
**STRATEGI PENINGKATAN MANAGEMENT PENDIDIKAN DI MASA
PANDEMI COVID 19 MENGGUNAKAN METODE SOLE
(Self Organized Learning Environments)**

Oleh
Joice Ester Raranta
STT Kairos Jakarta
Email: joicetando@gmail.com

Abstrak

Penggunaan internet saat ini sudah tidak asing lagi dalam berbagai kegiatan, termasuk dalam dunia pendidikan. Internet dinilai mampu memberikan kemudahan dan kemampuan masif dalam menyajikan materi dan mampu menawarkan perolehan informasi secara cepat. Internet sebagai sumber belajar merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menjadikan kelas tidak terpaku pada kelas konvensional dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang inovatif dari sumber belajar yang ada. Strategi pembelajaran yang telah diatur sedemikian rupa agar terjadi pembelajaran yang baik dan juga menyenangkan serta menyesuaikan dengan tuntutan zaman sehingga proses pembelajaran dan pengetahuan terus berkembang. Menghadapi pembelajaran daring yang sangat lama, sudah dilaksanakan lebih dari 6 bulan, perlu adanya inovasi Dosen dalam pelaksanaannya. Kondisi Mahasiswa yang belajar dari rumah dengan belajar tatap muka tentunya memiliki perbedaan. Dari hasil observasi yang dilakukan, permasalahan yang sering terjadi adalah Mahasiswa sering tidak melaksanakan pembelajaran atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh Dosen. Kemudian proses penilaian pembelajaran juga membutuhkan inovasi agar Mahasiswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model sistem pembelajaran Self-Organised Learning Environment (SOLE) berbantuan aplikasi Edpuzzle membantu Dosen dalam menyelesaikan tugas Mahasiswa selama proses belajar mengajar online dan bagaimana penerapannya di dalam kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dengan menggunakan metode angket, metode dokumentasi dan metode wawancara.

Kata kunci: Edpuzzle, Self-Organized, Learning Environment

PENDAHULUAN

Kemudahan dalam mengakses dan membuat informasi menjadi salah satu faktor yang seharusnya memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran. Ditambah lagi dengan adanya wabah pandemic covid ini semakin mendukung penggunaan teknologi dan jaringan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran SOLE dengan menggunakan *EdPuzzle* sebagai media pembelajaran elektronik yang membantu Dosen dalam penyelesaian tugas peserta didik saat proses belajar mengajar secara daring. Model pembelajaran SOLE (*Self Organized Learning*

Environments) menitik beratkan proses pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siapapun yang berkeinginan untuk belajar dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya. Dalam konteks pembelajaran yang dilakukan di Sekolah, model pembelajaran SOLE digunakan oleh Dosen dalam mengeksplorasi kedalaman pemahaman materi kepada peserta didik dengan memanfaatkan rasa keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Mitra menunjukkan bahwa dengan menggunakan SOLE peserta didik dapat belajar lebih awal dari waktu mereka, mempertahankan pembelajaran lebih lama, dan menikmati

proses yang cukup untuk mengeksplorasi pembelajaran mereka secara lebih dalam. Hasilnya juga menunjukkan bahwa peserta didik dalam kelompok dapat membaca dan memahami pada tingkat yang lebih tinggi daripada tingkat pemahaman setiap individu (Mitra & Crawley, 2014). Pembelajaran SOLE memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Dosen sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet. Dalam prosesnya, peserta didik akan dipengaruhi oleh penemuan diri, berbagi ilmu dalam komunitas belajar, dan spontanitas.

Sementara *edPuzzle* adalah alat tempat Dosen dapat membuat video dengan audio, catatan, dan kuis. Menurut Swenson (2016), aplikasi ini adalah layanan gratis di mana Dosen dapat menautkan ke video online apa pun, apakah itu di YouTube, Vimeo, atau Khan Academy. Menurut Van Horn (2016) dalam Aula (2020), *edPuzzle* adalah situs di mana seseorang dapat mengunggah video, memotongnya, memasukkan komentar atau pertanyaan tentang video, dan memungkinkan Dosen untuk melihat apa yang telah ditonton Mahasiswa, kapan mereka menontonnya, dan berapa banyak klip yang telah mereka tonton dan Mahasiswa menjawab pertanyaan yang diajukan pada konten video pembelajaran *edpuzzle* tersebut.

