

Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

I Gusti Agung Gede Wiadnyana¹, Ni Ketut Erawati², Febriani Kezia³, Kadek Apriliani⁴

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

*Pos-el: erawatiniketut294@gmail.com

Tanggal Terbit: 30-09-2022

Abstrak. Pandemi Covid- 19 merupakan wabah penyakit yang menyerang di seluruh dunia. Semua aspek kehidupan menjadi terganggu. Salah satunya adalah pendidikan, anak – anak belajar bukan lagi di sekolah, melainkan dari rumah mereka masing masing Hal itu tentu saja sulit untuk dilakukan. Keadaan ini membuat baik peserta didik dan orang tua pun menjadi frustrasi. Agar peserta didik senang belajar ada beberapa cara inovatif yang dapat dilakukan. Salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan Edpuzzle. Penelitian ini adalah penelitian kajian literatur dengan tujuan untuk mengetahui penerapan edpuzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa edpuzzle dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sebesar 29,02 % dengan respon positif dari peserta didik terhadap edpuzzle ini. Penggunaan edpuzzle ini membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan dengan mudah mempelajari dan memahami materi yang dipelajari.

Kata-Kata Kunci: Edpuzzle, hasil belajar, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Perubahan zaman merubah segala aspek kehidupan, baik dari segi sosial, budaya, politik, ekonomi, hingga pendidikan. Namun, hidup harus terus berjalan, pendidikan harus tetap hidup. Di zaman super cepat ini, tidak boleh menyalakan nyali pelaku pendidikan, baik itu guru atau dosen. Pendidik harus mampu menangkap sinyal perubahan dari era yang kita sebut revolusi industri 4.0 dan society 5.0 ini. Hartanto (2018:2) menegaskan fourt industrial revolution (4IR) atau industri 4.0 tidak hanya berpotensi luar biasa dalam merombak industri, tetapi juga mengubah berbagai aspek kehidupan manusia.

Pandemi covid 19 telah mendorong percepatan perubahan di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Seluruh stakeholder pendidikan, tanpa intervensi secara langsung, secara otomatis akan berubah kearah digitalisasi. Aktivitas pembelajaran akan dilaksanakan secara daring (*online learning*). Rogers (1969) menulis “*the teacher are coordinators of learning experiences*” (Guru adalah koordinator dari pengalaman belajar itu sendiri). Oleh karena itu para pendidik dituntut untuk dapat menggunakan teknologi

informasi yang ada untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan dengan pembelajaran jarak jauh (*distance education*).

Secara umum, pembelajaran *online* adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan internet di mana pengajar dan pelajar dapat berinteraksi walaupun tanpa bertatap muka langsung. Pembelajaran online ini menggunakan perangkat – perangkat digital yang tersambung dengan koneksi internet. Pembelajaran secara online dapat dikatakan sebagai inovasi yang terjadi akibat adanya pandemi covid-19. Istilah pembelajaran daring dan luring muncul sebagai salah satu bentuk pola pembelajaran di era teknologi informasi seperti sekarang ini. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata online yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti Google Classroom, Edpuzzle, Google Meet, Edmodo dan Zoom

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 penggunanya untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media online dengan membuat konten pembelajaran di www.Edpuzzle.com. Kemudian setelah membuat kelas online di sana dan menyajikan media konten pembelajaran, guru membagikan tautan kelas digital kepada siswa melalui grup whatsapp. Siswa mengkliknya, lalu membuka aplikasi android versi Edpuzzle yang diunduh dari playstore.

Berdasarkan 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. Kemudian Sirri juga mengungkapkan 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.

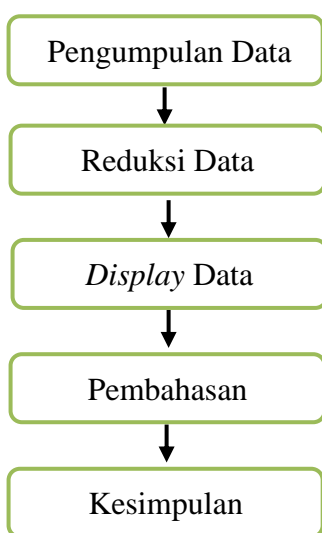
Richard dan Rodgers, dua pakar pendidikan bahasa ternama di Content Based Instruction, menyatakan bahwa guru mampu mencocokkan minat dan kebutuhan siswa dengan konten yang menarik dan bermakna. CBI memberikan banyak keuntungan praktis karena kegiatan kelas bahasa sangat spesifik, yang membuat siswa berpikir dan belajar melalui bahasa. Richard dan Rodgers (2002: 220). Selain itu, pembelajaran berbasis

konten membuat siswa memiliki berbagai keterampilan dan keterampilan belajar (Richard dan Rodgers, 2002: 220). Dengan demikian, dalam membaca materi teks bahasa Inggris, siswa mampu menganalisis cerita naratif.

