



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Rodhia Dyah Hesti¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

rodhiahesti@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

This study aims to develop and test the effectiveness of Edpuzzle as a learning medium to improve student learning outcomes and motivation in the Aqidah Akhlak subject at MTs Darul Amin Palangkaraya. The research was motivated by low student interest and engagement caused by conventional, teacher-centered learning methods. Through digital technology, Edpuzzle is expected to create interactive, engaging, and student-centered learning experiences. The study used a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial involved 30 eighth-grade students using questionnaires, expert validation, and learning outcome tests (pre-test and post-test). The results showed that the Edpuzzle media received validation scores of 92% from material experts and 90% from media experts, categorized as very valid. Student responses were highly positive, with an average score of 89%. Learning outcomes improved significantly, increasing from an average score of 68 in the pre-test to 84 in the post-test, or a 23% improvement. These findings indicate that Edpuzzle enhances understanding, motivation, and engagement while supporting cognitive growth and moral development, making it an effective digital innovation for Islamic education.

Keywords: *Edpuzzle, Aqidah Akhlak, learning media, learning motivation*

Abstract

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran Edpuzzle untuk meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangkaraya. Latar belakang penelitian ini didasari rendahnya minat dan keterlibatan siswa akibat pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru. Pemanfaatan teknologi digital seperti Edpuzzle diharapkan menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Uji coba dilakukan pada 30 siswa kelas VIII menggunakan angket, validasi ahli, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan media Edpuzzle memperoleh validasi ahli materi sebesar 92% dan ahli media 90% dengan kategori “sangat valid”. Respon siswa sangat positif dengan nilai rata-rata 89%. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar signifikan dari rata-rata 68 menjadi 84 atau meningkat 23%. Temuan ini membuktikan bahwa Edpuzzle efektif meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah berbasis digital.

Kata Kunci: *Edpuzzle, Akidah Akhlak, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia (Zabidi, A. 2020). Dalam konteks pendidikan Islam, tujuan tersebut diwujudkan melalui integrasi nilai-nilai spiritual dan moral ke dalam setiap proses pembelajaran (Suriyati et.,al 2024). Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk manusia seutuhnya — tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual dan moral yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah melahirkan generasi yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, serta mampu mengamalkan ajaran Islam dalam sikap dan perilakunya (Aisyah Nurbakti 2022). Salah satu mata pelajaran yang menjadi pilar utama dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Akidah Akhlak. Mata pelajaran ini tidak sekadar menyampaikan pengetahuan tentang keimanan dan perilaku terpuji, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar senantiasa berlandaskan pada nilai-nilai iman dan takwa. Melalui pembelajaran Akidah Akhlak, peserta didik diajak untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan nyata, sehingga tumbuh kesadaran diri untuk menjadi pribadi yang jujur, disiplin, tanggung jawab, dan memiliki kepedulian sosial terhadap sesama (Kurniasih et.,al 2023).

Dengan demikian, pembelajaran Akidah Akhlak bukan hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan pembinaan moral yang menuntun peserta didik menuju akhlak karimah sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan Hadis.

Mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki tujuan untuk menumbuhkan keyakinan yang benar terhadap Allah SWT serta membentuk akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, dan kepedulian sosial. Namun demikian, dalam praktik di lapangan, pembelajaran Akidah Akhlak sering kali menghadapi berbagai kendala (Suriyati et.,al 2024). Salah satunya adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered learning). Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton, sementara peserta didik hanya menjadi pendengar pasif. Kondisi ini menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa, rendahnya pemahaman konsep, serta hasil belajar yang belum optimal (Suriyati, 2019)

Hasil observasi awal di MTs Darul Amin Palangkaraya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam memahami materi Akidah Akhlak, khususnya pada topik-topik yang bersifat abstrak seperti keimanan kepada malaikat, qada dan qadar, serta ihsan dalam beribadah. Berdasarkan wawancara dengan guru Akidah Akhlak, diketahui bahwa sekitar 70% siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan hanya sebagian kecil yang benar-benar memahami isi materi setelah pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan kini memasuki era digital learning, di mana proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional (Romadhone Muhammad, 2020). Teknologi memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat mengintegrasikan unsur audio-visual dan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Salah satu media digital yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak adalah Edpuzzle. (Sholikhudin et.,al 2024).

