

IMPLEMENTASI EDPuzzle DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA ERA NEW NORMAL

Naskia Achmad¹, Mentari Ganiati², Dinda Nur Kur'aeni³

^{1,2,3}SMA Pasundan 1 Cimahi, Indonesia

Email: naskiaa27@gmail.com

Abstract

During this pandemic, learning must be done online from home to prevent the spread of the COVID-19 virus, both students and educators who teach. Therefore, educators are required to innovate so that learning during this pandemic can achieve educational goals. One alternative that can be used by educators as a learning medium is Edpuzzle. This study aims to describe the application of Edpuzzle in learning mathematics and the response of students to the use of Edpuzzle. The research method used is descriptive qualitative research. The sample in this study were students of class XI private high school in the Cimahi area, West Java. Data analysis techniques with descriptions of test results and questionnaires. The results show that the use of Edpuzzle in mathematics learning is favored by students because it can foster interest in learning mathematics, but there are still negative responses from students due to the availability of gadget facilities and internet network constraints.

Keywords: *Edpuzzle, Interest in Learning, Online Learning*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang sudah terjadi sejak Maret 2020 ini sangat berdampak pada berbagai aspek kehidupan di Indonesia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Selama pandemi ini sekolah, kampus atau lembaga penyelenggara pendidikan ditutup sementara dalam jangka waktu yang tidak ditentukan. Hal ini dilakukan untuk menghentikan penyebaran virus covid-19 maka dari itu semua kegiatan pembelajaran pun dilakukan secara daring atau online dari rumah. Pada pertengahan tahun 2020 pemerintah Indonesia mulai memberlakukan kebijakan baru yaitu Indonesia memasuki era *new normal*. Menurut Habibi (2020), *New normal* merupakan kehidupan baru dimana seluruh masyarakat tetap beraktivitas seperti biasa namun tetap menerapkan protokol kesehatan yang telah ditetapkan pemerintah agar penyebaran virus covid-19 dapat teratasi. Kebijakan pemerintah ini menargetkan agar bisa bangkit kembali dalam segala aspek terutama dalam pendidikan di sekolah, kegiatan belajar yang semula berada di sekolah dipindahkan menjadi belajar di rumah secara daring atau online dengan memaksimalkan teknologi daring yang ada.

Adanya perubahan ini membuat semua pihak termasuk pendidik dan peserta didik dituntut untuk menggunakan teknologi yang ada, namun tidak sebatas memberi tugas melalui media sosial perlu juga adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran agar proses belajar mengajar tidak berjalan satu arah dan membosankan, sehingga tujuan pembelajaran akan tetap tercapai. Menurut Pratiwi (2020) salah satu kelebihan pembelajaran daring adalah dapat meningkatkan taraf interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan dapat belajar kapanpun dan dimanapun, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, dan membuatnya lebih mudah untuk meningkatkan dan menyimpan materi pembelajaran. Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui berbagai media berupa aplikasi atau *platform* yang menunjang proses belajar seperti *google classroom*, *Whatsapp Group*, *zoom*, *cisco webex*, *googlemeet* dan *platform video conference* lainnya. Peneliti memilih menggunakan *Edpuzzle* untuk membantu peserta didik dan pendidik dalam melakukan pembelajaran secara daring.

Menurut Amaliah (2020:37), *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy* dan *Crash Course* kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, *Edpuzzle* memungkinkan penggunaannya untuk mengimport video dari Youtube dan

menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian Silverajah (2018:4) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan edpuzzle memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri peserta didik dan dalam mendukung pembelajaran, Edpuzzle memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran *lowachievers* agar tidak ditinggalkan secara akademik, yang merupakan praktik biasa dikelas. Kemudian hasil penelitian Sirri (2020:71) ditemukan bahwa peserta didik senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran dan hal yang harus di perhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental peserta didik dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari perencanaan, pembuatan video pembelajaran, editing, dan sampai tahap evaluasi. Kelebihan *Edpuzzle* ini diantaranya adalah; 1) *Edpuzzle* dapat memungkinkan pendidik untuk lebih mudah membentuk pelajaran di sekitar konten video, 2) kemampuan menarik video dari berbagai sumber memberikan cara untuk menampilkan konten video dalam *platform* tanpa iklan atau gangguan lainnya, 3) karena kuis dapat disematkan dalam video pendidik dapat mengikat konten video langsung ke penilaian, 4) peserta didik dapat menonton video pada perangkat mereka sendiri (Sirri: 2020). Kemudian Sirri juga mengungkapkan bahwa salah satu kekurangannya adalah mengingat persyaratan-nya bagi setiap peserta didik untuk menyiapkan akun, *Edpuzzle*. Kemudian Sirri juga mengungkapkan bahwa salah satu kekurangannya adalah mengingat persyaratan-nya bagi setiap peserta didik untuk menyiapkan akun, *Edpuzzle*.

