

Implementasi Media Edpuzzle Dengan Aplikasi Plotagon Dalam Pembelajaran Cerpen

Dinda Nurayu Kemalasari

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: dinda.nurayu18@mhs.uinjkt.ac.id

Abstrak

Di era pandemi covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring untuk mencegah penyebaran virus secara meluas. Guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran daring ini untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu alternatif pembelajaran daring dapat dilakukan melalui media Edpuzzle dengan Aplikasi Plotagon. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi Edpuzzle Dengan Aplikasi Plotagon dalam pembelajaran Cerpen serta respon siswa terhadap penggunaan Edpuzzle Dengan Aplikasi Plotagon. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kualitatif dengan sampel sebanyak 5 siswa SMA dari beragam sekolah yang berada dalam lingkup wilayah Kota Tangerang Selatan. Teknik analisis data dengan deskripsi hasil tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle dan Aplikasi Plotagon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memahami unsur sebuah cerpen yang dapat disukai oleh siswa karena dengan metode visual dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran cerpen, namun masih ada kecenderungan siswa yang memberikan tanggapan negatif dikarenakan ketersediaan fasilitas gawai dan terkendala jaringan internet. Namun dengan demikian, pembelajaran Edpuzzle dengan Aplikasi Plotagon dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran di era pandemi saat ini.

Kata kunci: *Edpuzzle, Plotagon, Pembelajaran Daring*

Abstract

In the era of the COVID-19 pandemic, learning is carried out online to prevent the widespread spread of the virus. Teachers are required to make an innovation in this online learning to support the achievement of educational goals. One alternative online learning can be done through the Edpuzzle media with the Plotagon Application. This study aims to describe the results of the implementation of Edpuzzle with the Plotagon application in short story learning and student responses to the use of Edpuzzle with the Plotagon application. This research is a descriptive-qualitative research with a sample of 5 high school students from various schools in the area of South Tangerang City. Data analysis techniques with descriptions of test results and questionnaires. The results show that the use of Edpuzzle and the Plotagon Application in learning Indonesian by understanding the elements of a short story that students can like because the visual method can foster interest in short story learning, but there is still a tendency for students to give negative responses due to the availability of gadget facilities and network constraints. Internet. However, learning Edpuzzle with the Plotagon Application can be used as an alternative to learning innovation in the current pandemic era.

Keywords: *Edpuzzle, Plotagon, Online Learning*

PENDAHULUAN

Istilah pembelajaran daring dan luring muncul sebagai bentuk pola pembelajaran di era teknologi informasiasaat ini. Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang digunakan dalam teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Sedangkan Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring dapat dilakukan secara tatap muka dengan virtual, melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online atau daring, yang mana pembelajaran harus dapat dilakukan secara efektif apabila adanya kolaborasi dari guru, siswa dan orangtua. Maka diperlukan persiapan yang matang sebelum melakukan pembelajaran daring diantaranya perangkat hardware/ elektronik untuk menunjang pembelajaran secara daring dengan menggunakan computer, ataupun gawai yang telah tersambung dengan jaringan internet, suasana di rumah yang mendukung untuk belajar dan juga koneksi internet yang memadai bagi guru dan siswa.

Dalam hal ini, Guru memegang peran penting untuk menyukseskan pembelajaran daring. Seorang guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi terutama dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan penggunaan teknologi bisa dilakukan dengan belajar secara online maupun melalui diklat. Disamping itu Langkah pembelajaran daring harus dilakukan dengan seefektif mungkin. Guru bukan membebani murid dalam tugas-tugas yang dihantarkan dalam belajar di rumah. Lalu Guru juga bukan hanya memposisikan dirinya sebagai mesin transfer ilmu, tetapi tetap saja mengutamakan ing ngarso sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani.

