

## **Studi Kualitatif Perspektif Peserta Didik SMK Negeri 1 Pasuruan Terhadap Penggunaan Edpuzzle**

Anggun Nafalia Khoiro<sup>1\*</sup>, Nirmala Ayunda Wizurai<sup>2</sup>, Slamet Fauzan<sup>3</sup>, Kartika Indrasari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>4</sup>SMK Negeri 1 Pasuruan

\* nirmala.ayunda.1904216@students.um.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini akan berfokus pada perspektif peserta didik jurusan akuntansi dan keuangan lembaga terhadap penerapan Edpuzzle untuk mata pelajaran akuntansi dasar dan membandingkannya dengan aplikasi yang telah biasa digunakan di sekolah sebelumnya (Google Classroom). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian *narrative inquiry*. Pengambilan data dilakukan dengan *semi-structured interview* kepada 4 partisipan yaitu peserta didik kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Pasuruan. Analisis data dilakukan dengan *thematic analysis*. Hasil penelitian menunjukkan masing-masing peserta didik memiliki perspektif yang bervariasi mengenai platform Edpuzzle. Implikasi dari penelitian ini yaitu memberikan pemahaman bagi para pembaca khususnya para tenaga pendidik sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam menerapkan Edpuzzle dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** perspektif, peserta didik, SMK jurusan akuntansi dan keuangan lembaga, Edpuzzle, Google Classroom

### **Abstract**

*This study will focus on the perspective of students majoring in accounting and institutional finance on the application of the Edpuzzle for basic accounting subjects and compare it with applications that have been commonly used in schools (Google Classroom). The research method used is qualitative research with a narrative inquiry research design. Data were collected by semi-structured interviews with 4 participants from class X students majoring in accounting and institutional finance at SMK Negeri 1 Pasuruan. Data analysis was carried out by thematic analysis. The results show that each student has a varied perspective on the Edpuzzle platform. The implication of this research is to provide understanding for readers, especially educators so that they can be considered in applying Edpuzzle in learning activities.*

**Keywords:** *perspective, students, vocational school accounting and institutional finance department, Edpuzzle, Google Classroom*

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaannya kian berkembang semakin pesat. Terlebih lagi ketika telepon pintar (*smartphone*) muncul dan dikenal oleh masyarakat luas. Tidak dapat dipungkiri bahwa tidak ada batasan usia maupun kalangan tertentu yang ikut andil dalam penggunaan *smartphone* ini. Semakin banyak yang menggunakan *smartphone* semakin meningkatkan pula pengguna internetnya (Amri & Shobri, 2020). Menurut laporan We Are Social, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Jumlah itu naik tipis 1,03% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta (Annur, 2022).

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi mampu memberikan dampak di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Penerapan penggunaan teknologi informasi dibidang pendidikan ini sangat dibutuhkan, terlebih dalam kegiatan pembelajaran dan

pengajarannya. Bagi pendidik, dengan mengadopsi teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu memudahkan dalam hal pengembangan metode pembelajaran menjadi lebih efisien dan fleksibel. Begitu pula bagi peserta didik juga akan mendapatkan berbagai kemudahan dari penggunaan teknologi informasi tersebut (Amri & Shobri, 2020). Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) juga menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital saat ini memberi dukungan penuh dalam pelaksanaan pembelajaran di dunia pendidikan, baik itu sebagai ladang untuk akses informasi maupun sebagai penunjang dalam belajar dan pengerjaan tugas. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang diimbangi dengan penggunaannya secara kreatif dan bijak akan mampu menuangkan mutu dan kualitas yang unggul pada generasi penerusnya. Pada masa ini, perkembangan teknologi yang nyata diterapkan langsung di bidang pendidikan seperti mampu menjamin adanya sistem Belajar Jarak Jauh atau secara online bisa menghubungkan antar pendidik dan peserta didik melalui media internet. Itu artinya sejak teknologi informasi dan komunikasi ini berkembang, maka proses pendidikan menjadi lebih maju (Mulyani & Haliza, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan berdampak signifikan terhadap munculnya inovasi yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar. Contoh dari adanya inovasi tersebut adalah media pembelajaran yang semakin beragam. Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulasi para siswa agar termotivasi serta mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Di era saat ini, media pembelajaran ini sangat erat kaitannya dengan aplikasi yang berbasis internet (*online*). Beragam aplikasi penunjang pembelajaran yang didukung dengan fitur *game-based learning* didalamnya diharapkan dapat meningkatkan antusias peserta didik selama belajar. Aplikasi-aplikasi tersebut yang telah digunakan oleh banyak pihak misalnya Edpuzzle, Kahoot!, iClickers, Socrative, Quizizz, dan lain sebagainya (Amri & Shobri, 2020). Sebagai salah satu aplikasi penunjang pembelajaran, Edpuzzle mulai diterapkan di Indonesia meskipun tidak sebanyak penggunaan aplikasi Google Classroom. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Silverajah & Govindaraj, 2018), ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan Edpuzzle memiliki potensi yang bagus dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri peserta didik. Cesare et al. (2021) mendeskripsikan bahwa Edpuzzle dapat membantu memfasilitasi pembelajaran berbasis video yang mengandung instruksi eksplisit seperti sering memunculkan respons, latihan, memberikan umpan balik yang afirmatif dan korektif dengan segera, dan memantau kinerja peserta didik. Jika melihat dari sisi perspektif peserta didik, Sirri & Lestari (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan Edpuzzle dan WA *group* dalam pembelajaran matematika disukai siswa karena dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran matematika. Di samping itu juga ada respons negatif seperti kurangnya ketersediaan fasilitas gadget dan jaringan internet. Namun, merujuk pada pernyataan-pernyataan tersebut, belum ditemukan adanya penelitian khususnya di Indonesia yang berfokus pada penggunaan aplikasi Edpuzzle untuk pembelajaran mata pelajaran akuntansi dasar. Penelitian terdahulu telah meneliti penggunaan aplikasi Edpuzzle untuk mata pelajaran matematika (Sirri & Lestari, 2020; Sugestiana & Soebagyo, 2022), pengelolaan kelas daring (Dewi & Putri, 2021), dan sebagainya. Lebih lanjut, belum ditemukan adanya penelitian yang secara khusus membahas perspektif peserta didik terhadap penerapan Edpuzzle untuk mata pelajaran akuntansi dasar. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada perspektif peserta didik jurusan akuntansi dan keuangan lembaga terhadap penerapan aplikasi Edpuzzle untuk mata pelajaran akuntansi dasar dan

