

Pengaruh Media Pembelajaran Edpuzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Mapel PAI di SMP Al-Falah

Siti Nurjanah, Ifham Choli, Mu'allimah Rodhiyana
Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam As Syafi'iyah
Email: sitirjnh628@gmail.com

Abstrak

Diketahui rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI, karena kurangnya metode pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Sehingga, siswa merasa bosan dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif. Siswa yang berkonsentrasi dan memerhatikan pelajaran saat dikelas memiliki hasil belajar yang memuaskan, sedangkan siswa yang tidak berkonsentrasi dan memerhatikan pelajaran saat dikelas memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran edpuzzle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII di SMP Islam Al-Falah Kota Bekasi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran PAI yang disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. *edpuzzle*, sebagai media pembelajaran video interaktif, diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *edpuzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar serta tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan *edpuzzle* menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Edpuzzle*, Minat Belajar Siswa

Abstract

It is known that the low interest of students in learning Islamic Religious Education (PAI) is due to the lack of varied and interesting learning methods. Thus, students feel bored and unfocused during learning, which results in ineffective learning. Students who concentrate and pay attention to lessons in class have satisfactory learning outcomes, while students who do not concentrate and pay attention to lessons in class have less satisfactory learning outcomes. This study aims to determine the effect of using edpuzzle learning media on students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI) subjects for class VIII at Al-Falah Islamic Middle School in Bekasi City. The background of this study is the low interest of students in learning Islamic Religious Education (PAI) subjects caused by less interesting teaching methods and the lack of technology integration in the learning process. edpuzzle, as an interactive video learning media, is expected to increase students' interest, attention, and active participation. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consists of two classes, namely the experimental class using edpuzzle and the control class using conventional learning methods. Data were collected through a learning interest questionnaire as well as pre-test and post-test tests. The results of the study showed a significant difference between students' learning interests in the experimental and control classes. Students who learned using EdPuzzle showed a greater increase in learning interest compared to students who used conventional methods.

Keywords: Learning Media, EdPuzzle, Student Learning Interest

PENDAHULUAN

Dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang bukan hanya

menyampaikan materi, tetapi juga bisa membangkitkan minat siswa untuk aktif belajar. Salah satu media yang sedang banyak digunakan adalah *edpuzzle*, yaitu sebuah platform digital yang

memungkinkan guru membuat video pembelajaran yang disertai dengan pertanyaan di dalamnya. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menonton video, tetapi juga diajak berpikir dan menjawab soal, sehingga lebih terlibat dalam proses belajar (Saiful Rizal, 2023).

Perkembangan teknologi dan informasi pada era digital saat ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk kemajuan tersebut terlihat pada penggunaan media pembelajaran yang semakin variatif dan inovatif (Rahmatika & Nadlir, 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menjadi perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan maupun memahami materi pelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai bagian integral dari keseluruhan proses belajar mengajar. Karena pendidik Kurangnya perhatian pendidik terhadap berbagai komponen penting dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menghambat efektivitas belajar siswa (Asdlori & Slamet Yahya, 2023).

Salah satu contohnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan tidak disertai dengan pemanfaatan media yang dapat membantu menyajikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Padahal, keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, bukan hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai

bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan kegiatan pembelajaran (Yuspita et al., 2023).

Proses dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan suatu metode pembelajaran. Untuk menjaga agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru, metode pembelajaran harus menarik. Metode pembelajaran adalah cara guru berhubungan dengan siswa selama pelajaran. Daya serap siswa dalam kegiatan belajar mengajar tidak sama. Strategi pengajaran yang tepat sangat penting untuk mengatasi perbedaan tersebut (Pandemi, 2020).

Metode pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk mengatasi hambatan dalam proses belajar, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal. Strategi belajar mengajar mencerminkan pola tindakan antara guru dan siswa dalam mewujudkan proses pembelajaran. Melalui penerapan metode yang tepat, efektif, dan efisien, guru dapat mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara lebih maksimal (Dewi, 2018).

Berdasarkan hal ini, guru harus menggunakan metode yang baik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan berusaha agar proses belajar mengajar itu mengarah pada hasil yang baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu dikembangkan strategis agar tujuan tercapai secara optimal. Tanpa strategi yang tepat dan terarah, tujuan tidak mungkin tercapai dengan baik. Belajar hakekatnya adalah penambahan pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi baru (Logayah et al., 2023).

Kurangnya ketertarikan siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan, rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, minimnya perhatian dari guru maupun orang tua, serta pengaruh

lingkungan yang kurang mendukung, menjadi sejumlah permasalahan penting yang perlu mendapatkan perhatian. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran ideal yang seharusnya berlangsung secara menarik dan interaktif yang mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa dengan kenyataan yang terjadi di lapangan (Wulandari, 2020).

