



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

### EFEKTIFITAS VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN APLIKASI EDPuzzle PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII

Juwi Chahnia<sup>1</sup>, Syafruddin Nurdin<sup>2</sup>, Muhammad Kosim<sup>3</sup>, Nana Sepriyanti<sup>4</sup>,  
Misra<sup>5</sup>, Muhammad Zalnur<sup>6</sup>, Rilci Kurnia Illahi<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Email: [juwichahnia@gmail.com](mailto:juwichahnia@gmail.com)

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena yang terjadi pada saat ini yaitu kurangnya variasi guru dalam penggunaan media pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PAI, sehingga perlu inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Edpuzzle terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *uji independent sample t-test* dan *N-Gain Score* untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,019 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan video interaktif Edpuzzle dengan yang menggunakan metode konvensional. Selanjutnya, hasil analisis *N-Gain Score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor 0,61141, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0,48997. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI kelas 7 di SMP.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran Interaktif, Aplikasi Edpuzzle, Pembelajaran PAI

#### ABSTRACT

*This research is motivated by a phenomenon that is currently occurring, namely the lack of teacher variation in the use of learning media, especially in PAI subjects, so there is a need for new innovations in the use of learning media. The aim of this*



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

*research is to analyze the effectiveness of using interactive learning videos based on the Edpuzzle application on student learning outcomes in class VII Islamic Religious Education (PAI) subjects in junior high schools. The research method used is a quantitative method with an experimental approach. The type of experiment used was a quasi-experiment with a Pretest-Posttest Control Group Design. The research sample consisted of two groups, namely the experimental class and the control class. Hypothesis testing was carried out using the independent sample t-test and N-Gain Score to see differences in improvement in learning outcomes between the two groups. The results of the independent sample t-test show the Sig value. (2-tailed) is  $0.019 < 0.05$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be concluded that there is a significant difference between the learning outcomes of students who use Edpuzzle interactive videos and those who use conventional methods. Furthermore, the results of the N-Gain Score analysis showed that the experimental class obtained a score of 0.61141, while the control class obtained a score of 0.48997. So it can be concluded that the use of Edpuzzle-based interactive learning videos has proven to be more effective in improving student learning outcomes in grade 7 PAI subjects in junior high schools*

**Keywords:** Interactive Learning Video, Edpuzzle Application, PAI Learning

### PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai keislaman peserta didik. Namun, dalam praktik pembelajarannya, sering ditemukan kendala seperti kurangnya minat belajar siswa, metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, serta keterbatasan interaksi dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang sering digunakan cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi PAI<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membuka peluang bagi pendidik untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu

---

<sup>1</sup> D. Dahirin dan R. Rusmin, "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 762–71.



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien<sup>2</sup>

Hal diatas sejalan dengan Nurrita<sup>3</sup> menjelaskan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai bahan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari hal-hal baru yang disampaikan dalam materi pelajaran, sehingga materi tersebut dapat lebih mudah dipahami. Oleh karena itu guru juga dituntut untuk kreatif dalam membuat dan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Namun fenomena yang ditemukan saat ini, yaitu dimana masih banyak guru-guru yang kurang kreatif dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sehingga terkadang pembelajaran cenderung menjadi suatu hal yang membosankan oleh siswa, dengan masalah tersebut proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Ponza dkk menjelaskan bahwa ditemukan hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM salah satu faktor penyebabnya yaitu kurangnya sumber pembelajaran yang diberikan, dimana masih terbatas dalam jumlah buku, LKS dan lain-lain, dan guru juga tidak memberikan alternatif lain seperti membuat media bahan ajar yang dapat membantu keterbatasan sumber belajar tersebut<sup>4</sup>

Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Guru cenderung hanya menjelaskan materi pelajaran dan jarang memanfaatkan media pembelajaran, akibatnya siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran<sup>5</sup>.

Fenomena yang sama terjadi pada SMPN 1 Rambatan, dimana ditemukan masalah bahwa siswa merasa cenderung jenuh dalam proses pembelajaran PAI yang dilakukan, proses pembelajaran yang berpusat pada guru, apa lagi pada pembelajaran PAI. Guru sudah mencoba membuat media pembelajaran seperti

---

<sup>2</sup> Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.