Minat berarti kecenderungan dan keinginan yang besar terhadap sesuatu (Islamuddin : 2012). Peserta didik yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Kemudian Slameto (2010) mengemukakan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa adanya yang menyuruh. Adapun indikator minat belajar diantaranya yaitu rasa tertarik, perasaan senang, perhatian, partisipasi serta keinginan (Lestari: 2013). Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang hati. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan adanya minat, peserta didik yang mempunyai minat pada suatu pelajaran berarti ia telah memiliki tujuan yang berguna sehingga akan cenderung untuk menyukainya. Peserta didik yang kurang berminat biasanya akan menunjukkan prestasi dibawah kemampuannya dan terkesan pasif untuk mengikuti pelajaran. Oleh sebab itu, diharapkan peserta didik memiliki minat yang tinggi khususnya pada pelajaran matematika karena matematika merupakan bidang ilmu yang menekankan berfikir logis untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan menggunakan *Edpuzzle* sebagai inovasi pembelajaran matematika yang bertujuan mendeskripsikan hasil implementasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika, serta mendeskripsikan respon peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Metode penilitin yang digunakan adala penelitian kualitatif deksriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika. Penelitian dilakukan pada kelas XI IPA 1 SMA Pasundan 1 Cimahi, Jawa barat. Teknik pengambilan sampel dilakukan berdasarkan peseerta didik yang memenuhi kriteria sebagai berikut; 1) mempunyai perangkat pendukung pembelajaran (gawai/laptop). 2) mempunyai kuota internet dan berada d daerah yang terjangkau internet. 3) mampu menggunakan *Edpuzzle* setelah ada pengarahan dari pendidik. 4) mampu mengikuti pembelajaran hingga selesai. Teknik pengumpulan data dilakukan dua kali yaitu tes materi turunan dan angket. Instrument yang digunakan adalah skala respon peserta didik dengan bentuk *rating scale* yang terdiri dari 6 soal dengan 5 alternatif jawaban. Pengisian angket dilakukan dengan secara online menggunakan *google form*. Adapun langkah analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil tes dan angket.

3. PEMBAHASAN

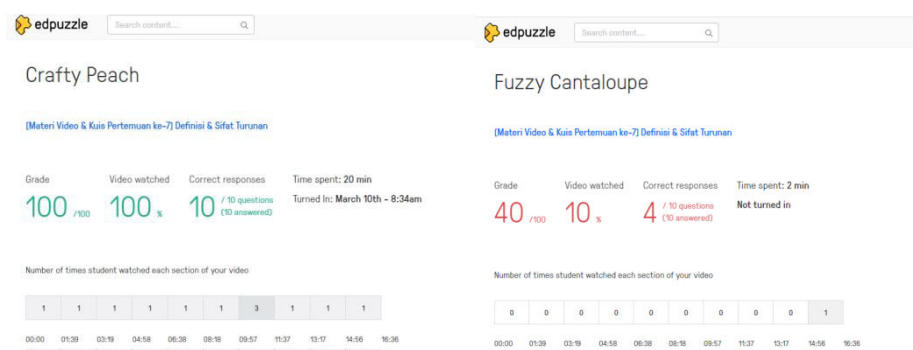
Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk selanjutnya dideskripsikan. Adapun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut :

Langkah pertama yang dilakukan dalam implementasi ini yaitu membuat kelas di *Edpuzzle*. Implementasi ini dilakukan dalam satu pertemuan mulai dari memberikan materi di *Edpuzzle* hingga evaluasi dengan pengisian angket menggunakan google form untuk mengetahui efektifitas penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika. Pertemuan ini dilaksanakan pada tanggal 17 februari 2021, peneliti membagikan kode kelas dan menginformasikan teknis pembelajaran melalui google classroom. Kemudian subyek penelitian menyimak serta merespon video pembelajaran materi turunan. Dalam *Edpuzzle* ini pendidik bisa memantau durasi peserta didik menonton video seperti berikut ini.