Bahwa metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya pendekatan interaktif menyebabkan turunnya motivasi dan partisipasi belajar siswa. Sebagai salah satu alternatif solusi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *edpuzzle* dapat menjadi pilihan yang efektif. Media ini memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menarik, sehingga mendorong peningkatan minat dan keaktifan belajar siswa di dalam kelas (Sari & Harjono, 2021).

Salah satu faktor penting yang memengaruhi minat belajar siswa adalah media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, seperti gambar, audio, video, alat peraga, hingga platform digital berbasis internet. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Asiyah & Fahmi Jazuli, 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa harus dipahami dengan baik. Hal ini karena faktor-faktor tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut pembelajaran yang berlangsung, dapat berjalan dengan baik. Selain itu dapat memberikan umpan balik

bagi guru dalam merefleksi atau memperbaiki pembelajaran yang selama ini telah dilakukan (Juliati et al., 2024).

Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Padahal, dunia pendidikan saat ini perlu mengikuti perkembangan teknologi yang terus berkembang dengan sangat cepat. Hal ini juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP), di mana metode pembelajaran yang digunakan masih banyak yang bersifat satu arah seperti ceramah. Cara ini sering membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat belajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik (Desi Lestari & Mellisa, 2023).

Maka dari itu, untuk meningkatkan minat dan semangat siswa selama proses pembelajaran di kelas, guru dianjurkan untuk menggunakan metode pembelajaran yang menarik serta bervariasi dari sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran *edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif, karena mampu membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, guru juga dapat mengkolaborasikan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dengan pendekatan lainnya, guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak merasa bosan atau pasif saat mengikuti pembelajaran di kelas.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk angka atau kuantitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur variabel tertentu, menguji hubungan antara variabel, dan menguji hipotesis melalui data yang dapat dihitung dan dianalisis menggunakan

statistik. Desain penelitian ini menggunakan kuantitatif asosiatif karna membahas dua variabel yaitu media pembelajaran *edpuzzle* sebagai variabel independen (Variabel bebas) dan minat belajar siswa sebagai variabel dependen (Variabel terikat) (Wahidah, 2022).

Desain penelitian ini menggunakan jenis Quasi eksperimen bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari true experimental design. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Akbar et al., 2024).

Adapun populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Islam Al-Falah Kota Bekasi yang berjumlah 60 orang siswa. Pemilihan kelas VIII sebagai populasi terjangkau didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada tingkat ini telah memperoleh pembelajaran yang relevan dengan variabel yang diteliti dan dianggap telah memiliki tingkat pemahaman yang cukup stabil untuk dijadikan sumber data penelitian. Analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan secara bertahap, dimulai sejak sebelum pelaksanaan penelitian di lapangan, selama proses pengumpulan data berlangsung, hingga tahap akhir setelah kegiatan lapangan selesai (Asrulla et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis Penelitian

Paired Samples t-test merupakan uji parametrik yang dapat digunakan pada dua data berpasangan. Tujuan dari uji ini adalah untuk melihat apakah ada perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan atau berhubungan. Karena berpasangan, maka data dari kedua sampel harus memiliki jumlah yang sama atau berasal dari sumber yang sama.

Uji Paired Samples t-test dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pada hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan minat pre-test dan post-test kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai Signifikansi < 0.05 .

Hasil perhitungan hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Gambar 1 Hasil Uji T Sampel Berpasangan Pada Kelas Eksperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test Eksperimen - Post Test Eksperimen	-10.700	3.715	0.678	-12.087	-9.313	-15.774	29	0.000
Pair 2	Pre Test Kontrol - Post Test Kontrol	-7.63333	5.63538	1.02887	-9.73762	-5.52905	-7.419	29	0.000

Sumber Data yang diolah oleh peneliti menggunakan SPSS 24,2024

- Pasangan 1 (Pair 1) menunjukkan perbedaan antara nilai pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata selisih (mean difference) adalah -10,700 dengan standar deviasi sebesar 3,715 dan standard error mean sebesar 0,678. Nilai t hitung yang diperoleh adalah -15,774. Dengan jumlah sampel (n) = 30, maka derajat kebebasan (df) = 29. Adapun nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti $< 0,05$.
- Pasangan 2 (Pair 2) menunjukkan perbedaan antara nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol. Diperoleh rata-rata selisih sebesar -7,633 dengan standar deviasi sebesar 5,635, dan standard error mean 1,028. Nilai t hitung adalah -7,419 dengan $df = 29$, dan signifikansi sebesar 0,000