membandingkannya dengan aplikasi yang telah biasa digunakan di sekolah sebelumnya (Google Classroom).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Perspektif**

Pengertian perspektif menurut Martono dalam Lutfiyani & Wildayani (2019) yaitu cara mengamati suatu masalah terhadap fenomena yang sedang terjadi dengan menggunakan pandangan dari sudut tertentu. Kemudian Ardianto dan Q-Anees dalam Lutfiyani & Wildayani (2019) juga mengemukakan arti dari kata perspektif ini adalah cara atau sudut pandang kita terkait suatu hal. Secara etimologi perspektif memiliki arti yakni upaya seseorang untuk mengevaluasi atau memberikan penilaian terhadap suatu hal yang dapat dilakukan dengan cara tertulis maupun lisan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa perspektif diibaratkan sebagai kaca mata yang memfokuskan pandangan kita dalam mengamati segala hal hingga mampu memberikan tanggapan berupa penilaian dari hasil pengamatan yang telah dilakukan. Perspektif tiap individu berbeda-beda, sebab cara pandang tiap individu terhadap segala sesuatu hal yang sedang terjadi juga tidak sama. Sebagai contoh perspektif dari segi pembelajaran terkait media pembelajaran yang diterapkan oleh seorang pendidik. Masing-masing peserta didik pasti memiliki perspektif beragam, ada yang menyukai penggunaan media pembelajaran tersebut, pun sebaliknya. Sehingga perspektif ini muncul dengan sendirinya dari diri individu berdasarkan pengamatan sekaligus pengalaman terkait apa yang dilihat dan juga dirasakan.

### **Peserta Didik**

Nurjan (2019) mengemukakan individu disebut sebagai peserta didik ketika terlibat dalam sebuah aktivitas pendidikan, khususnya lembaga persekolahan formal. Istilah 'peserta didik' ini merupakan penyebutan yang baku untuk siswa, siswi, murid, anak didik, santri, hingga mahasiswa/mahasiswi di Indonesia. Hal ini karena istilah 'peserta didik' sudah tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).

Secara umum, pengertian peserta didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan. Sedangkan secara sempit, peserta didik merupakan anak (pribadi yang belum dewasa) yang diserahkan kepada tanggung jawab pendidik (Barnadib dalam Yusuf, 2018). Mengacu pada aliran *Child centered*, peserta didik adalah pusat dari segala usaha pendidikan dan segala kegiatan pendidikan akan melibatkan peserta didik (Yusuf, 2018).

Menurut Situmorang & Rosmawati (2018) jika dikaitkan dengan teori perkembangan peserta didik, peserta didik berarti individu yang sedang berkembang. Hal ini bermaksud bahwa peserta didik mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan dalam diri peserta didik antara lain perubahan yang mengarah pada diri sendiri, dan perubahan yang berupa penyesuaian diri terhadap lingkungan. Peserta didik pada usia sekolah menengah membutuhkan pendidikan, bimbingan, dan pengarahan yang tepat untuk mencapai tingkat perkembangan yang optimal sesuai dengan bakat dan minatnya. Oleh karena itu, peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam membentuk dan mendukung perkembangan peserta didiknya.

### **SMK Jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga**

Menurut Siswoyo, dkk (2013:46), pendidikan menjadi sumber kekuatan yang dapat memberikan pengaruh terhadap kepribadian, kemampuan, serta kehidupan seseorang baik dalam

hubungannya dengan dunia, antar sesama individu lainnya, maupun hubungan dengan Tuhannya. Sehingga pendidikan memegang peranan penting sebagai penentu generasi negara yang berkualitas. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 yang membahas terkait Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa pendidikan formal adalah pendidikan yang ditempuh secara teratur dan bertingkat atau berjenjang, yang mana pendidikan itu sendiri dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi (Naim & Djazari, 2019).

