J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1431-1437
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24496

EFEKTIVITAS MEDIA *EDPUZZLE* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Rinrin Alva Ariella[1*], Kusman Rukmana[2], Aah Ahmad Syahid[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurrahman No. 211, Kotakaler, Sumedang Utara, Jawa Barat 45322, Indonesia

Email Koresponden: rinrinalvaa.02@upi.edu [1*]

ABSTRACT

This study was against the background by the low level of students critical thinking skills in science and social science (IPAS) learning at the elementary school level due to the teacher-centered learning process and the limited use of interactive learning media. This study aimed to examine the effectiveness of using Edpuzzle media in improving students' critical thinking skills and to measure the differences in the improvement of critical thinking skills between the experimental group and the control group. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of Class V A and Class V B students at SDN Sukaraja II, with 30 students in each class. Data collection techniques were carried out through pretests and posttests, and the data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, the Mann-Whitney U test, effect size analysis, and N-Gain analysis. The results showed that there was a difference in the improvement of critical thinking skills between the experimental class and the control class with a significance value of 0.000 < 0.05. The effect size calculation obtained a value of 1,29, which is included in the high category, and the effectiveness of Edpuzzle media in the experimental class obtained a result of 0.67 and in the control class of 0.50. This shows that Edpuzzle media is more effective in improving students critical thinking skills in science learning in elementary schools.

Keywords: *Edpuzzle, critical thinking skills, science and social science learning (IPAS)*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar akibat proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *Edpuzzle* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta mengukur perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Non-equivalent control group*. Subjek penelitian terdiri dari kelas V A dan kelas V B SDN Sukaraja II dengan jumlah masing-masing 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, *Mann-Whitney U*, *effect size*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Perhitungan *effect size* memperoleh nilai 1,29 yang termasuk dalam kategori tinggi serta efektivitas media *Edpuzzle* pada kelas eksperimen memperoleh hasil sebesar 0,67 dan pada kelas kontrol sebesar 0,50. Hal tersebut, menunjukkan bahwa media *Edpuzzle* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Edpuzzle*, kemampuan berpikir kritis, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

Cara sitasi: Ariella, R. A., Rukmana, K., & Syahid, A. A. (2026). Efektivitas Media Edpuzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 7*(3), 1431-1437.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-23 | Accepted 2026-06-02 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi pembelajaran yang lebih inovatif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik memiliki kecakapan hidup yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Yunianto et al., 2020). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) telah memiliki relevansi kuat dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, dimana pembelajaran ini menekankan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Sri Nopiani dkk., 2023). Pembelajaran IPAS dijadikan sebagai mata pelajaran yang berperan strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap kehidupan alam dan sosial. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan berbagai keterampilan berpikir, salah satunya kemampuan berpikir kritis (Dauly dkk., 2024).

Berpikir kritis merupakan proses dimana seseorang menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui observasi, penalaran, dan komunikasi. Menurut Facione (dalam Darmawati dkk., 2019) menyebutkan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses yang memiliki tujuan untuk membuktikan sebuah pendapat, menafsirkan arti dari sesuatu dan memecahkan masalah. Adapun indikator kemampuan berpikir kritis menurut Robert Ennis (dalam Hamidah dkk., 2023) kemampuan berpikir kritis mencakup beberapa indikator seperti, memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), membuat kesimpulan atau menyimpulkan (*inference*), melakukan klarifikasi lanjutan (*advanced clarification*), menyusun strategi dan taktik (*strategi and tactics*).

