

## Penggunaan Edpuzzle Berbantuan Google Classroom Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK

Nurfajria Rahim<sup>1</sup>, Nursiya Bito<sup>2</sup>, Resmawan Resmawan<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>Matematika, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia;

<sup>1</sup>[nurfajriarahim.ung@gmail.com](mailto:nurfajriarahim.ung@gmail.com)

<sup>2</sup>Matematika, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia; <sup>2</sup>[nursiyabito@gmail.com](mailto:nursiyabito@gmail.com)

<sup>3\*</sup>Matematika, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia; <sup>3</sup>[resmawan@ung.ac.id](mailto:resmawan@ung.ac.id)

Info Artikel: Dikirim: 28 Desember 2021; Direvisi: 6 Juni 2022; Diterima: 2 Agustus 2022

Cara sitasi: Rahim, N., Bito, N., & Resmawan, R. (2022). Penggunaan Edpuzzle Berbantuan Google Classroom Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 6(3), 443-454.

**Abstrak.** Adanya pandemi Covid-19 menyebabkan sistem pembelajaran di setiap satuan pendidikan dilaksanakan secara daring. Berbagai macam metode dan media pembelajaran online berkembang sejak pandemi Covid-19 melanda. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media Edpuzzle berbantuan Google Classroom terhadap Prestasi belajar matematika pada materi luas segitiga dalam trigonometri di salah satu SMK Kecamatan Telaga, Gorontalo. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI. Sampel terpilih kelas XI TKJ sebagai kelas Eksperimen dibelajarkan dengan media edpuzzle berbantuan google classroom dan kelas XI DPIB sebagai kelas Kontrol dibelajarkan dengan youtube berbantuan whatsapp. Masing-masing kelas yang diikuti oleh 20 siswa. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 76,70 lebih baik dari skor rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 53,30. Selain itu hasil analisis inferensial diperoleh melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-*t* (independent sample *t*-test). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan edpuzzle berbantuan google classroom lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan youtube berbantuan whatsapp. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan edpuzzle berbantuan google classroom terhadap Prestasi belajar siswa pada materi luas segitiga dalam trigonometri. Disarankan untuk melakukan pengembangan berupa video pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, namun perlu diperhatikan bahwa penggunaan video dalam Edpuzzle harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Edpuzzle, Google Classroom, Prestasi Belajar Matematika, Luas Segitiga, Trigonometri.

**Abstract.** The Covid-19 pandemic has caused the learning system in every educational unit to be carried out online. Various online learning methods and media have developed since the Covid-19 pandemic hit. This study was conducted to see the effect of using Edpuzzle media with the help of Google Classroom on learning achievement in mathematics on the area of triangles in trigonometry at one of the Telaga District SMK, Gorontalo. The population of this study were all students of class XI. The selected sample is class XI TKJ as an Experiment class taught with edpuzzle media assisted by google classroom and class XI DPIB as a control class taught with youtube assisted by whatsapp. Each class is attended by 20 students. The results of the descriptive analysis show that the average score for the experimental class is 76.70, which is better than the average score for the control class is 53.30. The

*hypothesis test results show that student learning achievement by learning using edpuzzle assisted by google classroom is higher than students using youtube assisted by whatsapp. In addition, the results of the inferential analysis were obtained through hypothesis testing using the t-test (independent sample t-test). The results of the hypothesis test show that it is greater than the value at the level of confidence, which means that student learning achievement by learning using edpuzzle assisted by google classroom is higher than students using youtube assisted by whatsapp. Thus, there is a significant effect of edpuzzle assisted by google classroom on student achievement in the area of triangles in trigonometry. It is recommended to develop a learning video that can attract students' attention, but it should be noted that the use of video in Edpuzzle must be in accordance with learning needs.*

*Keywords: Edpuzzle, Google Classroom, Mathematics Learning Outcomes, Area of Triangles, Trigonometry.*