Arif Rifai dan Barnawi (2012:13) menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan atau Sekolah Menengah Kejuruan yang biasa disingkat SMK adalah suatu lembaga pendidikan yang mewujudkan terciptanya lulusan yang mampu mengembangkan kinerja di dunia kerja. Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990 menjelaskan lebih lanjut tentang Pendidikan Menengah, yakni pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan yang mengkhususkan peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi pekerjaan dalam bidang tertentu (Edi et al., 2017). Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah yang dikhususkan untuk memantapkan peserta didiknya sebagai persiapan dalam menghadapi dunia kerja.

Kekhususan dalam Sekolah Menengah Kejuruan ini dapat dilihat pada beragam kompetensi keahlian yang terdapat didalamnya, salah satunya yaitu kompetensi keahlian akuntansi keuangan dan lembaga. Akuntansi sebagai jurusan yang sangat erat kaitannya dengan angka dan juga hitungan ini nantinya menghasilkan lulusan yang akan berperan dalam dunia kerja sebagai akuntan. Pada jurusan ini terdapat mata pelajaran utama sebagai awal penentuan keberhasilan dalam mata pelajaran berikutnya. Mata pelajaran utama tersebut yakni Akuntansi Dasar. Peserta didik akan lebih produktif mempelajari akuntansi yang lain jika mata pelajaran akuntansi dasar mampu dikuasai dengan baik (Naim & Djazari, 2019).

### **Edpuzzle**

Edpuzzle (Inc., 2022) adalah sebuah platform yang mudah digunakan untuk menghubungkan setiap siswa dalam satu video pada saat yang sama. Amaliah (2020) menambahkan bahwa Edpuzzle merupakan alat atau media yang dapat digunakan oleh para guru untuk membuat video dan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dari berbagai sumber. Sumber-sumber video pembelajaran yang populer dan dapat dipilih oleh guru antara lain seperti YouTube, National Geographic, Khan Academy, TED Talks, Vimeo, Crash Course, dan lain sebagainya (Mischel, 2018). Menurut Ware (2021), Edpuzzle adalah *e-learning* yang mengizinkan pengguna untuk dapat mengedit dan menambahkan pertanyaan pada video YouTube. Selain itu pengguna juga dapat membuat video dan materi pembelajarannya sendiri dan memanfaatkan Edpuzzle agar media pembelajarannya menjadi interaktif.

Platform ini diciptakan pada tahun 2013 dan telah memiliki total 35 juta siswa di seluruh dunia. Edpuzzle dapat diakses melalui website maupun aplikasi yang tersedia pada *smartphone* berbasis Android dan iOS. Edpuzzle diciptakan karena lebih dari 65% dari siswa memiliki gaya belajar visual dan lebih dari 95% dari siswa menonton video YouTube secara rutin. Alasan lain dari pengembangan aplikasi ini adalah dikarenakan bahwa video merupakan sumber belajar yang 'ampuh', namun guru seringkali kesulitan untuk memastikan apakah siswa sudah mempelajari videonya atau belum (Inc., 2022). Oleh karena itu, dengan Edpuzzle guru dapat mengetahui progres pembelajaran dari siswa dari menu hasil analisis belajar secara gratis (Amaliah, 2020).

Dilansir dari Mischel (2018), platform Edpuzzle memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah yang pertama Edpuzzle dapat meningkatkan pengalaman belajar jarak jauh dari siswa. Siswa dapat melihat dan mengulang informasi penting dari video yang telah dipelajari

sehingga lebih memudahkan siswa untuk memahami materinya. Selanjutnya, guru dapat dengan mudah mengukur hasil pembelajaran siswa. Kemudian Edpuzzle memiliki fitur yang dapat membuat guru memasukkan rekaman suara, memotong video, menambahkan kuis atau pertanyaan, dan lain-lain sehingga siswa dapat lebih fokus mempelajarinya. Kelebihan lainnya yaitu pengguna dapat berbagi video pembelajaran dengan pengguna lainnya. Sedangkan kekurangan dari Edpuzzle yang perlu dipertimbangkan antara lain perlu adanya bimbingan dari guru kepada siswa dalam penggunaan Edpuzzle, tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dan antar-peserta didik, keterbatasan fitur edit video, dan fitur rekaman suara yang harus dilakukan di sepanjang video (tidak bisa hanya bagian kecil saja). Di samping yang telah dikemukakan oleh Mischel, peneliti menemukan bahwa Edpuzzle memiliki versi gratis dan versi berbayar. Dengan versi gratis, pengguna (guru) hanya dapat menyajikan sebanyak 20 video pembelajaran. Jika ingin menyajikan lebih dari 20 video, pengguna harus mengaktifkan versi berbayar atau melakukan *sharing* dengan pengguna lainnya. Selain itu, dengan versi berbayar akan lebih banyak fitur yang didapatkan daripada dengan versi gratis.