Sementara Orang Tua, Peran orang tua dalam pembelajaran daring juga sangat penting. Orang tua bisa mendukung kegiatan daring dengan mendampingi siswa belajar, berbagi gawai, serta memastikan kelancaran jaringan internet. Terlebih memberikan motivasi kepada anak agar terus mau mengikuti pembelajaran. Orang tua harus membuka cakrawala dan bertanggung jawab atas pendidikan anaknya dalam upaya untuk mendidikan mental, sikap dan pengetahuan anak-anaknya bersama gurunya biarpun dalam situasi pembelajaran daring. Dari hal tersebut, tentunya dibutuhkan kerjasama antara orang tua, guru dan siswa sebagai bentuk kolaborasi dalam proses menjalankan program pembelajaran secara daring. Yang mana keseluruhannya saling mengerti dan menyadari antara orang tua dan guru saling membutuhkan kerja sama, bahwa orang tua sadar betapa sulitnya mengajar dan mendidik anaknya, gurupun juga tersadar pentingnya peran orang tua dalam pendidikan. Dengan seperti itu akan tercipta kerja sama yang baik untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan. Kerja sama, saling melengkapi dan memberikan kontribusi sesuai dengan kapasitas, batasan dan ranah masing-masing.

Pembelajaran daring dilakukan karena WHO menetapkan virus Corona sebagai sebuah pandemi. Istilah pandemi menurut KBBI dimaknai sebagai wabah yang berjangkit serempak di mana-mana, meliputi daerah geografi yang luas. Saat ini virus Covid 19, (Covid-19 adalah singkatan dari Corona Virus Disease 2019 yang berarti virus corona Covid-19 ini pertama kali muncul di tahun 2019) sudah meluas menjangkiti hampir semua negara di dunia. Corona virus adalah keluarga besar virus yang bisa menyebabkan penyakit, mulai dari flu biasa hingga penyakit pernapasan paling parah, seperti Sindrom Pernapasan Timur Tengah (MERS) dan Sindrom Pernapasan Akut Parah (SARS). Sejak pertama kali virus ini terdeteksi di Wuhan, China, pada Desember 2019, wabah ini telah berkembang sangat cepat. WHO lalu melabeli wabah virus corona Covid-19 ini sebagai pandemi global.

Implikasi diadakannya pembelajaran daring dari SE Mendikbud no.4/2020 yang menetapkan sekolah untuk melakukan pembelajaran dari rumah untuk para peserta didik, untuk bisa menghasilkan pembelajaran bermakna sesuai point 2a maka guru harus memilih model pembelajaran yang tepat agar menjadi pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran dari rumah terus berlanjut sampai dengan 2 Mei 2020 yang merupakan hari Pendidikan Nasional . Mendikbud menyatakan bahwa sudah waktunya untuk melakukan pembelajaran yang tepat dalam masa pandemi Covid 19 ini dengan melakukan kolaborasi, inovasi dan eksperimen agar menjadikan siswa untuk bisa berkolaborasi, berfikir kritis dan kreatif, walaupun belajar secara daring.

Kondisi pandemi covid-19 ini menjadikan guru dan siswa untuk melakukan pertemuan dengan pembelajaran jarak jauh dengan memperhatikan beberapa prinsip utama yaitu

1. Mengedepankan keselamatan dan kesehatan lahir batin seluruh warga sekolah dalam pelaksanaan belajar dari rumah
2. Belajar dari rumah memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani pencapaian ketuntasan kurikulum
3. Mengedepankan pola interaksi dan atau komunikasi yang positif antara pendidik dengan siswa dan orang tua
4. Materi pada belajar dari rumah selain yang ada dalam kurikulum dapat berupa pendidikan kecakapan hidup tentang Covid-19, pendidikan karakter sesuai dengan jenjang pendidikan
5. Aktivitas dan penugasan selama belajar dari rumah tidak menjadi beban baru sehingga dapat bervariasi antar sekolah, antar daerah dengan mempertimbangkan kesenjangan akses dalam pelaksanaan.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh sebab itu, pihak sekolah/madrasah perlu dipersiapkan skema dalam menyusun manajemen yang baik dengan mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat peta konsep sesuai jadwal pembelajaran yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya siswa dan siswi yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Adanya perubahan ini membuat kelimpungan banyak pihak, terutama tenaga pendidik. Tenaga pendidik 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.