Assignment Name	Progress	Score	Time	Status	Completion Time
Fuzzy Cantaloupe	Red bar	40/100	5 hours ago	Not turned in	
Peach Jellyfish	Red bar	80/100	5 hours ago	Not turned in	
Brave Honeydew	Yellow bar	80/100	5 hours ago	Not turned in	
Tiny Honeydew	Yellow bar	90/100	5 hours ago	Not turned in	
Brave Orange	Green bar	90/100	6 hours ago	Completed	March 10th - 8:26am
Periwinkle Kangaroo	Green bar	90/100	5 hours ago	Completed	March 10th - 8:45am
Slippery Grape	Green bar	90/100	4 hours ago	Completed	March 10th - 9:48am
Goofy Guava	Green bar	100/100	5 hours ago	Completed	Not turned in
Lively Raspberry	Green bar	100/100	5 hours ago	Completed	Not turned in
Apricot Alligator	Green bar	100/100	6 hours ago	Completed	March 10th - 8:27am
Azure Penguin	Green bar	100/100	3 hours ago	Completed	March 10th - 11:31am
Charming Tamarind	Green bar	100/100	5 hours ago	Completed	March 10th - 8:54am

Gambar1. Durasi menonton peserta didik

Selain itu, *Edpuzzle* juga dapat melakukan penilaian terhadap hasil kuis dan merekapnya seperti berikut ini.

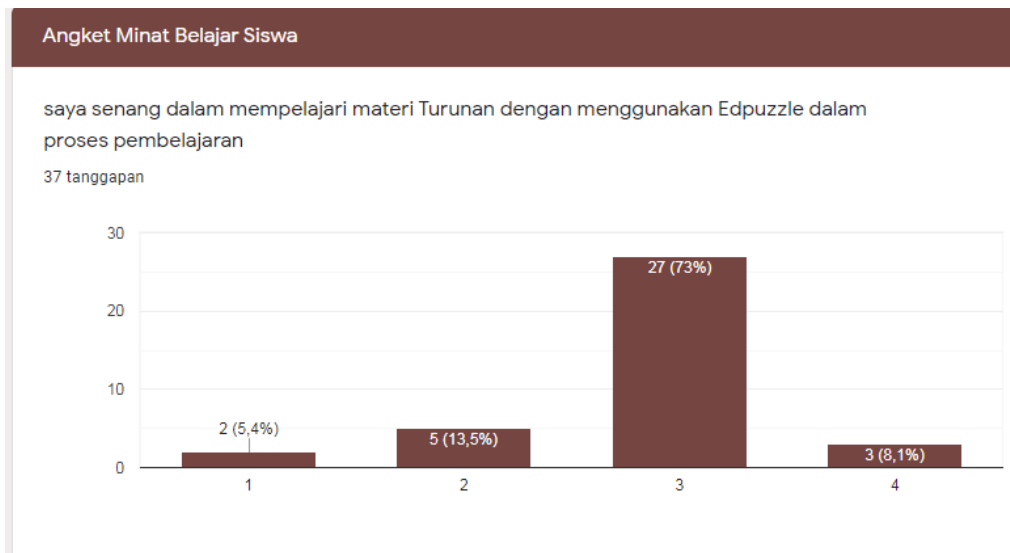


Gambar 2. Contoh hasil tes peserta didik

Berdasarkan gambar diatas peserta didik yang menonton keseluruhan video memperoleh nilai yang maksimal, sedangkan peserta didik yang tidak hingga selesai menonton mendapatkan nilai yang kurang maksimal dikarenakan beberapa kendala salah satunya yaitu terkendala dengan jaringan.