### **Google Classroom**

Media pembelajaran digital yang sering kali digunakan oleh pendidik (guru) dalam pembelajaran jarak jauh salah satunya yaitu Google Classroom. Menurut Faruq, et al (2018) Google Classroom itu sendiri adalah aplikasi dengan menggunakan basis open sources, yang modelnya menyerupai ruang kelas dan terhubung dengan koneksi internet. Simanihuruk, et al (2019) juga menjelaskan bahwa Google Classroom ini dapat digunakan dengan mudah kapanpun dan dimanapun, baik melalui PC, ponsel, maupun tablet dengan basis android (Hanifah & Putri, 2020).

Google Classroom telah dikembangkan oleh Google sebagai sebuah alat dengan berbasis web yang dapat digunakan secara gratis. Pada 12 Agustus 2014 aplikasi ini mulai dikenalkan, bahkan banyak dari para pendidik maupun peserta didik yang menerapkan penggunaan aplikasi tersebut hingga saat ini. Melalui Google Classroom, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara produktif dengan adanya pembinaan komunikasi, peningkatan kolaborasi, hingga penyederhanaan tugas. Selain gratis, Google Classroom juga memiliki kemudahan akses bagi para penggunanya. Pendidik dapat membuat kelasnya sendiri dan mengundang peserta didik beserta rekan mengajar ke dalam kelas yang telah dibuat. Untuk bisa memulai menggunakan aplikasi tersebut, pengguna harus menyiapkan email terlebih dahulu kemudian baru bisa masuk ke halaman utama dan dilanjutkan dengan membuat kelas (Atikah et al., 2021). Simanihuruk, et al (2019) menyebutkan bahwa fitur-fitur di dalam Google Classroom dapat digunakan secara optimal ketika pengguna sudah mempunyai akun di dalamnya. Fitur-fitur tersebut antara lain seperti *assignments, communication, grading, mobile application, time cost, privacy, dan archive course* (Hanifah & Putri, 2020).

Pemanfaatan Google Classroom membantu para pendidik menjadi lebih hemat waktu untuk mengajar dan juga mengurangi penggunaan kertas secara manual, sebab di dalam aplikasi tersebut terdapat halaman tugas yang dapat digunakan untuk mengisi informasi berupa tugas, pertanyaan, dan materi. Semua hal dapat dilakukan dalam satu tempat yakni mulai dari pembuatan kelas, pemberian tugas, komunikasi antara guru dan peserta didik, serta pengelolaan nilainya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Yang terpenting, aplikasi Google Classroom ini sangatlah terjangkau, aman, tersedia gratis bagi sekolah, lembaga non profit, perorangan, serta tidak berisi iklan dan tidak perlu melakukan instalasi, dengan kata lain cukup menggunakan website saja sudah bisa digunakan. Dengan banyaknya manfaat dan kemudahan yang diberikan

itulah yang mengakibatkan Google Classroom ini banyak diterapkan oleh para pendidik di berbagai sekolah (Atikah et al., 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Nugrahani (2014), penelitian kualitatif atau *qualitative research* merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif lainnya. Penelitian kualitatif memungkinkan seseorang untuk memperoleh pemahaman tentang realitas melalui proses berpikir induktif. Kemudian, penelitian kualitatif berkaitan dengan fenomena kualitatif. Artinya penelitian ini berkaitan dengan penelitian subjektif dari sikap, pendapat, dan perilaku (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *narrative inquiry*. Creswell & Poth (2018) mengemukakan bahwa peneliti yang menggunakan *narrative inquiry* akan mengumpulkan ‘cerita’ pengalaman dari individu, dokumen, maupun percakapan kelompok. Penelitian yang menggunakan desain ini akan menimbulkan terjadinya kolaborasi antara peneliti dengan partisipan dikarenakan adanya interaksi dan dialog di antara keduanya. Peneliti memilih desain penelitian ini dengan tujuan untuk meneliti secara pribadi perspektif atau pandangan peserta didik terhadap penggunaan Edpuzzle. Oleh karena itu, peneliti berharap akan memperoleh cerita dan sudut pandang baru.

Pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara mendalam atau yang disebut dengan *semi-structured interview* kepada 4 partisipan yaitu peserta didik kelas X jurusan akuntansi dan keuangan lembaga di SMK Negeri 1 Pasuruan. Peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan media elektronik seperti *smartphone* sebagai alat untuk merekam hasil wawancara yang dilakukan. Partisipan dipilih secara langsung oleh peneliti berdasarkan keaktifan menggunakan platform Edpuzzle pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran akuntansi dasar materi Neraca Lajur. Setelah dilakukan wawancara, analisis data akan dilakukan dengan *thematic analysis*. Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menyusun data temuan secara sistematis dan menemukan makna dari data yang diperoleh.

Berikut adalah lima pertanyaan yang diajukan kepada narasumber berdasarkan teknik pengambilan data secara *semi-structured interview*. Pertanyaan pertama, apakah kamu sudah mengetahui apa itu Edpuzzle sebelum diterapkan di sekolah? Pertanyaan kedua, menurut kamu, Edpuzzle itu aplikasi yang seperti apa? Tolong deskripsikan! Pertanyaan ketiga, setelah menggunakan aplikasi Edpuzzle untuk pertama kalinya, bagaimana kesanmu? Pertanyaan keempat, bagaimana menurutmu lebih baik mana antara penggunaan aplikasi Edpuzzle dengan aplikasi Google Classroom yang selama ini digunakan di sekolah? Kemudian pertanyaan terakhir, yaitu apa harapanmu terkait penerapan aplikasi Edpuzzle untuk kegiatan pembelajaran kedepannya?

