



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2637 - 2646

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19

Sugestiana<sup>1✉</sup>, Joko Soebagyo<sup>2</sup>

Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Profesor Dr Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [sugestiana.bci@gmail.com](mailto:sugestiana.bci@gmail.com)<sup>1</sup>, [joko\\_soebagyo@uhamka.ac.id](mailto:joko_soebagyo@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Dunia Pendidikan yang terjadi pada abad ini mengubah cara mengajar guru dan cara belajar siswa, yang awalnya hanya dapat dilakukan secara tatap muka di sekolah, tetapi pada abad ini dapat dilaksanakan secara online. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, bukan hanya memberi tugas di Whatsapp, Google Classroom, atau media pembelajaran lain, tetapi guru juga harus menciptakan sebuah inovasi pembelajaran agar tidak hanya pembelajaran yang berasal dari satu arah sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan respon siswa terhadap pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran berupa aplikasi Edpuzzle merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika di masa *new normal*. Edpuzzle adalah media pembelajaran yang berbasis video interaktif sehingga guru atau pendidik dapat memodifikasi sendiri video pembelajaran untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa siswa senang memanfaatkan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika.

**Kata Kunci** : Edpuzzle, Implementasi, Matematika, Media Pembelajaran.

### Abstract

*The world of education that has occurred in this century has changed the way teachers teach and the way students learn, which at first could only be done face-to-face in schools, but in this century it can be done online. Teachers are required to be able to use technology in learning, not only giving assignments on Whatsapp, Google Classroom, or other learning media, but teachers also have to create a learning innovation so that learning does not only come from one direction so that learning objectives are achieved properly. is to explain the implementation of Edpuzzle in learning mathematics and students' responses to learning. The research method used is descriptive qualitative research with the aim of describing the implementation of Edpuzzle in learning mathematics. Learning media in the form of the Edpuzzle application is one of the innovations in learning mathematics in the new normal era. Edpuzzle is an interactive video-based learning media so that teachers or educators can modify their own learning videos for students. Based on the results of the study, it was concluded that students liked to use the Edpuzzle application in learning mathematics.*

**Keywords**: Edpuzzle, Implementation, Mathematics, Learning Media.

Copyright (c) 2022 Sugestiana, Joko Soebagyo

✉ Corresponding author :

Email : [sugestiana.bci@gmail.com](mailto:sugestiana.bci@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan hal paling penting dalam melahirkan generasi yang unggul serta berkualitas dalam perkembangan pengetahuan, teknologi dan informasi (Istiqomah & Kusuma, 2019). Kemajuan teknologi sangat pesat di abad 21 ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Dunia Pendidikan yang terjadi pada abad ini mengubah cara mengajar guru dan cara belajar siswa, yang awalnya hanya dapat dilakukan secara tatap muka di sekolah, tetapi pada abad ini dapat dilaksanakan secara online. Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, bukan hanya memberi tugas di Whatsapp, Google Classroom, atau media pembelajaran lain, tetapi guru juga harus menciptakan sebuah inovasi pembelajaran agar tidak hanya pembelajaran yang berasal dari satu arah sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Sirri & Lestari, 2020).

Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru adalah membuat sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk dapat mempermudah dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi nyata dan dapat mempersingkat waktu untuk menyampaikan hal – hal yang baru kepada siswa (Pasaribu & Listiani, 2021). Akibat dari pandemic yang terjadi satu tahun lebih ini, banyak aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara online untuk menghindari dari penyebaran virus covid-19 (Kurniati et al., 2021). Menurut (Hasiru, et all 2021) media pembelajaran online merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran jarak jauh.

Menurut (Hakim, 2020) bahwa media pembelajaran berbasis online beragam pilihannya, dimulai dari yang hanya bisa berkirim pesan sampai media yang dapat menampilkan video conference. Ditambahkan menurut (Susanti & Amelia, 2021) bahwa media pembelajaran online adalah sebagai alat informasi yang dibuat untuk membuat proses belajar menjadi efektif serta efisien. Dilanjutkan (Sarie, 2020) media pembelajaran daring yang dapat digunakan di masa pandemic covid 19 ini seperti Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, Zoom, Google Form, Webex Meet dan lain – lain.

Pesatnya perkembangan teknologi mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, termasuk pada mata pelajaran matematika. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat kita manfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Hapsari & Zulherman, 2021). Pada pembelajaran yang dilakukan secara online sangat penting bagi guru matematika dalam memanfaatkan teknologi untuk dapat menyampaikan ide – ide matematis sehingga pembelajaran online yang dilakukan sama dengan pembelajaran di kelas secara tatap muka. Peneliti memilih menggunakan media online Edpuzzle dalam kegiatan pembelajaran matematika. Menurut (Hidayat et al., 2021) media pembelajaran Edpuzzle merupakan salah satu pilihan yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran jarak jauh karena bersifat interaktif.

Banyak penelitian berkaitan pemanfaatan Edpuzzle dalam pembelajaran. Menurut (Sundi et al., 2020) Edpuzzle adalah aplikasi dan media pembelajaran online berbasis video yang digunakan oleh guru untuk membuat pelajaran menjadi menarik, video bis akita ambil melalui kanal Youtube, Crash Course dan Khan Academy kemudian video tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi Edpuzzle sehingga guru bisa memberikan pertanyaan dan memantau siswa, apakah siswa menonton video tersebut sampai selesai serta dapat memantau pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Selain itu menurut (Achmad & Ganiati, 2021) Edpuzzle dapat juga mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, contohnya seperti berupa pilihan tertutup serta pertanyaan terbuka sebagai indicator dalam mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Silverajah & Govindaraj, 2018) mengatakan bahwa proses belajar mengajar yang menggunakan Edpuzzle memiliki hasil yang baik dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Kemudian hasil penelitian dari (Ode et al., 2021) tentang Implementasi Pembelajaran Model SOLE berbantu Aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran daring adalah 1) Aplikasi Edpuzzle membantu guru

dan siswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran online pada masa pandemic covid 19, dan 2) Aplikasi Edpuzzle dapat memantau siswa pada proses belajar mengajar dalam menonton video pembelajaran dan mengerjakan tugas.

Menurut (Qadriani et al., 2021) ada beberapa kelebihan dari pemanfaatan media online Edpuzzle dalam pembelajaran, 1) siswa tidak dapat melewati atau skip video pembelajaran, 2) videopada Edpuzzle dapat diambil dari beberapa aplikasi online lainnya seperti Youtube, Khan Academy, dan beberapa situs yang lainnya, 3) pertanyaan terkait materi pembelajaran tidak dibatasi dalam media online Edpuzzle, 4) guru dapat mengetahui durasi menonton dan statistic pencapaian soal – soal yang sudah dikerjakan oleh siswa, 5) guru dapat memberikan respon umpan balik kepada siswa, 6) pada bentuk soal pilihan ganda, siswa dapat mengetahui nilai akhir yang diperoleh pada video pembelajaran setelah siswa menonton video sampai selesai.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Sirri & Lestari, 2020) diketahui bahwa siswa senang belajar matematika dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle dan hasil tes siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengerjakan soal materi peluang setelah menonton video pembelajaran di Edpuzzle.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti akan memanfaatkan Edpuzzle sebagai inovasi dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang diambil adalah mengetahui respon siswa terhadap implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika pada materi perbandingan senilai dan berbalik nilai. Materi perbandingan senilai dan berbalik nilai bagi siswa kelas 7 merupakan materi baru yang membutuhkan analisis. Dengan memanfaatkan aplikasi Edpuzzle diharapkan siswa bisa lebih memahami dan menganalisis materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hasil Implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika dan mendeskripsikan respon siswa dalam materi perbandingan senilai dan berbalik nilai terhadap pembelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika materi perbandingan senilai dan berbalik nilai. Menurut Bogdan & Biklen dalam (Pratiwi & Puspito Hapsari, 2020) bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur dari penelitian bidang sosial, filsafat, dan budaya yang memperoleh data deskriptif berupa kalimat, kata – kata, atau catatan yang berkaitan dengan arti, nilai, makna serta pengertian.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Budi Cendekia Islamic School, Depok. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas 7.3 dan 7.4 yang berjumlah 45 siswa terdiri dari 21 laki – laki dan 24 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti adalah siswa yang memenuhi indikator sebagai berikut : 1) siswa yang mampu menggunakan aplikasi Edpuzzle, 2) siswa yang mengikuti pembelajaran matematika sampai tuntas, 3) siswa yang memiliki jaringan internet yang stabil.

Teknik pengambilan data dilakukan dua kali yaitu dengan menyelesaikan tes materi perbandingan senilai dan berbalik nilai dan angket. Instrumen yang dilakukan adalah skala dari respon siswa dengan bentuk rating scale yang terdiri dari 8 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban. Pengisian angket dilakukan secara online menggunakan google form yang dihubungkan pada Google Classroom. Adapun langkah analisis data dari penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil tes dan angket siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan selanjutnya dideskripsikan. Berikut merupakan hasil dari analisis tersebut sebagai berikut.

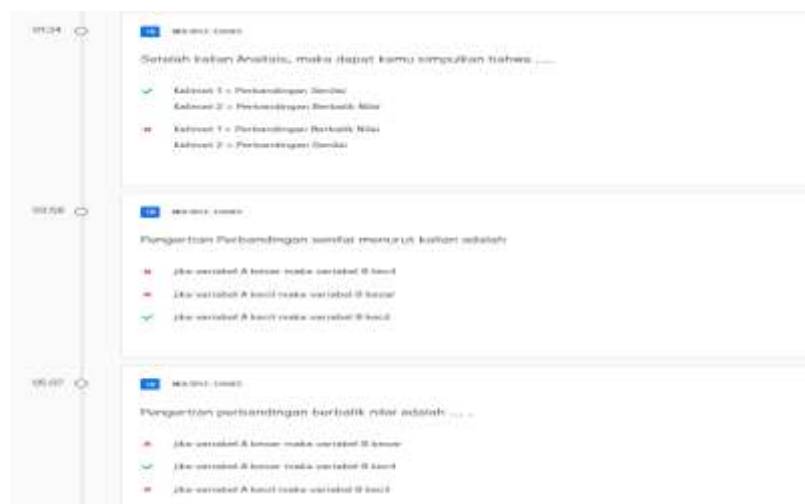
Langkah awal dalam implementasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika yaitu membuat kelas terlebih dahulu dalam aplikasi Edpuzzle. Implementasi pemanfaatan Edpuzzle ini dilakukan dalam satu kali pertemuan dimulai dari pemberian materi perbandingan di Edpuzzle hingga melakukan evaluasi tanya jawab serta dilanjutkan dengan pengisian angket melalui Google Form untuk mengetahui efektivitas dari pemanfaatan Edpuzzle dalam pembelajaran matematika materi perbandingan kelas VII. Pertemuan pembelajaran matematika ini dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2021. Peneliti mengirimkan kode kelas Edpuzzle pada Assigment Google Classroom. Selanjutnya, subyek penelitian menyimak dan merespon tentang video pembelajaran materi perbandingan. Pada aplikasi Edpuzzle, guru dapat memantau waktu siswa dalam menonton video seperti tampilan gambar di bawah ini



← Video Assignment	Edit assigned video	View as a student	...
Rendiazkanov Bawono, Muham...	100/100	Jan. 4th	On time
Raha Datul Aisy, Aurel	100/100	Jan. 4th	On time
Ardinataya Kartiwa, Khaifka	77/100	Jan. 4th	On time
Irfansyah Putra, Rayhan	85/100	Jan. 4th	On time
Maghfira, Airmahda	85/100	Jan. 4th	On time
Nurul Haniah, Aisyah	85/100	Jan. 4th	On time
Farahdilah Jatmiko, Fazha	82/100	Jan. 4th	On time
Radi Surya, Kusumadirangga	82/100	Jan. 4th	On time
Satria Ahmad, Al'ireli	82/100	Jan. 4th	On time