Gambar 2 Uji T Sampel Berpasangan Pada Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test Eksperimen	83.30	30	3.932	0.718
	Post Test Eksperimen	94.00	30	4.267	0.779
Pair 2	Pre Test Kontrol	79.6000	30	3.85603	0.70401
	Pos Test Kontrol	87.2333	30	3.82084	0.69759

Berdasarkan hasil uji pada kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 79,60 dan post-test sebesar 87,23, dengan selisih rata-rata sebesar -7,633. Nilai t hitung sebesar -7,419 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $< 0,05$ dan t hitung $(6,882) > t$ tabel $(1,696)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol, meskipun tidak sebesar kelas eksperimen. Dari hasil uji yang dilakukan pada kedua kelas, diperoleh informasi sebagai berikut:

- Kelas Eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 10,70 poin.
- Kelas Kontrol mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,63 poin.

Peningkatan rata-rata nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media pembelajaran edpuzzle lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan edpuzzle sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana gambaran serta pengaruh metode media pembelajaran

edpuzzle terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP Islam Al-Falah Kota Bekasi.

Dari deskripsi penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dengan memberi perlakuan metode media pembelajaran edpuzzle dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah (konvensional). Tujuan pembelajaran metode media pembelajaran edpuzzle adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan bekerjasama, menjadi pelajar yang mandiri dan siswa memiliki minat yang besar terhadap proses pembelajaran.

Saat melakukan penelitian pada kelas VIII-A, dalam proses pembelajaran tersebut guru menyampaikan materi secara singkat. Dalam penyampaian materi guru menggunakan LKS yang berisi tentang materi PAI yaitu "Akhlak Tercela seperti Hasad, Dendam, Fitnah, Ghibah, Namimah". Siswa kemudian menonton video pembelajaran yang telah disiapkan melalui platform edpuzzle. Video tersebut diakses secara berkelompok, dan setiap kelompok menjawab pertanyaan yang muncul di dalam video tersebut. Setelah seluruh kegiatan selesai, guru memberikan penegasan kembali terhadap materi yang telah dipelajari dan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama dengan seluruh siswa.

Sedangkan pada kelas VIII-B, guru menerapkan model pembelajaran Konvensional. Dengan menyampaikan materi yang sama dengan kelas eksperimen. Hanya saja dalam penyampaiannya guru menyampaikan materi dari awal materi hingga akhir materi dan murid cukup mendengarkan penjelasan guru saja.

Berdasarkan uraian hasil data yang telah dianalisis, perlakuan yang berbeda menyebabkan terjadinya hasil akhir yang berbeda. Dari penelitian ini dapat dilihat melalui pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan metode media pembelajaran edpuzzle dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, melalui penyebaran kuisioner (angket) pada kelas eksperimen setelah pembelajaran berlangsung bahwa metode media pembelajaran edpuzzle berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penggunaan media digital interaktif mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada awal penelitian, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII masih memiliki minat belajar yang rendah dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini tampak dari sikap siswa yang kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung, tingkat partisipasi yang rendah, serta kecenderungan sebagian siswa untuk pasif dan hanya menerima materi tanpa adanya rasa ingin tahu lebih lanjut.

Setelah penerapan media Edpuzzle, terlihat adanya perubahan yang cukup berarti. Edpuzzle yang merupakan media pembelajaran berbasis video interaktif, memungkinkan siswa untuk tidak hanya menonton materi, tetapi juga terlibat secara langsung melalui kuis, pertanyaan, dan diskusi yang disisipkan dalam video. Proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung satu arah menjadi lebih hidup, interaktif, dan menantang. Siswa tidak hanya sekadar menjadi pendengar, melainkan terlibat aktif dalam memahami isi materi.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Mereka lebih fokus mengikuti video pembelajaran karena adanya variasi tampilan visual, audio, serta interaktivitas yang diberikan Edpuzzle. Aktivitas ini juga memacu keingintahuan siswa karena mereka harus menyelesaikan pertanyaan yang muncul pada video agar dapat melanjutkan ke bagian berikutnya. Dari hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Mereka merasa lebih tertarik untuk mendalami materi, terutama karena media yang digunakan berbeda dari metode konvensional yang biasanya hanya mengandalkan ceramah atau buku teks.

Data angket yang disebarkan kepada siswa memperkuat hasil observasi tersebut. Terlihat adanya peningkatan skor minat belajar yang signifikan pada aspek perhatian, ketertarikan, dan keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Siswa merasa lebih terdorong untuk belajar mandiri karena dapat mengakses video pembelajaran Edpuzzle kapan pun, bahkan di luar jam sekolah. Hal ini memberikan fleksibilitas sekaligus memperkuat motivasi intrinsik mereka.