Proses pembelajaran IPAS yang masih berfokus pada metode menghafal tanpa pemahaman mendalam terkait materi yang dipelajari menjadikan peserta didik kesulitan untuk memiliki kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Sadita dkk., (2024) menyebutkan bahwa peserta didik di sekolah dasar cenderung mengandalkan hafalan dibandingkan pemahaman analitis sehingga kemampuan mereka untuk mengevaluasi informasi dan menarik kesimpulan menjadi terbatas. Dalam pembelajaran IPAS seharusnya mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena sosial di lingkungan sekitarnya. Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang diterapkan saat ini seringkali masih bersifat monoton dan membosankan. Kondisi ini menyebabkan minat serta rasa ingin tahu peserta didik tidak berkembang secara optimal karena terbatasnya aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif (Safitri dkk., 2024). Rendahnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik juga terlihat saat guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari, namun hanya sebagian peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dan jarang dari peserta didik yang memberikan pertanyaan. Hal tersebut dikarenakan ketika proses pembelajaran berlangsung guru seringkali mendominasi pembelajaran tanpa menggunakan media dan hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah serta penugasan, sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka dari itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang interaktif. Sejalan dengan yang dikatakan Daryanto (dalam Anomeisa & Ernaningsih, 2020) bahwa salah satu faktor yang mendorong pembelajaran berbasis interaktif adalah kurangnya efektivitas dalam penyampaian materi serta kejenuhan yang dialami peserta didik. Maka, penggunaan media pembelajaran digital sangat berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bersifat interaktif, salah satunya melalui penggunaan *Edpuzzle*. *Platform* ini memberikan kesempatan bagi pendidik untuk merancang video pembelajaran yang disertai dengan berbagai elemen interaktif, seperti pertanyaan, komentar, serta catatan penjelas. Melalui fitur-fitur tersebut, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, karenamereka harus memberikan jawaban terlebih dahulu dan juga mengikuti instruksi tertentu sebelum melanjutkan penayangan video. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Sundi dkk., (2020) yang mengemukakan bahwa *Edpuzzle* dilengkapi dengan fitur *prevent skipping* yang berfungsi untuk mencegah peserta didik melewati bagian video tertentu, sehingga proses pembelajaran menggunakan media video dapat berlangsung secara lebih efektif. Keunggulan lain dari *Edpuzzle* adalah kemampuannya menghadirkan tayangan video bebas iklan, menyediakan pengaturan kelas yang mudah digunakan, memfasilitasi penyusunan *quiz* serta video pembelajaran, dan memungkinkan pendidik melakukan penilaian dengan efisien (Sirri, dkk., 2020).

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan media *Edpuzzle* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar agar memperoleh gambaran yang jelas dan objektif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Edpuzzle* telah diteliti efektivitasnya sebagai contoh penelitian Anwar (2023) menemukan dampak positif *Edpuzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik namun penelitian tersebut berfokus pada model pembelajaran *Discovery Learning*. Adapun penelitian Sinaga & Adlini., (2025) yang meneliti *Edpuzzle* pada jenjang yang lebih tinggi yaitu SMA dan berfokus pada mata pelajaran biologi. Berdasarkan paparan penelitian terdahulu, media pembelajaran *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun penelitian yang menguji media *Edpuzzle* untuk
meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS masih terbatas, belum ada penelitian yang secara spesifik membahas mengenai pembelajaran IPAS materi letak geografis Indonesia. Maka dari itu, sangat diperlukan penelitian yang membahas kebermanfaatan penggunaan media *Edpuzzle* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Walaupun variabel seperti *Edpuzzle* dan kemampuan berpikir kritis telah diteliti secara terpisah akan tetapi belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas penggunaan media *Edpuzzle* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1431-1437
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24496

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan randomisasi atau pengacakan subjek penelitian secara penuh, sehingga kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan kelas yang telah terbentuk sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukaraja II Kabupaten Sumedang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas kontrol dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 30 peserta didik didik sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Sukaraja II. Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest*, menyusun perangkat pembelajaran, serta melakukan validasi instrumen. Uji validasi instrumen dilakukan oleh *expert judgment* sebelum diujicobakan hal tersebut bertujuan untuk memastikan kesesuaian indikator, materi, dan bahasa yang digunakan apakah telah sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah dinyatakan layak secara isi, instrumen diujicobakan kepada 30 peserta didik di luar sampel penelitian. Hasil uji validitas empiris menunjukkan bahwa dari 20 butir soal, sebanyak 15 butir dinyatakan valid dan 5 butir dinyatakan tidak valid. Butir soal yang tidak valid kemudian direvisi agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* memperoleh nilai 0,732 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik pada kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Edpuzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *Youtube*. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kritis berbentuk soal uraian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U*, serta uji *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitafif yang diperoleh dari hasil perhitungan *pretest, posttest, gain,* dan *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian dianalisis menggunakan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 25. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan analisis prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui karakteristik data penelitian. Selanjutnya, hasil analisis statistik digunakan sebagai dasar dalam menginterpretasikan pengaruh penggunaan media *Edpuzzle* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No.	Kode Peserta Didik	*Pretest*	*Posttest*	No.	Kode Peserta Didik	*Pretest*	*Posttest*
1	K1	61	85	1	E1	41	75
2	K2	68	70	2	E2	55	80
3	K3	53	82	3	E3	63	91
4	K4	51	84	4	E4	38	74