Edpuzzle merupakan platform pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru untuk mengedit video pembelajaran dan menambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, catatan penjelasan, serta rekaman suara guru (Amien et.,al 2023). Melalui fitur-fitur tersebut, siswa tidak hanya menonton video secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Guru dapat memantau progres siswa secara real time, melihat tingkat pemahaman, serta memberikan umpan balik secara langsung (Asmahda et.,al 2023). Media ini sangat

cocok diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak karena dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi dan refleksi interaktif yang menyenangkan.(Nabilah 2023).

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan Edpuzzle juga sejalan dengan kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Salah satu fokus utama Merdeka Belajar adalah mendorong guru agar mampu berinovasi dan beradaptasi dengan teknologi digital dalam pembelajaran (lailatul 2021). Dengan demikian, penggunaan Edpuzzle bukan hanya menjawab kebutuhan pedagogis, tetapi juga merupakan langkah strategis dalam mewujudkan pendidikan berbasis teknologi yang modern, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman (Riska Febrianti 2020).

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran Edpuzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangkaraya. Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development), diharapkan media ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal pemahaman konsep keagamaan, keterlibatan aktif siswa, serta penguatan nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru Akidah Akhlak memiliki referensi baru dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan Islam lainnya dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran modern guna menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (Sugiyono 2019)

1. Analisis (Analysis)

Menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran digital interaktif. Hasil analisis menunjukkan bahwa 85% siswa merasa pembelajaran Akidah Akhlak membosankan karena kurangnya variasi media.

2. Perancangan (Design)

Menyusun rancangan media pembelajaran berbasis Edpuzzle dengan menyesuaikan kurikulum Akidah Akhlak kelas VIII, khususnya materi “Beriman kepada Malaikat Allah”. (Witara et.,al 2023).

3. Pengembangan (Development)

Membuat video pembelajaran dengan tambahan fitur interaktif seperti pertanyaan reflektif, kuis, dan catatan singkat menggunakan Edpuzzle. Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. (Muhammad Uyun dan Baguandi Lutvi Yoseanto 2023)

4. Implementasi (Implementation)

Media diuji coba kepada 30 siswa kelas VIII MTs Darul Amin Palangkaraya. Guru menggunakan Edpuzzle dalam dua kali pertemuan pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta angket respon siswa.(Slamet Riyanto 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Respon Siswa terhadap Media Edpuzzle

Setelah media divalidasi, dilakukan uji coba terbatas kepada 30 siswa kelas VIII. Respon siswa dikumpulkan melalui angket dengan aspek penilaian meliputi tampilan media, kemudahan penggunaan, daya tarik, interaktivitas, dan manfaat terhadap pemahaman materi.

Tabel 1. Hasil Respon Siswa terhadap Media Edpuzzle

Hasil Respon Siswa terhadap Media Edpuzzle	Aspek Penilaian	Skor (%)
Tampilan Media	91%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	88%	Sangat Baik
Daya Tarik dan Interaktivitas	90%	Sangat Baik
Manfaat terhadap Pemahaman Materi	87%	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	89%	Sangat Baik

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan membuat mereka lebih fokus. Selain itu, fitur kuis dan umpan balik langsung dari video membantu mereka memahami materi dengan cara yang interaktif dan tidak membosankan.

