

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN MEMANFAATKAN EDPuzzle

Anggi Yuliana Subagio¹⁾, Mujiyem Sapti²⁾, Teguh Wibowo³⁾

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Jalan K. H. A. Dahlan No. 3 & 6 Purworejo, Jawa Tengah

email: ¹⁾arij3109@gmail.com, ²⁾sapti@umpwr.ac.id, ³⁾twibowo@umpwr.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan memanfaatkan Edpuzzle pada pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & MC Tanggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 25 Purworejo semester gasal tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengamatan atau observasi, tes, dan dokumentasi. Semua data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan dideskripsikan secara kualitatif (narasi). Pelaksanaan tahapan penelitian sedikit berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya karena adanya pandemi Covid-19 membuat proses pembelajaran secara jarak jauh. Berdasarkan hasil belajar matematika siswa pada siklus I diperoleh rerata sebesar 17,18 dari 27 siswa yang mengikuti tes evaluasi dan siklus II diperoleh rerata sebesar 70,8 dari 25 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Jadi, hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan rerata dari siklus I dan II sebesar 53,62. Dengan demikian bahwa pemanfaatan Edpuzzle pada pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII D SMP Negeri 25 Purworejo semester gasal tahun pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Edpuzzle, Hasil Belajar Matematika Siswa, Pembelajaran Jarak Jauh

PENDAHULUAN

Covid-19 adalah salah satu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama *Coronavirus*. Menurut Suharyanto (2020: 6), *Coronavirus* adalah salah satu virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai gejala berat. Adanya *Covid-19* saat ini, membuat pemerintah Indonesia harus menerapkan pembelajaran secara daring atau jarak jauh sebagai upaya pencegahan dan penyebaran *Covid-19* di Indonesia. Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, bahwasannya proses belajar mengajar dari rumah difokuskan pada aktivitas dan tugas pembelajaran yang divariasikan oleh masing-masing

guru dengan mempertimbangkan minat siswa dan kondisi masing-masing, baik kondisi fasilitas sekolah maupun fasilitas di rumah. Pembelajaran jarak jauh yaitu pembelajaran yang dilakukan secara terpisah fisik antara pendidik dengan peserta didik hampir tidak ada kontrol pendidik terhadap perilaku peserta didik selama kegiatan belajar-mengajar di rumah (Darmawan, 2014: 23).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas VIII D SMP Negeri 25 Purworejo yang dilakukan pada tanggal 18 Januari 2021, didapatkan bahwa guru hanya menggunakan *WhatsApp Group* untuk menunjang proses pembelajaran jarak jauh saat ini. Dimana, penggunaan *WhatsApp* itu sendiri membuat guru tidak bisa mengontrol kegiatan siswa selama proses pembelajaran jarak jauh

seperti hasil belajar matematika siswa. Menurut Sudjana (2017: 22), hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman belajar siswa selama proses pembelajaran jarak jauh hanya terpusat pada tugas yang diberikan oleh guru saja membuat tidak adanya interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa lain karena media pembelajaran yang terbatas yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran jarak jauh saat ini.

Maka, perlu adanya pemanfaatan *Edpuzzle* pada pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Menurut Ramadhani, dkk (2020: 122), *Edpuzzle* adalah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh penggunanya dan dapat membantu guru untuk mengefektifkan waktu pembelajaran, mengoptimalkan ruang kelas, dan dapat meningkatkan pembelajaran peserta didik atau siswa dengan menggunakan video pembelajaran sebagai penunjangnya. Dimana didalam *Edpuzzle* tersebut terdapat bermacam-macam fitur diantaranya ada fitur memotong video, menambahkan suara, menambahkan pertanyaan atau kuis, menambah catatan atau komentar, dan sebagainya. Serta, didalam *Edpuzzle* guru dapat memantau kegiatan siswa selama mengikuti proses belajar-mengajar dari rumah yang tidak dapat dilakukan jika menggunakan *WhatsApp Group*, seperti guru dapat memantau seberapa persen siswa tersebut menonton video pembelajaran yang telah dibagikan oleh guru dan memantau berapa banyak siswa yang menjawab kuis secara benar saat melihat video pembelajaran berlangsung dengan secara langsung memilih atau mengetikkan jawaban di kolom jawaban soal kuis tersebut. Jika guru dapat mengontrol kegiatan belajar-mengajar siswa selama belajar dari rumah, maka

hasil belajar matematika siswa dapat menghasilkan hasil yang baik juga.