<sup>3</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.

<sup>4</sup> Putu Jerry Radita Ponza, I. Nyoman Jampel, dan I. Komang Sudarma, "Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9–19.

<sup>5</sup> Ganes Mahesti dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021): 30–39.



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

PPT, dan juga kadang menggunakan video pembelajaran yang diambil dari Youtube, namun siswa tetap merasa jenuh dan malas dalam proses pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi tidak aktif pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih rendah.

Berdasarkan masalah diatas maka solusi dari masalah tersebut yaitu guru harus kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, agar dapat mencegah kebosanan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkat minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dampaknya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran interaktif. Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media tersebut dengan penggunaannya.<sup>6</sup>

Menonton video pembelajaran saja bisa menjadi aktivitas pasif jika tidak dikreasikan. Oleh karena itu, guru harus mencari alat atau media interaktif agar siswa lebih aktif dalam belajar melalui video. Edpuzzle adalah salah satu teknologi yang dapat membantu dengan menambahkan elemen interaktif, seperti pertanyaan dalam video, umpan balik langsung, serta pemantauan kemajuan siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memastikan siswa benar-benar memahami materi, bukan sekadar menonton. Jika dikombinasikan dengan video pembelajaran yang dirancang dengan baik, edpuzzle memungkinkan guru memberikan pengajaran yang efektif, bahkan dalam pembelajaran daring<sup>7</sup>

Ningsih dkk menjelaskan video interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten video, seperti menjawab pertanyaan, memilih jalur cerita, atau mendapatkan umpan balik secara *real-time*. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video interaktif adalah Edpuzzle<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Parulian Sibuea dkk., "Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 2920–28; Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan, "Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 371–81.

<sup>7</sup> Dane Marco Di Cesare, Tara Kaczorowski, dan Andrew Hashey, "A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction," *Journal of Special Education Technology* 36, no. 2 (Juni 2021): 77–83,

<sup>8</sup> Eka Fitria Ningsih dkk., "Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa," *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 93–103.



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

Menggunakan edpuzzle dalam video interaktif memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan video interaktif menggunakan edpuzzle membuat siswa lebih aktif dalam belajar dibandingkan hanya menonton video pasif, fitur kuis, catatan, dan komentar audio membantu siswa tetap fokus<sup>9</sup>. Lalu dapat membantu pemahaman materi pada siswa. Dengan adanya pertanyaan di tengah video membantu siswa memahami konsep sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya. Tidak hanya itu, dengan menggunakan edpuzzle dalam video interaktif siswa dapat belajar fleksibel & mandiri, dimana siswa dapat mengakses video kapan saja dan mengulang bagian tertentu jika belum memahami materi, serta dengan menggunakan edpuzzle dapat mengurangi kecurangan dalam pembelajaran daring, dengan fitur " *Prevent Skipping* " mencegah siswa melewatkan bagian video tanpa menontonnya. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, edpuzzle menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis video dengan interaksi yang lebih bermakna bagi siswa<sup>10</sup>

Kurniasih dkk menjelaskan bahwa kelayakan media pada video pembelajaran berbasis edpuzzle adalah 87.73% (sangat layak), kelayakan materi adalah 90.30% (sangat layak), dan respons peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis edpuzzle adalah 87% (sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video berbasis Edpuzzle sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI<sup>11</sup>

Purmintasari & Lesmana juga menjelaskan bahwa media interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle berpengaruh dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik dan mampu berfikir dengan media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi *one to one* menunjukkan bahwa total skor rata-rata 3,98 dengan kategori "baik". Dan hasil evaluasi *small group* menunjukkan bahwa total skor rata-rata 4.58 dengan kategori "sangat baik". hasil uji efektivitas menggunakan Mann Whitney U pada SPSS, didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) sejumlah  $0,011 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak

---

<sup>9</sup> Nia Kurniawati, "STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAHASA INGGRIS SMP," *Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*, 2023, 63.

<sup>10</sup> Siti Rohmah Kurniasih, Mulyawan Safwandy Nugraha, dan Hafid Muslih, "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, no. 2 (2023): 275–94.