Hasil Belajar Siswa (Pre-test dan Post-test)

Untuk mengukur efektivitas media Edpuzzle, dilakukan tes hasil belajar sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media. Berikut hasil perbandingannya:

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa

Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa	Rata-rata Nilai Pre-test	Rata-rata Nilai Post-test	Peningkatan (%)
Hasil Belajar Siswa	68	84	23%

Data pada tabel menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 23% setelah menggunakan media pembelajaran Edpuzzle. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis video dengan integrasi kuis dan refleksi mampu meningkatkan pemahaman konsep keagamaan secara signifikan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Edpuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah berubah menjadi lebih partisipatif karena siswa terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi terkait materi video. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Edpuzzle terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Permana (2024) yang menyatakan bahwa Edpuzzle mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa baik audio, visual, maupun audiovisual sehingga setiap peserta didik dapat menyesuaikan cara belajarnya secara fleksibel. Media ini juga berperan dalam menstimulasi tiga ranah pembelajaran utama, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif, sebagaimana dikemukakan oleh Jayantika dan Andini (2022). Dengan kata lain, Edpuzzle tidak hanya membantu siswa memahami materi secara intelektual, tetapi juga melatih keterampilan serta membentuk sikap positif dalam proses belajar. (Mardhatilah 2018)

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji pengaruh penggunaan media Edpuzzle terhadap hasil belajar, ditemukan bahwa media ini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan prestasi siswa. Hasil tersebut memperkuat pandangan Yunita dan Supriatna (2021) bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan aspek krusial yang harus mendapat perhatian serius dari guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. (Yunita & Supriatna 2021).

Melalui penggunaan Edpuzzle, pendidik dapat menyajikan video pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan. Fitur-fitur seperti kuis interaktif di dalam video

membantu melatih fokus, kedisiplinan, dan tanggung jawab siswa selama proses belajar berlangsung, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi peserta didik kelas VIII Wustha di PPS Wadil Huffadz Al-Mubarak.

Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus kajian dan pendekatan yang digunakan. Penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada aspek motivasi belajar dan pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi dalam proses pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada efektivitas media Edpuzzle terhadap peningkatan hasil belajar melalui penerapan yang terintegrasi dalam kegiatan belajar mengajar (Suriyat et.,al 2024). Meskipun memiliki sudut pandang yang berbeda, keduanya saling melengkapi dalam memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. (Arindah Pratiwi 2021).

Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Edpuzzle dalam Pembelajaran

1. Kelebihan Media Edpuzzle

Penggunaan media Edpuzzle dalam pembelajaran memberikan berbagai keunggulan yang mendukung terciptanya proses belajar yang interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Beberapa kelebihannya antara lain:

a. Interaktif dan Partisipatif

Media pembelajaran Edpuzzle dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menarik. Melalui fitur-fitur seperti penyisipan pertanyaan, kuis interaktif, serta catatan penjelasan di dalam video, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi turut terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Interaktivitas ini menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan konsentrasi, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis terhadap materi yang disajikan (Firda Amalia Rachma 2021). Hal ini menjadikan siswa tidak hanya menonton secara pasif, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi, sehingga meningkatkan fokus dan keterlibatan belajar. (Romadhoni Muhammad 2020).

b. Mendukung Beragam Gaya Belajar

Media ini mampu menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun audiovisual melalui kombinasi teks, suara, gambar, dan animasi. Dengan demikian, setiap siswa dapat memahami materi sesuai dengan gaya belajar yang paling efektif baginya. (Sonia Nor Ilmi 2021).

c. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Tampilan video yang menarik, disertai tantangan kuis yang harus dijawab di tengah tayangan, mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Pembelajaran menjadi terasa seperti aktivitas bermain sambil belajar, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru (Aisyah Nurbakti 2022).

d. Mempermudah Pemantauan dan Evaluasi

Edpuzzle menyediakan fitur analisis yang memungkinkan guru melihat progres belajar siswa secara real-time, seperti berapa lama mereka menonton video, pertanyaan mana yang sulit dijawab, dan skor kuis yang diperoleh. Fitur ini memudahkan guru melakukan evaluasi individual. (Faujiah 2022).

