



PENGUNAAN APLIKASI EDPUZZLE GUNA MEREDUKSI TINGKAT KEJENUHAN BELAJAR SISWA KELAS VIII

Agnes Dzahniah^{1*}, Zakiyah², Norma Bastian³
^{1,2,3} Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia
Email : dzahniahagnez@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mereduksi tingkat kejenuhan belajar siswa kelas VIII di MTSN 10 Cirebon, akibat adanya pembelajaran jarak jauh karena penyebaran COVID-19 yang semakin meluas, banyak peserta didik yang sulit memahami materi yang dijelaskan guru pada saat pelajaran berlangsung. Hingga satu tahun lebih pembelajaran daring dilakukan membuat siswa merasa bosan dan jenuh menghadapi masa sekolah yang tidak menyenangkan. Banyak guru yang tidak memahami pembelajaran inovatif. Maka penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi Edpuzzle adalah alternatifnya, di mana Edpuzzle merupakan media pembelajaran yang interaktif anatar peserta didik dan gurunya. Berdasarkan hasil dari penelitian jenis kuantitatif bermetode eksperimen dengan desain Quasi Eksperimental Design bentuk Nonequivalen control design anatar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari uji N-Gain kelas eksperimen sebesar 62,799 kategori sedang dan N-Gain kelas kontrol sebesar 61,8697 dengan kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis untuk memperkuat hasil penelitian yaitu kelas eskperimen memiliki Asymp Sig lebih kecil < dari 0,05 maka hipotesis diterima. Dengan keterangan bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle berjalan efektif dalam upaya menurunkan tingkat kejenuhan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VIII di MTs Negeri 10 Cirebon.

Kata kunci: *Pembelajaran Daring, Aplikasi Edpuzzle, Kejenuhan Belajar*

Abstract

This study aims to reduce the level of learning saturation in class VIII students at MTSN 10 Cirebon, due to distance learning due to the increasingly widespread spread of COVID-19, many students find it difficult to understand the material explained by the teacher during the lesson. For more than a year of online learning, students feel bored and tired of facing an unpleasant school period. Many teachers do not understand innovative learning. So the use of learning media in the form of the Edpuzzle application is an alternative, where Edpuzzle is an interactive learning medium between students and their teachers. Based on the results of the quantitative genius research using the experimental method with a Quasi-Experimental Design in the form of Nonequivalent control design between the experimental class and the control class. Obtained based on research results can be seen from the experimental class N-Gain test of 62.799 in the medium category and the N-Gain in the control class of 61.8697 in the medium category. Based on the hypothesis test to strengthen the results of the study, namely the experimental class has an Asymp Sig less than 0.05, the hypothesis is accepted. With the statement that the use of the Edpuzzle application is effective in an effort to reduce the level of learning saturation of students in class VIII science subjects at MTs Negeri 10 Cirebon.

Keywords: *Online Learning, Edpuzzle Applications, Study Boredom*

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia selama pandemi memang sangat tidak stabil, banyak sekolah yang tidak bisa maksimal menerapkan sistem daring, banyak pula peserta didik yang sulit mengakses pembelajaran daring yang diberikan oleh guru disekolah. Sejak informasi yang keluar pada awal maret 2020 silam, menyatakan bahwa seluruh lini pendidikan dan intansi lain diperintahkan untuk melakukan segala kegiatan di dalam rumah tidak diperkenankan untuk keluar dari rumah yang berlandaskan adanya penyebaran Virus Covid-19 yang telah menyebar diseluruh negara termasuk Indonesia. (Unicef,2020).

Informasi yang tersebar luas itu menjadikan dunia pendidikan kesulitan untuk memproses ulang sistem pendidikan yang seperti sebelumnya. Di mana seluruh pembelajaran memang seharusnya berada didalam sekolah dan belajar di kelasnya masing-masing bersama teman perjuangannya. Namun, kendala penyebaran Covid-19 yang semakin meningkat dunia pendidikan menerapkan sistem belajar dirumah dengan sekedar memberikan tugas yang dapat dikerjakan di rumah saja. Semakin hari, tugas siswa menumpuk dan dalam satu bulan, dua bulan siswa sudah tidak lagi bersemangat menjalani kehidupan dalam masa pendmi. Sistem belajar dari sekolah yang masih menggunakan sistem lama, tidak inovatif, serta beberapaguru yang masih beranggapan guru bertugas menyampaikan materi serta menerangkan materi, dan tidak memperdulikan pemahaman dan kondisi peserta didiknya seperti apa.