Menurut James O Whittaker mengenai penggunaan istilah “*motivation*” di bidang psikologi. Bahwa motivasi adalah kondisi – kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada makhluk untuk bertindak laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut. Dengan adanya stimulan dan dorongan untuk belajar maka pengaruhnya pun akan besar juga terhadap belajar. Diharapkan para peserta didik dapat memiliki motivasi dan keinginan untuk belajar ketika menggunakan edpuzzel. Dari pemaparan diatas peneliti akan mendeskripsikan respon peserta didik saat menggunakan edpuzzel.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kajian literatur. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta-analisis. Meta-analisis merupakan upaya peneliti merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif sebagai cara untuk menganalisis kembali hasil-hasil penelitian yang sudah ada. Kajian literatur merupakan aktifitas penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data berupa catatan, buku, makalah, dan artikel-artikel jurnal (Witarsa et al., 2020). Aktivitas penelitian dilakukan dengan cara terstruktur melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, display data, pembahasan hingga kesimpulan. Langkah-langkah kajian literatur dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah Kajian Literatur

Secara teknis, langkah-langkah dalam kajian penelitian ini dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) persiapan, penetapan variabel tetap dan terikat, penetapan data yang akan dianalisis dan menetapkan artikel sesuai dengan variabel-variabel yang ada pada judul,

(2) pelaksanaan, mencari dan mengumpulkan artikel, mengambil inti sari dari artikel-artikel jurnal yang didapatkan, mencari selisih besar nilai akhir dan nilai awal serta mencari selisih dan besar nilai gain, (2) tahap analisis data, tahap ini digunakan untuk mendapatkan perolehan nilai pada setiap artikel dengan cara menghitung persentase gain nilai awal dan nilai akhir yang berguna untuk mengetahui pengaruh dan keterhubungan pada setiap artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Artikel-Artikel yang sesuai dengan Variabel-Variabel yang Diteliti

No	Judul Penelitian	Peneliti	Nilai Awal	Nilai Akhir	Gain	Gain %
1	The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by Edpuzzle on Students' Critical Thinking Skills	Gendhis Cikal Mayang, Agus Efendi, Nurcahya Pradana	71,41	78,85	7,44	10%
2	The effectiveness of online learning by EdPuzzle in polymer materials on students' problem-solving skills	Giyanto, L Heliawaty, and B Rubini	31	74	43	139%
3	Penggunaan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X	Itok Dwi Budiarto	56	83	27	48%
4	Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text	Amaliah	36,32	42,97	6,65	18%
Rata – Rata			48,68	69,71	21,02	

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa, dari keempat artikel jurnal dengan menggunakan edpuzzle terbukti bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan belajar.

Pembahasan

Artikel 1 atas nama (Gendhis Cikal Mayang, Agus Efendi, Nurcahya Pradana) dengan judul “The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by Edpuzzle on Students' Critical Thinking Skills” berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan keterampilan berpikir kritis peserta didik keterampilan berpikir antara model pembelajaran berbasis masalah berbantuan Edpuzzle dan model pembelajaran konvensional. Edpuzzle ini dimanfaatkan para siswa untuk dapat belajar materi dan mengerjakan kuis melalui Edpuzzle di luar pertemuan pembelajaran Penelitian ini diikuti oleh 66 peserta didik dengan menerapkan teknik cluster random sampling. Siswa dapat mempelajari materi dan mengerjakan kuis melalui edpuzzle di luar pertemuan pembelajaran. Perbedaan keterampilan berpikir di jenjang SMP (sekolah menengah pertama) terlihat dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t yang menunjukkan $\text{sig} < \alpha$ yaitu $0,014 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan Edpuzzle sehingga memiliki keefektifan yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menerapkan model pembelajaran ekspositori. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil perhitungan gain test, yang menunjukkan skor 0,41 dengan kriteria sedang untuk kelas eksperimen dan skor 0,28 dengan kriteria rendah untuk kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan Edpuzzle telah meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan lebih efektif dibandingkan kelas yang menerapkan model pembelajaran ekspositori.