Pengoptimalisasian yang harus dilakukan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran daring, dapat dikombinasikan dengan metode-metode yang dapat menunjang siswanya dalam belajar dengan berbantuan media-media atau platform yang sudah tersedia melalui web-web pembelajaran ruang daring, seperti Edmodo, google classroom, kahoot, quizez, padlet, Microsoft teams, zoom, google meet, Microsoft powerpoint dan situs belajar online yang tentunya masih banyak dapat diaplikasikan oleh tenaga pendidik.

Salah satunya peneliti akan menggunakan media edpuzzle, sebagai bahan pembelajaran cerpen. Edpuzzle adalah sumber online yang menambah penggunaan klip video yang memudahkan pembelajaran di kelas secara daring. Dengan nama link Edpuzzle.com. Guru 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 topik materi atau dengan judul video yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu oleh gurunya. Setelah video dipilih, Edpuzzle menawarkan berbagai alat untuk melengkapi pengalaman belajar siswa. Alat-alat ini termasuk memotong video, menambah suara, kuis, text box, pelaporan, dan sharing.

Kelebihan Edpuzzle ini diantaranya adalah Edpuzzle dapat memungkinkan guru untuk lebih mudah membentuk pelajaran mereka di sekitar konten video. Kemampuan untuk menarik video dari berbagai sumber, termasuk YouTube, memberi mereka cara untuk menampilkan konten video dalam platform yang terkandung tanpa iklan atau gangguan lainnya.

Guru dapat mengatur kelas dan membagikan video kepada siswa dengan mudah. Karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat mengikat konten video langsung ke penilaian. Bahkan video dalam edpuzzle dapat diambil dari video kreasi guru itu sendiri maupun kreasi milik guru lain. Jika video yang diambil dari kreasi guru lain, maka guru bisa langsung mengeditnya dengan fitur pemotongan video dapat diambil bagian yang diperlukan saja. Selain itu guru juga bisa memasukkan suara sendiri ke video baik hasil kreasinya maupun kreasi orang lain dan juga menyelipkan soal di sela-sela video yang akan ditonton siswa untuk menguji pemahaman mereka tentang video yang akan ditonton oleh siswanya. Tidak hanya guru saja yang dapat memasukkan soal ke dalam video, melainkan siswa juga dapat menyisipkan pertanyaan ke video yang telah dibuat oleh gurunya, sehingga memudahkan guru untuk bisa mengetahui seberapa paham video yang telah ditonton oleh siswanya melalui pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Keuntungan lain dari Edpuzzle adalah siswa dapat menonton video di perangkat mereka sendiri. Sedangkan salah satu kekurangannya yaitu mengingat persyaratannya bagi setiap siswa untuk menyiapkan akun dan jika digunakan melalui gawai, siswa akan diwajibkan untuk memiliki aplikasi edpuzzle yang perlu diunduh terlebih dahulu di playstore, Edpuzzle tampaknya dibangun untuk siswa menonton video secara terpisah. Hal ini mungkin mencegah siswa dari kerja sama untuk mendapat manfaat dari diskusi kelompok seputar konten video secara mandiri.

Platform Edpuzzle juga kemungkinan akan meminta siswa untuk menggunakan gawai di kelas. Hasil penelitian Silverajan & Govindaraj menunjukkan bahwa dengan penggunaan Edpuzzle, siswa menjadi pembelajar aktif di mana mereka mengambil alih, menetapkan tujuan, refleksi pada proses pembelajaran dan mencari bantuan ketika mereka membutuhkannya. Ini menunjukkan bahwa Edpuzzle memiliki potensi yang baik dalam mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa tetapi keefektifannya memerlukan pemantauan untuk identifikasi siswa yang mana guru dapat mengumpulkan data terkait interaksi siswa dengan video saat berapa kali siswa itu menonton, menjawab pertanyaan atau memberi tanggapan sehingga dukungan yang tepat kepada siswa dapat memperoleh konten video secara cepat sesuai dengan kebutuhan atas kecepatan dan kemampuan belajar dari setiap siswa agar pembelajaran daring dapat berjalan secara lebih interaktif antara siswa dengan gurunya.