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-23 | Accepted 2026-06-02 | Published 2026-10-30

No.	Kode Peserta Didik	*Pretest*	*Posttest*	No.	Kode Peserta Didik	*Pretest*	*Posttest*
5	K5	46	81	5	E5	60	90
6	K6	52	83	6	E6	42	82
7	K7	50	80	7	E7	52	96
8	K8	47	77	8	E8	45	63
9	K9	62	66	9	E9	42	80
10	K10	38	73	10	E10	41	88
11	K11	33	50	11	E11	36	68
12	K12	57	82	12	E12	62	90
13	K13	49	75	13	E13	33	72
14	K14	60	80	14	E14	42	65
15	K15	60	83	15	E15	61	97
16	K16	48	73	16	E16	50	87
17	K17	65	70	17	E17	51	92
18	K18	45	65	18	E18	50	81
19	K19	53	78	19	E19	45	80
20	K20	52	76	20	E20	40	64
21	K21	43	83	21	E21	35	86
22	K22	56	80	22	E22	43	84
23	K23	55	84	23	E23	37	82
24	K24	51	82	24	E24	55	86
25	K25	50	73	25	E25	38	80
26	K26	54	77	26	E26	55	85
27	K27	46	78	27	E27	49	82
28	K28	48	55	28	E28	37	85
29	K29	52	83	29	E29	35	72
30	K30	58	84	30	E30	47	86

Berdasarkan pada Tabel 4.1 diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Edpuzzle* maupun media *Youtube*. Terlihat dari nilai *pretest* ke *posttest* yang meningkat setelah dilaksanakan perlakuan. Walaupun kedua kelas mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest* namun peningkatan nilai yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen, hal tersebut dapat terlihat dari kenaikan nilai *pretest* ke *posttest* kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, setelah analisis hasil data *pretest* dan *posttest* perlu dilakukan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai data *pretest, postest*, *gain,* dan *N-Gain* pada kedua kelompok. Adapun analisis statistik deskriptifnya sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen

Data Statistik	*Pretest Kelas Kontrol*	*Posttest Kelas Kontrol*	*Pretest Kelas Eksperimen*	*Posttest Kelas Ekperimen*
N	30	30	30	30
Mean	52.10	76,40	46,00	81,40
Median	52,00	79,00	44,00	82,00
Standar Deviasi	7,567	8,496	8,824	8, 947
Nilai Minimum	33	50	33	63
Nilai Maksimum	68	85	63	97

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Berdasarkan Tabel 2 hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kedua kelompok setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 52,10 meningkat menjadi 76,40 pada *posttest*. Adapun pada kelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,00 meningkat menjadi 81,40 pada *posttest*.

Selanjutnya, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut terlihat dari nilai maksimum pada kelas eksperimen mencapai 97, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 85. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* memberikan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan media *Youtube*. Demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah proses pembelajaran. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Posttest	0,931	0,085
Posttest	0,000	0,232

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 peserta didik. Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *posttest* pada kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,232 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu data penelitian tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji non parametrik *Mann-Whitney U*. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu dengan menggunakan uji *Leven's Test*.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Levene Statistic	Sig.
Based on Mean	0,225	0,637

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene's Test* untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok homogen atau tidak. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,637 > 0,05 sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians kedua kelompok memiliki karakteristik yang sama sehingga layak untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Hipotesis Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Mann-Whitney U	156,000
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 5 hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan media *Edpuzzle* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan penggunaan media *Youtube* di kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan juga dari perolehan nilai *effect size*. Pada perhitungan *effect size* yang menggunakan rumus *Cohen's d* memperoleh nilai sebesar 2,18 dan termasuk kedalam kategori besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 6 Hasil Analisis Uji Statistik Deskriptif *Gain*

Kelas	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Kontrol	30	50	85	24,30
Eksperimen	30	63	97	35,43