## **Pendahuluan**

Seperti pada tahun 2020, COVID-19 masih saja melanda Indonesia bahkan hingga saat ini jumlah kasus di Indonesia makin bertambah. Untuk mencegah pandemi COVID-19, pemerintah telah merumuskan kebijakan yang mewajibkan sekolah menerapkan metode pembelajaran jarak jauh secara daring (dalam jaringan) melalui teknologi. Selama penerapan model daring, siswa dapat belajar dengan leluasa. Ini konsisten dengan studi yang dilakukan oleh (Firman & Rahayu, [2020](#)) yang mengemukakan bahwa pembelajaran daring dapat melatih pembelajaran mandiri. Hal ini dapat membuat pelajar untuk berpartisipasi meningkatkan perilaku belajar observasional.

Hasil observasi yang dilakukan di SMKS Almamater Telaga menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran daring guru mengirimkan link video dari Youtube ke Whatsapp Group. Selain itu, guru dan siswa juga menerapkan sistem pembelajaran daring melalui aplikasi Google Meet. Akan tetapi, pembelajaran daring semacam ini masih memiliki beberapa kendala. Kendala pertama adalah kurangnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran daring. Kendala kedua, ketidakmampuan guru untuk memantau proses secara langsung, masih sulit bagi guru matematika untuk memahami secara langsung kemampuan siswa, sehingga hanya dapat mengetahui jawabannya melalui tugas yang diberikan dan tes akhir semester. Kendala ketiga adalah saat menggunakan Google Meet untuk panggilan konferensi sinyalnya tidak lancar dan kurangnya respons balik dari siswa. Jika dibiarkan maka nilai mata pelajaran matematika akan terus menurun, dan nilai integritas minimum yang telah ditentukan tidak akan tercapai.

Salah satu media yang dianggap dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring adalah Edpuzzle. Edpuzzle adalah web yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis video interaktif yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajaran menjadi menarik (Amaliah, [2020](#)). Dalam edpuzzle guru dapat mengatur kelas untuk dengan mudah menyotir video untuk siswa

karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat mengikat konten video langsung ke penilaian (Hamid & Suryadi, [2021](#)). Seperti yang diungkapkan oleh (Mischel, [2019](#)) bahwa Edpuzzle menyediakan berbagai laporan untuk instruktur. Laporan ini menunjukkan siswa mana yang menonton video pembelajaran, seberapa baik kinerja mereka pada pertanyaan kuis yang diberikan, dan apakah mereka menonton video sebelum tanggal jatuh tempo.

Beberapa penelitian terkait penggunaan Edpuzzle banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Hasil penelitian (Silverajah & Govindaraj, [2018](#)) menunjukkan bahwa dengan menggunakan Edpuzzle siswa menjadi lebih aktif, dan siswa dapat merefleksikan seberapa baik mereka mencapai tujuan. Demikian juga dengan hasil penelitian (Giyanto, Heliawaty, & Rubini, [2020](#)) yang menunjukkan bahwa siswa bersemangat melakukan proses pembelajaran, memberikan umpan balik dan penilaian siswa dalam bentuk ujian. Siswa menjawab solusi yang diberikan sesuai dengan pendapatnya masing-masing. Selain itu, terdapat hasil penelitian oleh (Hidayat & Praseno, [2021](#)) yang menunjukkan bahwa pembelajaran terbalik menggunakan Edpuzzle dapat memicu siswa untuk proaktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian lain menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran menggunakan edpuzzle (Achmad, Ganiati, & Kur'aeni, [2021](#)). Meskipun demikian, disamping beberapa hasil positif yang telah ditunjukkan, Edpuzzle masih menyisakan beberapa kendala dalam proses pembelajaran.

Salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran matematika menggunakan Edpuzzle yaitu dalam Edpuzzle masih belum ada fungsi forum diskusi. Menurut (Sirri & Lestari, [2020](#)) Edpuzzle tampaknya dirancang bagi siswa untuk menonton video online terpisah. Hal ini agar dapat mencegah siswa untuk bekerja sama agar memanfaatkan diskusi kelompok seputar konten video. Untuk itu diperlukan alat yang dapat digunakan untuk melengkapi Edpuzzle dalam pembelajaran.

Google Classroom adalah aplikasi pembelajaran yang menyediakan fitur forum diskusi. Para guru bisa membuka diskusi kelas yang menarik untuk ditanggapi ataupun dikomentari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nirfayanti & Nurbaeti, [2019](#)) bahwa Google Classroom sebenarnya dirancang untuk mempermudah Interaksi guru-siswa di dunia maya. Aplikasi ini memberikan peluang guru menyampaikan gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki waktu dan fleksibilitas untuk berbagi penelitian ilmiah dan memberikan tugas mandiri. Selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi untuk siswa melalui online. Menurut (Sukmawati & Nensia, [2019](#))

google classroom ini menawarkan untuk menyederhanakan pembuatan tugas dan memberikan nilai kepada siswa tanpa kertas.

Berdasarkan paparan tersebut dilakukan penelitian untuk membandingkan media yang digunakan saat ini disekolah yaitu media Youtube berbantuan Whatsapp dengan media Edpuzzle Berbantuan Google Classroom, dan melihat apakah Edpuzzle berbantuan Google Classroom ini memiliki pengaruh pada siswa dari Prestasi belajar siswa terutama pada Materi Luas segitiga dalam trigonometri.

### Metode

Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan True Experimental. Menurut (Sugiono, [2013](#)), Ciri utama true experimental adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen serta kelompok kontrol diambil secara acak dari populasi tertentu, sehingga cirinya adalah ada kelompok kontrol dan sampel dipilih secara acak. Dalam true experimental terdapat dua bentuk design yaitu Pottest-Only Control Design dan Pretest-Posttest Control Group Design. Dan dalam penelitian ini menggunakan design model Posttest-Only Control Group Design yang dapat digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelas      | Perlakuan | Posttest |
|------------|-----------|----------|
| Eksperimen | X1        | O1       |
| Kontrol    | X2        | O2       |

Keterangan :

X1: Penggunaan Edpuzzle berbantuan Google Classroom

X2: Penggunaan Youtube berbantuan Whatsapp

O1: Posttest pada kelas eksperimen

O2: Posttest pada kelas kontrol

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKS Almamater Telaga tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengambilan sampel yang digunakan simple random sampling, sehingga terpilih kelas XI TKJ sebagai kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas XI DPIB sebagai kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang dibelajarkan menggunakan Edpuzzle berbantuan Google Classroom sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang dibelajarkan menggunakan Youtube berbantuan Whatsapp. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan modifikasi atau munculnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah perlakuan penggunaan Edpuzzle berbantuan Google Classroom dan Youtube berbantuan Whatsapp.

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi pengaruh, karena adanya variabel bebas. Prestasi belajar siswa pada materi luas segitiga dalam trigonometri merupakan variabel terikat dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Kualitas data yang diperoleh dalam banyak hal ditentukan oleh kualitas instrumen yang digunakan sehingga instrumen penelitian memegang peran yang sangat penting. Instrumen yang dipakai dalam mengumpulkan data harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu validitas dan reliabilitas.

Menurut Sugiyono (2013) Validitas merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui valid tidaknya data yang diteliti. Validitas terdiri atas dua yakni validasi konstruk dan empirik. Validitas konstruk terhadap instrument tes Prestasi belajar matematika di validasi oleh ahli yang dianggap berkompeten terhadap soal yang akan diberikan dengan harapan validasi konstruk menjadi tepat dan sesuai dengan Indikator yang hendak diukur. Adapun nama-nama dosen dan guru sebagai penilai validasi konstruk dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Komentar dan saran tim validator instrumen tes Prestasi belajar matematika

| Nama Validator | Komentar dan saran   |
|----------------|--|
| Validator 1    | Tidak ada komentar dan saran   |
| Validator 2    | - Perhatikan susunan soal<br>- Perhatikan alokasi waktu saat memberi tes.  |
| Validator 3    | - Sebaiknya pembobotan nilai dirinci sesuai Langkah-langkah penyelesaian soal<br>- Aturan penulisan perlu diperhatikan |
| Validator 4    | Tidak ada komentar dan saran   |