KAJIAN LITERATUR

a. Hasil Belajar Matematika Siswa

1. Pengertian hasil belajar matematika siswa

Menurut Angkowo & Kosasih (2007: 47), belajar merupakan tahapan perubahan yang dimiliki oleh peserta didik atau siswa sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekolah atau tempat yang melibatkan proses kognitif. Proses kognitif meliputi kemampuan menghafal, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Wahyuningsih (2020: 65) mengatakan bahwa hasil belajar matematika siswa adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar-mengajar yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan siswa dalam proses tertentu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mereka menyelesaikan suatu soal tes yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika yang berbentuk nilai. Dan juga sebagai hasil tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah direncanakan terlebih dahulu oleh guru bidang studi matematika sebelum proses belajar-mengajar berlangsung seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa

Hasil belajar matematika siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika itu sendiri. Menurut Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang

mempengaruhi hasil belajar yakni: (1) faktor internal meliputi faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan, serta (2) faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sedangkan, Angkowo & Kosasih (2007: 50) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu sebagai berikut: (1) faktor dari dalam diri siswa, meliputi faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa itu sendiri, minat siswa terhadap pembelajaran, perhatian siswa, sikap siswa, kebiasaan belajar siswa, kondisi fisik-psikis siswa, dan ketekunan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, serta (2) faktor yang datang dari luar siswa, meliputi faktor motivasi guru kepada siswa saat proses pembelajaran, kondisi sosial-ekonomi siswa, dan kualitas pengajaran, baik dari guru maupun sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang datang dari luar siswa (faktor eksternal). Dimana, faktor internal itu sendiri dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan siswa tersebut secara langsung terlibat aktif saat proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat membantu siswa mengonstruksikan pengetahuannya secara sendiri dan dapat membuat siswa tersebut termotivasi untuk terus terlibat aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini merupakan faktor eksternal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Jenis-jenis hasil belajar matematika siswa

Hasil belajar merupakan tujuan dan evaluasi dari adanya suatu proses pembelajaran yaitu melalui pemberian tes ujian. Hasil belajar dibedakan menjadi 3 macam yaitu (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, dan (3) ranah psikomotoris (Sudjana, 2017: 22). Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan intelektual. Intelektual terdiri atas enam

aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi atau penilaian (Benyamin Bloom dalam Sudjana, 2017: 22-23).

Ranah kognitif yang berkaitan dengan intelektual Benyamin Bloom di atas, peneliti jadikan sebagai dasar untuk melakukan penilaian dalam penelitian ini atau indikator keberhasilan mengenai hasil belajar matematika siswa. Namun tidak semua ranah kognitif yang berkaitan dengan intelektual Benyamin Bloom digunakan dalam penilaian penelitian ini karena terkendala adanya pandemi *Covid-19* saat ini. Adapun indikator keberhasilan hasil belajar matematika siswa dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Pengetahuan yakni kegiatan untuk menghafal sesuatu seperti menghafalkan rumus, definisi, dan istilah. Adapun aspek hasil belajar matematika siswa yang dapat dinilai dalam kegiatan pengetahuan yaitu siswa dapat menghafalkan semua sifat-sifat yang dimiliki (Kubus dan Balok), serta menurunkan rumus luas permukaan (Kubus dan Balok).
- b) Aplikasi, yakni kegiatan penerapan didasarkan atas realita yang ada di dalam masyarakat atau realita yang ada di dalam teks bacaan. Adapun aspek hasil belajar matematika siswa yang dapat dinilai dalam kegiatan media yaitu siswa dapat menerapkan rumus mengenai panjang diagonal bidang, panjang diagonal ruang, luas permukaan, maupun volume bangun ruang sisi datar (Kubus dan Balok) untuk menyelesaikan suatu masalah.
- c) Analisis, yakni kegiatan usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan susunannya. Adapun aspek hasil belajar matematika siswa yang dapat dinilai dalam kegiatan analisis yaitu siswa dapat menentukan atau memilah informasi yang ada untuk

menyelesaikan suatu masalah mengenai luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (Kubus dan Balok).

b. Pembelajaran Jarak Jauh

1. Pengertian pembelajaran jarak jauh
Menurut Munir (2009: 7), pembelajaran jarak jauh menerapkan sistem pembelajaran, dimana guru dan siswa tidak secara langsung berada dalam satu ruangan. Sedangkan, Sari, Rifki, & Karmila (2020) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan suatu sistem pembelajaran yang memiliki karakteristik yang terbuka, belajar mandiri, dan belajar tuntas dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi atau dengan teknologi yang lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh dapat didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa yang terjadi tidak secara langsung dalam satu ruangan dan tidak adanya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa secara langsung. Serta, perlu adanya pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh di era pandemi *Covid-19* saat ini.