Edpuzzle ini akan memudahkan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam memahami isi sebuah cerpen dengan bantuan aplikasi plotagon. Plotagon merupakan software untuk membantu penulis, sutradara ataupun tenaga pendidik dalam pembuatan animasi yang baik dan benar, dengan penggunaan yang mudah, dapat memasukkan suara ke dalam animasi agar dialog yang disampaikan pada

animasi dapat didengar dengan jelas. Aplikasi dapat digunakan untuk iOS dan Android yang memungkinkan siapa pun membuat video animasi dalam hitungan detik. Dengan membuat cerita atau plot, lalu pilih karakter, dan tekan mainkan. Penggunaan dalam mengaplikasikan plotagon sebagai berikut.

1. Buka Aplikasi plotagon yang telah didownload dari playstore
2. Pilih logo kamera yang ada di bawah, letaknya di tengah
3. Setelah diklik aka nada dua pilihan antar plots dan karakter, pilih karakter terlebih dahulu untuk membuat pemain animasi dalam video kita
4. Setelah berhasil membuat karakter klik bagian plots
5. Kemudian klik + Create New Plot
6. Klik Logo Acting (logo yang terletak dibagian pertama dari arah kiri)
7. Klik tulisan "Scene"
8. Pilih scenes yang ingin kita jadikan background atau tempat dalam penyuntingan video animasi kita.
9. Pilih karakter yang ingin kita jadikan pemain dalam video animasi kita.
10. Setelah karakter dipilih, klik logo kamera untuk mengatur kegiatan dalam video animasi.
11. Lalu olah sesuai dengan alur yang direncanakan.
12. Untuk menambahkan suara silahkan klik logo mikrofon dan rekam suara kita sendiri

Video film animasi dengan menggunakan aplikasi plotagon dapat dijadikan bahan media pembelajaran yang menarik karena dapat menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian alur/plot cerpen yang melukiskan perubahan posisi. Aplikasi tersebut menjelaskan dengan pesan-pesan secara verbal layaknya melakukan komukiasi secara langsung dalam pembelajaran melalui audio visual dengan disertai unsur gerak dan ekspresi wajah. Tentu video film animasi yang digunakan dalam pembelajaran cerpen dapat membantu guru menghadirkan suatu rekaman dunia lengkap dengan unsur gambar, suasana, suara, ruang, waktu, dapat menggantikan alam sekitar dan objek yang sulit serta bisa menggugah emosi siswa saat menyimak dan menonton vido animasi tersebut.

Setelah mengetahui penggunaan aplikasi plotagon, guru bisa memulai mengaplikasikannya dengan pembahasan cerita pendek atau menyediakan cerita atau plot sendiri yang dibuat oleh guru yang akan diwujudkan secara nyata dalam bentuk film video animasi tersebut. Selanjutnya guru bisa mengkombinasikan dengan memanfaatkan media edpuzzle untuk memahamkan kepada siswa dalam menjelaskan unsur sebuah cerpen dari pertanyaan-pertanyaan, pengisi suara, maupun kuis yang sudah tersedia dalam platform edpuzzle. Sehingga keberadaan aplikasi plotagon ini sebagai penunjang dalam mewujudkan alur cerita yang nyata yang dapat dipahami oleh siswa yang kemudian dimplementasikan dengan menggunakan edpuzzle agar tercipta timbal balik antara guru dan siswa secara interaktif selama proses pembelajaran daring.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengkombinasikan keduanya sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam memahami unsur cerpen. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil implementasi Edpuzzle dengan aplikasi plotagon dalam pembelajaran cerpen, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang memahami tentang hal-hal yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainlain secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah. Penelitian dilakukan pada siswa dan Siswi SMA dari beragam sekolah di wilayah kota Tangerang Selatan. Teknik pengambilan sampel dilakukan berdasarkan siswa yang memenuhi indikator-indikator sebagai berikut;

- 1) Siswa mempunyai perangkat pendukung pembelajaran (misalnya gawai).
- 2) Siswa mempunyai kuota internet dan berada di daerah yang terjangkau internet
- 3) Siswa mampu menggunakan aplikasi Edpuzzle setelah ada pengarahan dari guru.
- 4) Siswa yang mampu mengikuti pembelajaran hingga tuntas.

Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 5 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dua kali yaitu tes materi peluang dan angket. Instrumen yang digunakan berupa angket google form sebagai hasil respon siswa dengan bentuk diagram lingkaran yang terdiri dari 16 pertanyaan tentang pendapat siswa mengenai pembelajaran menggunakan edpuzzle dengan aplikasi plotagon dan 16 soal berupa materi pembahasan mengenai unsur intrinsik dalam cerpen. Pengisian angket dilakukan secara online melalui google form. Teknik analisis data menurut Sugiyono merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul meliputi mengelompokan data, mentabulasi data dan menyajikan data dari tiap variable yang diteliti. Adapun langkah analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil tes dan angket.

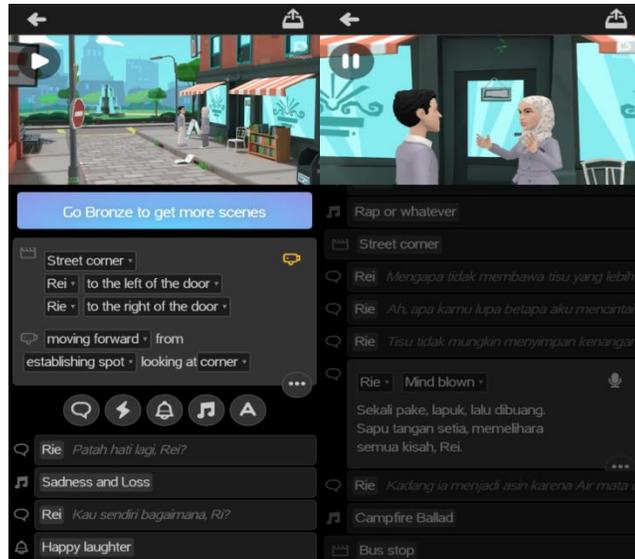
HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Nama Lengkap	Kelas	Asal Sekolah
1.	Hilwah Imani Audah	11 IPA	SMAN 10 DEPOK
2.	Mazaya Luthfillah	11 IPA	SMA Muhammadiyah 8
3.	Muhammad Hakim	11 IPA	SMK Tunas Media Depok
4.	Hasna Nabiha Fanani	11 IPA	SMA Islam Sinar Cendekia
5.	Andhika putra	11 IPS	SMA Muhammadiyah 8

Langkah pertama yang dilakukan dalam implementasi dalam menggunakan edpuzzle, guru harus membuat kelas dalam web edpuzzle, setelah guru telah memiliki akun di edpuzzle. Kemudian dalam edpuzzle akan tersedia kode kelas, yang digunakan oleh siswa untuk masuk ke dalam kelas edpuzzle, tentu setelah siswa yang masuk dengan gawai harus memiliki aplikasi edpuzzle terlebih dahulu yang bisa di unduh melalui google play store. Selanjutnya, siswa yang telah masuk ke dalam edpuzzle menunggu penugasan yang diberikan oleh guru di due assignment yang terlihat notifikasi berwarna merah dalam kelas siswa yang telah bergabung. Lalu dalam platform edpuzzle terdapat content, yang mana sebelum memberikan tugas kepada siswa, guru sudah mempersiapkan materi bahan ajar kepada siswa, baik itu content yang dibuat sendiri oleh guru, ataupun mengambil konten milik orang lain yang kemudian di edit lagi oleh guru tersebut. Dan penulis membuat konten sendiri dengan menggunakan bahan ajar mengenai Cerpen melalui aplikasi plotagon, saya membuat alur dalam aplikasi plotagon menggunakan cerpen yang terdapat dalam buku kumpulan cerpen Ayahmu Bulan, Engkau Matahari karya Lily Yulianti Farid. Setelah itu di unduh alur yang sudah jadi, lalu dibutuhkan proses editing lagi untuk menambahkan materi-materi cerpen. Saat semua bahan ajar sudah siap dapat langsung dimasukkan ke dalam platform edpuzzle, namun

jika file yang dimasukkan kedalam edpuzzle terlalu besar bisa diunduh terlebih dahulu ke dalam platform youtube, lalu guru menyalin link youtubenanya di pencarian platform edpuzzle, bagian youtubenanya, kemudian langsung edit kembali untuk menambahkan soal-soal berupa multiple choice, open ended question, maupun note kepada siswa sebagai motivasi atau dorongan untuk semangat belajar bisa berupa tulisan maupun rekaman suara guru.