Tahap yang kedua dilakukan validitas empirik pada instrument tes Prestasi belajar matematika, tahap ini menggunakan rumus Korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2] \cdot [n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

dimana:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara skor butir soal (X) dan total skor (Y)

$n$  : Jumlah subyek

$X$  : Skor butir pertanyaan

$Y$  : Skor total

(Arikunto, 2010)

Butir soal dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Hasil uji validasi menunjukkan bahwa terdapat 10 butir soal yang valid dan 8 butir yang tidak valid. Adapun butir soal yang tidak valid terdapat pada nomor 1, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, dan 15. Sedangkan butir soal yang tidak valid terdapat pada nomor 2, 3, 4, 5, 14, 15, 17, dan 18.

Menurut Sugiyono (2013: 268) Reliabilitas terkait dengan konsistensi dan stabilitas data atau ditemukan. Teknik untuk menemukan reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan rumus Cronbach Alpha. Instrumen tes dikatakan reliabel yaitu jika koefisien Cronbach Alpha lebih besar dari atau sama dengan harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen. Sebagai berikut rumus Cronbach Alpha:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_i^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Reliabilitas Instrumen                       $\sum \sigma_b^2$  : Jumlah Varian Butir  
 $n$  : Banyaknya butir pertanyaan               $\sigma_i^2$  : Kuadrat jumlah skor item ke-i

Selanjutnya adalah penentuan kategori dari reliabilitas instrument yang mengacu pada pengklasifikasian yang dapat dilihat berdasarkan Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi koefisien reliabilitas

| Koefisien Korelasi      | Kriteria      |
|-------------------------|---------------|
| $0,90 \leq r \leq 1,00$ | Sangat tinggi |
| $0,70 \leq r < 0,90$    | Tinggi        |
| $0,40 \leq r < 0,70$    | Sedang        |
| $0,20 \leq r < 0,40$    | Rendah        |
| $r < 0,20$              | Sangat rendah |

(Arikunto, 2010)

Berdasarkan hasil perhitungan, reliabilitas instrument tes adalah sebesar 0,7230. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas berada pada kriteria tinggi, maka hal tersebut menunjukkan bahwa instrument tes Prestasi belajar matematika yang digunakan dalam penelitian ini memiliki konsistensi.

### Hasil dan Pembahasan

Data Prestasi belajar siswa mengenai pengaruh penggunaan Edpuzzle berbantuan Google Classroom dan Youtube berbantuan Whatsapp pada pembelajaran matematika siswa materi luas segitiga dalam trigonometri di deskripsikan dalam bentuk rata-rata (mean), median (Me), Modus (Mo), varians, standar deviasi (SD) dan di visualisasikan ke dalam bentuk tabel distribusi dan histogram. Dari data tersebut nampak beberapa perbedaan

tentang hasil perolehan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, untuk kelas yang dibelajarkan menggunakan penggunaan Edpuzzle berbantuan Google Classroom memiliki nilai mean = 76,70, median = 79, Modus = 75, varians = 136,11 dan standar deviasi = 16,99. sedangkan untuk kelas yang dibelajarkan menggunakan Youtube berbantuan Whatsapp memiliki nilai mean = 53,30, median = 55, Modus = 75, varians = 288,64, dan standar deviasi = 11,67.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diambil dari sampel, dalam penelitian ini menggunakan uji liliefors. Berikut hasil uji normalitas posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji normalitas dari kedua kelompok data

| Kelompok            | N  | $L_{hitung}$ | $L_{tabel(0,05)}$ | Kesimpulan |
|---------------------|----|--------------|-------------------|------------|
| Kelas<br>Eksperimen | 20 | 0,15         | 0,19              | Normal     |
| Kelas<br>Kontrol    |    | 0,16         |                   |            |

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, pada Tabel 4 terlihat bahwa data Prestasi belajar berdistribusi normal, karena hasil nilai posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yang mengakibatkan  $H_0$  diterima sehingga diperoleh kesimpulan bahwa kelompok data berdistribusi normal.

