BEGIBUNG:
Jurnal Penelitian Multidisiplin
DOI: https://doi.org/10.62667/begibung.v2i4.139
Homepage: https://berugakbaca.org/index.php/begibung

E-ISSN: 3025-7743
Vol. 2, No. 4, Sep. 2024
Hal. 20-25

PENERAPAN MEDIA EDPUZZLE TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI MULTIMEDIA SMK NEGERI 2 BONE

Agussalim [1]; ʾAsmah Amir [2]; Hj.A.Kasmawati[3]
[1,2,3] Universitas Muhammadiyah Bone

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 6 Sep 2024
Perbaikan 10 Sep 2024
Disetujui 16 Sep 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, Edpuzzle, Hasil Belajar, Desain Grafis Percetakan, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di kelas XI Multimedia SMK Negeri 2 Bone melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Edpuzzle. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada siklus I, skor rata-rata siswa mencapai 68,96 dengan tingkat ketuntasan klasikal 62,6%. Pada siklus II, skor rata-rata meningkat menjadi 79,6 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 89,65%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle secara efektif dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi interaktif seperti Edpuzzle dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih baik. Oleh karena itu, disarankan agar pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini semakin diadopsi oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar yang relevan dengan perkembangan zaman.

© 2024 BEGIBUNG

*Surat elektronik Penulis agussalimbone123@gmail.com ; asmahamir30.aa@gmail.com[2] .

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aset utama dalam membangun suatu bangsa, karena pendidikan merupakan salah satu tolak ukur kemajuan bangsa. Kemajuan suatu bangsa dimasa sekarang dan masa datang akan sangat ditentukan generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa itu sendiri. Generasi muda yang berkualitas dihasilkan dari adanya sistem pendidikan yang berkualitas pula. Suatu sistem pendidikan dikatakan berkualitas apabila mampu memenuhi keinginan dan harapan masyarakat terhadap lembaga pendidikan, hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yaitu menciptakan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter agar mempunyai arah yang jelas dimasa depan demi mencapai tujuan yang diinginkan. Sebagaimana yang ditercantum dalam Undang-undang SISDIKNAS No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha

sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Indonesia berupaya untuk meningkatakan kualitas pendidikannya. Terkait dengan sistem pendidikan, Indonesia sampai saat ini masih menghadapi berbagai masalah yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari berbagai survei yang dilakukan dibeberapa negara. Diantaranya, sebuah studi yang dilakukan oleh Richard Lynn dan rekan di Ulster Insitute (2019) hasilnya, skor IQ rata-rata penduduk Indonesia berada diangka 78,49 yang menjadikannya sebagai negara dengan IQ terendah di Asia tenggara bersama dengan timor leste yang memiliki skor IQ sama. Hasil survei lainya yang diterbitkan oleh PISA (Programme for International Student Assesment) (2019), Indonesia menempati peringkat terbawah yaitu peringkat ke-74 dari 79 negara yang disurvei. Dengan kata lainIndonesia berada diurutan keenam terendah dibandingkan dengan negara lain.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia adalah sistem pembelajaran yang diterapkan. Dalam hal ini guru sebagai pendidik memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap penerapan sistem dan keberlangsungan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru ditekankan untuk selalu menggunakan media pembelajaran secara kreatif demi keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu sumber belajar dalam menyampaikan informasi yang dapat mendorong siswa untuk mengatasi masalah belajar (Aris dkk, 2024). Selama ini, kebanyakan sistem pembelajaran yang diterapkan adalah sistem pembelajaran konvensional yang identik dengan suasana belajar yang kaku dan dirasa tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran konvensional seringkali menimbulkan rasa jenuh dan kurangnya semangat belajar pada siswa.