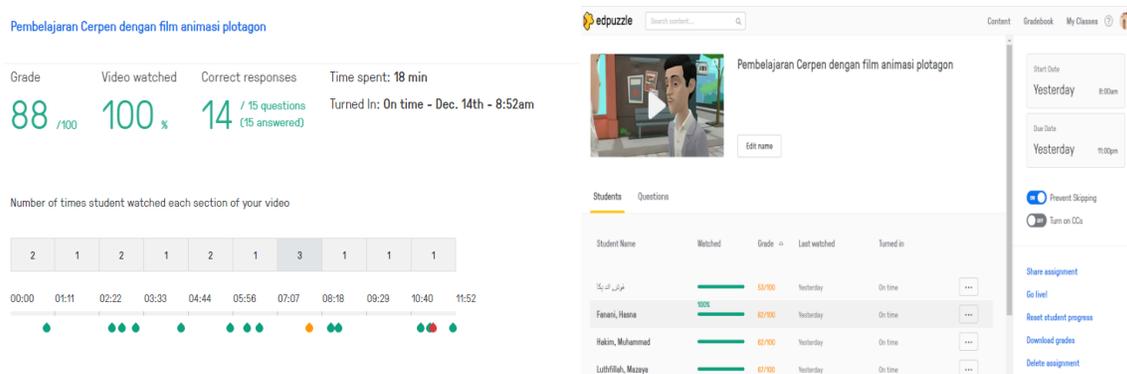
Dengan begitu setelah semua sudah siap konten bahan ajar untuk ditugaskan kepada siswa, maka guru memulai menginfokan kepada siswanya untuk melakukan persiapan di dalam platform edpuzzle yang mana akan ada tugas yang diberikan oleh guru di edpuzzle pukul 08.00 pagi melalui whats app grup. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran cerpen ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 14 Desember 2020.



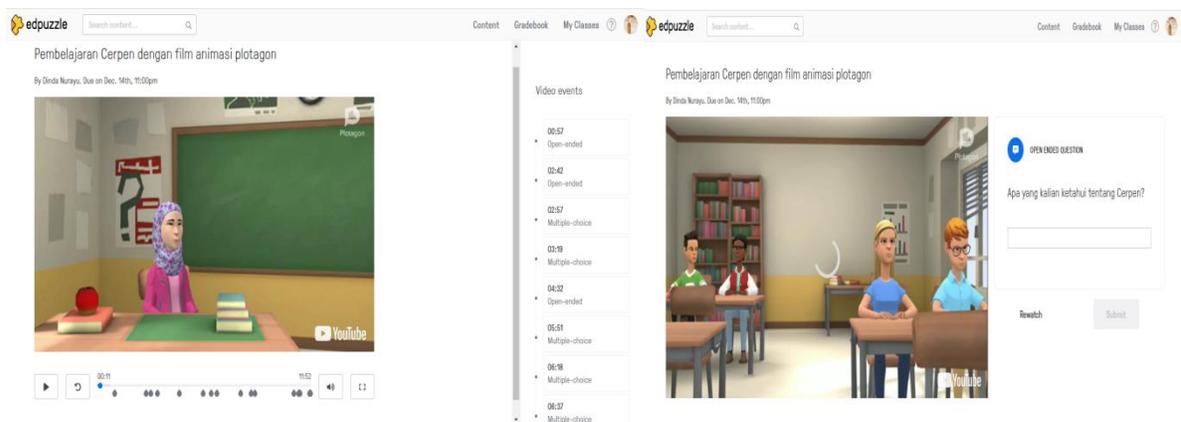
Dari gambar di atas merupakan gambar pembuatan alur di dalam aplikasi plotagon, yang mana guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya mulai dari menentukan jenis kelamin, memilih bentuk wajah, pakaian, aksesoris dan penetapan suara otomatis dari berbagai negara baik itu suara perempuan dan suara laki-laki, setelah menentukan orang yang diinginkan, guru sudah harus memiliki naskah/plot ceritanya terlebih dahulu agar mudah menyusun karakteristik dari orang yang telah dibuat, saat melakukan dialog untuk menunjukkan ekspresi wajah saat berkomunikasi, dengan banyak pilihan untuk menjadikan video animasi ini hidup secara nyata sebagaimana, kehidupan sehari-hari.