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Self Organized Learning Environment (SOLE)

Menurut Saleh Sarifudin (2019) *Self Organized Learning Environment* (SOLE) atau Arena Belajar Mandiri adalah metode belajar yang digagas oleh seorang praktisi pendidikan asal India yang bernama Sugata Mitra. Ia membuat percobaan di daerah sub urban New Delhi dengan memasang komputer yang terkoneksi ke internet di sebuah dinding yang dilubangi, yang kemudian dilengkapi dengan

kamera tersembunyi. Komputer ini kemudian disinggahi oleh anak-anak yang kemudian belajar dan saling mengajarkan bagaimana cara menggunakannya dan lebih jauh lagi, mengungkap apa saja yang dapat mereka pelajari melalui perangkat tersebut seperti, kepemimpinan dan penggunaan peramban untuk mengakses situs-situs sains.

SOLE sendiri merupakan model dengan pembelajaran yang kooperatif. Menurut Deutch dalam Scholichah (2019) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama untuk memaksimalkan hasil belajar mereka. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Mitra menunjukkan bahwa dengan menggunakan SOLE peserta didik dapat belajar lebih awal dari waktu mereka, mempertahankan pembelajaran lebih lama, dan menikmati proses yang cukup untuk mengeksplorasi pembelajaran mereka secara lebih dalam. Pembelajaran kooperatif mengacu pada suatu teknik penyelesaian tugas atau masalah secara bersama-sama sehingga terjadi proses penyelesaian yang lebih cepat dan lebih baik dengan usaha yang minimal. Metode pembelajaran SOLE memberikan efek kepada peserta didik, pada sekelompok Mahasiswa yang bekerja bersama, dan pada kelas secara keseluruhan (Mitra, et al., 2013). Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik dapat saling memberikan bantuan dengan jalan pembimbingan intelektual yang memungkinkan penyelesaian tugas yang lebih kompleks. Kemudian dapat lebih membantu peserta didik dalam membangun pengetahuannya. Pembelajaran model SOLE memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Dosen sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet.

B. Edpuzzle sebagai alat bantu belajar

Banyak penelitian terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah sumber online yang menambah penggunaan klip video dalam pengalaman belajar di kelas. Program ini dapat diakses secara gratis oleh Mahasiswa dan Dosen di <https://Edpuzzle.com>. Pendidik dapat memilih klip video dari berbagai sumber video online paling populer seperti YouTube, Khan Academy, National Geographic, TED Talks, Veritasium, Numberphile, Crash Course, dan Vimeo. Setiap situs ini dapat dicari berdasarkan topic materi atau dengan judul video. Setelah video dipilih, *Edpuzzle* menawarkan berbagai alat untuk melengkapi pengalaman belajar Mahasiswa. Alat-alat ini termasuk memotong video, menambah suara, kuis, *text box*, pelaporan, dan *sharing*. Kelebihan *Edpuzzle* ini diantaranya adalah *Edpuzzle* dapat memungkinkan Dosen untuk lebih mudah membentuk pelajaran mereka di sekitar konten video.

Kemampuan untuk menarik video dari berbagai sumber, termasuk YouTube, memberi Dosen cara untuk menampilkan konten video dalam platform yang terkandung tanpa iklan atau gangguan lainnya. Dosen dapat mengatur kelas untuk dengan mudah menyortir video untuk Mahasiswa mereka. Karena kuis dapat disematkan dalam video, Dosen dapat mengikat konten video langsung ke penilaian. Keuntungan lain dari *Edpuzzle* adalah Mahasiswa dapat menonton video diperangkat mereka sendiri.

