



## **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Sejarah**

Yulita Dewi Purmintasari<sup>1\*</sup>, Chandra Lesmana<sup>1</sup>

<sup>1</sup> IKIP PGRI Pontianak; yulita.dewi46@gmail.com

\*Korespondensi

Dikirim: 27-03-2023; Direvisi: 30-09-2023; Diterima: 07-10-2023; Diterbitkan: 30-12-2023

**Abstract:** Learning history is one of the most difficult lessons because of the distance in space and time, so it is necessary to present interactive learning media that make historical values more understandable. The development of Edpuzzle interactive video learning media in history learning aims to develop learning media and to determine the effectiveness of the product developed. The research process applies the 4D development research method with the stages of Define, Design, Develop and Deseminate. The research instruments are in the form of expert validation sheets, lift sheets and test questions. The results of the media validation show "very good" worthy of being used as a learning medium with an average score of 4.35. Based on table 2, it shows that the results of the validation of material experts average score of 4.33 in the "very good" category. The results of the one to one evaluation show that the average total score is 3.98 in the "good" category. And the results of the small group evaluation show that the total average score is 4.58 in the "very good" category. the results of the effectiveness test using Mann Whitney U on SPSS, obtained the results of a sig (2-tailed) value of 0.011 < 0.05 which means Ho is rejected while Ha is accepted which means the use of interactive media has an effect on learning students become more interested and able to think interactive learning media and not boring.

**Keywords:** edpuzzle; interactive videos; learning media

**Abstrak :** Pembelajaran sejarah merupakan salah satu pembelajaran yang sulit karena jauhnya ruang dan waktu, sehingga perlu menghadirkan media pembelajaran interaktif yang membuat lebih memahami nilai-nilai sejarah. Pengembangan media pembelajaran video interaktif *edpuzzle* pada pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui efektivitas produk hasil pengembangan. Penelitian menerapkan metode penelitian pengembangan 4D dengan tahapan *Define, Design, Develop* dan *Deseminate*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, lembar angkat dan soal tes. Hasil validasi media menunjukkan "sangat baik" layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan skor rata-rata 4,35. Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi skor rata -rata 4,33 dengan kategori "sangat baik". Hasil evaluasi *one to one* menunjukkan bahwa total skor rata -rata 3,98 dengan kategori "baik". Dan hasil evaluasi *small group* menunjukkan bahwa total skor rata -rata 4.58 dengan kategori "sangat baik". hasil uji efektivitas menggunakan Mann Whitney U pada SPSS, didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) sejumlah 0,011 < 0,05 yang berarti Ho ditolak sedangkan Ha diterima yang berarti penggunaan media interaktif berpengaruh dalam pembelajaran. siswa menjadi lebih tertarik dan mampu berfikir dengan media pembelajaran yang interaktif dan tidak membosankan.

**Kata Kunci:** *edpuzzle*; media pembelajaran; video interaktif



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Pembelajaran sejarah sebagai salah satu pembelajaran pondasi bangsa menghadirkan keabstrakan diluar pengalaman siswa, sehingga mejadi materi yang sulit, akan tetapi peserta didik dituntut harus mampu merekonstruksi dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya suatu peristiwa di masa lampau. Waktu kajian lampau, wilayah yang asing, dan beratnya materi kajian menjadi penyebab sulitnya pembelajaran sejarah. Menariknya pembelajaran sejarah menelaah asal usul dan perkembangan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai untuk menanamkan kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Muhtarom et al., 2020).

Pembelajaran sejarah di Indonesia menghadapi tiga permasalahan, yaitu (1) tradisi kecerdasan yang didominasi pemikiran essensialisme dan penerialisme dengan kenyataan harus menguasai fakta sejarah, (2) terjadinya kemerosotan antara kecerdasan untuk merancang pembelajaran sejarah dengan proses pembelajaran sejarah, (3) kecerdasan yang berbeda antara visi penulis buku teks sekolah dengan guru sejarah dalam pemilihan materi yang harus diajarkan (Alit, 2016). Permasalahan tersebut merubah paradigma bahwa pembelajaran sejarah harus dilakukan secara inovatif dalam perkembangan dunia modern yang berbasis pada teknologi, yang sering kita sebut digital literasi (Naufal, 2021).