2. Permasalahan dalam pembelajaran jarak jauh

Belajar dari rumah menjadi suatu kebiasaan bagi peserta didik atau siswa di era pandemi *Covid-19* saat ini. Sistem pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah juga membuat guru dan siswa sama-sama belajar untuk memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang proses pembelajaran saat ini (Dhiatmika, 2020).

Menurut Wahyu (2020), adapun kendala yang harus dihadapi oleh orang tua dan siswa saat pembelajaran jarak jauh, yaitu sebagai berikut: (1) orang tua dan anak harus terbiasa dengan *handphone* setiap harinya, (2) akses jaringan internet yang kurang memadai atau sulit, dan (3) biaya untuk membeli

paket kuota atau data untuk pembelajaran dari rumah. Sedangkan, Kawistoro (2020) mengatakan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh siswa saat pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah, yaitu (1) siswa merasa kehilangan sosok guru untuk membantu dan memberikan solusi jika mengalami kesulitan untuk memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru, (2) guru selalu memberikan tugas atau soal dengan begitu banyak dan harus diselesaikan dengan waktu tertentu, dan (3) siswa harus pintar-pintar memilih atau menggunakan sumber belajar lain untuk menunjang bahan ajar yang tidak dipahaminya saat belajar dari rumah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah bukan hanya menjadi kendala bagi guru tetapi juga bagi orang tua dan siswa seperti: (1) guru harus merubah pola pembelajaran dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada untuk pembelajaran jarak jauh saat ini agar proses pembelajaran tetap berjalan di era pandemi *Covid-19*, (2) orang tua harus mempersiapkan biaya tambahan untuk membeli paket data untuk menunjang proses pembelajaran anak mereka saat belajar dari rumah dan harus terbiasa dengan kecanggihan teknologi yang ada sebagai pendukung proses pembelajaran jarak jauh saat ini, serta (3) siswa yang merasa terbebani dengan banyaknya soal latihan yang diberikan oleh guru dan tepisahannya fisik antara guru dan siswa membuat siswa kesulitan memahami bahan ajar yang diberikan oleh guru sehingga mengalami penurunan hasil belajar mereka.

c. *Edpuzzle*

1. Pengertian *Edpuzzle*

Menurut Ramadhani, dkk (2020: 122), *Edpuzzle* merupakan *platform* yang mempunyai prinsip menyisipkan pertanyaan atau kuis di antara bahan ajar video pembelajaran dan tidak dapat melanjutkan menonton video

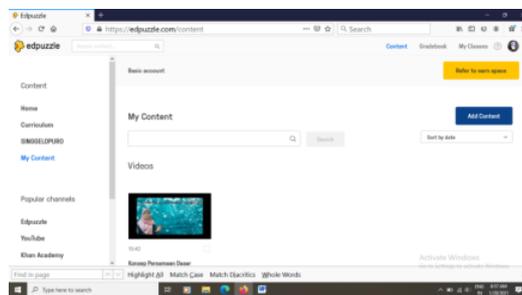
pembelajaran apabila belum menjawab semua pertanyaan atau kuis pada saat sesi pertanyaan. Maman dalam Larasati (2020) berpendapat bahwa *Edpuzzle* yaitu salah satu *platform* belajar daring yang dapat membantu proses pembelajaran melalui video pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa dan guru dapat memantau keaktifan siswa dan interaksi siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Edpuzzle* adalah salah satu *platform* untuk menunjang pembelajaran jarak jauh saat ini, dimana ciri khas dari *platform* tersebut yaitu menyisipkan pertanyaan atau kuis di antara video pembelajaran saat video tersebut dilihat oleh siswa. Jadi, siswa harus menjawab semua pertanyaan atau kuis tersebut sampai akhir agar dapat menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru bidang studi matematika secara maksimal. Guru juga dapat memantau secara langsung seberapa lama siswa itu menonton video pembelajaran dan seberapa banyak siswa yang menjawab secara benar pertanyaan atau kuis yang diberikan oleh guru di dalam *Edpuzzle*.

