

015/S/PGSD.KCBR/PK.03.08/2022/23 Desember 2021

**IMPLEMENTASI EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN JARAK
JAUH**

(Penelitian Kualitatif pada Siswa Kelas V di SDN Sarimahi)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

Ajeng Sriwulan

NIM.1706231

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

AJENG SRIWULAN, 2022

*IMPLEMENTASI EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (Penelitian Kualitatif pada Siswa Kelas V di SDN Sarimahi)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTASI EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN JARAK
JAUH**

(Penelitian Kualitatif pada Siswa Kelas V di SDN Sarimahi)

Oleh

Ajeng Sriwulan

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Ajeng Sriwulan 2021

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru

Desember 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI EDPUZZLE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

(Penelitian Kualitatif pada siswa kelas V di SDN Sarimahi)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing,



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP.197001172008122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP.197001172008122001

ABSTRAK

Pada pembelajaran jarak jauh guru dituntut untuk menggunakan teknologi yang ada, namun tidak sebatas memberi tugas via media sosial, tetapi perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran agar tidak hanya terbatas pembelajaran satu arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu alternatif pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan Edpuzzle. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi Edpuzzle dalam meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran matematika serta respon siswa terhadap penggunaan Edpuzzle. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa kelas V SDN Sarimahi. Teknik analisis data dengan deskripsi angket dan hasil tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran matematika dalam kategori baik dengan nilai rata-rata respon siswa yaitu 74,8. Untuk minat belajar siswa dengan menggunakan edpuzzle berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata respon siswa yaitu 59. Dan untuk hasil belajar siswa dengan menggunakan edpuzzle mengalami peningkatan yang awalnya nilai rata-rata 39 dan 40 dengan presentasi ketuntasan klasikalnya 19%, dan setelah menggunakan edpuzzle dengan melalui tiga tindakan hasil belajar siswa mengalami peningkatan disetiap tindakannya untuk tindakan terakhir nilai rata-rata mencapai 76 dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 81% dan 19% siswa tidak tuntas belajar bahkan pada tindakan terakhir inilah persentase ketuntasan secara klasikal dapat mencapai $\geq 80\%$.

Kata Kunci: Implementasi, Minat Belajar, Hasil Belajar, Edpuzzle

ABSTRACT

In distance learning, teachers are required to use existing technology, but not limited to giving assignments via social media, but there needs to be an innovation in learning so that it is not only limited to one-way learning so that learning objectives can be achieved. One alternative to distance learning that can be done is to use Edpuzzle. This study aims to describe the results of the implementation of Edpuzzle in increasing interest and learning outcomes in learning mathematics and student responses to the use of Edpuzzle. This research is a quantitative descriptive study with 27 students of class V SDN Sarimahi as research subjects. Data analysis technique with a description of the questionnaire and test results. The results showed that the use of Edpuzzle in learning mathematics was in a good category with an average student response value of 74.8. For students' interest in learning using edpuzzle is in the high category with an average value of student response that is 59. And for student learning outcomes using edpuzzle has increased, initially the average value is 39 and 40 with a classical completeness presentation of 19%, and after using edpuzzle by going through three actions student learning outcomes have increased in each action for the last action the average value reaches 76 with the percentage of classical completeness that is 81% and 19% of students do not complete learning even in this last action the percentage of classical completeness can reach $\geq 80\%$.

Keywords: Implementation, Learning Interest, Learning Outcomes, Edpuzzle

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR HAK PERNYATAAN	iii
LEMBAR HAK CIPTA	iv
MOTTO	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Pembelajaran Jarak Jauh.....	7
B. Hakikat Pembelajaran Matematika	8
C. Minat Belajar.....	16
D. Hasil Belajar.....	19
E. Implementasi Edpuzzle	20
F. Penelitian Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	28
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Partisipan atau Subjek Penelitian	28
D. Instrumen Penelitian	29
E. Prosedur Penelitian.....	32
F. Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan.....	37

1. Implementasi Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika	37
2. Hasil Analisis Data.....	39
B. Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan	64
B. Implikasi.....	64
C. Rekomendasi	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aen, D. N., (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *UNINUS Journal Published*. 6(2). 46-51.
- Afach, S. A., Kiwan, E., & Seeman, C. (2018). How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Student using Edpuzzle a Web 2.0 tool. *IJERE: International Journal of Educational Research Review*.3 (1).1-7.
- Anni, Catharina Tri, dkk. (2012).*Capailah Prestasimu*. Semarang: Unnes PressBelawati.
- Ariyadi,W. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik, Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Baharudin, & Esa,N.W.(2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Berkah, Januar. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Di Smk Kharismawita Jakarta Selatan. *Jurnal Candrasangkala*. 4(1). 21-30.
- BSNP. (2009). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* (Lampiran I Permendiknas No. 22 Tahun 2006). Jakarta: Depdiknas
- Chaeruman, U. (2019). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. DOI: 10.13140/RG.2.2.14419.12329
- Chamisijatin, Lise, dkk. (2008). *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Djaali.(2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah.(2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas.(2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Hamzah, B, U. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jihad, A.(2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Karso, dkk.(2011).*Pendidikan Matematika I* .Jakarta:Universitas Terbuka.
- Lapono, N., dkk. (2008). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Marsigit.(2015). *Metodologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Mischel. Leann, J. (2018). *Watch and Learn? Using EDpuzzle to Enhance the Use of Online Videos*. Conway: Costal Carolina University.
- Muhibbin,S.(2008). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Novit, D. & Yustant, I. (2019). Pemanfaatan E-Learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization Of E-Learning For Educators In Digital Era 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang (hlm.338-346)*. Palembang. E-mail: ikeyustanti507@yahoo.com
- Novitasari, D (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*. 2(2). 8-18.
- Nurdin, U. (2002) *Konteks implementasi berbasis Kurikulum*. Bandung: CV Sinar Baru..
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Samir Abou El-Seoud, M., Taj-Eddin, I. A. T. F., Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-learning and Students' Motivation: A Research Study on the Effect of Elearning on Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 9(4),.20–26. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i4.3465>.
- Seeman, C. (2018). How to enhance awareness on bullying for Special Needs Students using “Edpuzzle” a web 2.0 tool. *Ijere: International Journal of Educational Research Review*.
- 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. *In Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC '18)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 259–263. DOI:<https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sirri, L. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 5 (2) .67 – 72. p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faaktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan RND*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, E. (2012). Visual Thinking dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa dapat Membangun Karakter Bangsa. UNIMED. <http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article>
- Susilo, A., C. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*. 7 (1). 45-67.
- Susanto, A.,(2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Syah.(2008).*Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas>.
- Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