Pembelajaran daring yang berlangsung hampir satu tahun lebih ini menjadikan peserta didik merasa bosan dengan belajar yang monoton, hanya bermodalkan grup whatsapp, e-learning, dan mengisis google form saja sebagai tanda kehadiran, lalu mengerjakan tugas tanpa adanya penjelasan detail dari gurunya. Tanpa di pungkiri permasalahan ini harus segera di selsaikan, mencari akar permasalahan, serta dampak apa yang menjadikan siswa bosan dengan belajar. Menurut pendapat Thursan Hakim menjelaskan bahwa kejenuhan belajar disebabkan oleh cara atau metode belajar, kegiatan yang tidak bervariasi, seperti belajar hanya ditempat tertentu, suasana belajar yang tidak berubah-ubah, kurang aktivitas rekreasi atau hiburan yang mengakibatkan ketegangan mental (Thursan Hakim, 2004).

Oleh karena itu peneliti berupaya merubah konsep belajar yang biasa dilakukan guru disekolah dengan mengambil Salah satu aplikasi pembelajaran yang tepat untuk peserta didik kelas VIII yaitu Edpuzzle. Aplikasi Edpuzzle merupakan aplikasi pembelajaran berbasis video yang dapat di gunakan oleh guru dalam penyampaian materi. Edpuzzle merupakan media pembelajaran interaktif dan dapat di modifikasi sesuai dengan durasi penyampaian materi (Amalia,2020).

Guru dapat menggunakan aplikasi Edpuzzle untuk membuat video pembelajaran interaktif, guru mengambil video dari berbagai media, youtube atau lainnya, lalu di masukan dalam aplikasi Edpuzzle dan di modifikasi sesuai dengan keinginan guru. Seperti memberi pertanyaan pre-test, memberi pertanyaan di pertengahan video agar siswa tidak merasa bosan saat menonton video pembelajaran dan di akhir pembelajaran, guru juga dapat memberikan kesempatan untuk siswa agar menyampaikan pendapatnya tentang materi yang telah di tonton menggunakan Edpuzzle tersebut. Setelahnya guru mengirim tautan video kepada siswa melalui Whatsapp grup atau Google Classroom kemudian siswa dapat mengaksesnya melalui aplikasi Edpuzzle yang telah di download. Guru akan dengan teliti dan mudah melihat pengerjaan siswanya dalam memahami materi tersebut (Amaliah, 2020). Begitu pula dengan peserta didik yang akan dengan mudahnya dan tidak membosankan setelah mengakses pembelajaran serta memahami materi sesuai dengan kecepatan pemahaman dirinya. Dengan demikian penuh harapan aplikasi Edpuzzle berguna untuk meringankan rasa kejenuhan yang di alami para peserta didik lainnya.

METODE

Objek Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas VIII di MTS N 10 Cirebon pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk menguji teori membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya (Sugiyono, 2017). Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Dapat di artikan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang di gunakan untuk mencari atau membandingkan perilaku tertentu terhadap yang lain dalam sebab akibat dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen kondisi terkendalikan (Sugiyono,2017). Maka dapat di simpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah membandingkan dua perlakuan yang berbeda pada dua kelompok dan mencari akibat dari perlakuan tersebut. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi eksperimen design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari eksperimen yang di lakukan dalam penelitian ini. Secara khusus dalam penelitian ini mengambil bentuk *Nonequivalent control group desain* yang ada dalam desain *Quasi eksperimen*. Bentuk *Nonequivalent control group* merupakan bentuk desain yang subjek kontrol dan subjek eksperimennya tidak di pilih secara acak (Sugiyono,2017).

Tabel 1. Desain *Nonequivalent control group*

| Kelas | <i>pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>posttest</i> |
|-------|----------------|------------------|-----------------|
| E | O ₁ | X ₁ | O ₂ |
| K | O ₃ | X ₂ | O ₄ |

Keterangan

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

O₁ : Nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen

O₂ : Nilai *posttest* peserta didik kelas eksperimen

O₃ : Nilai *pretest* peserta didik kelas kontrol

O₄ : Nilai *posttest* peserta didik kelas kontrol

X₁ : Pemberian perlakuan pembelajaran menggunakan video dalam aplikasi *Edpuzzle*

X₂ : Pembelajaran menggunakan tautan video *youtube*.