2. Fungsi dan tampilan menu di dalam *Edpuzzle*

Di dalam *Edpuzzle* ada beberapa menu utama beserta fungsi dan tampilannya, yaitu sebagai berikut:

- a) Menurut Ramadhani, dkk (2020: 127), menu *content* merupakan menu yang berfungsi sebagai tempat untuk mengunggah sendiri video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru sebelumnya atau memilih video pembelajaran yang diinginkan dari sumber video *online* yang populer seperti Youtube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks, Veritasium, Numberphile, Crash Course, dan Vimeo. Jika sudah memilih video pembelajaran, pengguna dapat langsung mengedit video pembelajaran tersebut seperti memotong video, menambahkan pertanyaan dan kuis, menambahkan catatan, mengatur batas waktu untuk menonton video pembelajaran tersebut, mengatur boleh tidaknya skip atau melewati video pembelajaran tersebut, pembagian link video pembelajaran ke siswa, dan lain sebagainya. Tampilan menu *content* dapat dilihat pada tampilan gambar 1.



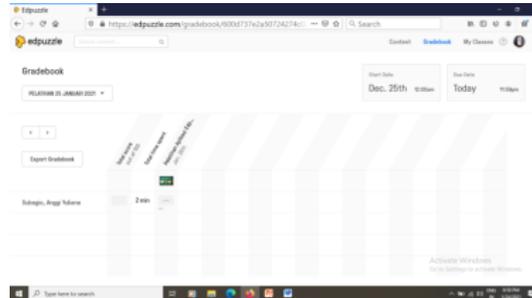
Gambar 1. Tampilan Menu *Content*

- b) Menurut Ramadhani, dkk (2020: 136), menu *gradebook* merupakan menu yang berfungsi sebagai tempat untuk melihat partisipasi siswa, baik seberapa lama siswa telah menonton video pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun seberapa banyak

pertanyaan atau kuis yang dijawab oleh siswa saat sesi pertanyaan disela waktu menonton video pembelajaran tersebut berlangsung dan sekaligus dapat menilai pertanyaan atau kuis yang dijawab oleh siswa saat proses pembelajaran

berlangsung. Serta guru dapat mengetahui atau melihat siswa tersebut menonton video pembelajaran tepat waktu atau tidak. Data atau hasil evaluasi mengenai

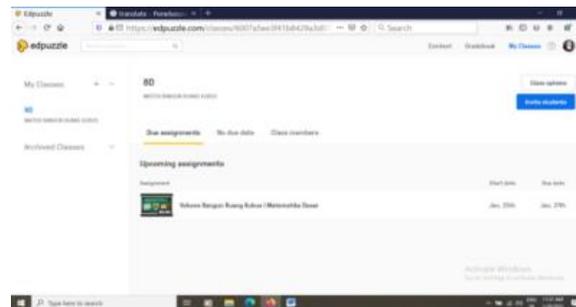
partisipasi siswa tersebut saat proses pembelajaran berlangsung dapat diekspor file kedalam bentuk Excel. Tampilan menu *gradebook* dapat dilihat pada tampilan gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu *Gradebook*

- c) Menurut Ramadhani, dkk (2020: 134), menu *my classes* merupakan menu yang berfungsi sebagai ruang kelas yang telah dibuat oleh pengguna dan kumpulan video pembelajaran yang pernah dibagikan

kepada siswa. Didalam menu tersebut kita juga dapat membuat kelas baru yang kita inginkan. Tampilan menu *my classes* dapat dilihat pada tampilan gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Menu *My Classes*

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) dengan menggunakan model Kemmis & MC Tanggart. Menurut Kusuma & Dwitagama (2010: 9), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan tindakan, (2) melaksanakan tindakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru bidang studi matematika, sehingga hasil belajar matematika siswa dapat