Artikel 2 atas nama (Giyanto, L Heliawaty, and B Rubini) dengan judul “The effectiveness of online learning by EdPuzzle in polymer materials on students' problem-solving skills” merupakan Flipped learning menggunakan media EdPuzzle efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Lima aspek keterampilan pemecahan masalah memiliki persentase N-Gain dalam kategori sedang-tinggi. Secara keseluruhan, Prestasi N-Gain pretest-posttest adalah 63% dan dalam kategori sedang. Tingkat signifikansi secara statistik dengan Sig. (2-tailed) = 0,00 kurang dari 0,05 yang artinya pembelajaran menggunakan EdPuzzle dapat meningkatkan kemampuan masalah, sangat signifikan. Pembelajaran online dengan media EdPuzzle juga cukup efektif, berdasarkan feedback peserta didik dalam mengerjakan tugas sebesar 91%

Artikel 3 atas nama (Itok Dwi Budiarto) dengan judul “Penggunaan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X” Hasil analisis data validasi rangkaian tahapan pada strategi pembelajaran flipped classroom berbantuan media edpuzzle mampu mengaktifkan proses berpikir dan keterlibatan siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kelebihan lain penggunaan strategi ini adalah mampu mengaktifkan keterampilan 4C dan literasi TIK, merupakan pembelajaran yang

menarik karena berbasis video interaktif, mampu mendeteksi perbedaan kecepatan belajar awal siswa dalam memahami materi secara efektif dan efisien, mampu menumbuhkan pembelajaran karakter seperti sikap tanggungjawab, jujur, mandiri, disiplin.

Artikel 4 atas nama (Amaliah) dengan judul “Implementation Of Edpuzzle To Improve Students’ Analytical Thinking Skill In Narrative Text” Penggunaan Edpuzzle di kelas IX” menunjukkan bahwa SMPN 2 Sidoarjo dapat ditingkatkan kemampuan berpikir analitik peserta didik, sangat bermanfaat karena mengembangkan konteks dan konten yang sesuai dengan perkembangan zaman di era revolusi industri 4.0 yang tantangan bagi calon guru sekarang untuk menjadikan siswa generasi yang literat dan kreatif; Penggunaan aplikasi Edpuzzle pada siswa kelas IX SMPN 2 Sidoarjo dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitik peserta didik melalui metode pembelajaran yang sistematis, mulai dari pengenalan awal (Preliminary), pembelajaran intensif (Intensive learning) dipandu oleh guru, belajar mandiri (self-study), hingga Asesmen. Edpuzzle ini aplikasi menanamkan pemahaman, mengasah daya analisis siswa, menginspirasi siswa dalam membuat produk digital, karena siswa yang kreatif lahir dari guru yang kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kemampuan belajar dan motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan edpuzzle. Data dari jurnal yang peneliti jadikan pedoman memiliki tanggapan positif. Didapatkan peningkatan sebesar 19,3 dari rata-rata awal 49,57 menjadi 69,10. Ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran menyenangkan dengan edpuzzle memberikan pengaruh dan pengalaman pembelajaran yang inovatif bagi siswa di sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kajian tentang penelitian dengan edpuzzle yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif bagi suasana belajar dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu disarankan bagi guru-guru di sekolah dapat menggunakan edpuzzle sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana berbeda dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Farid Ahmadi & Hamidulloh Ibd. 2019. *Konsep dan Aplikasi Literasi baru di era Revolusi industry 4.0 dan Society 5.0*. Jawa tengah. CV Pilar Nusantara.
- Anthony G Picciano. 2019. *Online education: Foundations, Planning, and Pedagogy*. New York: Routledge.
- Ian Forsyth. 2013. *3rd Edition: Teaching & Learning materials & The Internet*. New York: Routledge.
- Varetha Lisarani dkk. 2021. *Dilema Pendidikan Dimasa Pandemi Covid-19*. Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia.

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.

Richard, J.C, and Rodger, T.S. 2001. *Approaches and Methods for Language Teaching*. Cambridge. Cambridge University Press.

Gendhis C.M dkk. 2021. *The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by Edpuzzle on Students' Critical Thinking Skills*. Jawa Tengah. Indonesian Journal of Informatics Education.

Alma A. J. 2021. *Peningkatan Higher Order Thinking Skills (Hots) Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung Melalui Diskusi Interaktif Menggunakan Aplikasi Edpuzzle*. Bandar Lampung.

Giyanto dan Rubini. 2020. *The effectiveness of online learning by EdPuzzle in polymer materials on students' problem-solving skills*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering