

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edpuzzle* Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar

Syefi Ersya Agustin^{1*}, Indhira Asih Vivi Yandari¹, Yuyu Yuhana¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

*Corresponding Author: syefiagustin2@gmail.com

Article History

Received: November 07th, 2023

Revised: December 21th, 2023

Accepted: January 17th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan media dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* yang berpedoman pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Pengembangan pada penelitian ini melibatkan tim ahli yaitu: ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 85,2%, untuk ahli bahasa memperoleh nilai 89,1% serta ahli media memperoleh nilai sebesar 85%. Berdasarkan nilai persentase dari ketiga ahli maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,43% apabila diinterpretasikan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Uji coba produk dilakukan di SDN Periuk 6, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 26 peserta didik, selanjutnya perhitungan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Edpuzzle* mendapatkan hasil rata-rata 95,76% dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu kegiatan pembelajaran pada peserta didik di kelas IV SDN Periuk 6.

Keywords: Aplikasi *Edpuzzle*, Matematika, Media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini telah mengalami sejumlah perubahan yang signifikan, mendorong sistem pendidikan di Indonesia untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang pesat. Salah satu dampak dari modernisasi ini adalah munculnya *startup* berbasis pendidikan, yang telah mengubah sistem pendidikan saat ini dengan cara yang menguntungkan. *Startup* ini telah memberikan fleksibilitas, keterbukaan, dan aksesibilitas yang lebih besar terhadap pendidikan di Indonesia, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat. Penting untuk diingat bahwa pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Fungsi pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik secara individu maupun dalam kelompoknya. Pendidikan berkontribusi pada perkembangan rohani, jasmani, spiritual, materi, dan kemampuan berpikir yang matang dalam diri individu.

Pendidikan ditingkat sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam pembelajaran manusia. Karena tahap ini sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam perkembangan pendidikan yang lebih lanjut, sehingga memungkinkan seseorang untuk bersaing dalam era *modern* yang terus berubah. Proses pembelajaran di sekolah dasar sebenarnya bukan hanya tentang memberikan keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung. tetapi juga berperan dalam pengembangan potensi dasar peserta didik secara penuh, baik dalam aspek intelektual, pribadi, maupun sosial, dengan demikian, peserta didik dapat mengaplikasikan pengalaman yang diperoleh selama masa sekolah dasar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu faktor penentu kualitas pendidikan di sekolah dasar adalah bagaimana cara penyampaian materi pembelajaran, yang guru sajikan dengan kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, untuk memastikan generasi penerus bangsa memiliki kualitas yang unggul, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Pada prinsipnya, dalam proses pembelajaran media pembelajaran adalah salah satu elemen yang sangat penting. Peranan media pembelajaran memiliki signifikansi yang besar dalam hubungan antara pengajar dan peserta didik, karena dapat mempermudah komunikasi di antara keduanya dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Secara etimologi, asal-usul kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang mengandung arti "perantara, penghubung, atau penyampai." Penggunaan istilah "perantara" atau "pengantar" digunakan untuk menjelaskan fungsi media sebagai sarana yang menghubungkan atau menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Nunu Mahnun (Ahmad Zaki, 2020: 813) mengindikasikan bahwa "media" berasal dari bahasa latin "medium", yang memiliki arti "perantara" atau "pengantar", dengan demikian media pembelajaran digunakan sebagai alat atau sarana untuk mengantarkan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam membantu proses komunikasi dan transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan ide, konsep, dan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dalam era *modern* seperti sekarang, berbagai bentuk media pembelajaran telah berkembang pesat dan menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus aktif dalam mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, serta meningkatkan literasi digital mereka. Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan dengan lebih baik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu peluang dan juga tantangan bagi para guru, yang mendorong mereka untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah matematika. Menurut Sundayana (Unaenah et al., 2020: 330), matematika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mengkaji struktur abstrak beserta beragam hubungannya.

Matematika merupakan suatu cabang ilmu yang memerlukan pemahaman yang berkelanjutan dan berjenjang, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan

mengkomunikasikan ide atau konsep dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, serta berbagai media lainnya. Penggunaan media di sekolah dasar untuk mata pelajaran matematika masih terfokus pada buku cetak dan belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi. Kondisi ini dapat menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematikam padahal matematika memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, meskipun banyak yang menganggapnya sebagai mata pelajaran yang sulit. Oleh sebab itu, untuk mengubah pandangan tersebut, perlu adanya sebuah media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika, karena penggunaan media pembelajaran tersebut merupakan salah satu faktor keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar adalah media yang memadukan visual yang menarik, variasi, kreativitas, dan inovasi. Sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut, dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika, terutama ketika mengajar pada materi bangun datar segiempat.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di SDN Periuk 6 dengan guru kelas IV, terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan kepada beliau, peneliti menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru selalu menggunakan berupa *Microsoft Power Point* dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran. Permasalahan yang sering dihadapi beliau dalam pembelajaran matematika yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, yang menyebabkan pembelajaran hanya berfokus kepada media cetak saja misal seperti buku paket dan gambar. Disisi lain dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih antusias, cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik dapat berperan aktif sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru saja.

Peneliti disini mencari solusi dengan menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Aplikasi *Edpuzzle* ini mampu menyediakan sebuah video animasi yang berisi tentang materi dengan disajikan beberapa pertanyaan – pertanyaan. Para peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diberikan sehingga dapat

meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika. Aplikasi *Edpuzzle* merupakan aplikasi editor video yang dapat diunggah dari situs pendidikan salah satunya yaitu *Youtube* ataupun video yang kita ciptakan sendiri. Menu yang tersedia dalam aplikasi *Edpuzzle* antara lain seperti *cut* video, menambahkan rekaman suara (*voice note*), dan *quiz* yang terdiri dari *multiple choice* (pilihan ganda) dan uraian singkat.

Sundi (Sugestiana & Soebagyo, 2022: 2638) menjelaskan bahwa *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran online berbasis video yang digunakan oleh guru untuk membuat pelajaran menjadi menarik. Guru dapat mengambil video dari sumber seperti *YouTube*, *Crash Course*, dan *Khan Academy*, kemudian menyunting video tersebut menggunakan aplikasi *Edpuzzle*. Hal ini memungkinkan guru untuk menambahkan pertanyaan dalam video dan memantau aktivitas peserta didik, termasuk memeriksa apakah peserta didik menonton video sampai selesai, dan mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Selain itu Achmad et al., (2021: 46) berpendapat bahwa *Edpuzzle* memungkinkan penggunaannya untuk mengimport video dari *Youtube* dan menambahkan elemen-elemen interaktif, contohnya seperti pilihan pertanyaan tertutup serta pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Penggunaan media *Edpuzzle* sangat efektif dalam pembelajaran, karena dengan media tersebut memungkinkan guru untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Jayantika (2022: 86) bahwa penggunaan *Edpuzzle* ini dapat mempermudah guru dalam memantau aktivitas pembelajaran peserta didik, terutama dalam konteks penggunaan video sebagai media pembelajaran. Aplikasi digital ini dilengkapi dengan berbagai fitur, termasuk kemampuan guru untuk menambahkan materi pembelajaran berupa video, melakukan penyuntingan video secara langsung, menambahkan pertanyaan interaktif, serta melacak kemajuan dan penilaian peserta didik, serta fitur-fitur bermanfaat lainnya. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* tersebut mengkombinasikan audio, visual dan *quiz* sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut diharapkan

mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan antusiasnya dalam belajar sehingga membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan adanya suatu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dilakukan berdasarkan suatu proses yang sistematis dimulai dari proses perancangan dan pengembangannya. Peneliti disini mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis aplikasi yang digunakan sebagai suatu perantara penyampaian materi pada mata pelajaran matematika. Melihat permasalahan yang terjadi, maka dilakukan penelitian terkait “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edpuzzle* Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Metode dan prosedur penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Astarina & Elvara (2021: 161) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah rancangan atau produk yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang terjadi di lapangan. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran melalui proses pengembangan. Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan 4D. Thiagarajan (Sa’adah, 2020: 81) menjelaskan bahwa prosedur penelitian model pengembangan 4D memiliki empat tahapan yaitu (1) *Define* (pendefinisian) merupakan tahap yang berisi kegiatan untuk menetapkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti beserta spesifikasinya. (2) *Design* (perancangan) merupakan tahap yang dilakukan dengan merancang sebuah produk yang akan dikembangkan. (3) *Development* (pengembangan) merupakan tahap yang dilakukan dengan membuat rancangan, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan, dan menguji validitasnya secara berulang-ulang hingga mencapai hasil yang diinginkan. (4) *Disseminate* (penyebaran) merupakan suatu tahap akhir yang dilakukan peneliti dengan cara menyebarkan

produk yang telah diuji oleh beberapa ahli seperti ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, ke publik agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi berikut penjelasannya:

- a. Observasi menurut Sutrisno Hadi (Astarina & Elvara (2021: 75) adalah suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi bertujuan untuk mendapatkan informasi yang terdapat di lapangan dan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Observasi yang dipilih peneliti yaitu observasi berstruktur, dimana peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi, pengamatan dilakukan saat subjek melakukan kegiatan pembelajaran.
- b. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran, narasumber yang dipilih peneliti dalam kegiatan wawancara tersebut yakni guru kelas IV SDN Periuk 6 Kota Tangerang. Jenis wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara berstruktur dengan menggunakan pedoman yang disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Menurut Sugiyono (2021: 195) wawancara dapat dilakukan secara terstruktur ataupun tidak terstruktur, dapat juga dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun tidak secara langsung atau via telpon. Kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan di SDN Periuk 6 Kota Tangerang.
- c. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan seperangkat pedoman pertanyaan atau pernyataan tertulis, yang diberikan kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2021: 199). Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan, penilaian tersebut dilakukan oleh ketiga ahli validasi yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada angket uji kelayakan validasi ahli ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan

kuantitatif. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2018: 94) data yang menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

- = Nilai Persentase kelayakan yang diharapkan
- = Skor yang diperoleh
- = Skor Maksimal ideal

Tabel 1. Kriteria Kategori Interpretasi

Persentase Pencapaian	Interpretasi
0 – 20%	Sangat Tidak Layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Berikut di bawah ini analisis perhitungan respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \% \quad (2)$$

Keterangan:

- P = Persentase sikap peserta didik setiap indikator
- X = Jumlah skor perolehan peserta didik untuk setiap indikator
- X_i = Jumlah skor tetap sesuai indikator

Tabel 2. Penetapan Nilai Skala *Guttman* Pernyataan Angket Positif dan Negatif Respon Peserta Didik

Pernyataan Sikap	Ya	Tidak
Pernyataan Positif	1	0
Pernyataan Negatif	0	1

Tabel 3. Kriteria Kategori Interpretasi

Persentase Pencapaian	Interpretasi
0 – 20%	Sangat Tidak Baik
21 – 40%	Tidak Baik
41 – 60%	Cukup Baik
61 – 80%	Baik
81 – 100%	Sangat Baik

- d. Dokumentasi disini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran setelah menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan, yakni media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle*. Dokumentasi ini direkam secara langsung sesuai dengan situasi lapangan dalam bentuk foto, dengan tujuan sebagai bukti bahwa peneliti telah menjalankan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu berupa produk media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SDN Periuk 6. Penelitian ini dilakukan berdasarkan dengan metode penelitian pengembangan model 4D yang memiliki empat tahapan yaitu (*Define, Design, Development, Disseminate*), berikut penjelasannya.

a. *Define*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data, yang diantaranya berupa analisis kurikulum, analisis media, dan analisis materi.

b. *Design*

Tahap ini dilakukan dengan mendesain media berbasis aplikasi *Edpuzzle*. Pada pembuatan desain media pembelajaran ini peneliti harus memperhatikan kriteria kelayakan media yang dikembangkan seperti isi, bahasa, dan kesederhanaan media tersebut. Pada tahap pembuatan spesifikasi desain awal produk peneliti merancang sebuah *storyboard* dan menentukan pemilihan format. *Storyboard*

tersebut berisi tentang tampilan dan materi secara singkat yang akan peneliti cantumkan dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle*.

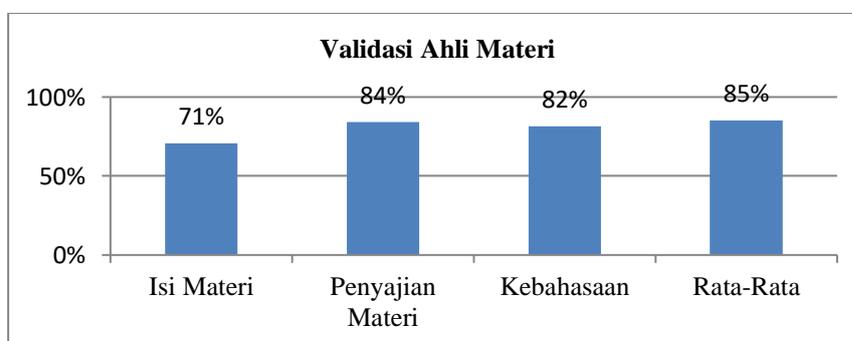
c. *Development*

Tahap *development* ini memiliki tujuan untuk untuk mengecek dan menilai kelayakan media pembelajaran *Edpuzzle* yang telah dikembangkan, sehingga produk dapat digunakan pada proses pembelajaran. Sebelum dilakukannya uji coba, sebuah produk yang telah dikembangkan harus melewati tahap validasi terlebih dahulu. Tujuannya yakni agar peneliti mengetahui apakah media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* tersebut sudah memenuhi kriteria kelayakan atau belum. Berikut ini deskripsi hasil validasi produk yang telah dilakukan oleh para ahli:

Uji Validasi Ahli

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ini berfokus pada penilaian isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran dan berdasarkan oleh tiga aspek yakni isi materi, penyajian materi dan kebahasaan.



Gambar 1. Validasi Ahli Materi

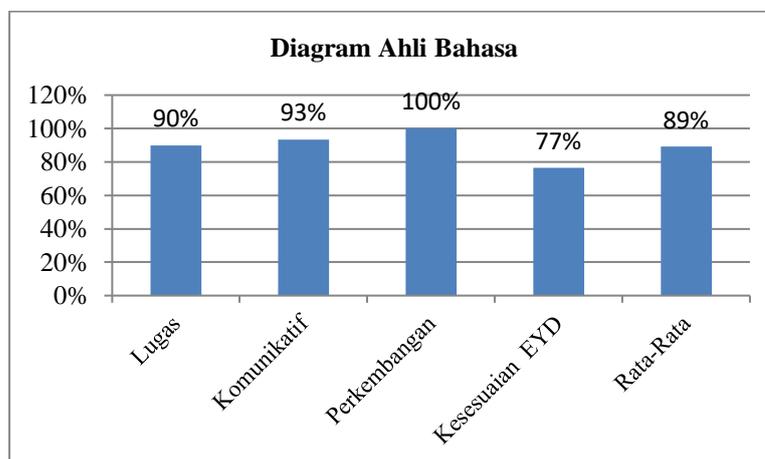
Berdasarkan tabel dan diagram hasil validasi ahli materi di atas, menunjukkan bahwa dari kedua ahli yakni ahli materi I dan ahli materi II pada aspek isi materi mendapat jumlah skor 54 dari skor maksimal 60 (gabungan dari 6 pernyataan) dengan persentase 71%, pada aspek yang kedua yakni penyajian materi mendapat skor 42 dari skor maksimal 50 (gabungan dari 5 pernyataan) dengan persentase 84%. Penilaian aspek yang terakhir yakni kebahasaan mendapat skor 49 dari skor maksimal 60 (gabungan dari 6 pernyataan) dengan persentase 82%. Hasil validasi ahli materi I mendapatkan jumlah 75

dari 17 pernyataan dengan nilai persentase 88,2%, sedangkan untuk hasil validasi ahli materi II mendapatkan jumlah 70 dengan nilai persentase 82,3%, dengan demikian hasil keseluruhan validasi ahli media I dan ahli media II mendapat skor 145 dengan rata-rata nilai keseluruhan yakni 85%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai validasi media mendapat kategori interpretasi “Sangat Layak” dari segala aspek materi, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* ini sangat layak untuk digunakan sebagai uji coba dengan melakukan perbaikan atau revisi.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validator yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua orang ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Hasil validasi tersebut berfokus pada penilaian penggunaan bahasa yang disajikan dalam media

pembelajaran yang berdasarkan oleh empat aspek yakni lugas, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan kesesuaian dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Adapun tabel analisis data penilaian validasi bahasa yang disajikan dalam bentuk diagram berikut:



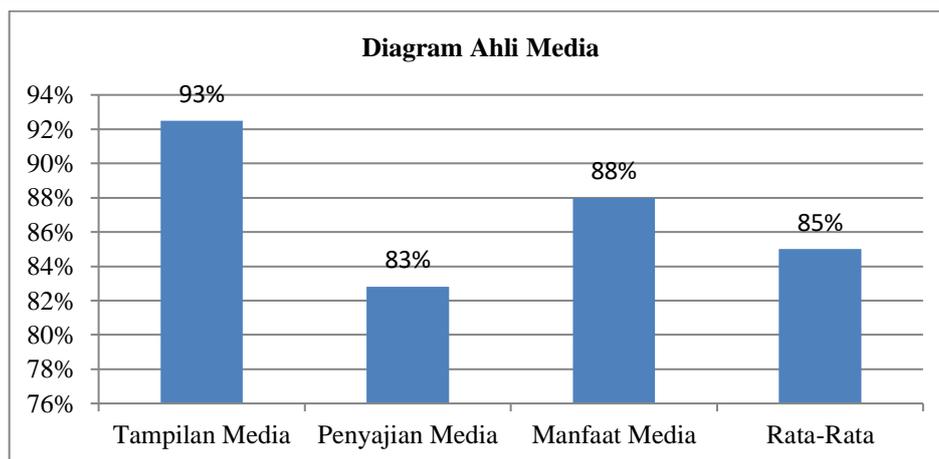
Gambar 2. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan tabel dan diagram hasil validasi ahli bahasa di atas, menunjukkan bahwa dari kedua ahli yakni ahli bahasa I dan ahli media II pada aspek lugas mendapat jumlah skor 36 dari skor maksimal 40 (gabungan dari 4 pernyataan) dengan persentase 90%, pada aspek yang kedua yakni komunikatif mendapat skor 28 dari skor maksimal 30 (gabungan dari 3 pernyataan) dengan persentase 93%. Aspek selanjutnya yakni kesesuaian dengan perkembangan peserta didik mendapat skor 20 dari skor maksimal 20 (gabungan 2 pernyataan) dengan persentase 100%. Penilaian aspek yang terakhir yakni kesesuaian dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) mendapat skor 23 dari skor maksimal 30 (gabungan dari 3 pernyataan) dengan persentase 77%. Hasil validasi ahli bahasa I mendapatkan jumlah 50 dari 12 pernyataan dengan nilai persentase 83,3%, sedangkan untuk hasil validasi ahli bahasa II mendapatkan jumlah 57 dengan nilai persentase 95%, dengan demikian hasil keseluruhan

validasi ahli bahasa I dan ahli bahasa II mendapat skor 107 dengan rata-rata nilai keseluruhan yakni 89%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai validasi bahasa mendapat kategori interpretasi “Sangat Layak” dari segala aspek penggunaan bahasa, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* ini sangat layak untuk digunakan sebagai uji coba dengan melakukan perbaikan atau revisi.

3. Validasi Ahli Media

Validator yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah dua orang ahli yang berkompeten dalam bidangnya. Hasil validasi media tersebut fokus pada penilaian media pemberajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle*, yang terdiri dari tiga aspek yakni tampilan media, penyajian media, dan manfaat media. Adapun tabel analisis data penilaian validasi media yang disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 3. Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel dan diagram hasil validasi ahli media maka menunjukkan bahwa dari kedua ahli yakni ahli media I dan ahli media II pada aspek tampilan media mendapat jumlah skor 74 dari skor maksimal 80 (gabungan dari 8 pernyataan) dengan persentase 93%, pada aspek yang kedua yakni penyajian media mendapat skor 58 dari skor maksimal 70 (gabungan dari 7 pernyataan) dengan persentase 83%. Penilaian aspek yang terakhir yakni manfaat media mendapat skor 44 dari skor maksimal 50 (gabungan dari 5 pernyataan) dengan persentase 88%. Hasil validasi ahli media I mendapatkan jumlah 85 dari 20 pernyataan dengan nilai persentase 85%, sedangkan untuk hasil validasi ahli media II mendapatkan jumlah 91 dengan nilai persentase 91%, dengan demikian hasil keseluruhan validasi ahli media I dan ahli media II mendapat skor 176 dengan rata-rata nilai keseluruhan yakni 85%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai validasi media mendapat kategori interpretasi “Sangat Layak” sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* ini sangat layak untuk digunakan sebagai uji coba dengan melakukan perbaikan atau revisi.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Hasil Validasi	Persentase	Kategori Interpretasi
Ahli Materi	85,2 %	Sangat Layak
Ahli Bahasa	89,1 %	Sangat Layak
Ahli Media	85 %	Sangat Layak
Rata-Rata Skor	86, 43%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Skor rata-rata yang

didapatkan dari validasi ahli yaitu sebesar 86,43% dengan kategori interpretasi “Sangat Layak” sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sugiono, 2018: 94) dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN Periuk 6.

Hasil Uji Coba Produk

Tahap ini dilakukan setelah tahap revisi, tahap ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* yang telah dikembangkan oleh peneliti, peneliti mengambil sampel kelas IV B yang terdiri dari 26 peserta didik di SDN Periuk 6. Peneliti sebelumnya meminta peserta didik untuk membuat kelompok kecil yakni sebanyak 5 kelompok yang beranggotakan 5 peserta didik. Pembagian kelompok kecil tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena hubungan antara guru dan peserta didik menjadi lebih dekat, hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Laititia & Ngazizah, 2021: 106) yang menjelaskan bahwa kelompok kecil memungkinkan guru untuk memperhatikan setiap peserta didiknya serta membuat hubungan yang lebih erat antara guru dengan peserta didiknya. Adapun angket yang diberikan kepada peserta didik berjumlah 10 butir pernyataan yang terdiri dari 7 butir pernyataan positif dan 3 butir pernyataan negatif.

Tujuan dilakukannya uji coba produk ini yakni untuk mengetahui respon peserta didik kelas IV B SDN Periuk 6, apakah mereka tertarik terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* pada pembelajaran

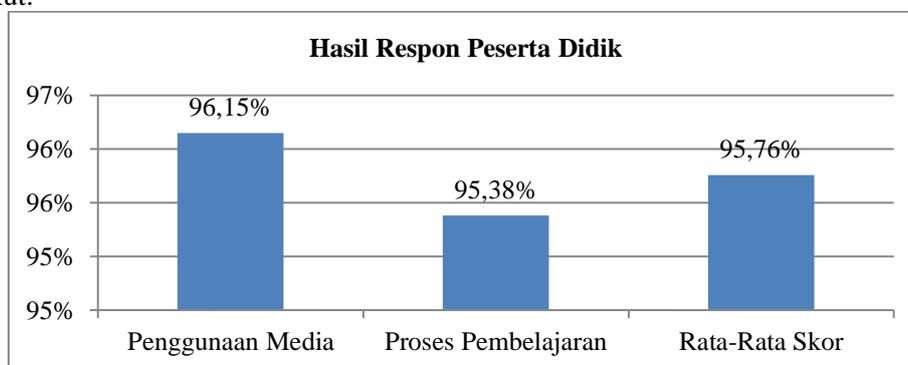
matematika. Setelah dilakukannya uji coba tersebut, maka akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* untuk peserta didik kelas IV SDN

Periuk 6 Kota Tangerang. Adapun hasil analisis data respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Edpuzzle* yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 5. Analisis Hasil Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Total	Nilai Akhir
1.	Penggunaan Media	125	96,15%
2.	Proses Pembelajaran	124	95,38%
Skor		249	
Rata-Rata		95,76	
Kategori Interpretasi		Sangat Baik	

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 5 di atas, dapat dilihat dalam bentuk diagram batang seperti berikut:



Gambar 4. Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil tabel dan diagram yang telah disajikan di atas, hasil analisis respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* mendapatkan skor rata-rata sebesar 95,76% yang termasuk ke dalam kategori interpretasi “Sangat Baik”. Hal tersebut dikarenakan pada aspek penggunaan media mendapatkan persentase sebesar 96,15% sedangkan pada aspek proses pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 95,38% yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika, karena aplikasi *Edpuzzle* dapat membantu peserta didik lebih fokus sehingga memudahkan mereka untuk memahami materi lebih cepat dan membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran matematika serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Peserta didik juga sangat antusias sekali dalam menjawab pertanyaan yang ada pada *Edpuzzle* hal tersebut dikarenakan ini pertama kalinya peserta didik menggunakan *Edpuzzle* sebagai

media pembelajaran berbasis digital sehingga mereka lebih tertarik mengisi soal latihan yang disajikan melalui layar *computer* dibandingkan mengerjakan soal melalui kertas.

