

Efektivitas Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sma Negeri 62 Maluku Tengah

Haris Kolengsusu

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darusalam Ambon

Email Corresponding Author: Haris@unidar.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi Edpuzzle sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 62 Maluku Tengah. Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Data diperoleh melalui tes (pretest-posttest), angket, dan dokumentasi. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA1 dan XIPA2 SMA Negeri 62 Maluku Tengah. Dengan teknik pengambilan sampel adalah teknik random cluster. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (Implementasi Media Edpuzzle) adalah sebesar 61,5856 atau 61,6% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 32% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar -3,2726 atau 3,28% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -400,00% dengan maksimal 70,59%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media edpuzzle cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMA Negeri 62 Maluku Tengah. Sementara penggunaan metode konvensional learning tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMA Negeri 62 Maluku Tengah.

Kata Kunci: Penelitian Eksperimen, Edpuzzle, Minat Belajar, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 mengalami pembaruan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditinjau dari kurikulum yang saat ini difokuskan pada pembelajaran siswa atau biasa disebut dengan student center (Trianda Rexa & Anistyasari, 2018). Dunia pendidikan terus berkembang mengikuti perubahan zaman. Pembelajaran di abad ke-21 bersifat kognitif-sentris dan siswa ditantang tidak hanya dengan hafalan, tetapi ditantang melalui berpikir kreatif (creative thinking), berpikir kritis (critical thinking), pemecahan masalah (problem solving), komunikasi (communication), dan bekerja sama (collaboration) atau yang dikenal sebagai 4C (Armando, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi telah membuka peluang besar untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal ini sangat

penting khususnya dalam pembelajaran fisika, yang sering kali dianggap sulit karena banyaknya konsep abstrak dan penggunaan rumus matematis yang kompleks. Pembelajaran konvensional yang mengandalkan metode ceramah dan buku teks sering kali tidak cukup efektif dalam menjelaskan konsep-konsep tersebut dengan jelas.

Strategi pendidikan untuk memperkuat kompetensi 4C yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang membangun lingkungan belajar dan keterampilan yang lebih maju untuk abad ke-21. Strateginya adalah (a) menyadari dan dapat memanfaatkan teknologi; (b) memberikan tugas berupa pemecahan masalah menggunakan teknologi kepada siswa; (c) menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif berbasis masalah dengan menggunakan sumber daya yang diperoleh dari internet (Zubaidah, 2018).

Saifudin & Suharso (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan akan terus mengalami kemajuan dan tidak terkecuali pada media pembelajaran yang juga akan terus berkembang. Media pembelajaran membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran saat memberikan materi kepada siswa merupakan strategi yang paling efektif yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran di kelas (Harta dkk., 2021).

Loviana Carolin, dkk (2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini sudah mengalami banyak perkembangan, namun masih kurang dimanfaatkan oleh sebagian guru. Lebih lanjut Tobba, dkk (2022) juga menambahkan salah satu faktor yang menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran yaitu terbatasnya alat peraga yang disediakan oleh sekolah.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran (Dewi & Handayani, 2021). Dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran, proses pembelajaran pun menjadi lebih menarik (Nirmala dkk., 2022). Menurut Arywiantari, dkk (2015) media pembelajaran mampu menarik minat dan membangkitkan semangat belajar siswa untuk mempelajari materi yang disajikan oleh guru. Media pembelajaran juga mampu mendorong siswa agar lebih termotivasi untuk belajar (Damayanti dkk., 2021). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprianty, dkk (2021) menunjukkan sebagian besar siswa lebih tertarik kepada media pembelajaran yang di dalamnya memuat beberapa unsur yaitu, teks, audio, visual, maupun audio-visual. Menurut Lendeng, dkk (2021) media pembelajaran yang baik adalah media yang mengombinasikan gambar, video, teks, animasi, dan sebagainya. Media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran interaktif.