Terobosan terus dikembangkan untuk membuat pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih mudah dipahami dengan bantuan teknologi yang dimanfaatkan dengan efektif dan efisien. Sejalan dengan hasil penelitian Muhtarom bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memiliki efektifitas 68,9% dalam mewujudkan pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif dan inovatif (Muhtarom et al., 2020). Hasil serupa dari penelitian Najuah menunjukkan penggunaan modul teknologi mendapatkan respon sangat baik dengan skor 3, 47 (Najuah et al., 2016). Melalui teknologi membantu pembelajaran sejarah untuk menghadirkan dan memahami fenomena masa lampau dalam berbagai aspek kajian sehingga dapat memecahkan permasalahan masa kini (Afwan et al., 2020).

Terobosan penggunaan media dalam pembelajaran sejalan dengan kebutuhan pendidikan saat ini yang terus berkembang sejalan dengan pilar pendidikan yang terdiri dari *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning to live together in peace* (Kusmana, 2017). Pendidikan saat ini mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan penguasaan tekhnologi. Guru dan peseta didik tidak dapat lari dari perkembangan teknologi dalam pembelajaran, mereka dituntut untuk kreatif, inovatif, berfikir kritis dan metakognitif. Dengan kajian tersebut, perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif guna mendukung ketercapaian pelaksanaan pembelajaran serta dengan pemanfaatan teknologi yang oleh guru diharapkan peserta didik dapat beradaptasi dengan tantangan pembelajaran abad 21(Tarihoran, 2019).

Media pembelajaran sebagai alat bantu guru yang akan berpengaruh terhadap iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang telah dihadirkan oleh guru (Suryani, 2016). Media pembelajaran dituntut harus inovatif dan memiliki daya pikat siswa sehingga memudahkan siswa dalam penyerapan materi dan pemahaman nilai-nilai materi tersebut. Media pembelajaran sebagai jembatan pembawa pesan memegang peran penting dalam penangkapan peserta didik akan suatu materi pembelajaran. Teknologi dalam pembelajaran menjadi pemain utama dalam penerapan media interaktif (Costa et al., 2021); (Afwan et al., 2020). Video menjadi salah satu media pembelajaran yang mencakup indera pendengaran dan penglihatan. Video merupakan media pembelajaran dikembangkan untuk memfasilitasi tuntutan jaman dan pola belajar siswa yang semakin hari semakin kritis dan memerlukan sarana belajar yang memadai.

Media video memproyeksikan animasi menjadi gambar yang bergerak secara beraturan sehingga menampilkan video yang kaya akan gambar, warna, dan suara menarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Ridhona & Yasthopi, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Sundi menunjukkan bahwa media video berpengaruh terhadap motivasi, minat, hasil belajar siswa (Sundi et al., 2020); (Achmad et al., 2021).

Menyajikan pembelajaran dengan media berupa video inovatif merupakan solusi kreatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah. video dapat menghadirkan masa lalu di masa kini (Najuah et al., 2016). Media video dapat melatih siswa untuk memiliki kemampuan berfikir *continuity* dan *change* (Fitri & Yefterson, 2021)(Munawar & Suryadi, 2019). Video interaktif adalah jenis video digital canggih yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan konten pembelajaran mereka. Media interaktif memuat informasi dan keterampilan belajar yang baik materi kognitif. video interaktif menyinkronkan audio, visual, dan audiovisual menjadi satu kesatuan yang apik. Sejalan dengan hasil penelitian Tirtayani efektivitas video interaktif dalam proses pendidikan memberikan pandangan positif tentang penggunaan video interaktif di dalam dan di luar kelas dan memberikan kontribusi keuntungan dari jenis video pendidikan untuk mencapai manfaat pendidikan yang maksimal (Tirtayani et al., 2019); Munawar & Suryadi, 2019). pemanfaatan teknologi secara positif dilakukan saat mengakses video pembelajaran (Fianingrum et al., 2022). Perkembangan teknologi telah menyediakan banyak perangkat teknologi dan aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran yang membuat video interaktif dan memberikan pengalaman interaksi kepada peserta didik, pendidik juga memiliki kesempatan untuk memodifikasi pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik itu sendiri.