Gambar 1 Perolehan nilai siswa pada Edpuzzle

Pada gambar 1 menunjukkan ketercapaian siswa dalam menonton video pembelajaran dan perolehan nilai saat siswa mengerjakan Quiz di Edpuzzle. Kegiatan ini dilakukan secara *live* oleh guru dengan cara guru melakukan *Share Screen* pada *Google Meet*, dan siswa secara bersama - sama menonton video pembelajaran dan mengerjakan Quiz tersebut. Guru menambahkan penjelasan terkait materi yang disampaikan. Pada pertemuan pertama siswa diberikan quiz yang ditautkan dalam aplikasi Edpuzzle mengenai materi perbandingan senilai dan berbalik nilai.



Gambar 2 Tampilan Quiz di Edpuzzle

Gambar 2 mendeskripsikan tampilan quiz pada aplikasi Edpuzzle dengan soal pilihan ganda. Siswa menonton video pembelajaran kemudian menjawab pertanyaan sesuai video yang ditampilkan. Hal ini diharapkan siswa untuk benar – benar menonton dan memahami materi pada video pembelajaran. Pada aplikasi Edpuzzle ini juga merekap nilai setiap siswa seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3 Rekap Pencapaian Nilai Siswa di Edpuzzle

Berdasarkan gambar 3 yang ditampilkan diatas, bahwa siswa yang menonton secara keseluruhan dan menjawab quiz dengan benar akan memperoleh nilai yang maksimal, sedangkan siswa yang menonton video pembelajaran tidak sampai selesai dan menjawab quiz kurang tepat maka memperoleh nilai yang kurang maksimal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah jaringan yang kurang stabil.

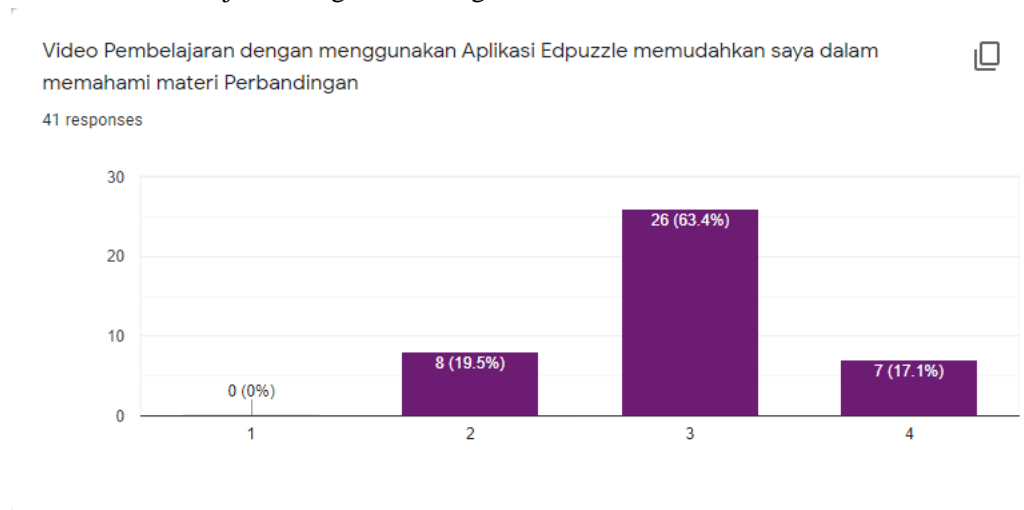
Setelah siswa menonton dan menyelesaikan quiz pada video pembelajaran, peneliti memberikan angket kepada subyek penelitian untuk dapat mengetahui respon terhadap pemanfaatan Edpuzzle dalam pembelajaran matematika. Angket yang dibuat berupa google form yang terdiri dari 8 pertanyaan terkait ketertarikan, kebermanfaatan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika materi perbandingan senilai dan berbalik nilai.