Menurut Amaliah (2020), Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran semenarik mungkin, video bisa diambil melalui Youtube, Khan Academy dan Crash Course kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi Edpuzzle dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, Edpuzzle memungkinkan penggunanya untuk mengimport video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk

mengecek pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Silverajah (2018) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan edpuzzle memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri peserta didik dan dalam mendukung pembelajaran, Edpuzzle memberikan sumber daya tambahan untuk mempermudah pembelajaran lowachievers agar tidak ditinggalkan secara akademik, yang merupakan praktik biasa dikelas.

Berdasarkan hasil observasi saya pada kelas X MIA1 pada saat melakukan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), Di SMA Negeri 62 Malteng proses pembelajaran fisika di kelas X masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional. Siswa cenderung pasif dan kurang memiliki motivasi dalam mengeksplorasi konsep-konsep fisika secara mandiri. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi fisika menyebabkan prestasi belajar siswa juga kurang memuaskan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kemudian hasil penelitian Sirri (2020) ditemukan bahwa peserta didik senang menggunakan Edpuzzle dalam pembelajaran dan hal yang harus di perhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental peserta didik dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari perencanaan, pembuatan video pembelajaran, editing, dan sampai tahap evaluasi. Kelebihan Edpuzzle ini diantaranya adalah; 1) Edpuzzle dapat memungkinkan pendidik untuk lebih mudah membentuk pelajaran di sekitar konten video, 2) kemampuan menarik video dari berbagai sumber memberikan cara untuk menampilkan konten video dalam platform tanpa iklan atau gangguan lainnya, 3) karena kuis dapat disematkan dalam video pendidik dapat mengikat konten video langsung ke penilaian, 4) peserta didik dapat menonton video pada perangkat mereka sendiri (Sirri: 2020). Kemudian Sirri juga mengungkapkan bahwa salah satu kekurangannya adalah mengingat persyaratan-nya bagi setiap peserta didik untuk menyiapkan akun, Edpuzzle. Kemudian Sirri juga mengungkapkan bahwa salah satu kekurangannya adalah mengingat persyaratan-nya bagi setiap peserta didik untuk menyiapkan akun, Edpuzzle.

Menurut saya dengan di implementasikan media pembelajaran seperti *Edpuzzle* ini dapat memudahkan pendidik agar bisa meningkatkan minat belajar siswa untuk mendapatkan pemahaman siswa tentang beberapa materi yang di anggap sulit oleh beberapa siswa. Selain itu pendidik juga bisa menambahkan quis berupa soal Latihan yang bisa disisipkan pada video pembelajaran *Edpuzzle*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan tipe quasi-experimental design (desain eksperimen semu) yang menerapkan desain Pretest-Posttest

Nonequivalent Control Group Design. Desain yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa implementasi media pembelajaran Edpuzzle dalam pembelajaran fisika materi besaran dan satuan, dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional tanpa media interaktif khusus. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kondisi awal sebelum perlakuan, kemudian setelah periode perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur perubahan yang terjadi. Dengan desain pretest-posttest nonequivalent control group ini, efektivitas media Edpuzzle tidak hanya diukur dari perubahan pada kelompok eksperimen semata, tetapi melalui perbandingan besarnya perubahan antara kedua kelompok, sehingga memungkinkan peneliti menentukan apakah peningkatan yang terjadi pada kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol dan dapat diasosiasikan dengan efek media Edpuzzle terhadap minat dan hasil belajar fisika peserta didik.

R	O1	X	O2
R	O3	-	O4

Keterangan :

- O₁: *Pretest* untuk kelas eksperimen (hasil belajar awal)
- O₂: *Posttest* untuk kelas eksperimen (hasil belajar akhir)
- X : Perlakuan khusus implementasi media edpuzel
- O₃: *Pretest* untuk kelas control (hasil belajar awal)
- O₄: *Posttest* untuk kelas eksperimen (hasil belajar akhir)
- : perlakuan biasa penerapan media pembelajaran konvensional

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 62 Maluku Tengah tahun pelajaran 2024. Kelas X terdiri dari dua kelas paralel, yaitu kelas X IPA 1 dan kelas X IPA 2, dengan jumlah total 52 siswa (26 siswa per kelas). Pemilihan sampel adalah sebagai berikut: Kedua kelas (X IPA 1 dan X IPA 2) memiliki jumlah siswa yang sama masing-masing 26 siswa, Kedua kelas memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai untuk mendukung implementasi media Edpuzzle, Kedua kelas belum pernah menerima pembelajaran menggunakan media Edpuzzle sebelumnya, Kedua kelas memiliki guru pengampu yang sama untuk materi fisika

Setelah pemilihan dua kelas melalui purposive sampling dilakukan, penentuan kelas mana yang menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak (random) melalui undian bersama dengan guru. Dari hasil undian, kelas X IPA 1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen (menerima pembelajaran dengan media Edpuzzle) dan kelas X IPA 2 ditetapkan sebagai kelas kontrol (menerima pembelajaran konvensional).

Instrumen Penelitian

1. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan edpuzzle dalam pembelajaran fisika. Angket ini menggunakan pengukuran skala likert dengan 9 pernyataan diantaranya 5 pernyataan untuk indikator implementasi dan 4 pernyataan untuk indikator minat belajar siswa.

2. Lembar tes

Lembar tes berisi soal yang mengacu pada indikator pembelajaran yang diteskan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik pada materi besaran dan satuan.

Instrumen tes yang digunakan adalah soal tes pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Penyusunan kisi-kisi untuk pembuatan soal tes hasil belajar fisika berdasarkan materi besaran dan satuan. Peneliti melakukan uji validitas instrumen dengan menggunakan 10 butir soal pilihan ganda kepada siswa kelas X IPA sebanyak 52 siswa yang masing-masing terdiri dari dua kelas yaitu kelas X IPA 1 dan kelas X IPA 2 dengan ketentuan waktu 1 jam pengerjaan. Kriteria nilai untuk jawaban benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban salah diberikan nilai 0. Hal ini dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang nyata dan tidak ada manipulasi sama sekali.

Teknik pengumpulan data

1. Tes

Peneliti mengumpulkan data berupa hasil belajar dengan menggunakan tes. Tes diberikan dengan meminta siswa untuk mengerjakan soal yang telah disediakan. Soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda besaran dan satuan yang dibuat sesuai dengan Konpetensi Dasar dan Indikator . Soal dibuat dengan memperhatikan karakteristik soal Host. Hasil dari tes yang telah dilaksanakan akan diperiksa dan dianalisis. Tes yang dilakukan terdiri dari dua tes:

a) *Pre test*

Dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menerima pelajaran yang akan dipelajari.

b) *Post test*

Dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari.

Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik kuantitatif dengan tahapan sebagai berikut:

a. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis untuk menentukan jenis uji statistik yang akan digunakan (parametrik atau non-parametrik). Uji prasyarat yang dilakukan terdiri dari dua macam:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS Versi 21.0 untuk Windows.

Kriteria pengujian normalitas adalah:

- Jika nilai Sig. (p-value) $> 0,05$: Data berdistribusi NORMAL
- Jika nilai Sig. (p-value) $\leq 0,05$: Data berdistribusi TIDAK NORMAL

Uji normalitas dilakukan terhadap:

- Data pretest dan posttest variabel hasil belajar kognitif (data tes)
- Data minat belajar dari angket (jika menggunakan parametrik)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Uji Levene dengan bantuan program SPSS Versi 21.0.

