

PENGARUH PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN EDPuzzle TERHADAP MOTIVASI SISWA DI
SD NEGERI PAKUAN KOTA BOGOR



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Program Studi
S1 Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Oleh:

Anisa Theryana Putri

NIM 2102208

PROGRAM STUDI S1

PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGARUH PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDPUZZLE TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SD NEGERI PAKUAN KOTA
BOGOR

Oleh

Anisa Theryana Putri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

® Anisa Theryana Putri 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di *Foto copy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ANISA THERYANA PUTRI

PENGARUH PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDPUZZLE TERHADAP MOTIVASI SISWA DI SD NEGERI PAKUAN KOTA
BOGOR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing



Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd

NIPT.920171219880731101

Mengetahui:

Ketua Program Studi

Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIPT 9201712199106251

Pengaruh Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran EdPuzzle terhadap Motivasi Siswa di SD negeri Pakuan Kota Bogor

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah EdPuzzle, yang merupakan *platform* pembelajaran berbasis video interaktif. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran EdPuzzle terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yang difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas VI di SD Negeri Pakuan Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model regresi linear sederhana. Sampel dalam penelitian yang digunakan ialah 30 siswa dengan teknik *purposive sampling*. Data yang diambil menggunakan angket berbasis skala *Likert* yang mengukur variabel penggunaan media pembelajaran EdPuzzle (X) dan motivasi belajar siswa (Y). Analisis yang terdapat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji linearitas, uji regresi, dan uji hipotesis. Hasil analisis yang didapat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media pembelajaran EdPuzzle dan motivasi belajar siswa bersifat linear. Persamaan regresi yang diperoleh ialah $Y = 8,736 + 0,467X$, dengan koefisien regresi positif yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan penggunaan EdPuzzle akan diikuti dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Uji t menunjukkan hasil signifikan dengan menunjukkan hasil sebesar 0,018 ($< 0,05$), dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,185 mengindikasikan bahwa EdPuzzle mampu menjelaskan 18,5% variasi motivasi belajar siswa, dan 81,5% motivasi siswa dipengaruhi oleh faktor dari luar penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif dan optimal.

Kata Kunci: EdPuzzle, Motivasi Belajar, Media Pembelajaran, IPAS

***The Effect of Using EdPuzzle Learning Media on Student Motivation at
Pakuan Public Elementary School in Bogor City***

ABSTRACT

Technological developments in the field of education demand innovations in learning media that can increase student motivation to learn. One learning media that can be used is EdPuzzle, which is an interactive video-based learning platform. This study aims to analyze the effect of using the EdPuzzle learning medium on improving students' learning motivation, focusing on the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for sixth-grade students at SD Negeri Pakuan in Bogor City. This study employs a quantitative approach using a simple linear regression model. The sample consists of 30 students selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert scale questionnaire measuring the variables of EdPuzzle learning media use (X) and student learning motivation (Y). The analysis in this study included normality tests, linearity tests, regression tests, and hypothesis tests. The results of the analysis in this study indicate that the relationship between the use of EdPuzzle learning media and student learning motivation is linear. The regression equation obtained is $Y = 8.736 + 0.467X$, with a positive regression coefficient indicating that every increase in the use of EdPuzzle is followed by an increase in student learning motivation. The t-test showed significant results with a value of 0.018 (< 0.05), and the coefficient of determination (R^2) value of 0.185 indicates that EdPuzzle can explain 18.5% of the variation in student learning motivation, while 81.5% of student motivation is influenced by factors outside the scope of this study. Therefore, this study is expected to serve as a reference for teachers and future researchers in developing more varied and optimal technology-based learning strategies.

Keywords: EdPuzzle, learning motivation, learning media, IPAS

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1 Rumusan Masalah	4
1.2.2 Batasan Masalah.....	4
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Manfaat.....	5
1.4.1 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 State of The Art	7
2.2 Teori Motivasi	8
BAB III.....	11
METODE PENELITIAN	11
3.1 Jenis penelitian	11
3.2 Desain penelitian	11
3.3. Prosedur Penelitian.....	11
3.4 Populasi dan sampel	12
3.5 Teknik Pengumpulan Data	12
BAB IV.....	21
HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Hasil Penelitian.....	21
4.2 Pembahasan	28
BAB V.....	31
KESIMPULAN DAN SARAN	31

5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – kisi Kuesioner Penggunaan Media EdPuzzle.....	13
Tabel 3.2 Skor Skala Kuesioner Penggunaan EdPuzzle.....	14
Tabel 3.3 Skor Skala Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	15
Tabel 3.4 Pernyataan Lembar Observasi	16
Tabel 4.1 Uji Deskripsitf Penggunaan Media EdPuzzle.....	22
Tabel 4.2 Tabel Uji Deskriptif Motivasi Siswa.....	23
Tabel 4.3 Uji Normalitas	24
Tabel 4.4 Tabel Uji Linearitas	25
Tabel 4.5 Analisis Regresi	26
Tabel 4.6 Uji Signifikansi Regresi.....	27
Tabel 4.7 Uji Koefisiensi Regresi.....	27
Tabel 4.8 Uji Hipotesis	28

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, A. (2020). IMPLEMENTATION OF EDPuzzle TO IMPROVE STUDENTS' ANALYTICAL THINKING SKILL IN NARRATIVE TEXT. *Prosodi*, 14(1), 35-44
- Appleton, J. J., Christenson, S. L., Kim, D., & Reschly, A. L. (2006). Measuring cognitive and psychological engagement: Validation of the Student Engagement Instrument. *Journal of school psychology*, 44(5), 427-445.
- Ardayan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., ... & Judijanto, L. (2023). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif: Pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif di berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R²)*. Guepedia.
- Ferdiana, N., Aulia, N., & Pratama, R. (2024). Pemanfaatan EdPuzzle dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 115–124.
<https://doi.org/xxxx>
- Habsy, B. A., & Zahra Rizqi Lutfiah, N. D. (2023). Konsep motivasi dan perannya dalam pembelajaran. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 529-544.
- Herli, V., Setiawan, R., & Nugraha, A. (2020). Penggunaan media interaktif berbasis video untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–53.
<https://doi.org/xxxx>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- 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.
- Lestari, D. & Yusri, D. (2022). "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1): 2500-2509.

- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia* p-ISSN, 2655, 6227.
- Ramadhona, N. F., Susanti, E., Avida, A., Luthfi, N. F., & Sari, P. P. (2024). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 428-440.
- Sabililah, N. K. *Pengaruh Penggunaan Video Interaktif (Edpuzzle) Sebagai Media Belajar Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Chemical Formulae and Equations* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Safitri, Z. R. (2022). *AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA EDPuzzle DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (Studi Deskriptif di Kelas X IPS 4 SMAN 1 Cisarua)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Septia, S., & El Faisal, E. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Edpuzzle terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Indralaya Utara. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5129-5142.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of motivation in education: An integrative framework. *Educational Psychology Review*, 35(2), 45.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran menyenangkan dengan edpuzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1-7.