Pengujian ini dilakukan untuk melihat kedua kelas yang memiliki dasar varians yang sama atau homogen. Perhitungan uji homogenitas ini menggunakan uji Fisher (Uji F). kriteria pengujiannya  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% (0,05). Ringkasan hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji homogenitas

| Kelompok            | N  | Dk | $F_{hitung}$ | $F_{tabel}$ | Keterangan |
|---------------------|----|----|--------------|-------------|------------|
| Kelas<br>Eksperimen | 20 | 19 | 2,12         | 2,17        | Homogen    |
| Kelas<br>Kontrol    | 20 | 19 |              |             |            |

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan dalam Tabel 5 menunjukkan bahwa kelompok data pada penelitian ini memiliki nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05. Temuan ini berarti kedua kelompok data siswa berasal dari populasi yang homogen.

Berdasarkan hasil analisis uji prasyarat menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki varians populasi yang homogen. Dengan demikian, dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis yang menggunakan uji t.

Uji hipotesis dilakukan untuk menyelidiki pengaruh perbedaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Edpuzzle berbantuan Google Classroom terhadap Prestasi belajar matematika siswa. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (independent sample t-test). Hasil dari perhitungan uji t secara ringkas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji hipotesis

| Kelompok Data    | Rata-rata (Mean) | Varians | Dk | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ |
|------------------|------------------|---------|----|--------------|-------------|
| Kelas Eksperimen | 76,70            | 136,12  | 38 | 5,08         | 2,02        |
| Kelas Kontrol    | 53,30            | 288,64  |    |              |             |

Dari pengujian hipotesis nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $t_{hitung} = 5,08$  dan dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan yaitu  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$  pada taraf signifikan 0,05 dan diperoleh 2,02, maka  $t_{hitung} = 5,08 > t_{tabel} = 2,02$ . Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan rata-rata Prestasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Edpuzzle berbantuan Google Classroom diterima.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media Edpuzzle berbantuan Google Classroom terhadap Prestasi belajar matematika pada materi luas segitiga dalam trigonometri. Dalam penelitian ini terpilih satu kelas eksperimen yaitu kelas XI TKJ sebagai kelas yang menggunakan media pembelajaran Edpuzzle berbantuan Google Classroom dan untuk kelas lainnya adalah kelas kontrol yaitu kelas XI DPIB sebagai kelas yang menggunakan media pembelajaran Youtube berbantuan Whatsapp.

Berdasarkan hasil penelitian pengolahan data (posttest), didapatkan bahwa terdapat perbedaan Prestasi belajar siswa setelah penggunaan Edpuzzle berbantuan Google Classroom pada kelas eksperimen (XI TKJ) dan penggunaan Youtube berbantuan Whatsapp pada kelas kontrol (XI DPIB). Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata Prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran edpuzzle berbantuan google classroom sebesar 76,70 lebih tinggi dari nilai rata-rata pada kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media

pembelajaran youtube berbantuan whatsapp dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 53,30.

Adanya perbedaan Prestasi belajar dari kedua kelompok dibuktikan juga dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t. untuk hasil posttest diperoleh  $t_{hitung} = 5,08 > t_{tabel} = 2,02$ , sehingga  $H_0$  ditolak, artinya Prestasi belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan edpuzzle berbantuan google classroom lebih tinggi dari Prestasi belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan youtube berbantuan whatsapp.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka edpuzzle berbantuan google classroom efektif digunakan dalam proses pembelajaran hal ini karena siswa menjadi lebih mudah memahami materi luas segitiga dalam trigonometri yang disampaikan melalui edpuzzle berbantuan google classroom. Penggunaan Edpuzzle dapat meningkatkan antusias siswa dalam menyimak pembelajaran. Peningkatan partisipasi siswa dapat memengaruhi Prestasi belajar siswa (Aula, [2020](#)). Hal ini sesuai dengan fakta yang ditunjukkan oleh siswa selama penelitian menggunakan Edpuzzle berbantuan Google Classroom dimana siswa semakin merasa antusias, dan memperhatikan video pembelajaran dalam Edpuzzle sampai selesai. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sundi, Astari, Rosiyanti, & Ramadhani, [2020](#)) yang menyatakan bahwa “penggunaan video pembelajaran interaktif dapat mendorong motivasi belajar siswa secara ekstrintik karena sajian unsur video yang menarik”.