Kriteria pengujian homogenitas adalah:

- Jika nilai Sig. (p-value) $> 0,05$: Kedua kelompok memiliki varians yang SAMA (HOMOGEN)
- Jika nilai Sig. (p-value) $\leq 0,05$: Kedua kelompok memiliki varians yang BERBEDA (TIDAK HOMOGEN)

Penentuan Uji Statistik Berdasarkan Hasil Prasyarat:

Tabel di bawah menunjukkan jenis uji statistik yang akan digunakan berdasarkan hasil uji prasyarat:

Tabel 1. Jenis uji statistik

Hasil Uji	Hasil Uji	Uji Statistik yang Digunakan	Jenis
Normalitas	Homogenitas	Digunakan	
Normal	Homogen	Independent t-test	Parametrik
Normal	Tidak Homogen	Welch's t-test	Parametrik
Tidak Normal	-	Mann-Whitney U Test	Non-Parametrik

b. Analisis Deskriptif Data

1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Setelah memastikan asumsi prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya adalah menampilkan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum data pretest dan posttest pada kedua kelompok. Statistik deskriptif mencakup:

- Rata-rata (Mean)
- Standar Deviasi
- Nilai Minimum
- Nilai Maksimum
- Frekuensi dalam kategori tertentu

2. Kategorisasi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dikategorikan berdasarkan Standar Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Rentang Kategori

Rentang Nilai	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

3. Analisis Deskriptif Angket Minat Belajar

Data angket minat belajar dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui:

- Distribusi jawaban responden dalam setiap item
- Persentase responden yang menjawab "Sangat Setuju," "Setuju," "Kurang Setuju," "Tidak Setuju," dan "Sangat Tidak Setuju"
- Skor rata-rata minat belajar pada kedua kelompok

Skor minat belajar dihitung dengan rentang 9-45 poin ($9 \text{ item} \times 5 \text{ skala Likert}$), di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi.

4. Uji Efektivitas Media Edpuzzle (N-Gain Score)

Uji N-gain score (normalized gain score) digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Edpuzzle dengan membandingkan peningkatan performa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

5. Rumus N-Gain Score

N-gain score dihitung menggunakan rumus berikut:

$$N\text{-Gain}(\%) = \frac{Score_{posttest} - Score_{pretest}}{Score_{ideal} - Score_{pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

- Score posttest = Skor yang diperoleh setelah perlakuan
- Score pretest = Skor yang diperoleh sebelum perlakuan
- Score ideal = Skor maksimal yang dapat diperoleh

6. Kategorisasi N-Gain Score

Nilai N-gain score diinterpretasikan dengan menggunakan kategori efektivitas berikut:

Tabel 3. Nilai N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori	Interpretasi
N-Gain > 0,7 (> 70%)	Tinggi	Efektif
0,3 < N-Gain ≤ 0,7 (30-70%)	Sedang	Cukup Efektif
N-Gain ≤ 0,3 (≤ 30%)	Rendah	Tidak Efektif

Perhitungan N-Gain Score

N-gain score untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dihitung dan dibandingkan. Jika nilai N-gain kelompok eksperimen lebih besar daripada kelompok kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa media Edpuzzle lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

b. Uji Hipotesis Perbedaan Dua Rata-Rata

1. Independent Samples t-test

Untuk menguji perbedaan signifikan antara rata-rata posttest kelompok eksperimen dan kontrol, digunakan independent samples t-test (jika data normal dan homogen).

Hipotesis yang diuji:

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kognitif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- H_a : Terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kognitif kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika $\text{Sig. (p-value)} > 0,05$: Terima H_0 (tidak ada perbedaan signifikan)
- Jika $\text{Sig. (p-value)} \leq 0,05$: Tolak H_0 , terima H_a (ada perbedaan signifikan)

2. Uji Alternatif (Jika Data Tidak Normal)

Jika hasil uji normalitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal, maka digunakan Mann-Whitney U Test sebagai uji alternatif non-parametrik.

c. Uji Korelasi Minat Belajar Dan Hasil Belajar

Untuk mengetahui hubungan antara variabel minat belajar dan hasil belajar kognitif, digunakan korelasi Product-Moment Pearson (jika data normal) dengan bantuan SPSS Versi 21.0.