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari kelima pertanyaan yang telah diajukan, masing-masing peserta didik memiliki pendapat atau perspektif yang cukup berbeda antara satu sama lain. Hal ini sesuai dengan pengertian dari perspektif itu sendiri yaitu upaya seseorang untuk mengevaluasi atau memberikan penilaian terhadap suatu hal yang dapat dilakukan dengan cara tertulis maupun lisan (Lutfiyani & Wildayani, 2019). Maka, tak jarang hanya segelintir orang yang memiliki pendapat yang sama persis karena adanya perbedaan penilaian. Secara lebih rinci, hasil dan pembahasan dari kelima pertanyaan akan dijelaskan sebagai berikut.

Untuk pertanyaan pertama, 3 dari 4 peserta didik belum mengetahui maupun mendengar mengenai platform Edpuzzle sebelum diterapkan di sekolah oleh peneliti untuk kegiatan pembelajaran materi Neraca Lajur pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Hal ini terbukti dari kutipan wawancara dengan peserta didik B, C, dan D :

“Eeh saya belum pernah dengar tentang... Edpuzzle dan saya belum mengetahui tentang Edpuzzle.”

“Kebetulan saya belum... pernah pake Edpuzzle itu, jadi... belum tau caranya gimana.”

“Saya belum mengetahui sama sekali apa itu Edpuzzle sebelumnya.”

Sedangkan 1 peserta didik yang sudah mengetahui platform Edpuzzle adalah peserta didik A yang memiliki jawaban:

“... Saya sudah pernah mendengar dan mengetahui sekilas tentang Edpuzzle...”

Perbedaan ini kemungkinan didasarkan pada perbedaan aksesibilitas informasi. Hartono (2017) mengungkapkan konsep aksesibilitas adalah derajat kemudahan yang dicapai oleh seseorang, terhadap suatu objek, pelayanan maupun lingkungan. Jika seseorang mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi, maka dapat terjadi keterlambatan dalam penerimaan informasi.

Informasi dapat diperoleh darimana saja, misalnya media massa, televisi, internet, media sosial, perkataan seseorang, dan lain sebagainya. Contohnya, jawaban dari peserta didik A mengenai pengetahuan tentang Edpuzzle yang ia peroleh dari media sosial. Berikut kutipan wawancaranya:

“... Mengetahui sekilas tentang Edpuzzle itu lewat media sosial dan saya langsung ke Playstore untuk melihat apa sih Edpuzzle itu...”

Dari jawaban tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik A memiliki aksesibilitas informasi yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik B, C, dan D.

Jawaban dari pertanyaan kedua, peserta didik memiliki deskripsi yang bervariasi tentang Edpuzzle. Hal ini berkaitan dengan pemahaman mereka terhadap platform tersebut. Namun, peserta didik A, B, dan D memiliki kesamaan dalam mendeskripsikan Edpuzzle yaitu merupakan platform yang tidak hanya menyajikan video pembelajaran, tetapi juga pertanyaan atau kuis di dalamnya. Berikut untuk lebih rincinya disajikan dalam kutipan wawancara:

“... Media pembelajaran online yang berbasis video interaktif, di dalamnya juga memuat pertanyaan dan jawaban yang langsung dapat diketahui benar atau salahnya ...”

“... Media pembelajaran yang tidak hanya menerangkan (berhenti sejenak) materinya saja tetapi juga... memberikan soal...”

“... Aplikasi itu adalah aplikasi video pembelajaran beserta kuis-kuis yang diberikan yang menyangkut dengan video tersebut.”

Sedangkan untuk jawaban dari peserta didik C lebih terfokus pada perbedaan video Youtube yang disajikan melalui Edpuzzle dengan tautan aslinya.

“... Sangat membantuu dalam proses pembelajaran daring...dalam bentuk video.. karena tidak, karena tidak tercampur dengan video di Youtube gitu...”

Jika mengacu pada pengertiannya, pemahaman berasal dari kata 'paham' yang menurut KBBI memiliki makna tahu benar. Sedangkan pengertian pemahaman menurut Purwanto dalam Nurdyansyah et al. (2018) merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan siswa untuk mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Kemudian, Nurdyansyah et al. (2018) menyimpulkan bahwa pengertian dari tingkat pemahaman siswa adalah seberapa besar kemampuan siswa untuk memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya serta menyajikan kembali ke dalam bentuk lain secara sistematis. Dari sinilah dapat diketahui bahwa peserta didik yang menjadi narasumber memiliki tingkat perbedaan dalam pemahaman terkait platform Edpuzzle sehingga terjadi perbedaan dalam mendeskripsikan Edpuzzle karena didasarkan pada fakta yang telah diketahuinya.