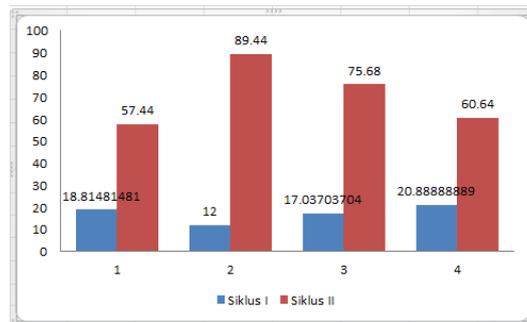
meningkat. Waktu penelitian dilakukan pada Januari 2021 sampai dengan Maret 2022 di SMP Negeri 25 Purworejo. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 25 Purworejo Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022 berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 14 perempuan. Desain dalam penelitian ini terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode yaitu metode pengamatan atau observasi, metode tes, dan metode dokumentasi. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan soal

tes. Uji validasi yang dilakukan adalah uji validasi media dan uji validasi soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data tes. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah rerata hasil belajar matematika siswa kelas VIII D SMP Negeri 25 Purworejo Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan memanfaatkan *Edpuzzle* sebesar 75 dan minimal siswa mengikuti tes evaluasi 75% dari jumlah seluruh siswa karena kondisi pandemi *Covid-19* saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II masing masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah (1) tahap perencanaan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), merancang pembuatan video pembelajaran dengan guru bidang studi matematika, merancang pengeditan video pembelajaran di *Edpuzzle*, melakukan validasi media yaitu validasi

Edpuzzle, menyusun kisi-kisi instrumen tes evaluasi dan soal tes evaluasi, dan melakukan validasi lembar observasi dan instrumen tes evaluasi, (2) tahap pelaksanaan dilaksanakan di luar jam pelajaran yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu dengan memberikan link video pembelajaran kepada siswa berbantuan *WhatsApp Group* karena di *Edpuzzle* itu sendiri tidak tersedia fitur untuk memberikan link video pembelajaran secara langsung ke siswa, (3) tahap pengamatan dilakukan pada pertemuan ke-2 yaitu pada saat pemberian tes evaluasi kepada siswa secara tatap muka untuk melihat hasil belajar matematika siswa selama mengikuti proses pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan *Edpuzzle* dan mengamati siswa pada saat mengikuti tes evaluasi yang diberikan, serta (4) refleksi. Berikut diagram dan penjelasan rerata perkembangan hasil belajar matematika siswa pada setiap indikator dari siklus I sampai dengan siklus II dengan memanfaatkan *Edpuzzle*:



Gambar 4. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Tiap Indikator

Keterangan:

1. Menghafal atau mengingat (C1)
2. Menerapkan (C3)
3. Menerapkan (C3)
4. Menganalisis (C4)

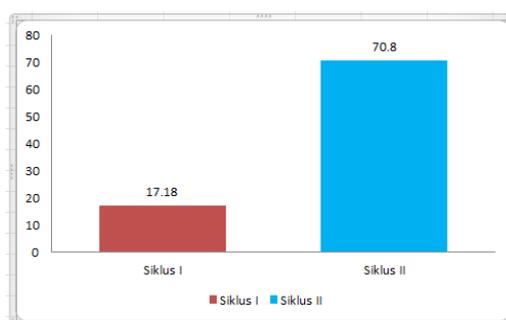
Berdasarkan Gambar 4 di atas diperoleh data bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika setiap indikator pada siklus I sampai dengan siklus II. Awalnya pada siklus I hasil rerata setiap indikator hasil belajar

matematika siswa masih terbilang sangat rendah dilihat dari indikator ranah kognitif C1 (menghafal atau mengingat) dengan rata-rata sekitar 18,81, ranah kognitif C3 (menerapkan) dengan rata-rata sekitar 14,51 dan ranah kognitif C4

(menganalisis) dengan rata-rata sekitar 20.88 menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa yang menguasai atau memahami materi Bangun Ruang Sisi Datar yang dipelajari melalui pembelajaran jarak jauh atau daring dengan memanfaatkan *Edpuzzle*.