Seiring meningkatnya penggunaan video untuk pembelajaran, kebutuhan untuk menggunakan pengalaman menonton dengan lebih baik juga meningkat. *Edpuzzle* adalah program berbagi video yang menawarkan cara kepada instruktur untuk meningkatkan penggunaan video online untuk pembelajaran. Ini memungkinkan instruktur untuk memastikan bahwa siswa telah melihat pelajaran secara keseluruhan dan menentukan apakah mereka memahami isinya. *Edpuzzle* memiliki kelebihan dalam pembelajaran, dimana *edpuzzle* memberi kesempatan kepada guru untuk dapat mengimport video yang telah dibuat dan

menambahkan komponen interaktif dalam sebuah konten sesuai tema pembelajaran, *edpuzzle* menampilkan video bebas iklan, penilaian dapat disematkan langsung dalam video sehingga guru dapat langsung melakukan penilaian, dan peserta didik dapat melihat video pada perangkat masing masing (Wiadnyana et al., 2022). Keunggulan *edpuzzle* memberi dampak dalam pembelajaran, dilihat berdasarkan penelitian Giyanto menunjukkan bahwa penggunaan *edpuzzle* dalam pembelajaran sangat efektif dengan keefektifan mencapai 90% (Giyanto et al., 2020). Hasil penelitian Achmad menunjukkan bahwa *edpuzzle* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik (Achmad et al., 2021). Manfaat *edpuzzle* untuk meningkatkan minat pembelajaran senada dengan penelitian Ramasany menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat minat, keterikatan, dan prestasi siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA saat menggunakan aplikasi *edpuzzle* (Ramasany et al., 2022). Hal tersebut diperkuat penelitian Cesare hasil bahwa instruksi eksplisit dalam *edpuzzle* seperti memunculkan tanggapan, memberikan umpan balik afirmatif dan korektif, dan memantau kinerja siswa saat dipasangkan dengan video yang dirancang dengan baik, pengajar dapat menggunakan alat ini untuk memberikan pengajaran yang efektif dalam lingkungan asinkron (Cesare et al., 2021). Aplikasi *edpuzzle* dapat memantau siswa pada proses belajar mengajar dalam menonton video pembelajaran dan mengerjakan tugas (Sugestiana & Soebagyo, 2022).

Berdasarkan analisis permasalahan perkembangan pendidikan, sulitnya menghadirkan peristiwa sejarah dalam kehidupan peserta didik, manfaat media pembelajaran video interaktif, dan kemudahan penggunaan *edpuzzle* maka peneliti mengembangkan inovasi media pembelajaran interaktif sejarah berbantuan *edpuzzle*. Kajian ini berbeda dari pengembangan media pembelajaran maupun pembelajaran sejarah karena belum ditemukannya media pembelajaran interaktif sejarah berbantuan *edpuzzle*. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *edpuzzle* dan untuk mengetahui efektivitasnya dalam pembelajaran.

### **Metode Penelitian**

Pengembangan produk menggunakan model pengembangan deskriptif prosedural, yang dalam kegiatannya dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan produk yang valid, reliabel dan kredibel dengan menggunakan prosedur 4D, yaitu Define, Design, Develop dan Deseminate (Sivasailam et al., 1974). Sistem Pendekatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Lestari & Khairuna, 2022).

#### *a. Define*

Tahap *define* merupakan tahapan pendefinisian kebutuhan dengan mengumpulkan berbagai informasi yang akan digunakan dalam pengembangan produk (Yunika et al., 2020).

#### *b. Design*

Tahap design ini akan dilakukan menetapkan tujuan pembelajaran, rencana/kriteria penilaian, skema desain kerja, rencana pelajaran dan sumber daya (Ernawati, 2014).

c. *Develop*

Tahap ini akan dilakukan realisasi dari design yang masih berupa draft dalam bentuk prototype yang siap untuk divalidasi dan diuji coba (Ernawati, 2014).

d. *Deseminate*

Produk yang sudah siap akan dilakukan deseminasi atau promosi secara luas kepada kelompok-kelompok yang memiliki masalah serupa (Ernawati, 2014).

Kelayakan produk hasil pengembangan dilakukan melalui uji kelayakan produk/ uji efektivitas produk. Uji efektivitas menggunakan *Posttest Only Control Design*. Kelayakan produk hasil pengembangan dilakukan melalui uji kelayakan produk/ uji efektivitas produk. Uji efektivitas menggunakan *Posttest Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran interaktif yang selanjutnya disebut sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelompok 1 kelompok lainnya diberi perlakuan yang berbeda dengan menggunakan video, yang selanjutnya disebut sebagai kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di IKIP PGRI Pontianak dengan subjek penelitian adalah mahasiswa pendidikan sejarah semester 4 tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 2 kelas yaitu A Pagi dan A Sore. Kelas A pagi menjadi kelas eksperimen dan kelas A Sore menjadi kelas kontrol. Penelitian dilakukan dari bulan Juni-November 2022. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar penilaian kelompok terbatas dan soal tes. Evidensi yang diperoleh selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Kriteria kualitas produk media video interaktif ditentukan berdasarkan persentase dari validator yang dikonversikan dalam kriteria persentase skor penilaian menurut (Rahman et al., 2020).