Hipotesis yang diuji:

- H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar
- H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar

Kriteria interpretasi koefisien korelasi (r):

Tabel 4. Kriteria interpretasi koefesien

Rentang Korelasi (r)	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Efektivitas Media Edpuzzle

a) Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen

Tabel 5. Pretest Kelas Eksperimen

Nilai Angka	Frekuensi	Presentase	Kategori
90-100	-	-	Sangat Tinggi
80-89	-	-	Tinggi
65-79	8	30,8%	Sedang
55-64	4	15,4%	Rendah
0-54	14	53,8%	Sangat Rendah
Jumlah	26	100%	

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa, pada hasil tes awal (pretest) dari 26 peserta didik hanya 8 peserta didik (30,8%) yang berada pada tingkat penguasaan yang di kategori sedang, 4 peserta didik (15,4%) berada pada penguasaan yang kategori rendah, dan 14 peserta didik (53,8%) yang berada pada kategori sangat rendah.

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media edpuzzle dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Hasil penelitian pada tes akhir dapat dilihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Posttest Kelas Eksperimen

Nilai Angka	Frekuensi	Presentase	Kategori
90-100	8	30,8%	Sangat Tinggi
80-89	7	27,9%	Tinggi
65-79	11	42,3%	Sedang
55-64	-	-	Rendah
0-54	-	-	Sangat Rendah
Jumlah	26	100%	-

Berdasarkan tabel 6. menunjukkan bahwa, pada hasil tes akhir (*posttest*) dari 26 peserta didik terdapat 8 peserta didik (30,8%) berada pada tingkat penguasaan yang dikategorikan sangat tinggi, 7 peserta didik (27,9%) berada pada kategori tinggi, dan 11 peserta didik (42,3%) berada pada kategori sedang sedangkan untuk kualifikasi rendah dan sangat rendah tidak ada (0%).

b. Data Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol

Tabel 7. Pretest Kelas Kontrol

Nilai Angka	Frekuensi	Presentase	Kategori
90-100	-	-	Sangat Tinggi
80-89	3	11,5%	Tinggi
65-79	9	34,6%	Sedang
55-64	2	7,6%	Rendah
0-54	12	46,1%	Sangat Rendah
Jumlah	26	100%	-

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa, pada hasil tes awal (*pretest*) dari 26 peserta didik terdapat 3 peserta didik (11,5%) berada pada tingkat penguasaan yang dikategorikan tinggi, 9 peserta didik (34,6%) berada pada kategori sedang, 2 peserta didik (7,6%) berada pada kategori rendah, dan 12 peserta didik (46,1%) berada pada kategori sangat rendah.

Tabel 8. Posttest Kelas Kontrol

Nilai Angka	rekuensi	Presentase	Kategori
90-100	5	19,2%	Sangat Tinggi
80-89	4	15,4%	Tinggi
65-79	7	26,9%	Sedang
55-64	4	15,4%	Rendah
0-54	6	23,1%	Sangat Rendah
Jumlah	26	100%	-

Berdasarkan tabel 8. menunjukkan bahwa, pada hasil tes akhir (*posttest*) dari 26 peserta didik terdapat 5 peserta didik (19,2%) berada pada tingkat penguasaan yang dikategorikan sangat tinggi, 4 peserta didik (15,4%) berada pada kategori tinggi, 7 peserta didik (26,9%) berada pada kategori sedang, 4 peserta didik (15,4%) berada pada kategori rendah, dan 6 peserta didik (23,1%) berada pada kategori sangat rendah.

c. Uji N-Gain Score Data Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dari hasil uji N-gain score mengklasifikasikan hasil perhitungan pada tabel 9. menggunakan kategori efektivitas N-gain pada tabel 3. berikut ini

Tabel 10. Kategori Efektivitas N-Gain

Kategori	Presentase
Efektif	>76
Cukup	56-75
Lebih sedikit	40-55
Tidak Efektif	<40