<sup>11</sup> Kurniasih, Nugraha, dan Muslih.



# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

sedangkan Ha diterima yang berarti penggunaan media interaktif berbantuan edpuzzle berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar<sup>12</sup>.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis terinspirasi untuk melakukan pembelajaran dengan media video interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas 7 di SMP sehingga dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa agar dapat meningkatkan keaktifan, kemandirian dan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 7 di SMP. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, *pertama* kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran interaktif dengan edpuzzle. *Kedua* kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan tes untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan

Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik random sampling, yaitu pemilihan sampel secara acak dari populasi siswa kelas 7 di SMP. Teknik ini digunakan untuk memastikan setiap siswa dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang terdiri dari, *Pretest*, yang diberikan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan *Posttest*, yang diberikan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video interaktif berbasis edpuzzle

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji *Independent t-test* yang tujuannya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan, dengan rumus sebagai berikut

---

<sup>12</sup> Yulita Dewi Purmintasari dan Chandra Lesmana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah," *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 197-209.



# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} + \frac{SD_2^2}{N_2 - 1}}}$$

Dimana:

$\bar{x}_1$  : Mean pada distribusi sampel 1

$\bar{x}_2$  : Mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  : Nilai varian distribusi sampel 1

$SD_2^2$  : Nilai varian distribusi sampel 1

$N_1$  : Jumlah individu sampel 1

$N_2$  : Jumlah individu sampel 2

Hipotesis yang digunakan:

**H<sub>0</sub>:** Tidak dapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle dengan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle pada mata Pelajaran PAI kelas 7 di SMP

**H<sub>a</sub>:** Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle dengan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle pada mata Pelajaran PAI kelas 7 di SMP

Selain menggunakan uji *Independent t-test* dalam penelitian ini juga digunakan uji *N-Gain Score*, yang digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dengan melihat selisih antara *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat melihat keefektivitasan dari penggunaan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle pada mata Pelajaran PAI kelas 7 di SMP, dengan rumus sebagai berikut

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil N-Gain tersebut lalu dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Kategori N-Gain**

| Nilai N-Gain Ternormalisasi       | Interpretasi      |
|-----------------------------------|-------------------|
| $-1,00 \leq N\text{-Gain} < 0,00$ | Terjadi penurunan |
| $N\text{-Gain} = 0,00$            | Tetap             |
| $0,00 < N\text{-Gain} \leq 0,30$  | Rendah            |





# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| $0,30 \leq N-Gain < 0,70$ | Sedang |
| $0,70 \leq N-Gain < 1,00$ | Tinggi |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis video yang dirancang dengan fitur interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik<sup>13</sup>. Berbeda dengan video biasa yang hanya ditonton secara pasif, video interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, seperti menjawab pertanyaan, memilih jalur pembelajaran, atau menerima umpan balik langsung<sup>14</sup>

Dalam implentasinya video pembelajaran interaktif ini menggunakan aplikasi epuzzle. Epuzzle merupakan salah satu aplikasi media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle akan digunakan dalam pembelajaran PAI pada kelas 7 di SMP, materi tentang Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) yang dapat dilihat pada gambar berikut ini

**Gambar 1.1 Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Edpuzzle**



**Gambar 1.2 media interaktif dalam aplikasi edpuzzle**

<sup>13</sup> Hery Afriyadi dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023),

<sup>14</sup> Aisyah Ali dkk., *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan*.