Selanjutnya, jawaban dari pertanyaan ketiga cukup berbeda-beda antar keempat peserta didik. Peserta didik A, B, C, dan D menyampaikan kesan awal penggunaan Edpuzzle sebagai berikut:

"... Kesan pertama ketika saya menggunakan yaitu unik karena belum ada media sebelumnya yang menyerupai Edpuzzle ..."

"... Ya, awalnya sih biasa saja Bu ya, ..."

"... Adanya aplikasi Edpuzzle ini sangat membantu dalam proses pembelajaran daring ..."

"... Saya pertama bingung... gimana cara mengoperasikan aplikasi tersebut ..."

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, bisa dikatakan bahwa peserta didik ada yang merasa unik, biasa saja, terbantu, dan bingung bagaimana cara pengoperasian dari platform Edpuzzle ketika baru pertama kali menggunakannya. Namun, setelah itu peserta didik memberikan pernyataan lanjutan dari kesan awal yang telah disampaikan sebelumnya.

"... Saya suka dan merasa nyaman dalam artian tidak ada masalah seperti error atau (menarik nafas) mungkin terhambat ..."

"... Jadi tidak membosankan gitu loh Bu. Jadi kayak seru aja ada gurunya sambil eh gurunya menerangkan materi, terus habis itu... kita dikasih pertanyaan ..."

"... Video untuk menyampaikan materinya sangat jelas (nafas).. dan tidak tercampur dengan video lainnya."

"... dan setelah saya tau ternyata cukup mudah."

Berdasarkan ungkapan di atas, masing-masing peserta didik memiliki kesan yang positif dengan platform Edpuzzle ini. Kesan yang positif ini dapat berarti perasaan senang, maupun kepuasan dikarenakan kemudahan dalam mengoperasikannya. Namun, salah satu peserta didik menambahkan pernyataan di bawah ini:

"... Tapi... mungkin dalam tampilan Edpuzzle saja yang menurut saya kurang menarik ya... tidak seperti aplikasi sebelah (Google Classroom) yang mungkin lebih... banyak... fitur dan kemudahannya ..."

Kesan yang disampaikan oleh peserta didik tersebut merupakan kesan negatif yang muncul setelah menggunakan Edpuzzle pertama kalinya. Kesan ini hanya berkaitan dengan tampilan Edpuzzle yang kurang menarik dibandingkan dengan aplikasi Google Classroom. Selain itu, tidak ada peserta didik yang menyampaikan kesan negatif lain terhadap penggunaan Edpuzzle.

Menurut Simamora dalam Prasetyo et al. (2022), individu terbuka terhadap berbagai pengaruh yang cenderung membelokkan persepsi mereka. Salah satu dari pengaruh tersebut adalah kesan pertama. Kesan pertama ini cenderung membentuk pribadi. Namun, dalam membentuk kesan tersebut, penerima belum mengetahui stimulus mana yang relevan, penting, atau yang dapat diramalkan menjadi perilaku lainnya. Jadi ketika peserta didik menyampaikan kesan pertama terkait penggunaan Edpuzzle, peserta didik dapat dikatakan masih menerima sekilas dari apa yang mereka ketahui ketika awal mengenal Edpuzzle. Mereka bisa jadi akan memberikan kesan lain yang berbeda dari kesan pertama setelah mengetahui Edpuzzle lebih jauh.

Kemudian untuk jawaban dari pertanyaan keempat, peserta didik memiliki tanggapan yang beragam terkait penentuan pilihan lebih baik mana diantara Edpuzzle dengan Google Classroom. Dari peserta didik A, B, C, dan D, dua diantaranya memiliki jawaban yang sama. Kesamaan tersebut dapat dilihat dari ungkapan ketidaktahuan dan kebingungan dalam menentukan pilihan, dikarenakan kedua aplikasi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Hal ini dibuktikan dari adanya hasil kutipan wawancara dengan peserta didik B dan C :

“...Saya tidak tahu ya Bu mau memilih mana karena kan... itu... ya mungkin memis... masing-masing dari aplikasi itu memiliki kelebihan dan kekurangannya.”

“Menurut saya...dua aplikasi itu sangat membantu dalam proses pembelajaran daring (nafas), karna kedua aplikasi itu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing (nafas)...”

Sedangkan tanggapan dari kedua peserta didik sisanya saling berbeda satu sama lain. Peserta didik A lebih memilih aplikasi Google Classroom, dan peserta didik D lebih memilih aplikasi Edpuzzle. Hal ini dibuktikan dari adanya hasil kutipan wawancara dengan peserta didik A dan D :

“Iya dalam segi fitur memang Google Classroom lebih daripada Edpuzzle (berhenti sejenak) dan jika disuruh memilih... saa memang lebih memilih Google Classroom karena... sejauh ini belum ada... apa yah yang complicated dengan Google Classroom ...”

“Menurut saya lebih baik.. Edpuzzle daripada Google Classroom... Karena di edpuzzle ada beberapa fitur yang tidak ada dalam google classroom.”