(Nirmala & Darmawati,2021)

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score diatas, menunjukan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (Implementasi Media Edpuzzle) adalah sebesar 61,5856 atau 61,6% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 32% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar -3,2726 atau 3,28% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -400,00% dengan maksimal 70,59%.

b. Hasil Korelasi Minat Belajar dengan Hasil Belajar

Kelas Eksperimen

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan korelasi productmoment dengan taraf signifikan 5%. Berikut data untuk variabel minat belajar, hasil belajar 26 peserta didik kelas eksperimen dan kontrol yang menjadi sampel penelitian, dan hasil perhitungan dari kedua variabel tersebut.

Tabel 11. Interpretasi kekuatan hubungan koefisien

Besarnya "r" ProductMoment	Interpretasi
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 11. interpretasi di atas, nilai r hitung adalah 0,54 artinya, berada di rentang 0,41 sampai dengan 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan hasil belajar fisika peserta didik kelas eksperimen memiliki tingkat hubungan sedang.

a) Kelas Kontrol

Dari hasil penelitian pada tabel 11 , diketahui bahwa nilai r hitung adalah 0,20 sedangkan r tabel adalah 0,423($\alpha = 5\%$), Artinya bahwa nilai r tabel lebih besar dari pada nilai r hitung ($0,203 > 0,423$).

Dari hasil penelitian pada tabel 11 , diketahui bahwa nilai r hitung adalah 0,20 sedangkan r tabel adalah 0,423($\alpha = 5\%$), Artinya bahwa nilai r tabel lebih besar dari pada nilai r hitung ($0,203 > 0,423$).

Berdasarkan tabel 11. interpretasi di atas, nilai r hitung adalah 0,20 artinya, berada di rentang 0,00 sampai dengan 0,020, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan hasil belajar fisika peserta didik kelas eksperimen memiliki tingkat hubungan sangat rendah.

Uji Prasyarat Analisis Hipotesis

Tabel 12. Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Peserta Didik	Pretest Eksperimen	.141	26	.197	.927
	PostTest Eksperimen	.145	26	.170	.926
	PreTest Kontrol	.106	26	.200*	.979
	PostTest Kontrol	.175	26	.040	.896

1.

Maka dapat disimpulkan dari tabel di atas bahwa data hasil uji normalitas kelas eksperimen sebesar 0,170 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,40 yang artinya bahwa *sig* $\geq 0,05$ maka distribusi kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 13. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	.083
	Based on Median	.160
	Based on Median and with adjusted df	.163
	Based on trimmed mean	.108

2.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikansi based of mean 0,083 $> 0,05$, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang homogen. Hasil uji homogenitas di atas diperoleh dari skor *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol pembelajaran fisika.

Uji Hipotesis

Tabel 14. Uji Hipotesis

Independent Samples Test	t-test for Equality of Means		
	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	50	.000
	Equal variances not assumed	41.159	.000
			22.615

Berdasarkan tabel 14. dengan hasil perhitungan uji t data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai signifikan yang ditampilkan dalam tabel *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 artinya $< 0,005$ sehingga disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima maka terdapat pengaruh dalam menggunakan media edpuzzle terhadap minat belajar peserta didik kognitif.

Pembahasan

Dari perhitungan SPSS 21.0 Peneliti mendapatkan hasil perhitungan uji t untuk hasil belajar kognitif (*pretest* dan *posttest*) menunjukkan bahwa nilai signifikan yang ditampilkan dalam tabel *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 artinya $< 0,005$. Dari data hasil uji t ketiga hasil belajar peserta didik tersebut maka disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi penelitian ini dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan dengan implementasi media edpuzzle terhadap minat belajar fisika materi besaran dan satuan pada peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 62 Malteng. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Herma Susilo Putro., dkk (2020) yang menyatakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media edpuzzle lebih antusias dan menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 48 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80 maka diperoleh gain 61.5856. Adapun kendala-kendala yang peneliti alami selama melakukan penelitian di SMA Negeri 26 Maluku Tengah sebagai berikut :