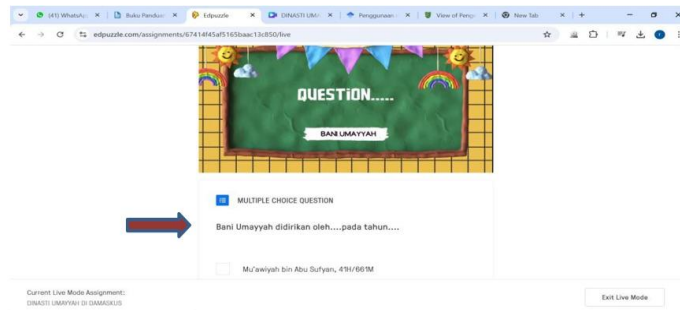




# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283



Pembelajaran PAI dengan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Edpuzzle memungkinkan guru untuk menyisipkan pertanyaan, catatan, dan komentar dalam video, sehingga siswa tidak hanya menonton secara pasif tetapi juga berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dalam aplikasi edpuzzle guru dapat mengimput video sendiri dan juga bisa menggunakan video yang ada di youtube, ataupun menggunakan konten-konten yang sudah ada di aplikasi edpuzzle. Tidak hanya itu guru juga bisa menambahkan atau mengurangi kuis yang ada di video yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan pada siswa. Setelah video disiapkan sesuai dengan tujuan serta materi yang akan diajarkan<sup>15</sup>

Dalam penelitian ini video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi edpuzzle yang digunakan dalam pembelajaran PAI materi Damaskus: Pusat Peradaban Timur Islam (661-750 M) dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan satu kali pertemuan 40 menit. Hasil analisis hasil belajar siswa dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji statistik yang digunakan untuk menguji asumsi distribusi normal pada data. Uji normalitas ini perlu dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *t-test* sampel karena *t-test* merupakan uji statistik parametrik yang memiliki asumsi bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan *uji Shapiro-Wilk*, *uji shapiro wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil<sup>16</sup>.

<sup>15</sup> Nia Kurniawati, "STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAHASA INGGRIS SMP," *Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*, 2023, 63.

<sup>16</sup> Jujuk Endarwati Eka Wardani dan Sulastris Sulastris, "Pendidikan Kesehatan tentang Preeklampsia dengan Media Leaflet untuk Meningkatkan Pengetahuan Ibu Hamil," *Jurnal Keperawatan Silampari* 6, no. 2 (2023): 1227–35.



# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

Pada penelitian ini diperoleh uji normalitas yang dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 1.2**  
**Tests of Normality**

| Kelas |            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|-------|------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|       |            | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil | Kontrol    | .155                            | 28 | .085 | .945         | 28 | .149 |
|       | Eksperimen | .163                            | 28 | .054 | .936         | 28 | .085 |

Berdasarkan tabel 1.2 diatas diperoleh hasil signifikansi uji normalitas menggunakan uji shapiro wilk pada 7.5 (kontrol) memperoleh signifikansi sebesar 0,149, sedangkan kelas 7.4 (eksperimen) memperoleh signifikansi sebesar 0,085 yang semua hasil signifikansinya  $> 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *t-test* untuk memastikan bahwa varians antara kelompok sampel yang dibandingkan adalah sama atau homogen. Ini penting karena uji *t* memiliki asumsi dasar bahwa kedua kelompok memiliki varians yang setara. Adapun hasil uji homogenitas yang didapatkan dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 1.3**  
**Test of Homogeneity of Variances**

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| .127             | 1   | 54  | .723 |

Berdasarkan tabel 1.3 diatas diperoleh signifikasi sebesar 0,723 yang artinya hasil yang diperoleh  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan adalah sama atau homogen.

## 3. Uji Hipotesis

### a. Uji *Independent T Test Sample*

Pada tahapan ini untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar antara pembelajaran siswa yang memakai video interaktif dengan proses pembelajaran siswa yang tidak video interaktif akan diuji dengan *uji t test*



# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

*sample*. Jenis uji *t* yang digunakan yaitu uji *independent t test sample* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun hasil uji *independent t test sample* yang didapatkan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.4**  
**Group Statistics**

| Kelas |                  | N  | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|-------|------------------|----|-------|----------------|-----------------|
| Hasil | Kelas Eksperimen | 28 | 87.32 | 7.134          | 1.348           |
|       | Kelas Kontrol    | 28 | 82.50 | 7.758          | 1.466           |