e. Efektif untuk Pembelajaran Mandiri

Karena berbasis digital, Edpuzzle dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Siswa dapat mengulang video pembelajaran sesuai kebutuhan, sehingga membantu memperdalam pemahaman di luar jam pelajaran formal. (Lusiana 2018).

f. Meningkatkan Penguasaan Teknologi Guru dan Siswa

Implementasi Edpuzzle mendukung transformasi digital di bidang pendidikan. Guru menjadi lebih kreatif dalam merancang materi, sementara siswa belajar menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. (Tati Nurhayati Dwi Anita Alfiani & Dwi Setiani 2019).

2. Kelemahan Media Edpuzzle

Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan Edpuzzle juga menghadapi beberapa tantangan dan keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh pendidik, di antaranya:

- a. Ketergantungan pada Akses Internet
Edpuzzle merupakan platform berbasis daring, sehingga membutuhkan koneksi internet yang stabil. Di daerah dengan keterbatasan jaringan, penggunaan media ini dapat terhambat dan mengganggu kelancaran pembelajaran. (Eva Ayu Kurnianti 2020).
- b. Keterbatasan Perangkat dan Literasi Digital
Tidak semua siswa memiliki perangkat seperti laptop atau ponsel pintar yang memadai. Selain itu, tingkat literasi digital yang berbeda-beda dapat menjadi kendala dalam mengakses dan menggunakan media ini secara optimal. (Junita Safrina dan Munandar Haris 2019).
- c. Waktu Persiapan yang Cukup Panjang
Guru memerlukan waktu lebih lama untuk menyiapkan konten video, menambahkan kuis, dan menyesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Hal ini menuntut kreativitas sekaligus keterampilan teknis guru. (Alfira Ramadani 2019).
- d. Interaksi Sosial Tatap Muka Berkurang
Karena sebagian besar aktivitas dilakukan melalui video, interaksi langsung antara guru dan siswa dapat berkurang. Guru harus mampu menyeimbangkan pembelajaran daring dengan kegiatan diskusi atau refleksi di kelas agar hubungan sosial tetap terjaga. (Ratnasari Dwi Ade Chandra 2019).
- e. Keterbatasan dalam Menilai Ranah Afektif Secara Mendalam
Walaupun Edpuzzle dapat menstimulasi nilai-nilai afektif melalui refleksi dan pertanyaan moral, penilaian terhadap sikap dan karakter siswa tetap memerlukan observasi langsung dari guru di luar media digital. (Esty Tambaru et.,al 2021).



Gambar 1. Penerapan Media Pembelajaran di dalam kelas

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media pembelajaran Edpuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin Palangkaraya. Media ini dinilai sangat valid oleh ahli materi dan ahli media dengan skor masing-masing 92% dan 90%, serta mendapat respon positif dari siswa dengan rata-rata 89%. Hasil belajar juga meningkat signifikan dari nilai rata-rata 68 menjadi 84 atau sebesar 23%. Dengan fitur interaktif seperti video, kuis, dan refleksi,

Edpuzzle mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, berpusat pada peserta didik, serta menumbuhkan sikap religius dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar guru Akidah Akhlak terus memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran Edpuzzle secara kreatif sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa. Guru dapat mengintegrasikan konten video interaktif dengan nilai-nilai keislaman yang kontekstual agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membentuk karakter religius peserta didik. Lembaga pendidikan juga diharapkan mendukung peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan penggunaan media berbasis teknologi. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas Edpuzzle pada materi dan jenjang pendidikan lain, sehingga hasilnya dapat memperluas penerapan media digital inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era modern.