1. Kurangnya ketersediaan jaringan internet dalam mengakses link yang sudah peneliti bagikan didalam group whats app kelas X IPA
2. Peserta didik yang tidak memiliki paket data (internet)
3. Terdapat beberapa Peserta didik yang belum memahami penggunaan media edpuzzle
4. Perlu waktu yang lebih cukup efektif dalam mendemonstrasi media edpuzzle terhadap peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score diatas, menunjukan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (Implementasi Media Edpuzzle) adalah sebesar 61,5856 atau 61,6% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 32% dan maksimal 100%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar -3,2726 atau 3,28% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal -400,00% dengan maksimal 70,59%.

Degan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media edpuzzle cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMA Negeri 62 Malteng. Sementara penggunaan metode konvensional learning tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMA Negeri 62 Malteng.

Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah implementasi media edpuzzle materi besaran dan satuan pada kelas X IPA 1 SMA Negeri 62 Malteng. Hal ini dibuktikan dengan uji *t-test* hasil belajar kognitif dengan peroleha,ln *Sig.* <0,05.

Berdasarkan interpretasi di atas, nilai r hitung adalah 0,54 artinya, berada di rentang 0,41 sampai dengan 0,60, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan hasil belajar fisika peserta didik kelas eksperimen memiliki tingkat hubungan sedang. Tujuan diadakan perhitungan adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu melihat ada tidaknya hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar dalam mata pelajaran fisika pada kelas eksperimen. Berdasarkan data yang ada, karena taraf signifikan 5% maka hipotesis yang berbunyi “Terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar dalam mata pelajaran fisika pada kelas eksperimen” diterima.

Kemudian Dari hasil penelitian pada tabel 11, diketahui bahwa nilai r hitung adalah 0,20 sedangkan r tabel adalah 0,423($\alpha = 5\%$), Artinya bahwa nilai r tabel lebih besar dari pada nilai r hitung ($0,20 > 0,423$).

Berdasarkan interpretasi di atas, nilai r hitung adalah 0,20 artinya, berada di rentang 0,00 sampai dengan 0,02, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan hasil belajar fisika peserta didik kelas kontrol memiliki tingkat hubungan sangat rendah. Tujuan diadakan perhitungan adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu melihat ada tidaknya hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar dalam mata pelajaran fisika pada kelas kontrol. Berdasarkan data yang ada, karena taraf signifikan 5% maka hipotesis yang berbunyi “ Tidak terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar dalam mata pelajaran fisikia pada kelas kontrol”

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah. 2020. Implementation Of Edpuzzle To Improve Studens' Analytical Thinking Skill In Narrative Text. Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra (PROSODI)

- Aprianty, dkk (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang Dan Segitiga Di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan. Vol. 30(1). 1-13.
- Dewi, & Handayani. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi en-alter sources berbasis aplikasi powtoon materi sumber energi alternatif sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 2530-2540.
- Lendeng, dkk (2021) Media Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Minyak Bumi Untuk Kelas XI Sekolah Menengah. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 16(2), 183–192
- Loviana Carolin, dkk (2020) Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga. 5(2): halaman 12-18.
- Nirmala, E., Mulyati, S., Noris, S., & Irwanto, D. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan H5P. KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1–6.
- Saifudin & Suharso (2020) Pembelajaran E-Learning , Pembelajaran Ideal Masa Kini Dan Masa Depan 5, 30–35.
- Silverajah (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., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 5(2), 67–72
- Tobba, dkk. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Siklus Air” Berbasis Digital. Nubin Smart Journal, 30-42.
- Trianda Rexa & Anistyasar, 2018) Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Augmented Reality Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Di SMKN 2 Lamongan. It-Edu, 3(1), 9–18
- Zubaidah, 2018 Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. 2nd Science Education National Conference, September, 1–7.