**Tabel 1.5**  
**Independent Samples Test**

|       |                             | Levene's Test for Equality of Variances |      | T-test for Equality of Means |        |                 |                 |                       |                                           |       |
|-------|-----------------------------|-----------------------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|-------------------------------------------|-------|
|       |                             | F                                       | Sig. | t                            | df     | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |       |
|       |                             |                                         |      |                              |        |                 |                 |                       | Lower                                     | Upper |
| Hasil | Equal variances assumed     | .127                                    | .723 | 2.421                        | 54     | .019            | 4.821           | 1.992                 | .828                                      | 8.815 |
|       | Equal variances not assumed |                                         |      | 2.421                        | 53.625 | .019            | 4.821           | 1.992                 | .828                                      | 8.815 |

Berdasarkan hasil Tabel 1.4 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dan jika dilihat pada Tabel 1.5, yaitu tabel uji independen *t test sample* diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,019 pada kolom Sig. (2-tailed) artinya nilai tersebut  $< 0,05$ . Dan jika dilihat dari *t* hitung yang diperoleh yaitu sebesar 2.421 sedangkan *t* tabelnya sebesar 2.004879 yang artinya *t* hitung  $>$  *t* tabel, sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan video



# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle dengan siswa yang tidak menggunakan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle pada mata Pelajaran PAI kelas 7 di SMP.

## b. Uji *N-Gain Score*

*N-Gain Score* (*Normalized Gain*) adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan dalam suatu penelitian eksperimen. Dalam konteks penelitian ini, *N-Gain Score* digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berbantuan Edpuzzle dalam pembelajaran PAI kelas 7 di SMP. Hasil *N-Gain Score* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. 6**  
**N-Gain Kelas Kontrol**

|                       | N  | Minimu<br>m | Maximu<br>m | Mean    | Std.<br>Deviation |
|-----------------------|----|-------------|-------------|---------|-------------------|
| Ngain_score           | 28 | .00         | 1.00        | .4744   | .24135            |
| Ngain_persen          | 28 | .00         | 100.00      | 47.4362 | 24.13549          |
| Valid N<br>(listwise) | 28 |             |             |         |                   |

**Tabel 1. 7**  
**N-Gain Kelas Eksperimen**

|                       | N  | Minimu<br>m | Maximu<br>m | Mean    | Std.<br>Deviation |
|-----------------------|----|-------------|-------------|---------|-------------------|
| Ngain_Score           | 28 | .00         | 1.00        | .6078   | .24203            |
| Ngain_Persen          | 28 | .00         | 100.00      | 60.7766 | 24.20333          |
| Valid N<br>(listwise) | 28 |             |             |         |                   |

Berdasarkan Tabel 1.6 dan Tabel 1.7 diatas dapat dilihat bahwa hasil *N-Gain Score* pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada *N-gain Score* kelas kontrol, dimana kelas ekperimen memperoleh hasil hasil *N-gain* sebesar 0,6078 yang artinya  $0,3 \leq 0,6078 < 0,7$  yang dikategorikan sedang, dengan *N-Gain* persen sebesar 60.7766, sedangkan siswa pada kelas kontrol memperoleh hasil 0.4744, yang artinya  $0,3 \leq 0.4744 < 0,7$  yang dikategorikan sedang dengan *N-Gain* persen



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

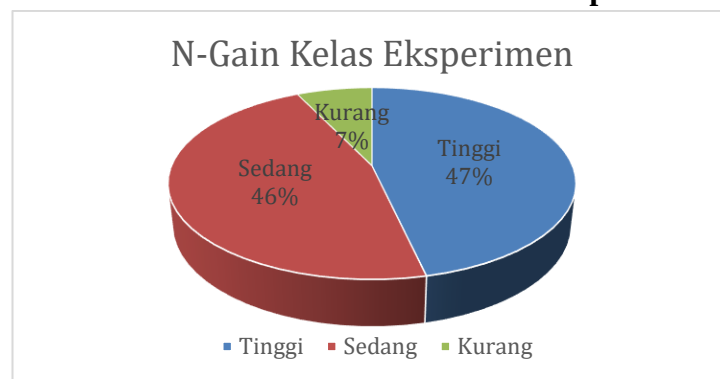
P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

sebesar 47.4362. yang terkategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video interaktif menggunakan aplikasi edpuzzle cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dimana hasil rata-rata *N-gain* dari indikator kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $0.61141 > 0.48997$ . Hasil persentase *N-Gain* secara keseluruhan pada masing-masing kelas dapat dilihat pada gambar berikut