C. Manfaat Edpuzzle

Manfaat yang bisa didapatkan dengan memanfaatkan aplikasi *edpuzzle* menurut Aula (2020) adalah sebagai berikut:

a) Mahasiswa mempunyai banyak waktu untuk mengaktifkan konsentrasi mereka ketika belajar karena materi yang diberikan kepada Mahasiswa dipelajari di luar kelas dengan gawai milik mereka sendiri (PC, Laptop, Smartphone). Para Mahasiswa akan tertarik dengan isi dari materi yang

ada di *EdPuzzle* karena tampilannya yang menarik.

b) Dosen dapat memonitor capaian belajar dari Mahasiswa. Selain memberikan video, Dosen juga dapat memberikan pertanyaan untuk mengukur pemahaman mereka tentang isi dari video tersebut. Dari pertanyaan yang telah diberikan, Dosen dapat mengukur kemajuan belajar Mahasiswa dengan nilai yang berikan. Sehingga, Dosen dapat mengetahui dengan akurat kemajuan belajar Mahasiswa mereka dan memberikan langkah yang lebih efisien dipembelajaran selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami hal-hal yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah. Pada rancangan penelitian dapat dilihat dengan diagram alir yang digambarkan sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan di Provinsi DKI Jakarta Adapun yang menjadi sampel penelitian ini Dosen kepemimpinan Sekolah Tinggi Teologi Paulus Jakarta yang berjumlah 5 orang, sedangkan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara dan observasi sampel penelitian yang berfokus pada penggunaan aplikasi *Edpuzzle*.

Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti melakukannya dalam dua cara yaitu

tahapan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Observasi merupakan aktivitas penelitian dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan dalam hal ini peneliti juga menggunakan kuisioner, sedangkan dokumentasi digunakan dalam penelitian untuk mendukung sumber data atau dokumen penelitian.

Teknik analisis data menurut Sugiyono (2013) merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul meliputi mengelompokkan data, mentabulasi data dan menyajikan data dari tiap variable yang diteliti. Adapun langkah analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara.

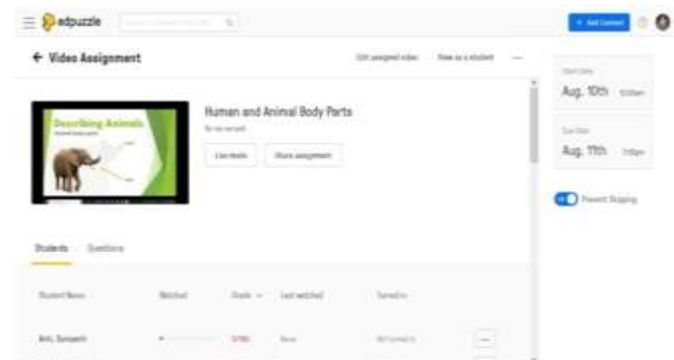
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Penelitian

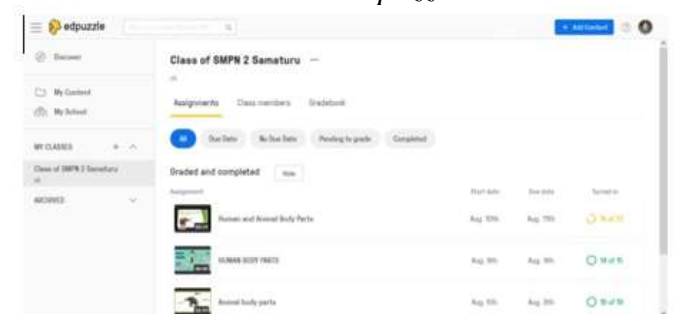
Penelitian ini menggunakan pembelajaran SOLE berbantu aplikasi *Edpuzzle* dimana pembelajaran model ini memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengendalikan pembelajaran mereka sendiri. Dosen sebagai fasilitator hanya mengamati dan mengawasi peserta didik dalam proses belajarnya. Kemudian peserta didik didorong untuk bekerjasama menjawab pertanyaan menggunakan internet. Dalam prosesnya, peserta didik akan dipengaruhi oleh penemuan diri, berbagi ilmu dalam komunitas belajar, dan spontanitas. Model pembelajaran SOLE juga dapat dilakukan secara daring maupun luring. Dengan kata lain model pembelajaran ini sama halnya seperti model pembelajaran *Blended Learning*. *Edpuzzle* juga membantu Dosen dalam menyediakan beberapa video pembelajaran. Aplikasi atau *software Edpuzzle* dapat diunduh melalui Appstore, playstore,

IOS ataupun melalui browser pencarian diinternet^[9](Afach, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan diawali dengan memperkenalkan *software Edpuzzle* kepada sampel penelitian yaitu Dosen kepemimpinan di Sekolah Tinggi Teologi Paulus Jakarta. Dalam perkenalan *software Edpuzzle* ini dimulai dengan cara mengajarkan Dosen tentang tata cara pembuatan akun *Edpuzzle*, cara memposting video pembelajaran ke akun sampai dengan membuat tugas, quiz dan memberikan penilaian di akun yang telah dibuat oleh sampel penelitian. Di dalam akun *Edpuzzle* ini Dosen dapat mengontrol semua kegiatan Mahasiswa didalam akun yang mereka telah buat.