## Hasil Penelitian

### Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

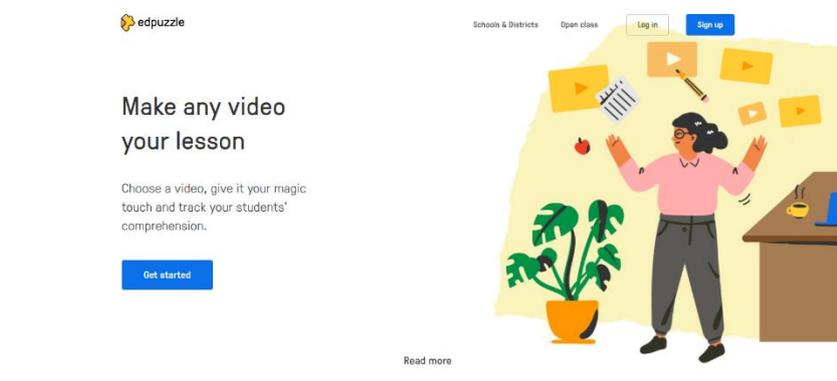
Tahap *define* merupakan tahapan pendefinisian kebutuhan dengan mengumpulkan berbagai informasi kebutuhan yang digunakan dalam pengembangan produk (Yunika et al., 2020). Tahapan dalam *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan, yang terdiri dari beberapa jenis, yaitu: *Front-end analysis* untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sehingga memerlukan pengembangan suatu produk tertentu dan tujuannya (Firdaus, 2022). Melalui analisis awal didapatkan gambaran fakta dan alternatif penyelesaian masalah. Dalam penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu sulitnya penyampaian mata pelajaran sejarah kepada peserta siswa karena jauhnya waktu dan lokasi, alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan melalui perkembangan teknologi yang sangat pesat melalui pengembangan video interaktif yang dapat membahasakan materi teks yang sulit dipahami agar lebih dekat dengan realita melalui video peristiwa sejarah.

Tahap *design* ini dilakukan menetapkan tujuan pembelajaran, rencana/kriteria penilaian, skema desain kerja, rencana pelajaran dan sumber daya (Ernawati, 2014). Harus ada

pendekatan logis yang diambil untuk merancang, dengan sistem tinjauan dan pengeditan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan.

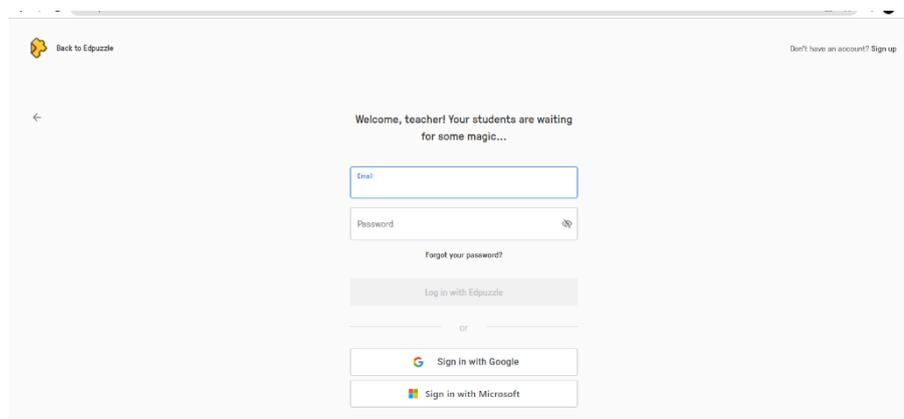
Tahap penyusunan standar tes ditentukan dari hasil analisis tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Dalam kegiatan ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar yang digunakan dalam kegiatan implementasi produk untuk mengetahui efektivitas produk. Tes disesuaikan dengan kajian dalam video interaktif yang dikembangkan, lebih tepatnya dalam materi sejarah revolusi industri.