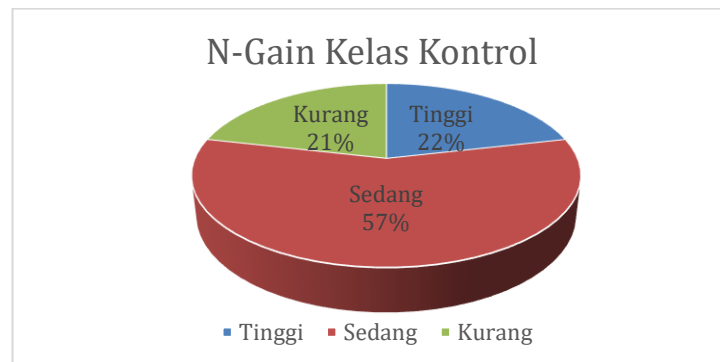
**Gambar 1.3**

**Grafik Persentase *N-Gain* Kelas Eksperimen**



**Gambar 1.4**

**Grafik Persentase *N-Gain* Kelas Kontrol**



Dari Gambar 1.3 dan Gambar 1.4 diatas dapat dilihat perbandingan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada kategori tinggi yaitu  $47\% > 22\%$  dan pada kategori kurang yaitu  $7\% < 21\%$ , sedangkan pada kategori sedang  $46\% < 57\%$ . Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih meningkat dari pada hasil belajar kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI kelas 7 di SMP



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

Anisa & Ihsan<sup>17</sup> menjelaskan penggunaan video pembelajaran membantu dalam memperjelas konsep abstrak dan meningkatkan retensi materi, yang secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa di PAI. Dengan diterapkannya video pembelajaran, nilai siswa dalam mata pelajaran PAI mengalami peningkatan yang konsisten, memperlihatkan bahwa visualisasi melalui video membantu siswa mengingat dan menerapkan informasi dengan lebih efektif dalam ujian

Ditambah dengan penggunaan aplikasi edpuzzle dalam penerapan video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Edpuzzle dapat membantu mengurangi jumlah peserta didik yang tidak menyimak materi pelajaran melalui video pembelajaran. Pendidik dapat memantau berapa persen peserta didik yang sudah menyimak video yang dibagikan. Lalu soal di edpuzzle dapat disematkan di awal, tengah, dan akhir video dengan berbagai variasi jenis soal, seperti pilihan ganda dan esai. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa sudah dilatih dan diasah pengetahuannya melalui soal-soal yang disajikan, sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran<sup>18</sup>.

K. R. B Janaki<sup>19</sup> menjelaskan bahwa dengan edpuzzle, siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan perangkat mereka, menjawab pertanyaan langsung dalam video, dan memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan edpuzzle dalam pembelajaran berbasis video terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Jika dimanfaatkan dengan baik, edpuzzle dapat meningkatkan partisipasi, fokus, dan kualitas pembelajaran siswa secara signifikan.

Sejalan dengan Vivianingsih dkk<sup>20</sup> yang menjelaskan penggunaan edpuzzle dalam video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan oleh kemampuan edpuzzle untuk menyisipkan pertanyaan di sepanjang video, yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara *real-time*

---

<sup>17</sup> Alya Nur Anisa dan Muh Ihsan, "Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Era Digitalisasi Siswa Kelas 3 SDN 011 Bontang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024," *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025): 120–32.

<sup>18</sup> Kurniasih, Nugraha, dan Muslih, "Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

<sup>19</sup> K. R. B Janaki, "Effectiveness of Using EDPuzzle—A Study in Velammal College of Engineering & Technology," *Journal of Hunan University Natural Sciences* 49, no. 12 (2022),.

<sup>20</sup> Vivianingsih dkk., "The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10 (1), 24.



# TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

Edpuzzle meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mendapatkan umpan balik langsung, yang meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran<sup>21</sup>. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kombinasi video pembelajaran dan fitur interaktif Edpuzzle meningkatkan motivasi belajar siswa, mengoptimalkan pemahaman konsep, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik dalam mata pelajaran PAI.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penggunaan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Edpuzzle terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 7 di SMP dibandingkan dengan metode pembelajaran tanpa video interaktif.