Student Name	Watched	Grade	Last watched	Turned in	Total score out of 100	Total time spent	Pembelajaran Cerpen...
فوزان ادريكا		53/100	Yesterday	On time	53	18 min	53
Fanani, Hasna		62/100	Yesterday	On time	62	19 min	62
Hakim, Muhammad		62/100	Yesterday	On time	62	13 min	62
Luthfillah, Mazaya		67/100	Yesterday	On time	67	14 min	67
Audah, Hilwah		88/100	Yesterday	On time	88	18 min	88

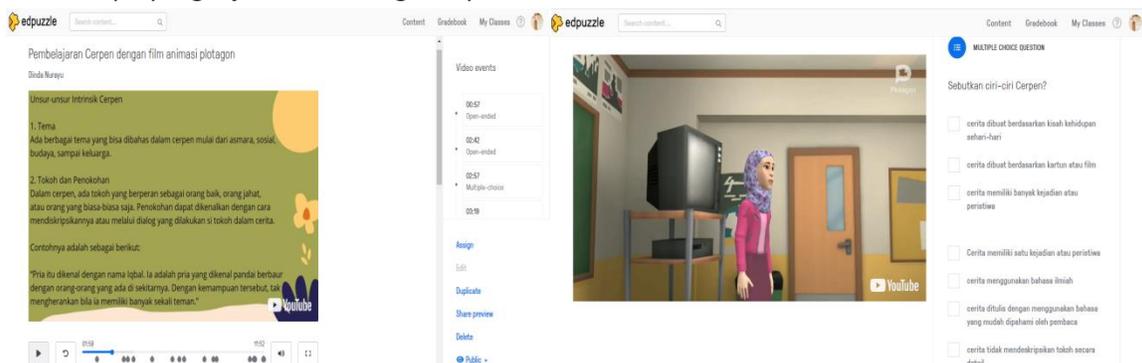
Selanjutnya dalam mengimplementasikannya dalam platform edpuzzle, sesuai pada gambar di atas, bahwa guru dapat memantau siswanya saat siswa tersebut sedang menonton video yang telah dibuat, berapa persen siswa itu telah menonton dengan melihat durasi waktunya. Ketika siswa dan siswi sudah menyelesaikan menonton hingga 100%. Yang dapat dilihat dari gambar di atas ada proses penilaian yang diberikan oleh gurunya dari soal-soal yang sudah tersedia di edpuzzle, hasil yang didapat dari pembelajaran cerpen ini memang hanya dilakukan dengan satu kali pertemuan saja dengan satu penugasan yaitu hanya menonton konten pembelajaran cerpen menggunakan animasi plotagon. Jadi hasil yang didapatkan oleh siswa dan siswi belum mendapatkan nilai yang memadai karena banyak faktor ataupun mungkin adanya ketidakpahaman saat menyimak dan hal lainnya. Walaupun begitu, ada satu orang yang mendapatkan nilai tertinggi diraih oleh Hilwah Audah dengan skor 88% hanya salah satu dari 15 soal yang diberikan oleh penulis dengan waktu pengerjaan hanya membutuhkan durasi 18 menit. Dalam hal ini, guru dapat mengukur kemampuan siswa secara langsung, bisa atau tidaknya siswa pada bagian mana soal yang masih sulit dipahami oleh peserta didiknya.