Gambar 1. Akun *Edpuzzle* Dosen



Gambar 2. Data Tugas yang Diberikan

Dalam memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan lembar observasi dalam hal ini kuisioner dan ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana manfaat penggunaan *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran kepemimpinan di Sekolah Tinggi Teologi Paulus Jakarta.

Tabel 1. Lembar Kuisioner Dosen

No.	Pernyataan	1	2	3	4
1	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya menciptakan berbagai aktifitas pembelajaran.				
2	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu saya mengembangkan sumber belajar saya.				
3	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi meningkatkan kualitas dan penampilan saya dalam mengajar.				
4	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi membantu siswa saya memahami materi dengan cara yang lebih efektif.				
5	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi mendorong siswa saya menjadi lebih aktif dan melibatkan intraksi sesama siswa.				
6	Menggunakan Edpuzzle selama masa pandemi memberikan kepastian dalam menilai kemajuan siswa.				
7	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi memberikan kepastian dalam memantau kemajuan siswa.				
8	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa belajar bahasa Inggris.				
9	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi memfasilitasi siswa saya untuk menemukan informasi, pengetahuan, dan sumber belajar lainnya.				
10	Menggunakan Edpuzzle selama masa the pandemi meningkatkan kerjasama belajar di antarsiswa-siswa dan guru.				
11	Siswa saya mudah mengakses Edpuzzle baik di HP dan di Laptop.				
12	Saya paham bagaimana menjalankan edpuzzle baik di HP dan di Laptop.				
13	Saya mengalami kesulitan dalam memberikan materi dan tugas kesiswa menggunakan Edpuzzle.				
14	Edpuzzle dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris selama masa pandemi kepada siswa.				
15	Edpuzzle sangat dibutuhkan oleh guru dalam mengajar bahasa Inggris.				

(Diadaptasi dari, JPML. Siri, 2020)

Instruksi : Silakan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan situasi yang Anda alami

Catatan : 1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

Selain menggunakan lembar kuisioner, peneliti ini juga menggunakan wawancara untuk menggali lebih jauh tentang manfaat *software Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada sampel penelitian :

1. Apa pendapat Anda tentang penggunaan Edpuzzle dalam pengajaran Bahasa Inggris ?
2. Apakah menurut Anda penerapan Edpuzzle lebih efektif dibandingkan dengan pengajaran dengan metode konvensional seperti hanya menggunakan gambar dipapan tulis ?
3. Apakah Anda setuju untuk memasukkan Edpuzzle ke dalam pengajaran bahasa Inggris itu bermanfaat ?
4. Apakah menurut Anda mengajar bahasa Inggris melalui Edpuzzle lebih bermanfaat dibandingkan dengan mengajar melalui buku teks ?
5. Apa yang Anda rasakan ketika menggunakan Edpuzzle dalam pengajaran Bahasa Inggris ?
6. Apakah menurut Anda siswa perlu dibantu dalam menggunakan Edpuzzle yang tersedia di Sekolah Anda, atau apakah mereka perlu dibiarkan sendiri untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi ?
7. Apakah tantangan bagi Anda sebagai guru dalam memasukkan Edpuzzle ke dalam Pelajaran Anda ?
8. Menurut Anda, apa tantangan atau kemungkinan masalah yang dihadapi siswa Anda setiap kali mereka menggunakan Edpuzzle ?
9. Apakah masih ada menurut kalian manfaat Edpuzzle yang belum kami bahas ?

Selain dua data primer diatas, peneliti juga menambah data sekunder yaitu dengan memberikan test kosata kata diakhir proses belajar mengajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan *software Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata peajaran Kepemimpinan, selain itu Mahasiswa juga diberikan angket berupa kuisioner untuk mengetahui sejauh mana respon Mahasiswa terhadap penggunaan *Edpuzzle* dalam proses belajar mengajar.