Pengukuran dilakukan pada subjek penelitian dengan menggunakan skala penilaian dengan tanda peringkat dari 1 hingga 4 dan diinterpretasikan sesuai dengan poin masing – masing. Adapun jawaban dari angket tanggapan dari siswa adalah sebagai berikut.



Gambar 4 Respon perasaan senang menggunakan aplikasi Edpuzzle

Berdasarkan gambar 4 tentang apakah siswa menyukai penyampaian materi perbandingan dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle?. Dari pertanyaan tersebut, siswa yang menjawab kurang setuju sebanyak 14,6%, pernyataan setuju sebanyak 63,4% serta pernyataan sangat setuju sebanyak 22%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika materi perbandingan dengan menggunakan Edpuzzle membuat siswa lebih tertarik dan senang dalam belajar. Sehingga disimpulkan bahwa dengan indikator perasaan senang dan menumbuhkan minat dalam belajar terpenuhi dengan baik. Menurut penelitian (Sunami & Aslam, 2021) bahwa minat belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi yang bersifat interaktif dan aplikasi Edpuzzle merupakan media pembelajaran interaktif sehingga hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil angket.



Gambar 5 Respon ketertarikan siswa pada Edpuzzle

Berdasarkan gambar 5, apakah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle memudahkan siswa dalam memahami materi perbandingan?. Dari pertanyaan tersebut, siswa yang menjawab pernyataan kurang setuju diperoleh sebanyak 19,5%, pernyataan setuju diperoleh sebanyak 63,4%, serta pernyataan sangat setuju diperoleh sebanyak 17,1%, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Edpuzzle memudahkan siswa dalam memahami materi. Sehingga disimpulkan bahwa dengan indikator ketertarikan siswa dalam belajar serta menumbuhkan minat belajar siswa terpenuhi dengan baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Achmad & Ganiati, 2021) bahwa penggunaan aplikasi Edpuzzle memudahkan siswa dalam memahami materi materi pelajaran. Kelebihan dari aplikasi Edpuzzle ini adalah dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa untuk dapat lebih memberi pemahaman siswa tentang konsep materi khususnya pada materi perbandingan.



Gambar 6 Respon dari keterlibatan siswa dalam belajar

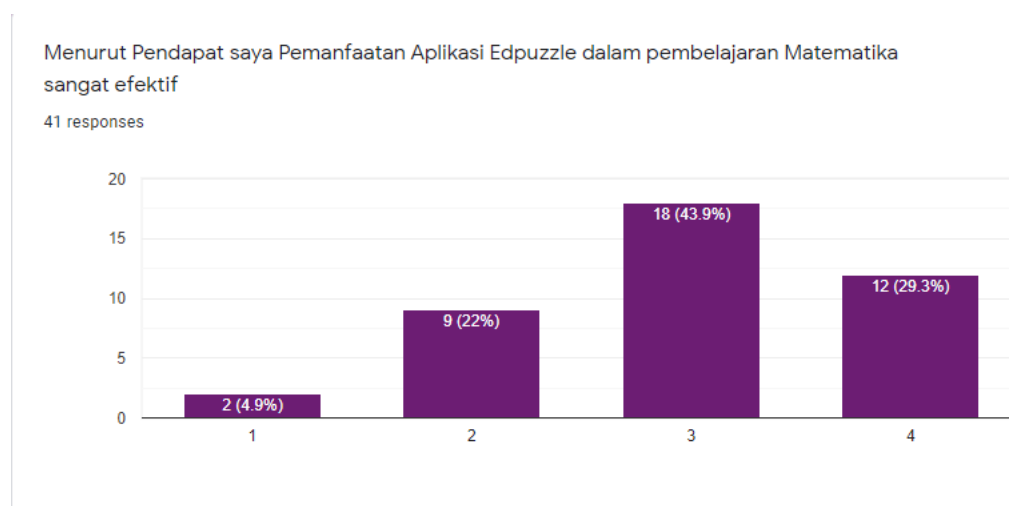
Berdasarkan gambar 6, apakah siswa sering mempercepat video pembelajaran tanpa menonton secara runtun?. Dari pertanyaan tersebut, siswa yang menjawab pernyataan tidak setuju diperoleh sebanyak 31,7%, pernyataan kurang setuju diperoleh sebanyak 48,8%, pernyataan setuju diperoleh sebanyak 14,6%, serta pernyataan sangat setuju diperoleh sebanyak 4,9%. Maka dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa tidak mempercepat video pembelajaran yang diberikan guru setelah guru memberikan video pembelajaran melalui aplikasi Edpuzzle. Sehingga disimpulkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik. Salah satu kelebihan dari aplikasi Edpuzzle adalah video pembelajaran tidak bisa di skip sehingga memungkinkan siswa untuk menonton video pembelajaran dari awal sampai akhir.