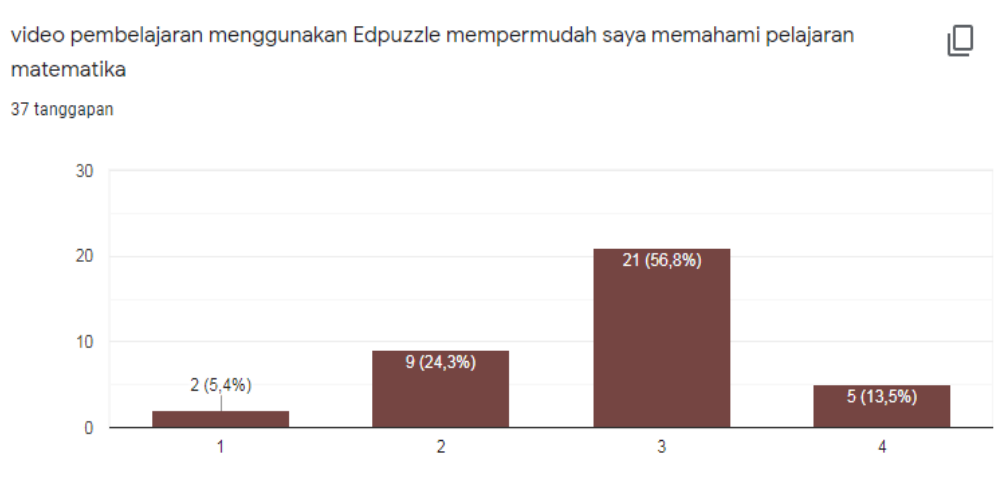
Kemudian, peneliti membagikan angket kepada subyek penelitian untuk mengetahui respon terhadap penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Angket dibuat di google form kemudian link dibagikan melalui google classroom.

Pengukuran yang dilakukan terhadap subyek penelitian menggunakan rating scale dengan penilaian skor 1 sampai 4, dengan interpretasi sesuai masing-masing item. Tanggapan angket respon peserta didik ditampilkan sebagai berikut.



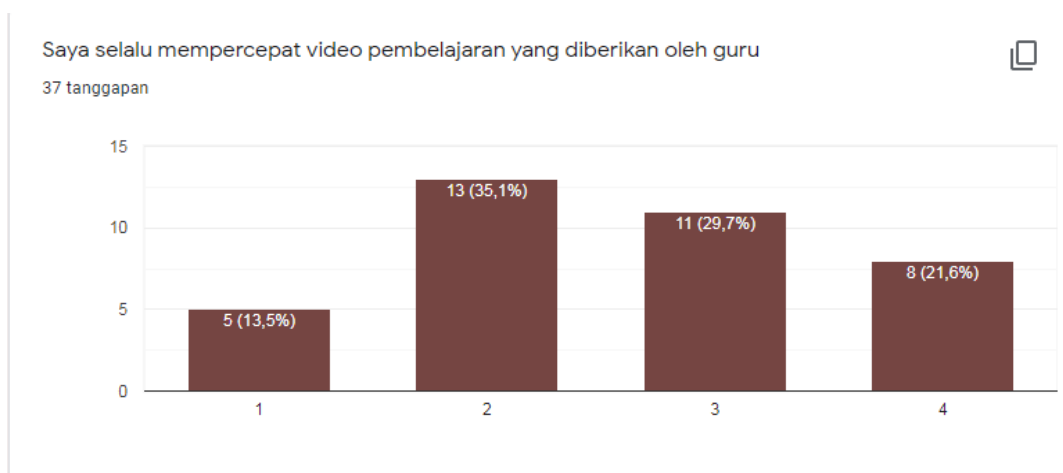
Gambar 3. Respon peserta didik pada indikator perasaan senang

Berdasarkan gambar diatas, peserta didik yang memilih pernyataan sangat tidak setuju sebanyak 5,4 %, tidak setuju sebanyak 13,5%, setuju sebanyak 73%, dan sangat setuju sebanyak 8,1 %. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran turunan menggunakan *Edpuzzle* membuat peserta didik lebih senang dan tertarik. sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator perasaan senang dalam minat belajar terpenuhi.