B. Hasil Analisis Penelitian

Dari hasil angket kuisioner yang telah diberikan kepada Dosen kepemimpinan dalam hal pemanfaatan *Edpuzzle* diperoleh data yang bervariasi dari sampel penelitian. Sebagian besar merespon positif dan setuju tentang penggunaan *edpuzzle* pada masa pandemi. Dari hasil angket yang diberikan penggunaan *Edpuzzle* sangat membantu para Dosen dalam proses belajar mengajar khususnya di masa pandemi covid19. Selain itu juga, *Edpuzzle* dapat membuat Mahasiswa lebih efektif dalam memahami pelajaran yang diberikan dan mendorong Mahasiswa lebih aktif dalam prose belajar mengajar.

Berdasarkan data yang didapat juga menunjukkan bahwa Dosen setuju dengan penggunaan *edpuzzle* dikarekan *edpuzzle* dapat meningkatkan motivasi dan juga memfasilitasi Mahasiswa dalam menentukan informasi dan pengetahuan dimasa pandemi covid19. Disamping itu, dari data dua orang sampel penelitian menyatakan tidak setuju dengan penggunaan *edpuzzle* dapat membuat kesulitan dalam memberikan materi. Dari hasil kuisioner juga didapatkan bahwa sampel penelitian setuju *software edpuzzle* dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran dan juga sangat dibutuhkan oleh para Dosen dalam proses mengajar kepemimpinan di masa pandemi covid19.

Gambar 3 : Angket Kuisisioner Sampel 1

Gambar 4 : Angket Kuisisioner Sampel 2

Selain hasil dari data kuisisioner, data hasil wawancara yang diberikan kepada kedua sampel penelitian juga menunjukkan respon positif.

Gambar 5 : Transkrip Interview Sampel 1

Transkrip Wawancara
Mukhlis Santosa, S.Pd (Sampel 2)

1. Menurut saya edpuzzle sangat membantu saya sebagai guru di saat pembelajaran daring berlangsung karena edpuzzle punya kelas virtual sendiri dimana saya bisa memberikan tugas, memonitor tugas siswa dan membuat animasi berdasarkan hasil lembar kerja siswa.
2. Iya penggunaan edpuzzle lebih efektif dibandingkanya menggunakan whatsapp saja karena edpuzzle punya kelas virtual dan bisa kita sesuaikan dengan materi yang akan kita ajarkan. Karena materinya kita yang buat.
3. Iya saya setuju karena edpuzzle ini adalah sesuatu yang baru dan cukup mudah dioperasikan menurut saya, jadi saya tinggal menyimak materi dan mengumpulkan tugas di kelas virtual yang saya buat. Kita tidak perlu susah-susah mencetak gambar karena gambar tinggal dicari di internet dan dibagikan kesiswa.
4. Iya tergantung karena belajar di buku juga penting untuk melatih siswa-siswa menulis, membuat kalimat dll. Sehingga tidak membuat siswa terbiasa mengikuti pola saja.
5. "What do you feel when you use Edpuzzle in teaching English?"
Iya saya cukup membantu saya untuk terlaksana nya blended learning selama masa pandemi ini utamanya dalam melihat keseriusan siswa saat mengerjakan tugas seperti menonton video karena saya dapat memantau siapa saja siswa yang belum atau tidak selesai menonton videonya, memberikan respon saat mengirimi kesalahan siswa terhadap tugas yang mereka lakukan.
6. Iya siswa juga perlu diajari saat menggunakan edpuzzle di HP mereka karena itu adalah sesuatu yang baru terlihat dan mereka kebanyakan bertanya bagaimana cara membuat akun dan join di kelas.
7. Iya saat kita memilih video yang ingin di sesuaikan dengan tema pelajaran, dengan KIRnya kita perlu menyesuaikan dahulu mana yang kita ambil dan mana yang tidak. Harusnya memang kita butuh internet sehingga siswa yang punya jamanjangan internet tidak dapat menyaksikan video yang saya berikan sehingga berdampak pada jayrah tugasnya.
8. Siswa yang punya koneksi internet yang tidak stabil sedikit kesulitan saat mengakses video. Ada juga siswa yang hanya punya 1 HP di keluarganya sehingga terkadang bisa tidak mengumpulkan tugas di edpuzzle.
9. Ya saya rasa itu saja sudah tidak ada lagi.