Pada siklus II peneliti melakukan tahapan-tahapan yang sama dengan siklus I yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan Gambar 4 di atas, hasil belajar matematika siswa mengalami

peningkatan pada siklus II yaitu hasil rerata dari setiap indikator hasil belajar matematika siswa seperti ranah kognitif C1 (menghafal atau mengingat) dengan rata-rata sekitar 57,44, ranah kognitif C3 (menerapkan) dengan rata-rata sekitar 82,56, dan ranah kognitif C4 (menganalisis) dengan rata-rata sekitar 60,64. Berikut ini diagram peningkatan hasil belajar matematika siswa secara keseluruhan dari siklus I sampai siklus II:



Gambar 5. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Tiap Siklus

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa sudah mengalami peningkatan rerata dari siklus I dan II. Rerata hasil belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 17,18 dari 27 siswa yang mengikuti tes evaluasi dan pada siklus II sebesar 70,8 dari 25 siswa yang mengikuti tes evaluasi mengalami peningkatan sebesar 53,62. Sejalan dengan penelitian Sumilat (2018) menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran matematika interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Tataran. Penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan pada ketuntasan klasikal dan ketercapaian hasil belajar pada siklus I dan II. Selain itu, penelitian Mulyati & Evendi (2020) bahwa pembelajaran matematika melalui media game *Quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika SMP Negeri 2 Bojonegoro. Penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar matematika pada siklus I

dan II. Jadi, dengan adanya pemanfaatan *Edpuzzle* pada pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII D SMP Negeri 25 Purworejo semester gasal tahun pelajaran 2021/2022.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa memanfaatkan *Edpuzzle* pada pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dari siklus I sampai siklus II. Hasil belajar matematika siswa dari siklus I diperoleh rerata sebesar 17,18 dari 27 siswa yang mengikuti tes evaluasi dan pada siklus II diperoleh rerata sebesar 70,8 dari 25 siswa yang mengikuti tes evaluasi. Sehingga, hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan rerata dari siklus I dan II sebesar 53,62.

Adapun saran yang diberikan yaitu video pembelajaran yang dibuat harus lebih menarik lagi seperti ditambahkan animasi berkarakter dan bisa bergerak

sendiri agar siswa merasa tertarik dan senang mengikuti proses pembelajaran secara jarak jauh dan durasi pada video pembelajaran dibuat tidak terlalu

panjang sehingga siswa tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran secara jarak jauh.

REFERENSI

- Angkowo, R. & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dhiatmika, N. W. A. (2020). *Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Selama Masa Pandemi Covid-19*. Tersedia: <https://www.sma1-sukawati.sch.id/berita/5fc3326c6131645f460003bb/pembelajaran-jarak-jauh-pjj-selama-masa-pandemi-covid19>. (Diakses: 15 Maret 2021).
- Kawistoro, H. (2020). *Contoh Karangan Tentang Belajar Bertema Suka Duka Belajar Daring*. Tersedia: <https://www.halleykawistoro.com/2020/09/contoh-karangan-tentang-belajar-bertema.html?m=1>. (Diakses: 6 Maret 2021).
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020*, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*.
- Kusuma, W. & Dwitagama, D. (2009). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Larasati, C. (2020). *Pakai Edpuzzle, Guru Bisa Pantau Keaktifan Belajar Daring Siswa*. Tersedia: https://www.google.com/amp/s/m.medcom.id/amp/ybDIDPj_b-pakai-edpuzzle-guru-bisa-pantau-keaktifan-belajar-daring-siswa. (Diakses: 23 Februari 2021).
- Mulyati, S. & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quiziz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 03, No. 1.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, Gandasari, D., Masrul, E. I., Sudra, R. I., & Ahdiyati, M. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis. Tersedia: <https://books.google.co.id/books?id=luz4DwAAQBAJ&pg=PA122&lpg=PA122&dq=edpuzzle&source=bl&ots=4NbBFtRUWJ&sig=ACfU3U3iEqZOVfofTdmZqXfHZQGct9G83Q&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjzZOEztvuAhUDfSsKHeJMBh84eBD0ATAEegQIBRAC#v=onepage&q=edpuzzle&f=false>. (Diakses: 9 Februari 2021).
- Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat *Covid-19*. *Jurnal Mappesona*, Vol. 2, No. 2.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharyanto. (2020). *Glosarium Seputar Covid-19*. Jakarta: Pengurus Pusat Ikatan Pustakawan Indonesia.
- Sumilat, J. M. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 2 Tataaran. *Jurnal Inventa*, Vol. 11, No. 1.

- Wahyu, U. (2020). *Suka Duka Belajar Dari Rumah*. Tersedia: <https://www.ulfahwahyu.com/2020/08/suka-duka-belajar-dari-rumah.html>. (Diakses: 6 Maret 2021).
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.