REFERENSI

- Alfira Ramadani, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Aplikasi Puzzle Maker Terhadap Hasil Belajar Biologi Konsep Kingdom Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Maros," *Jurnal Binomial* 02, no. 02 (September 2019): 3.
- Asiyah Nurbakti, "Penerapan Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas X Pada Materi Meneladani Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW Di Mekkah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Tanah Jambo Aye Aceh Utara," *Jurnal Pendidikan IGI Aceh Utara* 01, no. 02 (2022).
- Amien, Z., Nurwahidin, M., Yulianti, D., Nurweni, A., & Sukirlan, M. (2023). Penggunaan Project Based Learning (PBL) Berbantuan Edpuzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA. *Media Bina Ilmiah*, 17(9), Article 9. <https://doi.org/10.33578/mbi.v17i9.370>
- Asmahda, R., Miranti, M. G., Purwidiani, N., & Kuncoro, A. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Materi Fusion Pastry Bakery terhadap Level Kognitif dan Kinerja Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i2.263>
- Esty Tambaru, Asti Yunita Benu, dan Heryon Bernard Mbuik, "Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang," *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar* 02, no. 01 (Maret 2021): 59.
- Firda Amalia Rachma, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Rambu Lalu Lintas Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Ponorogo" (Skripsi, Ponorogo, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).
- 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.
- Junita Safrina dan Munandar Haris, "Penerapan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Sains-Edutanment," *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019): 79.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294.
- Lailatul, N. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzel sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Vidio Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia*, 4(1).
- Mardhatilah, "Pengaruh Penerapan Metode Crossword Puzzle terhadap Keterampilan Sosial pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Di Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Suak Pandan," *Jurnal Pendidikan* 05, no. 02 (2018): 58.
- Muhamad Uyun dan Baquandi Lutvi Yoseanto, *Seri Buku Psikologi Teknis Praktis Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2023): 12.

- Nabilah, S. (2023). Pengaruh Integrasi Video Interaktif Edpuzzle dalam Moodle terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Usaha dan Energi (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Permana, I. B. Y. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Edpuzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Mapel Ekonomi, Kelas X, Tahun 2023. *PROSPEK*, 3(3), 346-352.
- Ratnasari Dwi Ade Chandra, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1- 10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, *Incrementapedia:Jurnal Penididikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (Juni 2019): 37.
- Riska Febrianti, “Pengaruh Penggunaan Metode Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Muhammadiyah 15 Medan” (Skripsi, Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020): 4.
- Romadhoni Muhammad, “Pengembangan Media Puzzle Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas IV” (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2020): 5.
- Sholikhah, Z., Solikhudin, M. A., Hadi, M. N., Yusuf, A., & Ma’ruf, A. (2024). Penerapan Media Video Interaktif Berbasis Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SDN Kejapanan 4 Pasuruan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(6), 3200-3215..
- Slamet Riyanto, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif* (A. H. Zein, Ed.; Pertama, p. 38). Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (A. I. P. Indonesia, Ed.; pp. 39– 41). Bandung: Alfabeta.
- Suriyati, S., Abubakar, A., Nur, T., Swito, A., & Nuraeni, N. (2024). Pemanfaatan Media Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 16(1), 55-62.
- Suriyati, S., Mytra, P., Nur, M. J., & Wahdania, W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Alat Peraga Pada Materi Pelajaran PAI di SMP Negeri 35 Sinjai. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 4(02), 77-83.
- Suriyati. (2019). Guru Sebagai Jabatan Karir dan Profesional. *Al-Qalam Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 11(2).
- Suriyat dkk. . (2024). Implementasi Media Pembelajaran Edpuzzel dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *AL-QALAM : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan Volume 16, No.2, 2024*
- Witara, K., Gunawan, I. G. D., Maisaroh, S., Jannah, M., Junizar, J., Ifadah, E., Riyadi, S., Husnita, L., Hamdanah, H., & Asriningsih, T. M. (2023). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan: Panduan Praktis*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- & Supriatna, U. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.
- Zabidi, A. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 3(2), 128–144.