Gambar 6. Transkrip Wawancara Sampel 2

Berdasarkan data dari hasil wawancara yang diberikan kepada kedua orang Dosen Kepemimpinan atau dari kedua sampel penelitian memaparkan bahwa pada sampel pertama pertanyaan ke satu menjelaskan penggunaan edpuzzle sangat efektif dalam pembuatan kelas virtual dan juga merupakan salah satu pengetahuan baru terhadap Mahasiswa di Sekolah Tinggi Teologi Paulus Jakarta. Sampel kedua juga menjelaskan hal yang serupa menggunakan software edpuzzle sangat membantu proses belajar mengajar secara daring. Pada pertanyaan ke dua dari kedua sampel menjelaskan penggunaan edpuzzle sangat begitu efisien karena dapat membandingkan video pembelajaran dan juga dapat menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pada Pertanyaan ke tiga kedua sampel setuju kalau penggunaan edpuzzle sangat bermanfaat dan cukup mudah dioperasikan. Selanjutnya pada pertanyaan keempat yang menyanggung tentang perbandingan antara buku teks dan software edpuzzle, kedua sampel setuju bahwa penggunaan edpuzzle dan buku teks tergantung kebutuhan dan fungsi masing-masing dikarenakan antara buku teks dan edpuzzle mempunyai kelebihan masing-masing.

Transkrip wawancara
Ria Nurrah, S.Pd, M.Pd (Sampel 1)

1. Menurut saya penggunaan edpuzzle sangat efektif karena dapat membuat kelas virtual dan memudahkan materi berupa video sehingga ada pengontrolan hasil yang membuat siswa dapat terlihat revisi dan jawaban siswa-siswa.
2. Saat kita menggunakan media pembelajaran di rumah tulis seperti gambar juga akan efektif jika menggunakan gambar yang bergerak bedanya dengan edpuzzle karena bentuknya akan lebih efektif dan efisien karena kita dapat langsung membagikan hasil dari gambar dan video ke siswa tanpa harus print.
3. Saya setuju karena edpuzzle masih jarang digunakan sehingga harganya sangat terjangkau.
4. Iya tergantung ya karena disesuaikan dengan jenis dan kemampuan dan ketertarikan siswa, jika dibandingkan dengan buku teks, buku teks itu hanya apa yang ada dalam buku tugas bisa disesuaikan dengan keadaan lingkungan dan kemampuan siswa sehingga di rumah dapat disesuaikan oleh guru.
5. Yang saya rankan ketika menggunakan edpuzzle itu lebih menarik karena aplikasinya berbasis web dalam pembelajaran bahasa Inggris jadi membuat excited dalam menggunakan internet aplikasi ini.
6. Bisa dijawab boleh dibantu untuk menggunakan aplikasi ini atau membantunya mempelajari secara mandiri. Kadang ada siswa yang tidak mau dijawab atau dapat melalui mereka sendiri karena mereka mungkin akan mendapatkan hasil dari apa yang di berikan sendiri tapi siswa perlu juga dibantu karena banyak siswa juga yang perlu di bantu agar pembelajaran tersebut dapat berjalan maksimal.
7. Tergantung, saya setuju penggunaan edpuzzle itu adalah adalah siswa yang memiliki jaringan internet yang stabil dan tidak merasa jika siswa yang memiliki android sehingga menjadi bingung, tetapi saya bagaimana saya tetap melakukan pembelajaran yang interaktif.
8. Kemampuan siswa yaitu akses internet di daerah mereka yang tidak semua baik, tidak semua siswa punya android dan internet. HP mereka yang terbatas dan yang terakhir adalah minat siswa yang masih bingung tentang cara menggunakan aplikasi edpuzzle.

Berdasarkan pemaparan dari kedua sampel juga dipertanyaan selanjutnya menjelaskan bahwa penggunaan edpuzzle sangat menarik karena aplikasinya berbasis web dan dari media ini juga dapat mengontrol siapa saja Mahasiswa yang sudah atau selesai menonton video pembelajaran, sehingga aplikasi ini dapat membantu terlaksana proses belajar dengan sistem blended learning. (Afach, 2018).