Gambar 7 Respon perhatian siswa dalam belajar menggunakan Edpuzzle

Berdasarkan gambar 7 apakah siswa memerhatikan penjelasan pada video pembelajaran yang diberikan guru tentang materi matematika? Dari pernyataan tersebut, siswa yang menjawab pernyataan tidak setuju diperoleh sebanyak 2,4%, pernyataan kurang setuju diperoleh sebanyak 7,3%, pernyataan setuju diperoleh sebanyak 61%, serta pernyataan sangat setuju diperoleh sebanyak 29,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa memerhatikan video pembelajaran yang diberikan guru melalui aplikasi Edpuzzle. Sehingga disimpulkan untuk indikator perhatian siswa dalam pembelajaran matematika terpenuhi dengan baik.





Gambar 8 Respon efektivitas Edpuzzle dalam pembelajaran matematika

Berdasarkan gambar 8 apakah pemanfaatan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika efektif? Dari pernyataan tersebut, siswa yang menjawab pernyataan tidak setuju diperoleh sebanyak 4,9%, pernyataan kurang setuju diperoleh sebanyak 22%, pernyataan setuju diperoleh sebanyak 43,9%, serta pernyataan sangat setuju diperoleh sebanyak 29,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa merasa pemanfaatan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika efektif. Sehingga disimpulkan untuk indikator efektivitas pembelajaran matematika sudah terpenuhi. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Ode et al., 2021) bahwa aplikasi Edpuzzle merupakan salah satu media pembelajaran dimasa pandemic Covid 19 yang sangat menarik dan mudah digunakan sehingga sangat efektif dalam pembelajaran matematika materi perbandingan.

Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa, diperoleh hasil yang sangat variatif. Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi Edpuzzle merupakan suatu inovasi yang baru dalam pembelajaran. Siswa merasa senang belajar materi perbandingan dengan memanfaatkan aplikasi tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan Edpuzzle dinilai efektif dan siswa menginginkan untuk tetap menggunakan Edpuzzle pada materi selanjutnya. Akan tetapi dalam pembelajaran dengan aplikasi Edpuzzle ini terdapat kendala yang terjadi pada siswa yaitu dalam mengakses Edpuzzle harus memiliki jaringan yang stabil sehingga beberapa siswa terkendala hal tersebut akibatnya siswa tidak dapat mengakses Edpuzzle.

Kemudian dari hasil angket yang sudah diisi oleh siswa secara keseluruhan bahwa sebagian besar siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan Edpuzzle merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sirri & Lestari, 2020) yang mengatakan bahwa siswa senang memanfaatkan Edpuzzle dalam pembelajaran matematika. Namun pada penggunaan aplikasi Edpuzzle ini ada beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa diantaranya adalah masalah jaringan. Menurut (Amran et al., 2021) jaringan internet merupakan salah satu penghambat pembelajaran yang dilaksanakan secara daring sehingga pembelajaran berjalan tidak efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya pada satu materi matematika yaitu tentang materi perbandingan senilai dan berbalik nilai. Menurut (Dewi & Mubarak, 2021) hal yang penting yang harus dimiliki oleh seorang pendidik adalah harus cerdas memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan ke siswa pada kegiatan proses belajar mengajar. Karena sebagian besar siswa senang belajar dengan video pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendapat ini sejalan dengan (Sunami & Aslam, 2021) bahwa peran media pembelajaran video sangat bagus dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada masa pandemic covid ini.



Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi Edpuzzle pada masa pandemic Covid 19 ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena keterbatasan ruang untuk diadakannya pembelajaran tatap muka. Model pembelajaran Blended Learning merupakan upaya yang dilakukan sekolah agar proses belajar mengajar tetap berjalan serta peran guru membuat inovasi pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut penelitian dari (Mustakim, 2020) bahwa inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dengan memanfaatkan media online membantu siswa menjalani pembelajaran secara daring selama pandemic Covid 19.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran berupa aplikasi Edpuzzle merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika di masa new normal. Edpuzzle adalah media pembelajaran yang berbasis video interaktif sehingga guru atau pendidik dapat memodifikasi sendiri video pembelajaran untuk siswa. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa siswa senang memanfaatkan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran matematika. Serta siswa berharap aplikasi Edpuzzle digunakan dalam materi selanjutnya karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa selama belajar daring pada masa covid 19. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian siswa dapat mengerjakan soal – soal materi perbandingan setelah siswa menonton video pembelajaran pada aplikasi Edpuzzle. Namun dalam memanfaatkan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran ada hal – hal yang harus diperhatikan guru diantaranya jaringan yang dimiliki siswa dalam mengakses Edpuzzle, keterbatasan gadget yang digunakan. Karena hal yang harus diperhatikan saat kita menggunakan aplikasi Edpuzzle adalah jaringan yang stabil.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., & Ganiati, M. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes (Uninus Journal Of Mathematics Education And Science)*, 06(02), 46–51.
- Amran, Suhendra, Wulansari, R., & Farrahathni, F. (2021). Hambatan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5179–5187.
- Dewi, E. Y., & Mubarak, A. (2021). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Online Matematika Dengan Menggunakan Media Google Classroom. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(1), 136–144. <https://doi.org/10.46306/Lb.V2i1.59>
- Hakim, L. (2020). Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 27. <https://doi.org/10.31764/Justek.V3i2.3516>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 2(2), 56–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hidayat, E. S., Basri, M. R. U., Basri, H., & Hermawan, A. H. (2021). Penerapan Platform Google Classroom Dan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Sejarah Islam. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 254–273. <https://doi.org/10.51729/6245>
- Istiqomah, N., & Kusuma, A. B. (2019). Pembelajaran Blended Learning Matematika Di Era Generasi Alpha. *Prosiding Sendika*, 5(1), 595–600.

- 2646 *Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19 – Sugestiana, Joko Soebagyo*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>
- Kurniati, G., Egilistiani, R., Wahyuni, Y., & Tisnawijaya, C. (2021). Pengayaan Literasi Digital Di Mi Jam'iyatul Khair: Edpuzzle Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Daring. *Acitya Bhakti*, 1(2), 116–124. [Www.Openjournal.Unpam.Ac.Id/Index.Php/Acb/Index](http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/acb/index)
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma : Journal Of Islamic Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Ode, L., Idrus, M., & Suryadi, R. (2021). Implementasi Pembelajaran Model Sole (Self Organized Learning Environment) Berbantu Aplikasi Edpuzzle Dalam Pembelajaran Daring. *Ejournal Binawakya*, 16(5), 6983–6992.
- Pasaribu, M. H., & Listiani, T. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Online Dalam Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas Matematika. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 5(1), 44–60. <https://doi.org/10.19166/johme.v5i1.2855>
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282–289. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube Dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 04(01), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Sarie, F. N. (2020). Optimalisasi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Melalui Aplikasi Edmodo Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 249–254. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1497>
- Silverajah, V. S. G., & Govindaraj, A. (2018). The Use Of Edpuzzle To Support Low-Achiever's Development Of Self-Regulated Learning And Their Learning Of Chemistry. *Acm International Conference Proceeding Series*, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sirri, E., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 67–72.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- 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*, 1–10. [Http://jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaskat](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat)
- Susanti, E. T., & Amelia, M. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dimasa Pandemi Covid-19. *Uninus Journal Published*, 06(02), 15–18.