Dalam pembelajaran matematika Edpuzzle berbantuan Google Classroom ini meningkatkan Prestasi belajar siswa, Ini karena aktivitas interaktif menonton video dan menjawab pertanyaan disela-sela video yang membuat siswa benar-benar memahami konsep yang dibahas. Aktivitas siswa dipantau melalui Grade Book yang merupakan fitur Edpuzzle yang jawaban atas kuis yang ada dalam video dan guru dapat melakukan penilaian terhadap hasil kuis, seperti pada Gambar 1.



menyebabkan kebingungan, data siswa yang tercecer, hingga memori telepon genggam cepat penuh.

Dari uraian di atas serta hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa kontribusi pembelajaran menggunakan Edpuzzle berbantuan Google Classroom berpengaruh positif terhadap Prestasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran menggunakan Youtube berbantuan Whatsapp. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji  $t_{hitung} = 5,08 > t_{tabel} = 2,02$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Sesuai dengan penelitian Silverajah & Govindaraj (2018) bahwa Edpuzzle memiliki peluang yang baik untuk meningkatkan kemandirian siswa dan membuat siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan sehingga prestasi belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan Edpuzzle meningkat secara signifikan.

### Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di SMKS Almamater Telaga menunjukkan bahwa Edpuzzle berbantuan Google Classroom memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis,  $t_{hitung} = 5,0776 > t_{tabel} = 2,0244$  yang menyebabkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian Prestasi belajar matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan media edpuzzle berbantuan google classroom lebih tinggi dibandingkan menggunakan media youtube berbantuan whatsapp. Pada tes akhir, kelas dengan pembelajaran menggunakan media edpuzzle berbantuan google classroom memperoleh skor terendah sebesar 45 dan skor tertinggi sebesar 90 dengan skor rata-rata 76,70, sementara kelas dengan pembelajaran menggunakan media youtube berbantuan whatsapp memperoleh skor terendah sebesar 20 dan skor tertinggi sebesar 80 dengan skor rata-rata 53,3.

### Daftar Pustaka

- Achmad, N., Ganiati, M., Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi Edpuzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science*, 6(2), 46-51.
- Amaliah, A. (2020). Implementation of Edpuzzle to Improve Students' Analytical Thinking Skill in Narrative Text. *Prosodi*, 14(1), 35-44. <https://doi.org/10.21107/prosodi.v14i1.7192>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- 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), 012-006. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/959/1/012006>
- Hamid, L. O. M. I., & Suryadi, R. (2021). Implementasi Pembelajaran Model SOLE (Self

- Organized Learning Environment) Berbantuan Aplikasi Edpuzzle dalam Pembelajaran Daring. *Media Bina Ilmiah*, 16(5), 6983–6692. <https://doi.org/https://doi.org/10.33758/mbi.v16i5.1400>
- Hidayat, L. E., & Praseno, M. D. (2021). Improving Students' Writing Participation and Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom. *Education of English as Foreign Language*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.21776/ub.educafl.2021.004.01.01>
- Mischel, L. J. (2019). 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>
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Prasetya, A. E. (2021). *Torehan Kreasi Guru Inovasi (Samisanov 28)*. Surabaya: Guepedia Group.
- 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. *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers - ICETC 18*, 259–263. <https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(20), 67–72. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v5i2.1830>
- Sugiono, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The Role of Google Classroom in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i2.1526>
- 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(1), 1-10.