Pada pertanyaan keenam, sampel juga memaparkan bahwa Mahasiswa dalam pengoperasiannya harus didampingi karena pembelajaran dengan menggunakan media ini merupakan hal baru bagi para Mahasiswa. Disamping itu, menurut kedua sampel penelitian ada tantangan ataupun kekurangan dalam penggunaan *software edpuzzle* ini dimana tidak semua Mahasiswa memiliki Handphone dan juga tidak semua memiliki jaringan yang bagus, ini dikarenakan masih banyak Mahasiswa yang tinggal didaerah minim sinyal. Dari permasalahan itu berdampak dari proses pemberian dan penyelesaian tugas yang diberikan melalui *software edpuzzle* tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil interview atau wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *software edpuzzle* memiliki kelebihan dan juga kekurangan dimana penggunaan *edpuzzle* sangat efektif sebagai salah satu media proses pembelajaran online dimasa pandemi covid 19, disamping itu juga *edpuzzle* memiliki kekurangan karena penggunaan *edpuzzle* harus menggunakan jaringan, HP dan juga laptop akan tetapi tidak semua Mahasiswa memiliki ketiga hal tersebut.

Selain peneliti menggunakan kuisisioner dan angket wawancara sebagai instrumen penelitian kepada sampel yaitu Dosen mata pelajaran kepemimpinan, peneliti juga menambahkan data dari Mahasiswa untuk mengetahui respon dan hasil belajar Mahasiswa setelah pengimplementasian *software edpuzzle* ke dalam proses belajar mengajar. Data ini dimaksudkan sebagai data

pendukung atau data sekunder dari kedua instrumen yang digunakan. Data kuisisioner dan hasil belajar Mahasiswa melalui *edpuzzle* ini diberikan kepada 14 orang Mahasiswa yang mengikuti proses belajar menggunakan media *software edpuzzle*.

Tabel 2 : Hasil Kuisisioner Mahasiswa

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Menggunakan Eduzzle sangat penting untuk belajar bahasa Inggris khususnya selama masa pandemi Covid 19.	0%	0%	64%	36%
2	Menggunakan Eduzzle selama masa pandemi membuat belajar lebih menyenangkan.	0%	0%	50%	50%
3	Menggunakan Eduzzle selama masa pandemi membuat belajar lebih mudah dan efektif.	0%	7%	43%	50%
4	Menggunakan Eduzzle selama masa pandemi meningkatkan kos kata bahasa Inggris saya.	0%	7%	64%	29%
5	Menggunakan Eduzzle selama masa pandemi membantu saya belajar dengan mudah.	0%	7%	43%	50%
6	Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Eduzzle baru bagi saya.	7%	0%	57%	36%
7	Saya senang mempelajari materi-materi yang diberikan dengan menggunakan Eduzzle dalam belajar Bahasa Inggris.	0%	14%	4%	80%
8	Saya senang menggunakan Eduzzle dalam pembelajaran Bahasa Inggris.	0%	7%	43%	50%
9	Video pembelajaran yang disajikan dalam Eduzzle jelas dan menarik sehingga memudahkan Saya untuk memahami materi yang diberikan.	0%	0%	43%	57%
10	Saya merasa Eduzzle mudah digunakan.	0%	0%	43%	57%
11	Saya senang jika diterapkan cara pembelajaran dengan menggunakan Eduzzle pada materi-materi pembelajaran Bahasa Inggris berikutnya.	0%	14%	43%	43%
12	Ada kemajuan yang saya rasakan setelah pembelajaran dengan menggunakan Eduzzle.	7%	0%	50%	43%
13	Menggunakan Eduzzle selama masa the pandemi meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar saya terhadap bahasa Inggris.	0%	7%	57%	36%
14	Menggunakan Eduzzle selama masa pandemi bermanfaat bagi saya untuk menemukan informasi dan pengetahuan baru.	0%	14%	36%	50%
15	Saya mudah mengakses Eduzzle baik di HP dan di Laptop.	0%	14%	57%	36%

(Diadaptasi dari, JPMI. Siri, 2020)

Instruksi : Silakan berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan situasi yang Anda alami

Catatan: 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak Setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat Setuju

Dari data hasil kuisisioner yang telah diberikan kepada 14 Mahasiswa di Sekolah Tinggi Teologi Paulus Jakarta terlihat bahwa mayoritas respon Mahasiswa setuju dengan penggunaan media *software edpuzzle* terhadap proses belajar mengajar. *Edpuzzle* dapat membantu para Mahasiswa sebagai salah satu alternatif pembelajaran dimasa pandemi yang menarik dan mudah digunakan.