Tahap *develop* dilakukan realisasi dari design yang masih berupa draft dalam bentuk prototype yang siap untuk divalidasi dan diuji coba (Ernawati, 2014). Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk berupa video interaktif dengan Wordsharefilmora dan pengaplikasiannya dalam *edpuzzle*. Pada saat pertama kali membuka aplikasi media pembelajaran berbasis video interaktif yaitu *Edpuzzle*, maka muncul tampilan halaman awal seperti ini Klik Get Started terus masuk ada 2 pilihan teacher & Student.



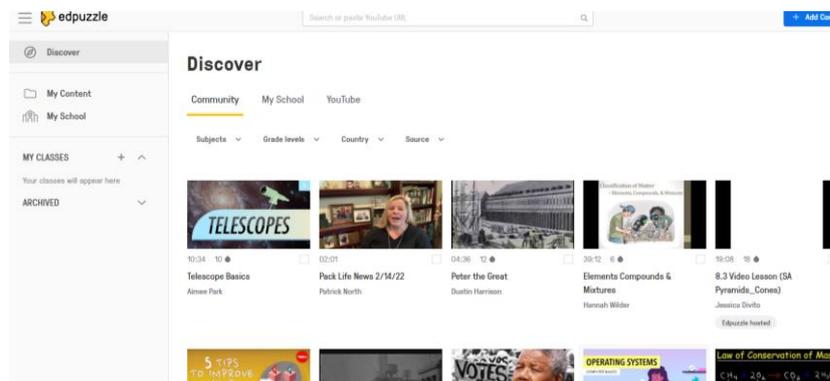
**Gambar 1.** Tampilan Awal *Edpuzzle*

Membuat akun menggunakan email. Sebelum membuat video interaktif kita harus mendaftarkan akun di *edpuzzle* dengan menggunakan email kita dan langsung login google yang terkait bersama email tersebut.



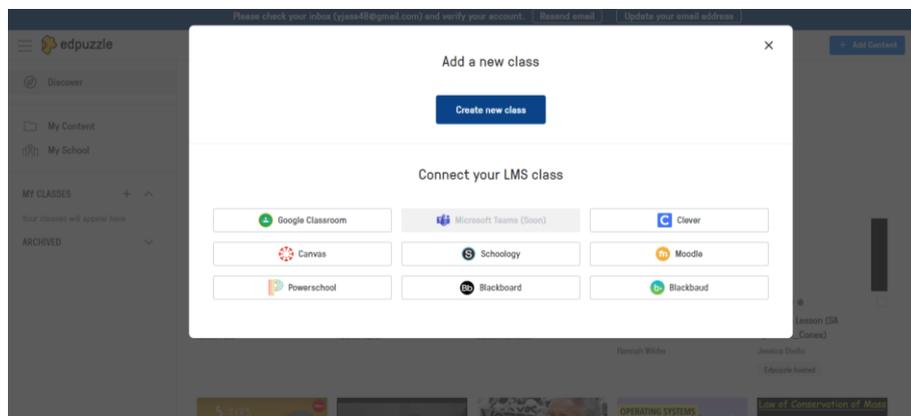
**Gambar 2.** Login Menggunakan *e-mail*

Tampilan Utama *Edpuzzle*. Pada tahap ini sudah bisa melakukan pembuatan video interaktif



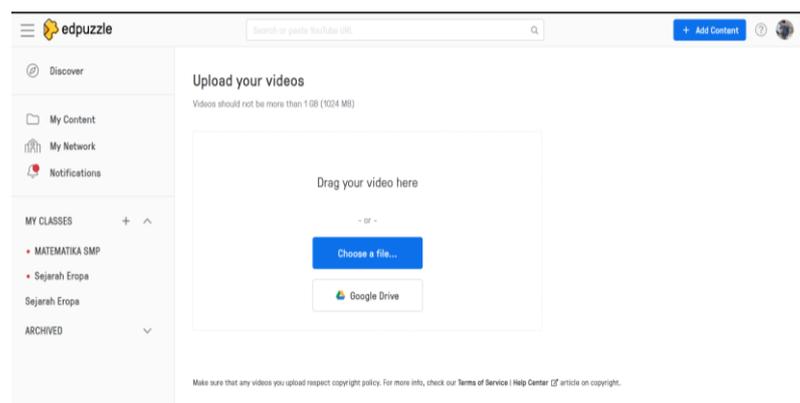
**Gambar 3.** Tampilan Selesai Daftar

Pembuatan Kelas. Pada Tahapan ini kita bisa membuat kelas dengan cara klik *create a new class* dan banyak kategori kelas sesuai keinginan