Dari hasil observasi pada bulan Februari 2023 di SMK Negeri 2 Bone pada kelas XI, peneliti melihat bahwa pada proses pembelajaran, beberapa guru menggunakan media interaktif seperti video youtube dalam menyampaikan materi, namun dalam pengukuran hasil belajar guru menggunakan media konvensional yang masih belum efektif. Kurang efekifnya media ini dapat dilihat rata rata hasil belajar siswa yang berada diangka 53,95 hasil ini jauh dari yang diharapkan, dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari mata pelajaran adalah 75. Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama guru mata pelajaran, banyak siswa yang tidak mencapai KKM dikarenakan beberapa faktor seperti kurangnya motivasi dan minat belajar. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media yang kurang tepat.

Solusi dari permasalahan yaitu perlunya dilakukan pembaharuan media pembelajaran dan perubahan dari media tradisional ke media yang lebih interaktif.

Mata pelajaran yang dapat melakukan pembaharuan media pembelajaran salah satunya yaitu Desain Grafis Percetakan karena pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan menerapkan metode pengolahan desain grafis di industri percetakan. Kurangnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi akan sangat mempengaruhi keterampilan dan potensi yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang jelas, mudah dipahami dan mampu menarik minat siswa menerima materi yang disampaikan agar

potensi dan keterampilan yang dimiliki siswa tersebut dapat diimplementasikan dengan maksimal.

Media pembelajaran interaktif yaitu sebuah media atau layanan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran secara digital seperti teks, audio hingga video animasi. Tujuan dari penggunaan media tersebut adalah untuk membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan paparan di atas, maka fokus dari penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis epuzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI multimedia SMK Negeri 2 Bone.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini adalah penelitian reflektif yang dilaksankan secara siklus (berdaur) oleh guru/calon guru didalam kelas. Ini dikarenakan proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencoba hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas XI Multimedia (2) SMK Negeri 2 Bone, Pada mata pelajan desain grafis percetakan.

Untuk mencapai hasil penelitian yang sesuai dengan yang diharapkan, maka pada penelitian tindakan kelas harus melalui beberapa tahapan seperti, perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi dan dilakukan dengan sistem berulang (berdaur). Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik anilisis deskriptif. Data yang terkumpul digunakan untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMK Negeri 2 Bone yang beralamat di Kelurahan Panyula, Kecamatan Tanete RIattang Timur, Kabupaten Bone. Pada rentang bulan Juli sampai bulan Agustus 2023 dengan subjek penelitian kelas XI Multimedia, SMK Negeri 2 Bone, Pada mata pelajan desain grafis percetakan. Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus dan Teknik pengumpulan datanya melalui pemberian tes dan dokumentasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan kelas, kegiatan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun rincian pelaksanaan tindakan yaitu pendahuluan (apersepsi) kegiatan inti dan penutup.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, penerapan media interkatif Edpuzzle menunjukkan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran, dimana media Edpuzzle dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa. Namun dalam pelaksanaannya penerapan pada siklus I, media ini tidak langsung berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan media ini masih termasuk asing bagi siswa. Jadi diperlukan adaptasi bagi siswa dalam menggunakan media Edpuzzle pada pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan penerapan media Edpuzzle tidak berjalan maksimal pada siklus I yaitu masih banyak siswa yang belum paham cara menggunakan media tersebut.

Kurang maksimalnya penerapan media Edpuzzle pada siklus I dapat dilihat pada hasil observasi data yang dilakukan pada saat proses pembelajaran dimana jumlah rata-rata siswa yang memperhatikan materi pembelajaran hanya berkisar 5,33 dengan persentase 18,37%, siswa yang mengajukan pertanyaan setelah proses pembelajaran rata-rata 4 orang dengan persentase 13,79%, rata-rata jumlah siswa yang memberikan jawaban relevan dengan materi

2,33 dengan persentase 8,3% dan jumlah rata-rata siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu pada siklus I sebanyak 17,66 orang dengan persentase 60,89%. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti menemukan beberapa kendala yang alami peserta didik seperti kurangnya pemahaman terkait penggunaan media Edpuzzle. Kurangnya pemahaman siswa dalam menggunakan media Edpuzzle tidak terlepas dari kinerja peneliti dalam memberikan arahan. Oleh sebab itu kendala dan kekurangan pada pelaksanaan siklus I ini menjadi bahan refleksi dan evaluasi untuk pelaksanaan siklus II.