Dari kedua jawaban tersebut, keduanya sama-sama menentukan pilihan dengan beralasan fiturnya. Pada Google Classroom banyak fitur yang tidak bisa ditemui dalam Edpuzzle, begitupun sebaliknya. Namun, meskipun lebih memilih aplikasi Google Classroom, peserta didik A tetap menerima dan mendukung adanya penerapan Edpuzzle dalam pembelajaran.

“... Tapi dengan Edpuzzle sendiri saya tertarik dan walaupun nanti... ada yang menggunakan Edpuzzle, saya akan apa yah... *excited* semacam itu sih.”

Perbedaan pendapat tersebut bisa terjadi karena beberapa alasan. Peserta didik kemungkinan belum memahami sepenuhnya cara memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada. Selain itu adanya karakteristik dan jenis media pembelajaran yang beragam diikuti dengan karakteristik peserta didik yang beragam pula menjadikan pemahaman akan pesan yang disampaikan dalam pembelajaran juga tidak sama antar peserta didik. Menurut konsep gaya belajar, seseorang yang condong terhadap gaya belajar audio lebih mudah menerima informasi dari media pembelajaran berupa audio, begitu pula dengan gaya belajar visual. Sehingga antara satu dengan yang lainnya memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu (Sari, 2019). Hal ini yang dapat mempengaruhi peserta didik memiliki jawaban masing-masing dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan yang disukainya, dan yang dianggap lebih mudah dipahami serta diterapkan olehnya. Gaya belajar seseorang akan berkaitan dengan karakteristik dan pemilihan media dalam pembelajaran. Sebab, gaya belajar ini berhubungan dengan cara seseorang menerima informasi dalam proses pembelajaran. Jika media pembelajaran yang digunakan tidak mampu mendukung kesesuaian gaya belajar peserta didik, maka besar kemungkinan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai dengan optimal. Hal ini mengisyaratkan juga bahwa guru atau pengajar harus memiliki kompetensi untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan baik. Sehingga dalam pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran, pengajar perlu mempertimbangkan lebih detail dari sisi media dan dari sisi pengguna.

Selanjutnya pertanyaan yang terakhir yakni pertanyaan kelima, peserta didik memiliki jawaban yang berbeda-beda. Namun keseluruhan jawaban yang diberikan sama-sama mengandung unsur yang baik demi peningkatan kualitas dan peningkatan penggunaan dari aplikasi Edpuzzle itu sendiri. Berikut bukti hasil kutipan wawancara peserta didik A, B, C, dan D:

“Harapan saya untuk Edpuzzle kedepannya... dapat dibekali fitur-fitur yang lebih lengkap sehingga tidak monoton (menarik nafas) dan nantinya akan lebih memudahkan siswa juga pengajar dalam pembelajaran daring”.

“Nah menurut saya pribadi, saya harap eeh semoga kedepannya para guru pengajar lebih bisa dan banyak yang mengetahui tentang pembelajaran menggunakan Edpuzzle dan menggunakannya dengan media pembelajaran khususnya saat pembelajaran daring saat ini ...”

“Berharap, berharapnya lebih banyak lagi mata pelajaran yang menggunakan aplikasi edpuzzle.”

“Saya harap untuk kedepannya edpuzzle bisa digunakan secara merata di sekolah-sekolah lain, untuk pembelajaran..secara virtual atau daring”.

Dalam kutipan pertama menjelaskan bahwa peserta didik A berharap agar aplikasi Edpuzzle bisa menambah fitur-fiturnya menjadi lebih lengkap lagi agar tidak monoton dan membosankan, serta dari harapan tersebut juga memiliki makna terhadap peningkatan kualitas aplikasi Edpuzzle.

Sedangkan dari ketiga jawaban peserta didik sisanya, peserta didik B,C, dan D berharap agar Edpuzzle lebih dikenal guru serta lebih banyak sekolah dan juga mata pelajaran yang menerapkan penggunaan aplikasi Edpuzzle ini. Artinya penggunaan Edpuzzle ini sangat diharapkan agar terus meningkat dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan teori, menurut teori harapan Snyder mengemukakan bahwa harapan merefleksikan persepsi individu terhadap kemampuan untuk mendefinisikan tujuan dengan jelas, berinisiatif dan mempertahankan motivasi untuk menggunakan berbagai strategi (*willpower thinking*), dan mengembangkan strategi yang spesifik untuk mencapai tujuan tersebut (*waypower thinking*) (Mufidah, 2016). Jadi, harapan ini muncul dari adanya persepsi untuk mencapai perubahan dalam tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, peserta didik memiliki persepsi yang berbeda-beda mengenai harapan terhadap aplikasi Edpuzzle. Meskipun demikian, adanya perbedaan persepsi mengenai harapan ini sama-sama memiliki tujuan positif yang baik bagi peningkatan aplikasi Edpuzzle itu sendiri maupun peningkatan penggunaan aplikasi Edpuzzle di dunia pendidikan. Peningkatan dari aplikasi Edpuzzle yang dimaksudkan disini mengarah pada responden yang berharap dari pihak Edpuzzle agar bisa menambah dan meningkatkan fitur-fiturnya lebih lengkap lagi. Sedangkan peningkatan aplikasi Edpuzzle di dunia pendidikan ini mengarah pada penerapan aplikasi oleh para guru dan sekolah lainnya agar bisa mengenal dan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan penulis di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penelitian ini menunjukkan masing-masing peserta didik memiliki perspektif yang bervariasi mengenai platform Edpuzzle. Terdapat beberapa alasan yang melatar belakangi ragam perspektif peserta didik tersebut. Alasan yang pertama, tidak seluruh peserta didik familiar dengan Edpuzzle ini. Ada yang telah mengetahui dan mengenal, bahkan ada pula yang sama sekali belum mengenal atau sangat asing dengan adanya aplikasi Edpuzzle ini. Dari situlah muncul alasan yang kedua yaitu, pemahaman yang berbeda pada tiap individu, sehingga cara pandang mereka dalam mendeskripsikan Edpuzzle ini juga tidak sama. Alasan yang ketiga, adanya kesan positif dan negatif yang diutarakan oleh peserta didik di awal percobaan penggunaan Edpuzzle. Ada yang merasa tertarik hingga menyukai penerapan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang dianggap mudah, menyenangkan dan tidak membosankan, namun ada pula yang kurang suka.