Tabel 3 : Data Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Media *Software Edpuzzle*

No	Nama Siswa	Total waktu (Menit)	Materi			Total Skor	Ket.
			Human and Animal Body Parts	Human and Animal Body Parts	Animal Body Parts		
1	Nur Asil	12	83	84	55	74	
2	Basty Ananda	13	83	84	86	84,33	
3	Muhammad Anas	18	92	93	58	81	
4	Jumiani	31	83	84	87	84,67	
5	Uly Apriyanti	16	92	93	90	88,33	
6	Sulfaida Awalra	3	0	0	86	28,67	
7	Ayu Lestari	12	83	84	79	82	
8	Wafika Rahma	15	92	93	73	86	
9	Dewi Lestari	2	0	0	98	32,67	
10	Radia Maharani	2	0	0	88	29,33	
11	Akmal Gunawan	14	100	100	98	96,33	
12	Suryani Amin	13	100	100	73	91	
13	Nabila Zalsabila	16	83	84	73	90	
14	Suci	12	67	68	89	74,67	

Dari data tabel 3 diatas menunjukkan bahwa hasil belajar Mahasiswa setelah menggunakan *edpuzzle* sangat baik. Data ini diambil pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan *edpuzzle* yang dilakukan oleh sampel penelitian dalam hal ini Dosen kepemimpinan di Sekolah Tinggi Teologi Paulus Jakarta.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini yang berjudul Implementasi Pembelajaran Model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) Berbantu Aplikasi *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Daring :

1. Software *Edpuzzle* sangat membantu para Dosen dan Mahasiswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran online dimasa pandemi covid19.
2. Software *Edpuzzle* dapat mengontrol Mahasiswa pada proses belajar mengajar dalam hal menonton dan mengerjakan tugas melalui akun yang telah dibuat oleh Mahasiswa.

3. Media ini juga mempunyai kekurangan yaitu harus menggunakan jaringan yang stabil dan juga disamping itu tidak semua Mahasiswa memiliki Handphone ataupun laptop.

Saran

Saran yang peneliti berikan terhadap penelitian selanjutnya yaitu, diharapkan agar memperhatikan lokasi penelitian, karena penggunaan *Edpuzzle* sangat membutuhkan jaringan internet yang baik dan bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mitra, S., & Crawley, E. 2014. "Effectiveness of Self-Organised Learning by Children: Gateshead Experiments". *Journal of Education and Human Development*, 3(3), 79-88.
- [2] Swenson, David. 2016. *Assessing Learning in a Flipped Classroom*. A Publication of the Michigan Association for Computer Users in Learning 36, no.2 Winter: 20.
- [3] Aula, M. Taufikil. 2020. *Improving Students' Listening Skills Using Edpuzzle E-Learning As A Tool*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga
- [4] Saleh Sarifudin. 2019. *Deskripsi Dan Langkah Model Pembelajaran Sole (Self Organized Learning Environment)*. Downloaded on 10/21/20 from
- [5] https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_1.pdf
- [6] Sholichah, Ana Fatwatush. 2019. *Pembelajaran Self-Organised Learning Environment (Sole) Dalam Penyelesaian Tugas Di Smp Negeri 9 Semarang*. Universitas Negeri Semarang
- [7] Silverajan, 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
- [8] Linggawati. 2020. Pemanfaatan Fitur Sumber Belajar Untuk Penilaian Dalam Bentuk Kuis Berbantuan Edpuzzle. Diakses tgl 23/10/20
- [9] <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/10/pemanfaatan-fitur-sumber-belajar-untuk-penilaian-dalam-bentuk-kuis-berbantuan-edpuzzle/>
- [10] Sugiyono. (2013). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D”. Bandung: Alfabeta
- [11] 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.
- [12] Siri, E.L. & Lestari P. (2020). Implementasi Pembelajaran Model Sole (Self Organized Learning Environment) Berbantu Aplikasi Edpuzzle Dalam Pembelajaran Daring. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 5 (2), 67-72.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN

Gambar I Business Flowchart UMKM Rose Florist