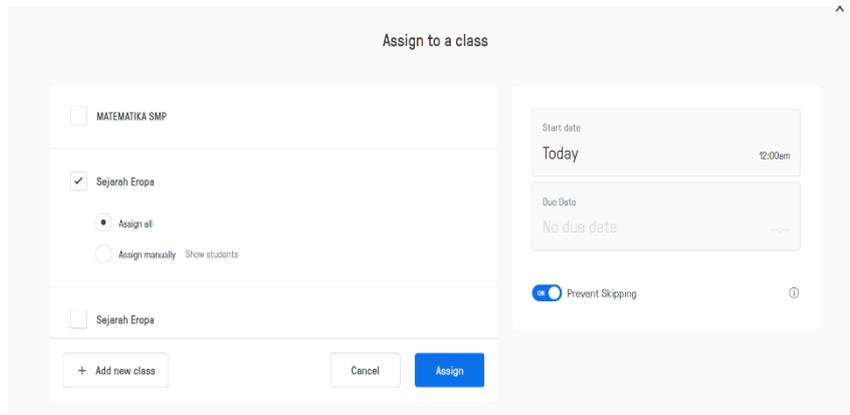
**Gambar 4.** Pembuatan Kelas

Menambahkan Video. Tahap memasukan video yang sudah diedit kedalam *edpuzzle* dengan memilih Add Content lalu kita pilih file video yang kita perlukan



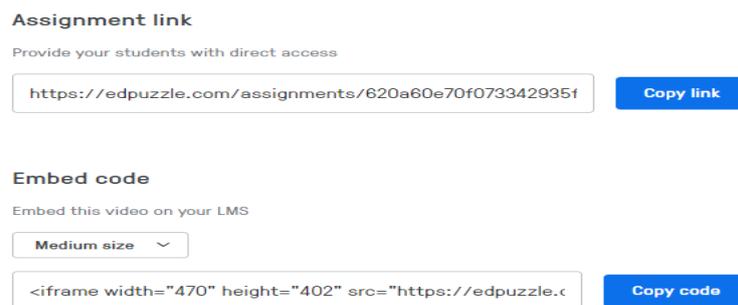
**Gambar 5.** Menambahkan Video

Membuat Quiz / Pertanyaan. Pada tahap ini kita mulai memberi pertanyaan bisa berupa pilihan ganda, essay dan pendapat. Membuat Penugasan. Pada tahap ini kelas yang sudah berhasil dibuat dihubungkan atau ditambahkan penugasan agar peserta didik dapat mengakses video yang telah dibuat dan diberi pertanyaan.



**Gambar 6.** Membuat Penugasan

Memberikan Link Penugasan kepada Peserta Didik. Pada tahap ini pengajar memberikan tugas yang dibuat tadi kepada peserta didik dengan cara copy link pada Assignment Link



**Gambar 7.** Link Penugasan

Setelah produk dikembangkan maka dilakukan validasi oleh ahli. Tahapan dalam kegiatan ini yaitu: Validasi ahli terhadap prototype I video interaktif dilakukan dua tahap, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Hasil validasi dari ahli digunakan untuk memperbaiki prototype I video interaktif, sehingga didapatkan produk yang layak ketika tahap uji coba, yang disebut prototype II.

**Tabel 1.** Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	Kategori
1	Kelayakakan isi	4,25	SB
2	Kelayakan Penggunaan media	5	SB
3	Kelayakan tampilan	3,81	B
	<b>Rata-Rata</b>	<b>4,35</b>	<b>SB</b>
	<b>Kategori</b>	<b>SB</b>	

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil validasi video pembelajaran interaktif oleh ahli media. Kesimpulan validasi yaitu “sangat baik” layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan skor rata-rata 4,35. Validasi ahli media ini terdapat 3 aspek yang dinilai, yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penggunaan media, dan aspek kelayakan tampilan. Skor aspek kelayakan isi yaitu 4,25 dengan kategori “sangat baik”, adapun indikatornya yaitu Kesesuaian media dengan kompetensi pembelajaran yang ditetapkan, media disusun dengan indikator pencapaian kompetensi pembelajaran sejarah eropa, Penyajian video mendukung materi, Ketepatan gambar dengan isi materi. Skor aspek kelayakan penggunaan media 5 kategori “sangat baik” dengan indikator kemudahan dalam menggunakan media, kemudahan dalam mengakses media video pembelajaran interaktif, ketersediaan umpan balik terhadap stimulasi penggunaan video, ketepatan umpan balik yang diberikan. Skor aspek kelayakan tampilan 3,81 kategori “baik” dengan indikator desain tampilan video pembelajaran menarik, ketepatan penggunaan tema, kerapian alur materi pada konten video pembelajaran yang dibuat, kerapian teks, gambar, dan konten yang disajikan, kesesuaian pemilihan background dan kontras, keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar dan *background*, kesesuaian ukuran teks dan gambar dalam media, kesesuaian penggunaan *font* dalam video yang dikembangkan, kombinasi teks dan gambar yang sesuai, keterbacaan teks, kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran dan warna.