4. Disseminate

Tahap *Disseminate* (penyebarluasan) merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan model 4D. Tahap ini dilakukan dengan menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yakni media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* yang sudah direvisi pada tahap sebelumnya. Produk tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru kelas IV SDN Periuk 6 Kota Tangerang khususnya pada pembelajaran matematika.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini menggunakan sebuah *web* atau aplikasi *Edpuzzle*. Rusiadi (2020: 19) mengemukakan bahwa media yang paling menarik untuk digunakan adalah media audio-visual, karena media tersebut memiliki dua fungsi yakni dapat dilihat dan didengar. Sejalan

dengan pendapat tersebut media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan audio dan visual, yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi *Edpuzzle* memudahkan guru dalam melakukan penilaian, sehingga tidak harus mengoreksinya secara manual karena aplikasi *Edpuzzle* secara langsung memunculkan perolehan skor atau nilai yang didapatkan oleh peserta didik, namun pada bentuk pertanyaan uraian singkat guru harus mengoreksinya secara manual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar, di SDN Periuk 6 Kota Tangerang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* ini dilakukan berdasarkan empat tahapan antara lain yaitu: 1) *Define*, dengan melakukan analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kebutuhan yang ada, 2) *Design*, dilakukan dengan mendesain produk yang akan dikembangkan dengan membuat *storyboard* dan pemilihan format. 3) *Development*, peneliti melakukan tahap pengembangan dengan menguji kelayakan produk tersebut yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, setelah produk dinyatakan layak digunakan selanjutnya peneliti menguji coba produk tersebut kepada peserta didik. 4) *Disseminate*, tahap ini dilakukan dengan menyebarluaskan produk yakni media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle*. Berdasarkan hasil validasi ketiga validator ahli maka media pembelajaran berbasis aplikasi *Edpuzzle* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena hasil rata-rata validasi ahli yang dilakukan oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media mendapat skor 86,43% dengan kategori interpretasi “Sangat Layak”. Hasil dari angket respon peserta didik pada saat uji coba lapangan mendapat kategori “Sangat Layak” dengan nilai hasil persentase yang diperoleh sebesar 95,76%, dengan demikian produk yang telah dikembangkan oleh

peneliti dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* tersebut sangat layak digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunianya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bantuan, dan bimbingan yang telah diberikan. Tak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah SDN Periuk 6 Kota Tangerang, yakni kepada kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV-B yang telah memberikan respon yang baik dan terlibat aktif dalam proses penelitian ini. Terimakasih juga disampaikan kepada teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 yang tidak bisa disebutkan satu persatu khususnya kelas B dan Kepada diri sendiri terimakasih sudah berusaha untuk tetap bertahan melewati segala hal-hal yang berat, meskipun rasanya tidak mudah. Terimakasih sudah menjadi sosok wanita yang kuat dan hebat sudah sampai di titik ini, sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur Kur, D. (2021). Implementasi *Edpuzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06 (02), 2.
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 (2), 809 – 820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Astarina, E. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Jayantika, I Gusti Agung Ngurah Trisna & Ni Made Putri Andini (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edpuzzle* Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 11(2), 85-96.
- Laititia, T., & Ngazizah, N. (2021). Evaluasi Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil

- Dan Perseorangan Mahasiswa Pgsd Semester Vi Mata Kuliah Pembelajaran Mikro 2020/2021. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 104–110.
- Rusiadi (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.
- Sa'adah, R. N & Wahyu (2020). Metode Penelitian R&D (Kajian Teoretis dan Aplikasi). Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2637 – 2646. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kulitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Unaenah, Een., dkk. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (2), 327 – 349.