Hasil uji *independent t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen (yang menggunakan Edpuzzle) dengan kelompok kontrol. Nilai signifikansi 0,019 ( $< 0,05$ ) dan  $t$  hitung  $> t$  tabel mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti penggunaan Edpuzzle berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain itu, analisis N-Gain Score menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi (0,6078 atau 60,78%) dibandingkan kelas kontrol (0,4744 atau 47,44%), meskipun keduanya berada dalam kategori sedang. Proporsi siswa dengan peningkatan kategori tinggi lebih banyak pada kelas eksperimen (47% dibandingkan 22% pada kelas kontrol), sementara jumlah siswa dengan peningkatan kategori rendah lebih sedikit (7% dibandingkan 21% pada kelas kontrol). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbasis Edpuzzle secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

---

<sup>21</sup> Vinohthini Ramasany, Norah Md Noor, dan Norasykin Mohd Zaid, "Effects of Learning Using EDPUZZLE Interactive Video Application on Students' Interest, Engagement and Achievement in Science Subjects," *Innovative Teaching and Learning Journal* 6, no. 2 (2022): 59–72.





## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

### DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, Hery, Noor Hayati, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, dan Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023..
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, dan Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Anisa, Alya Nur, dan Muh Ihsan. “Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam di Era Digitalisasi Siswa Kelas 3 SDN 011 Bontang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.” *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2025): 120–32.
- B Janaki, K. R. “Effectiveness of Using EDPuzzle—A Study in Velammal College of Engineering & Technology.” *Journal of Hunan University Natural Sciences* 49, no. 12 (2022).
- Cesare, Dane Marco Di, Tara Kaczorowski, dan Andrew Hashey. “A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction.” *Journal of Special Education Technology* 36, no. 2 (Juni 2021): 77–83.
- Dahirin, D., dan R. Rusmin. “Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2024): 762–71.
- Kurniasih, Siti Rohmah, Mulyawan Safwandy Nugraha, dan Hafid Muslih. “Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8, no. 2 (2023): 275–94.
- Kurniawati, Nia. “STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAHASA INGGRIS SMP.” *Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan*, 2023, 63.



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

- Mahesti, Ganes, dan Henny Dewi Koeswanti. “Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar.” *Mimbar PGSD Undiksha* 9, no. 1 (2021): 30–39.
- Ningsih, Eka Fitria, Rani Darmayanti, Fredi Ganda Putra, Anang Ghozali, Gita Ade Pradana, dan Yuli Ani Setyo Dewi. “Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot Pada Mahasiswa.” *Educommunity Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2023): 93–103.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.” *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, dan I. Komang Sudarma. “Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9–19.
- Purmintasari, Yulita Dewi, dan Chandra Lesmana. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Sejarah.” *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan* 7, no. 2 (2023): 197–209.
- Ramasany, Vinohthini, Norah Md Noor, dan Norasykin Mohd Zaid. “Effects of Learning Using EDPuzzle Interactive Video Application on Students’ Interest, Engagement and Achievement in Science Subjects.” *Innovative Teaching and Learning Journal* 6, no. 2 (2022): 59–72.
- Sibuea, Parulian, Bilal Hafis, Delvina Sari, Muthya Khairunnisa Koto, Nadila Aulia Rahman, Putri Rahayu Naibaho, Rina Susanti, dan Salamat Riadi. “Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 2920–28.
- Vivianingsih, Vivianingsih, Nurus Suhliyat, Muhlisatul Mahmudah, dan Sholahudin Al Ayubi. “The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning.” *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10 (1), 24. 2023.
- Wardani, Jujuk Endarwati Eka, dan Sulastris Sulastris. “Pendidikan Kesehatan tentang Preeklampsia dengan Media Leaflet untuk Meningkatkan Pengetahuan Ibu Hamil.” *Jurnal Keperawatan Silampari* 6, no. 2 (2023): 1227–35.



## TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 266-283

---

Wardani, Ratri Kurnia, dan Harlinda Syofyan. “Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2018): 371–81.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.