Penelitian ini menekankan bahwa peserta didik bisa memperoleh perspektif demikian karena adanya percobaan yang telah dilakukan serta pengalaman yang didapatkan. Setiap media pembelajaran apapun pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Akan tetapi, jika pendidik maupun peserta didik bisa menempatkan posisi penerapan media pembelajaran sesuai dengan fungsi serta situasi dan kondisi yang tepat, maka media yang digunakan akan bisa dimanfaatkan secara lebih optimal. Hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk membantu memberikan pemahaman bagi para pembaca khususnya para tenaga pendidik sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam menerapkan Edpuzzle dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti memberikan saran bagi para calon peneliti selanjutnya untuk dapat menyajikan informasi yang *up to date*, informatif, dan reliabel agar dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan. Calon peneliti diharapkan mengkaji dari sumber yang luas, terpercaya, dan relevan. Selain itu agar dapat memperoleh hasil penelitian yang benar-benar menggeneralisasikan

populasi, calon peneliti juga dapat mengambil sampel yang lebih banyak dan mempertimbangkan berbagai variabel penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah. (2020). *IMPLEMENTATION OF EDPUZZLE TO IMPROVE STUDENTS' ANALYTICAL THINKING SKILL IN NARRATIVE TEXT*. 14(1), 35–44.
- Amri, M., & Shobri, Y. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128–136. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.301>
- Annur, C. M. (2022). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022*. Databoks.Id.
- Atikah, R.-, Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>
- Cesare, D. M. Di, Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed)Puzzle: Using the Edpuzzle Interactive Video Platform to Facilitate Explicit Instruction. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77–83. <https://doi.org/10.1177/0162643421994266>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches (IV)*. SAGE Publications Ltd.
- Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 203–210.
- Edi, S., Suharno, S., & Widiastuti, I. (2017). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa Smk Program Keahlian Teknik Pemesinan Di Wilayah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14972>
- Hanifah, W., & Putri, K. Y. . (2020). Efektivitas Komunikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunika Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 24–35. <https://doi.org/10.35326/medialog.v3i2.639>
- Hartono. (2017). Strategi Pengembangan Perpustakaan Digital Dalam Membangun Aksesibilitas Informasi. *Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 75–91. <https://journal.uin.ac.id/unilib/article/view/11487/8666>
- Hasan, M., Milawati, Darajat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group (I, Issue Mei)*. PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Inc., Ed. (2022). *About Edpuzzle*. <https://edpuzzle.com/about>
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (F. Annisya & Sukarno (eds.)). Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Lutfiyani, & Wildayani. (2019). *Al-Kahfi: Jurnal Pendidikan Agama Islam Volume IV, No.1, Jan Tahun 2019. IV(1)*, 49–57.
- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 1–7. <https://doi.org/10.1177/2379298118773418>
- Mufidah, N. (2016). Program Jam Wajib Belajar Dalam Membentuk Civic Disposition Warga Negara. *Humanika*, 23(1), 32. <https://doi.org/10.14710/humanika.23.1.32-45>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Naim, Z. A., & Djazari, M. (2019). Pengaruh Kreativitas Belajar, Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru, Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 127–144. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26517>

- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Vol. 1, Issue 1).
- Nurdyansyah, N., Sugiarto, R., & Rais, P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 2(2), 201–212. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>
- Nurjan, S. (2019). *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK PERSPEKTIF ISLAM* (II). Penerbit Titah Surga.
- Prasetyo, A. H., Rustamaji, D., Sumarni, S., & Nadhifah, N. I. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Presepsi Harga Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Pt. Jne Babat Lamongan. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1), 463–472. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.614>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- 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. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 67–72.
- Situmorang, J., & Rosmawati, I. (2018). *MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN MATEMATIKA TEKNIK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugestiana, & Soebagy, J. (2022). Respon Siswa terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637–2646.
- Ware, E. (2021). Edpuzzle Resource Review. *Journal of the Medical Library Association*, 102(2)(April), 349–350. <https://doi.org/dx.doi.org/10.5195/jmla.2021.1202>
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan* (I). Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.