Penelitian dengan desain ini tidak di pilih secara acak. Peneliti akan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, lalu keduanya akan di beri *pretest* kepada semua kelas baik itu kelas kontrol maupun kelas eksperimen, dengan tujuan melihat tingkat kejenuhan belajar peserta didik sebelum adanya perlakuan peneliti untuk mereduksi kejenuhan belajar menggunakan *Edpuzzle*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

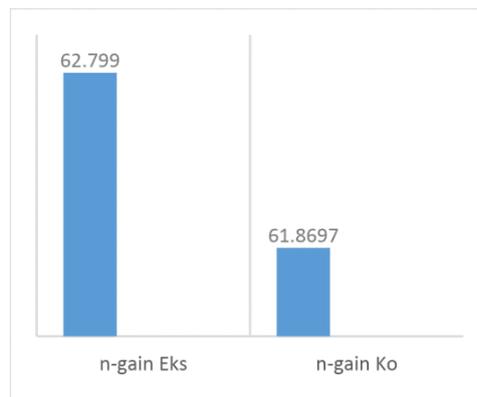
Berasarkan penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas VIII di MTsN 10 Cirebon, dapat dilihat berdasarkan hasil dan pembahasan berupa deskripsi tersebut. Deskripsi nilai n-gain dari kelompok kelas kontrol dan kelas eksperime dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Nilai N-Gain

| N-GAIN | N | Kategori N-Gain | | | | Rata-rata | Kategori |
|-------------------|----|-----------------|--------|--------|--------|----------------|---------------|
| | | Sangat Tinggi | Tinggi | Sedang | Rendah | | |
| Eksperimen | 25 | 14 | 1 | 3 | 7 | 62,799 | SEDANG |
| Kontrol | 25 | 3 | 6 | 6 | 9 | 61,8697 | SEDANG |

Berdasarkan data tabel 1 hasil pretest dan posttest yang telah dihitung peningkatan (N-gain). Dapat dilihat dari nilai rata-rata N-gain pada kelas eksperimen sebesar 62,799 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata N-gain pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 61,8697 dengan kategori sedang.

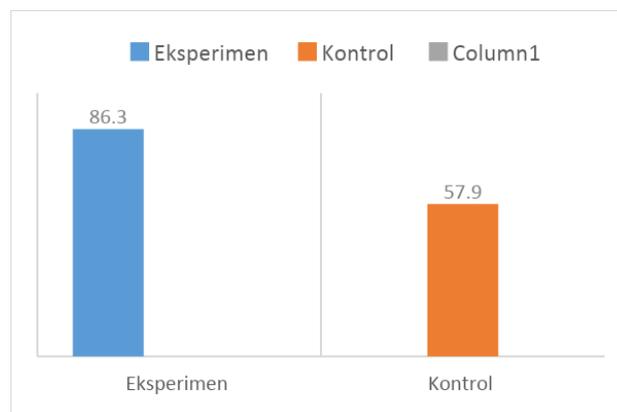
Perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat kecil. Hal tersebut beralaskan sistem sekolah yang memang sudah menerapkan sistem teknologi, tetapi tidak berhasil maksimal dan masih terbawa banyak pengaruh luar pada peserta didik. Namun, melihat hasil yang hampir seimbang dapat ditegaskan bahwa peserta didik berhasil melawan rasa jenuhnya dalam proses pembelajaran berlangsung. Untuk memberi gambaran lebih jelas mengenai peningkatan N-gain antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram 1.2.



Gambar 1. N-Gain

Gambar 1 dapat memperjelas perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol, perbandingan keduanya bernilai 0,9293%. Perbandingan yang terlalu seimbang dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti menambah alat ukur lain agar dapat menyimpulkan keefektifan penggunaan aplikasi Edpuzzle tersebut pada peserta didik, dalam bentuk kuisisioner guna menyeleksi tingkat kejenuhan peserta didik selama belajar. Berikut diagram perbandingan kuisisioner.

