022-2023>
- Venni Herli Sundi , (2022), Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Masa Pandemi Covid-19,jurnal umj, (1-5) <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>