**Tabel 2.** Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Kategori
1	<i>Self Instruction</i>	4,33	SB
2	Adaptif	4,33	SB
	<b>Rata-Rata</b>	<b>4,33</b>	<b>SB</b>

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi skor rata-rata 4,33 dengan kategori “sangat baik”. Validasi ahli materi terdiri dari dua aspek, yaitu *self instruction* dan adaptif. Skor rata-rata aspek *self instruction* yaitu 4,33 kategori “sangat baik” dengan indikator Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, Materi pada video pembelajaran interaktif sesuai dengan kompetensi dasar, Materi disajikan secara runtut, Materi

yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh mahasiswa, Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi, Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan mahasiswa. Skor rata-rata aspek adaptif 4,33 kategori “sangat baik” dengan indikator Materi video dapat dipelajari tanpa bantuan media lain, Materi video dapat dipelajari mana dan kapan saja, Materi video sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Prototype II sebagai hasil validasi ahli selanjutnya dilakukan uji coba terbatas untuk mengetahui hasil penerapannya video interaktif. Hasil akhir dari uji coba berupa video interaktif yang telah direvisi. Uji coba terbatas dilakukan dua kali, yaitu evaluasi one to one dan evaluasi small group.

**Tabel 3.** Evaluasi *one to one*

No	Indikator	Skor Actual	Kategori
1	Pembelajaran	4.06	Baik
2	Penggunaan video	3.62	Baik
3	Tampilan	4.25	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		3,98	Baik

Berdasarkan tabel 3 hasil evaluasi *one to one* menunjukkan bahwa total skor rata-rata 3,98 dengan kategori “baik”. Skor rata-rata aspek pembelajaran yaitu 4,06 kategori “baik”. Skor rata-rata aspek penggunaan video 3,62 kategori “baik” dan aspek tampilan dengan skor rata-rata 4,25 kategori “sangat baik”. Tahapan evaluasi selanjutnya dilakukan evaluasi *small group*.

**Tabel 4.** Evaluasi *small group*

No	Indikator	Skor Actual	Kategori
1	Pembelajaran	4.62	Sangat Baik
2	Penggunaan video	4.60	Sangat Baik
3	Tampilan	4.51	Sangat Baik
<b>Rata-Rata</b>		4.58	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 hasil evaluasi *small group* menunjukkan bahwa total skor rata-rata 4.58 dengan kategori “sangat baik”. Skor rata-rata aspek pembelajaran yaitu 4,62 kategori “sangat baik”. Skor rata-rata aspek penggunaan video 4,60 kategori “sangat baik” dan aspek tampilan dengan skor rata-rata 4,51 kategori “sangat baik”.

Tahapan terakhir yaitu *deseminate* Produk yang sudah siap dilakukan deseminasi atau promosi secara luas kepada kelompok-kelompok yang memiliki masalah serupa (Ernawati, 2014). Tahapan ini media video interaktif di gunakan dikelas lain dengan mata kuliah yang sama.

### **Efektifitas *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Sejarah Eropa**

Kelayakan produk hasil pengembangan dilakukan melalui uji kelayakan produk/ uji efektivitas produk. Uji efektivitas menggunakan *Posttest Only Control Design* dengan dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan menggunakan video pembelajaran interaktif yang selanjutnya disebut sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelompok 1 kelompok lainnya diberi perlakuan yang berbeda dengan menggunakan video, yang selanjutnya disebut sebagai kelas kontrol. Implementasi produk hasil pengembangan dilakukan pada *operational field test*.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa kedua varian memiliki distribusi normal atau tidak menggunakan statistik ujinya adalah uji Kolmogorov. Adapun hasil perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikansi 5%. Dari Hasil Uji Statistik menggunakan SPSS, data Kelas Ekperimen berdistribusi Normal (terlihat dari hasil nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ ), sedangkan data Kelas Kontrol berdistribusi tidak normal (terlihat dari hasil nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ ).