Perbandingan hasil kuisisioner kedua kelas penelitian dapat dilihat pada diagram 1.3 sebagai berikut.



Gambar 2. Perbandingan Kuisisioner

Berdasarkan gambar 2, hasil yang di dapat dari kuisisioner antara kedua kelas tersebut diperoleh rata-rata sebesar 86,3 pada kelas eksperimen dengan kategori sangat tinggi sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 57,9 dengan kategori rendah. Perbandingan anatar kedua

kelas tersebut sebesar 28,8 %. Dapat di artikan bahwa penggunaan aplikasi *edpuzzle* merupakan pembelajaran yang bisa menurunkan rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

Terlihat jelas perbandingan yang sangat jauh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana perhitungan kelas eksperimen lebih tinggi dan dapat dikatakan peserta didik sangat senang belajar menggunakan aplikasi Edpuzzle dan tidak membosankan selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan kelas kontrol jauh di bawah kelas eksperimen. Kelas kontrol terlihat sangat tidak menyenangkannya selama belajar, merasa bosan dan tidak menantang untuk mendapat nilai yang bagus.

Berdasarkan uji hipotesis akhir menjelaskan penurunan tingkat kejenuhan belajar tersebut dilihat berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik yang dilihat dari data pretest dan posttest yang berperan sebagai data utama penelitian. Dalam uji hipotesis yang di gunakan adalah uji mann whitney yang di karenakan salah satu data penelitian tidak berdistribusi normal, maka agar tetap melanjutkan penelitian ini menggunakan alternatif dengan ketentuan dalam uji statistik non parametrik.

Sesuai hasil uji mann whitney dengan ketentuan jika nilai Asymp.Sig lebih kecil < dari 0,05 maka hipotesis di terima dan jika nilai Asymp.Sig lebih besar > 0,05 maka hipotesis di tolak. Melihat hasil yang di dapat sebesar 0,025 yang artinya lebih kecil < dari 0,05 dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan telah di terima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, penurunan tingkat kejenuhan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA selama penggunaan aplikasi Edpuzzle atau adanya pengaruh dalam penggunaan aplikasi Edpuzzle guna mereduksi tingkat kejenuhan belajar peserta didik dalam pelajaran IPA. Dengan demikian hasil penelitin selama penggunaan aplikasi Edpuzzle tergolong stabil atau dapat berjalan sesuai harapan peneliti. Dengan perhitungan pada saat uji hipotesis di mana kelas eskperimen memiliki Asymp Sig lebih kecil < dari 0,05 maka hipotesis diterima.

Dapat dilihat pula dari absensi peserta didik yang setiap harinya meningkat, serta nilai ulangan harian yang bagus. Agar lebih terlihat efektivitasnya maka melihat dari nilai rata-rata hasil postest kelas eksperimen sebesar 82,5 peningkatan tersebut terlihat sangat signifikan antara nilai pretest dan postestnya. Selama penggunaan aplikasi Edpuzzle mengalami peningkatan sebesar 26,2% dengan nilai rata-rata sebesar 62,799 yang masuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah. (2020). "Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' Analytical Thinking Skill In Narrative Text". *Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Program Studi Sastra Inggris Universitas Tunajaya*. 14, (1), 35-44.
- Hakim, T. (2004). *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edara Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi: Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan. Di akses Melalui <https://bersamahadapikorona.kemendikbud.go.id/surat-edaran-direktorat-jendralpendidikan-tinggi-masa-belajar-penyelenggaraan-program-pendidikan/> Tanggal 3 Maret 2021 Pukul 22.00 PM
- Sigiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mendikbud RI. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19).
- Prasetyowati, Rita. 2014. Makalah PPM: Pembelajaran IPA SMP menurut Kurikulum 2013. FMIPA UNY: Tidak diterbitkan

Tim Komunikasi Komite Penanganan Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) dan Pemulihan Ekonomi Nasional. Jakarta, 2 Maret 2021. diakses pada 5 maret 2021 pukul 17:28. <https://covid19.go.id/berita/integrasi-data-pusat-daerah-akanmeningkatkan-kualitas-keakuratan>

UNESCO, 2020. COVID-19 Educational Disruption and Response. Diakses pada 5 maret 2021 pukul 17:22 <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>