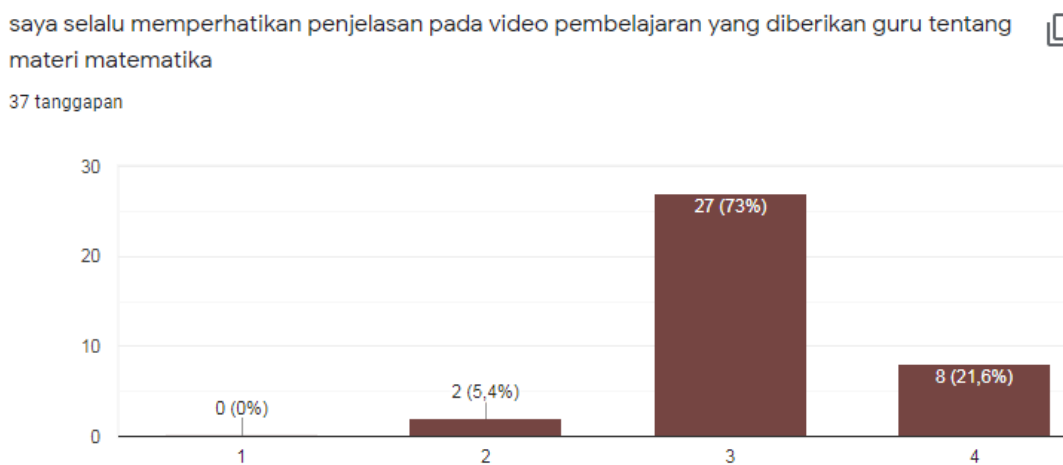
Gambar 4. Respon peserta didik pada indikator ketertarikan

Berdasarkan gambar diatas, peserta didik yang memilih pernyataan sangat tidak setuju sebanyak 5,4 %, tidak setuju sebanyak 24,3%, setuju sebanyak 56,8%, dan sangat setuju sebanyak 13,5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* mempermudah pesera didik dalam memahami materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator ketertarikan dalam minat belajar sudah terpenuhi.



Gambar 5. Respon peserta didik pada indikator keterlibatan

Berdasarkan gambar diatas, peserta didik yang memilih pernyataan sangat tidak setuju sebanyak 13,5%, tidak setuju sebanyak 35,1%, setuju sebanyak 29,7%, dan sangat setuju sebanyak 21,6%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak mempercepat video pembelajaran setelah diberikan pembelajaran melalui *Edpuzzle*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator keterlibatan peserta didik dalam minat belajar sudah terpenuhi.



Gambar 6. Respon peserta didik pada indikator perhatian

Berdasarkan gambar diatas, peserta didik yang memilih pernyataan sangat tidak setuju sebanyak 0%, tidak setuju sebanyak 5,4%, setuju sebanyak 73%, dan sangat setuju sebanyak 21,6%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik selalu memperhatikan video pembelajaran setelah diberikan pembelajaran melalui *Edpuzzle*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator perhatian peserta didik dalam minat belajar sudah terpenuhi.

Dari hasil pengerjaan angket tersebut, hasilnya cukup bervariasi. Pembelajaran matematika dengan menggunakan *Edpuzzle* adalah hal yang baru bagi peserta didik dan mereka senang mempelajari materi turunan menggunakan media pembelajaran tersebut. Akan tetapi, beberapa peserta didik memiliki kendala dalam mengakses *Edpuzzle* tersebut.

Kemudian berdasarkan pengisian angket secara keseluruhan sebagian besar peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sirri (2020) yang menyatakan bahwa peserta didik senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika.

4. SIMPULAN

Edpuzzle merupakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan pendidik untuk memodifikasi video pembelajaran untuk peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika digemari oleh peserta didik. Kemudian, dari hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengerjakan soal materi turunan setelah menonton video pembelajaran di *Edpuzzle*. Namun, ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menggunakan median *Edpuzzle*, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

5. REFERENSI

- [1]. Amaliah. (2020). Implimentation of *Edpuzzle* to Improve Students' analytical Thingking Skill In Narrative Text. *Prosidi:Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Program Studi Babasa Inggris Universitas Trunojaya*, 14(1), 35-44..
- [2]. Habibi, A. (2020). Normal baru pasca COVID-19. *Hukum dan Keadilan*. 4(1), 197-204. DOI:10.15408/adalah.v4i1.15809.
- [3]. Islamuddin, Hariu. (2012). Psikologi pendidikan. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- [4]. Lestari, I. (2013). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal formatif*, 3(2), 115-125.
- [5]. Pratiwi, E. W. (2020). The Impact of COVID-19 on Online Learning Activies of a Christian University in Indonesia, *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 188-199.
- [6]. Silverajah, Giita, S, V. (2018). The Use Edpuzzle to Support Low-Achiever's Development of Self-Regulated Learning and their Learning of Chemistry. *Proceedings of Education Technology and Computers*, 18:4.
- [7]. Sirri, L, E. &Lestari, P. (2020). Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan Whatsapp Group sebagai Alternative Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(20), 67-72.