Setelah didapatkan normalitas maka dilakukan uji prasyarat homogenitas. Hasil Uji Homogen, Data kedua kelas Eksperimen dan Kontrol Homogen (sama), hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikan Based on Mean sejumlah  $0,705 > 0,05$ . Dari hasil uji Prasyarat Analisis, data kelas Eksperimen berdistribusi Normal, sedangkan data Kelas Kontrol berdistribusi Tidak Normal. Untuk Uji Homogenitas kedua kelompok berdistribusi Homogen. Untuk melanjutkan Analisis dari kedua kelompok belajar tersebut maka diambil Uji Mann Whitney U, alasan mengambil Uji tersebut karena ada salah satu kelompok kelas yang tidak normal yaitu kelas Kontrol. Dari hasil uji efektivitas menggunakan Mann Whitney U pada SPSS, didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) sejumlah  $0,011 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima yang berarti penggunaan media interaktif berpengaruh dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *edpuzzle* dalam pembelajaran sangat signifikan dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dan cukup efektif dalam pembelajaran ditandai dengan peningkatan skor pre-test ke post-test, dengan N-gain sebesar 63% dan skor keefektifan mencapai 91% (Giyanto et al., 2020). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Achmad yang menunjukkan bahwa *edpuzzle* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik (Achmad et al., 2021). *Edpuzzle* menjadi salah satu pilihan siswa untuk meningkatkan minat siswa. Senada dengan penelitian Ramsany dalam analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada tingkat minat, keterikatan, dan prestasi siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA saat menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Pengerjaan soal merupakan bagian menantang, siswa ditantang untuk lebih fokus dalam memahami materi. Mengerjakan soal ini bukan hanya mengerjakan akan tetapi mampu mengajak siswa untuk kritis dalam memecahkan suatu permasalahan (Mayang et al., 2021). Sejalan dengan penelitian Mischel bahwa bahwa penggunaan *Edpuzzle* membantu mereka lebih fokus pada aspek-aspek penting dari video dan bahwa mereka lebih percaya diri dalam belajar setelah mengikuti kuis yang terdapat dalam

video (Mischel, 2018). Nilai yang diberikan oleh guru menjadi umpan balik untuk siswa agar lebih memahami materi.

### **Kesimpulan**

Media pembelajaran interaktif *edpuzzle* dalam pembelajaran sejarah sebagai sebuah inovasi yang dapat menghadirkan materi dan secara aktif melibatkan pengguna dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media hasil pengembangan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan dari validasi ahli dan uji coba terbatas. Melalui uji efektifitas media interaktif *edpuzzle* berpengaruh dalam pembelajaran sejarah, siswa lebih memahami materi karena materi dapat diulang ulang sehingga dapat lebih memahami materi.

### **Ucapan Terimakasih**

Terima kasih kepada IKIP PGRI Pontianak yang telah memberikan bantuan dana dalam penelitian kompetitif tahun ajaran 2022.

### **Daftar Rujukan**

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 46-51. <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/UJMES/article/viewFile/1283/833>.
- Ernawati. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Model 4-D pada Materi Getaran Gelombang dan Bunyi dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP Negeri 6 Palu. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulaka*, 3(1), 62–71. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/view/6864>.
- Firdaus, F. (2022). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 4(4), 5176–5185. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3160>.
- Giyanto, G., Heliawaty, L., & Rubini, B. (2020). The effectiveness of online learning by EdPuzzle in polymer materials on students' problem-solving skills. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 959(1), 012006. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/959/1/012006>.
- Kusmana, S. (2017). Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah. *Diglosia Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 1(1), 140–150. <https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/dl/article/view/520>.
- Mayang, G. C., Efendi, A., & Taufik Prakisyia, N. P. (2021). The Effectiveness of Problem-Based Learning Assisted by EdPuzzle on Students' Critical Thinking Skills. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 5(1), 9. <https://doi.org/10.20961/ijie.v5i1.47264>.
- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos.

- Management Teaching Review*, 4(3), 283–289.  
<https://doi.org/10.1177/2379298118773418>.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.  
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.
- Sivasailam, T., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University.  
[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).
- Tarihoran, E. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 21. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46–58. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68>.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6635412>.
- Yunika, E., Iriani, T., & Saleh, R. (2020). Pengembangan media video tutorial berbasis animasi menggunakan 4d untuk mata kuliah praktik batu beton. *Prosiding Snitt Poltekba*, 4, 299–306. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1035>.