Analisis gain dilakukan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kedua kelompok. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata *gain* pada kelas eksperimen sebesar 35,43 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memeperoleh nilai sebesar 24,30. Adapun untuk menganalisis efektifitas media *Edpuzzle* dilakukan perhitungan nilai rata-rata *N-Gain* pada kedua kelompok yang mengahasilkan nilai rata-rata sebesar 0,67 pada kelas eksperimen dan termasuk dalam kategori sedang, selain itu perolehan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang. Walaupun kedua kelompok termasuk pada kategori sedang akan tetapi perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-23 | Accepted 2026-06-02 | Published 2026-10-30

Berdasarkan hasil penelitian, media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut, dapat terlihat dari perolehan nilai *posttest* dan skor *N-Gain* pada kelas eksperimen yang menghasilkan nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.Selain itu, nilai perolehan uji *effect size* juga menunjukkan nilai sebesar 1,29 yang termasuk pada kategori tinggi, sehingga penggunaan media *Edpuzzle* selain dapat meningkatakan kemampuan berpikir kritis peserta didik juga terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Anwar,(2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pembelajaran berbasis video interaktif. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Faradillah dan Putri, (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritisnya. Selain itu, penelitian Sirri dan Lestari,(2020) menunjukkan bahwa Edpuzzle mampu meningkatkan keaktifan peserta didik karena menyediakan aktivitas belajar yang lebih interaktif dibandingkan media video konvensional lainnya. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Sinaga dan Adlini (2025) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *Edpuzzle* efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Edpuzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media *Edpuzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dalam memahami materi, menganalisis informasi, serta menyelesaikan permasalahan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media *Edpuzzle* menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan penggunaan media *Youtube*. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta didik yang lebih aktif selama proses pembelajaran, Demikian, media *Edpuzzle* dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media *Edpuzzle* direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat dioptimalkan oleh guru guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan media *Edpuzzle* pada materi pembelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel penelitian yang berbeda agar diperoleh kajian yang lebih luas, mendalam, dan komprehensif terkait efektivitas penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam dan bervariasi. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media *Edpuzzle* pada variable lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, maupun keterampilan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini, terlebih kepada para peneliti yang dijadikan sebagai sumber referensi dalam kajian literatur ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan juga kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan masukan secara ilmiah selama proses penulisan artikel ini.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *PowerPoint VBA pada* Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Raflesia Matematika*. 05(01), 17–31. https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i1.10635

Anwar, C. (2023). Merancang pembelajaran dengan model discovery learning perbantuan Edpuzzle dalam optimalisasi berpikir kritis siswa SD. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 384–393. https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.386

Darmawati, D., Hidayat, S., & Amin, M. (2019). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu,* 3(2), 524–532. https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.27

Dauly, N. I., Wuryani, M. T., Muslim, R. I., & Nurani, D. C. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Wonokerso. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar. 11(1), 211–221. https://doi.org/10.36706/jisd.v11i1.53

Faradillah, A., & Putri, S. (2024). *Students ' Mathematical Critical Thinking Ability : Influenced by Edpuzzle Assisted Problem Based Learning (PBL) Model*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. *57*, 596–606. : https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.81114

Hamidah, S., & Nurhafiva. (2023). Analisis Berpikir Kritis Dalam Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. *5*(2), 203–212.http://e-journal.staima *alhikam.ac.id/index.php/piwulang*

Nopiani, S., Purnamasari, I., Nuvitalia, D., & Rahmawati, A. (2023). *Kompetensi 4C dalam implementasi Kurikulum Merdeka di kelas IV sekolah dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 5202–5210. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1136

Sadita, S. S. E., Firman, & Desyandri. (2024). Studi pendahuluan: Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan model inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 9–20. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2515

Safitri, N., & Kurniawan, B. (2023). Pendekatan inquiry dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran Inkuiri*, *8*(2), 145-160. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi

Sinaga, A., & Adlini, M. N. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Edpuzzle : Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*. 13(3), 1775–1789. https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist

Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). *Implementasi Edpuzzle Berbantuan WhatsApp Group sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi*. JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia), 5(2), 67–72. https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/

Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat

Yunianto, T., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2020). *Pembelajaran abad Pengaruhnya terhadap pembentukan karakter akhlak melalui pembelajaran STAD dan PBL dalam kurikulum 2013*. *10*(December), 203–214. https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6339

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.