Selain itu, wawancara dengan guru PAI juga menegaskan bahwa Edpuzzle membantu guru dalam memonitor sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Guru dapat langsung melihat respon siswa pada pertanyaan di dalam video sehingga proses evaluasi berjalan lebih cepat dan tepat sasaran. Guru juga merasakan adanya peningkatan interaksi di kelas karena siswa lebih berani mengajukan pertanyaan atau berdiskusi setelah menyaksikan materi Edpuzzle.

penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Edpuzzle

berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII di SMPI Al-Falah pada mata pelajaran PAI. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Edpuzzle merupakan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru PAI untuk menumbuhkan minat belajar siswa secara lebih efektif dan berkesinambungan.

Berdasarkan dari pengujian hipotesis sebelumnya diperoleh bahwa terdapat pengaruh penerapan metode media pembelajaran edpuzzle terhadap minat belajar PAI siswa SMP Islam Al-Falah, Kota Bekasi dengan keeratan pengaruh yang kuat. Hasil ini dapat ditunjukkan dengan minat belajar siswa sebelum (pre test) diterapkan metode media pembelajaran edpuzzle diperoleh nilai hasil belajar PAI yang skornya antara 61 – 80 terdapat 43,8% dan skornya antara 81 – 100 hanya 3,1%. Sedangkan hasil belajar siswa sesudah (post test) diterapkan metode media pembelajaran edpuzzle diperoleh nilai minat belajar PAI siswa yang skornya antara 61 – 80 terdapat 12,5%, namun skornya antara 81 – 100 meningkat menjadi 87,5%. Hal ini merupakan peningkatan minat belajar PAI yang sangat tinggi.

KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran edpuzzle dikelas VIII di SMP Islam Al-Falah Kota Bekasi berjalan dengan baik dan efektif. Media ini mampu menghadirkan pembelajaran berbasis video yang menarik, interaktif, dan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Guru dapat menyisipkan pertanyaan langsung dalam video yang membuat siswa tidak hanya menonton, tetapi juga berpikir dan

memahami isi materi. Selain itu, fitur pelacakan edpuzzle memudahkan guru dalam memantau progres belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran edpuzzle terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil angket, pre-test, dan post-test menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan hasil dari penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh penerapan metode media pembelajaran edpuzzle terhadap minat belajar PAI siswa SMP Islam Al-Falah, Kota Bekasi dengan keeratan pengaruh yang kuat. Hasil ini dapat ditunjukkan dengan minat belajar siswa sebelum (pre test) diterapkan metode media pembelajaran edpuzzle diperoleh nilai hasil belajar PAI yang skornya antara 61 – 80 terdapat 43,8% dan skornya antara 81 – 100 hanya 3,1%. Sedangkan hasil belajar siswa sesudah (post test) diterapkan metode media pembelajaran edpuzzle diperoleh nilai minat belajar PAI siswa yang skornya antara 61 – 80 terdapat 12,5%, namun skornya antara 81 – 100 meningkat menjadi 87,5%. Hal ini merupakan peningkatan minat belajar PAI yang sangat tinggi. Dengan demikian, edpuzzle efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sebelumnya dianggap kurang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3).
<https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Asdlori, A., & Slamet Yahya, M. (2023). Konsep Pembelajaran PAI Berbasis Media Digital Melalui Pendekatan Humanistik. *Jurnal Ilmiah Profesi*

- Pendidikan*, 8(3).
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1646>
- Asiyah, O. M., & Fahmi Jazuli, M. (2022). Inovasi Pembelajaran PAI Abad 21. *Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2).
<https://doi.org/10.53515/tdjpai.v2i2.33>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Desi Lestari, & Mellisa. (2023). Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 14(1).
[https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14\(1\).11238](https://doi.org/10.25299/perspektif.2023.vol14(1).11238)
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1).
<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Juliati, Yusuf, & Sandi. (2024). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1).
<https://doi.org/10.62667/begibung.v2i1.62>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.14419>
- Pandemi, D. I. M. (2020). STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF KOOPERATIVE DI MASA PANDEMI Imam Anas Hadi. *Jurnal Inspirasi*.
- Rahmatika, A. W., & Nadlir, N. (2023). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Berbasis Digital pada Fiqih Kurikulum Merdeka di MI. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3).
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.685>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1).
<https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamanandanpendidikan.v14i1.329>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1).
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Wahidah, A. N. (2022). Critical-Mathematical dalam Perkuliahan Metodologi Penelitian Kuantitatif pada Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Pontianak. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1566>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1

Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2).

<https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

Yuspita, Y. E., Okra, R., Musril, H. A., Derta, S., Jasmienti, J., Alamsyah, Y., Tanjung, R. N., & Putra, M. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi AI dalam meningkatkan Kompetensi Guru KKG PAI dalam bidang Kecamatan Baso. *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v3i2.8085>