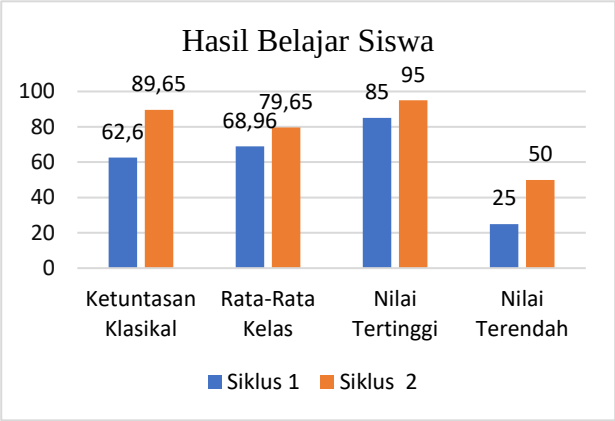
Berangkat dari hasil evaluasi pada siklus I,kembali dilakukan pelaksanaan tindakan pada siklus II, penerapan media interaktif Edpuzzle sudah berjalan cukup baik. Ini dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa menggunakan media interkatif Edpuzzle, namun seperti pada umumnya masih ada beberapa orang atau sekelompok kecil siswa yang masih terkendala dalam menggunakan media Edpuzzle, ini menjadi tugas peneliti dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa sampai siswa tersebut paham dalam menggunakan media interaktif Edpuzzle.

Terlepas dari hal diatas, secara keseluruhan penerapan media interaktif Edpuzzle pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Peningkatan yang dimaksud adalah peningkatan yang didapat pada hasil observasi siklus II dimana rata-rata jumlah siswa yang memperhatikan materi pelajaran mengalami peningkatan menjadi 14 orang dengan persentase 48,27%, jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan rata-rata 6 dengan persentase 20,68% dan yang menjawab pertanyaan rata-rata 4,33 dengan persentase 14,93%, serta jumlah siswa yang mengumpulkan tugas tepat waktu juga mengakami peningkatan menjadi 28 orang dengan persentase 96,55%. Dari hasil data tesebut penerapan media interaktif Edpuzzle menunjukkan perubahan yang positif.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sundi (dalam Qadriani dkk, 2021:7) bahwa penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran terbukti efektif, menarik dan menyenangkan hal ini dibuktikan dengan meningkatnya respon positif dari siswa, siswa merasa puas, senang, dan memperoleh manfaat dalam mengikuti pembelajaran dengan edpuzzle.

Dari data hasil observasi yang telah dikemukakan diatas dapat simpulkan bahwa penerapan media interaktif Edpuzzle pada materi desain grafis percetakan menunjukkan hasil yang positif dan terjadi peningkatan sesuai dengan yang diharapkan

Adapun dampak penerapan media Edpuzzle terhadap hasil belajar siswa, utamanya dalam hal pemahaman materi. Dapat dilihat pada siklus I tingkat ketuntasan siswa hanya 62,6% siswa yang tuntas, hal ini disebakan karena siswa belum terbiasa menggunakan media interaktif Edpuzzle. sementara pada siklus II angka tersebut meningkat menjadi 89,65% terjadi peningkatan sebesar 27,05%. Dari data kedua siklus tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan. Selain tingkat ketuntasan yang mengalami peningkatan, rata-rata nilai kelas juga meningkat dimana pada siklus I rata-rata kelas adalah 68,96 dan pada siklus II rata-rata kelas menjadi 79,65 terjadi peningkatan sebanyak 10,7. Hal ini menunjukkan bahwa media Edpuzzle berperan aktif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa. Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram berikut.



Data hasil belajar dari siklus I ke siklus II juga menunjukkan adanya kemajuan pada siswa secara individu. Beberapa siswa yang sebelumnya tidak tuntas mampu meningkatkan hasil belajarnya dengan media Edpuzzle. Secara keseluruhan, penerapan media Edpuzzle dalam proses pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap interaktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Interaktivitas yang ditingkatkan, kemandirian siswa, dan respons positif menandakan bahwa media ini layak digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif.Peningkatan signifikan dalam tingkat ketuntasan dan rata-rata nilai kelas juga membuktikan bahwa penerapan media Edpuzzle berdampak positif pada hasil belajar siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Penerapan media interaktif Edpuzzle pada proses pembelajaran menghasilkan efek positif terhadap interaktivitas pembelajaran. Meskipun pada siklus I terjadi kendala karena siswa belum terbiasa dengan media ini, adaptasi terjadi pada siklus II. Dukungan dan panduan dari guru berkontribusi dalam membantu siswa menggunakan media ini secara efektif. Hasil observasi dari siklus I menunjukkan keterbatasan dalam partisipasi siswa, tetapi pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang memperhatikan materi, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Ini mencerminkan perubahan positif dalam penerapan media Edpuzzle.

Penerapan media Edpuzzle juga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Pada siklus I, tingkat ketuntasan hanya 62,6%, yang seiring dengan adaptasi pada siklus II meningkat menjadi 89,65%. Terjadi peningkatan yang signifikan dalam rata-rata nilai kelas antara siklus I (68,96) dan siklus II (79,65). Peningkatan ini mencerminkan perbaikan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Selain itu, data menunjukkan adanya kemajuan individu pada siswa yang sebelumnya tidak tuntas.

Penerapan media interaktif Edpuzzle dalam pembelajaran desain grafis percetakan telah memberikan dampak positif yang signifikan. Melalui adaptasi dan dukungan yang diberikan, siswa mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman materi, dan hasil belajar mereka.

Dengan kata lain, penerapan media interaktif Edpuzzle tidak hanya meningkatkan interaktivitas pembelajaran, tetapi juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi desain grafis percetakan.

2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.a).Bagi siswaPenerapan media interaktif Edpuzzle dapat meningkatakan aktivitas dan semangat siswa dalam proses pembelajaran, b)Bagi guru dapat dijadikan sebagai bahan informasi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi desain grafis percetakan, c) Bagi sekolah Hasil penelitian ini hendaknya dapat menjadi masukan kepada kepala sekolah dalam mengambil kebijakan terkait upaya media

pembelajaran yang inovatif, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, d) Bagi peneliti Meningkatakan pemahaman dan pengetauan tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle terhadap hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

Adrian, Hesti. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Tehadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa. Skripsi. Tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Arikunto. 2012. Manejemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta

Aris., Basri, Yany, M. 2024. Pengaruh Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(2) 53-63 https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.99

Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Asriyani. 2018. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran STAD Disertai Media Kotak dan Kartu Misterius Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Awangpone Kabupaten Bone. Skripsi. Tidak diterbitkan. Bone: STKIP Muhammadiyah Bone.

Diterbitkan oleh suatu penerbit

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2005. Jakarta: Sinar Grafika.

Hasnita. 2022. Penerapan Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 UPT SMPN 4 Mappedeceng. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Palopo: IAIN Palopo.

Hidayat, Syarif dkk. 2021. Penerapan Platform Google Clasroom dan Edpuzzle untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Sejarah Islam.Islamic Religious Education Jurnal, 6(2) 254-273.

Nurindah & Kasman. 2021. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1) 1-12.

Nurdin, Syarifuddin. 2016. Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas. JURNAL EDUCATIVE: Journal Of Education Studies 1(1) 1-12.

Slameto.2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Suardi, Moh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Budi Utama.

Qadriani, Nanda dkk. 2021. Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif.Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia, 04 (01) 1-8.

Yani, Nofi 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Pokok Shalat Jum'at di Kelas VII Mts Al-Hasanah Medan. Skripsi. Tidak diterbitkan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Yudianto, Arif. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran.Seminar Nasional Pendidikan 234-237.