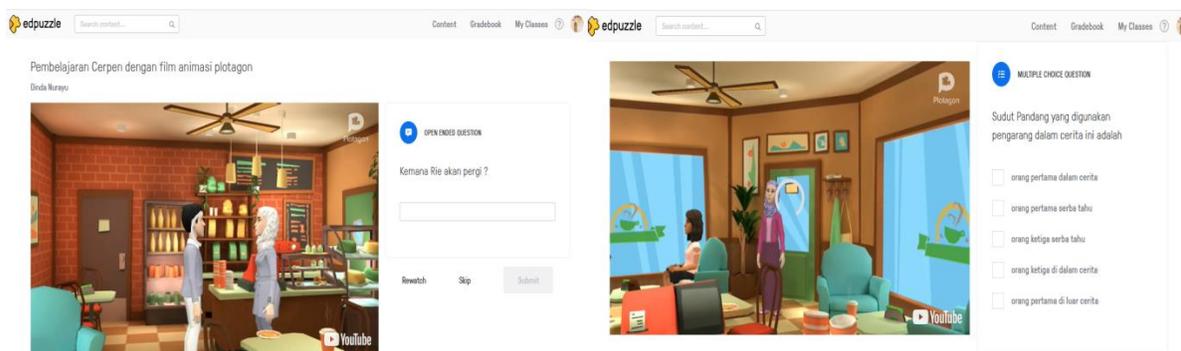
Selanjutnya bisa dilihat gambar di atas rekapan dari hasil pengerjaan siswa yang mendapat nilai tertinggi yang mana terdapat skor 88%, 100% telah menonton video dengan tuntas, 15 soal sudah dijawab, dan penilaian dengan hasil dari jawaban yang benar 14 soal yang telah dikoreksi oleh guru, dan ada durasi dan waktu dari pengerjaan siswa. Pada bagian bawahnya terdapat bulir-bulir berupa soal-soal yang menempel langsung dalam video yang juga sudah tersedia dalam platform edpuzzle, di bulir-bulir soal tersebut ada warna kuning yang menandakan nilai 70-60 dan warna merah menandakan nilai dibawah 60 sesuai dengan detik-detik durasi munculnya soal dalam video. Dan gambar yang kedua adalah gambar dari fitur gradebook yang ada di edpuzzle merupakan hasil pencapaian siswa setelah mengerjakan soal-soal dalam video.



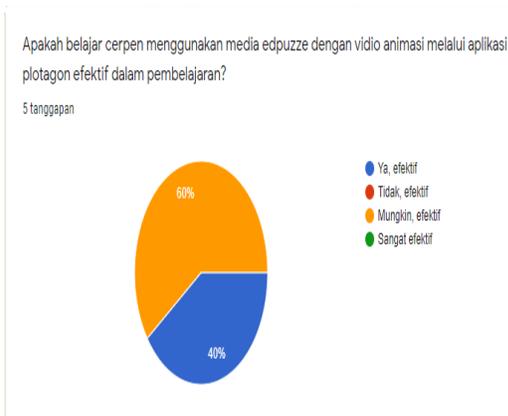
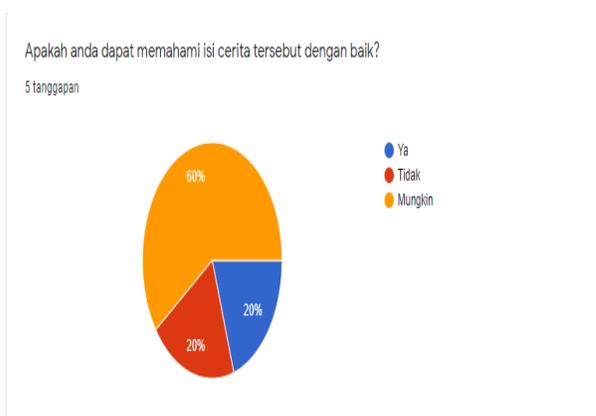
Dari kedua gambar di atas menunjukkan hasil video pembelajaran animasi menggunakan plotagon yang digunakan oleh penulis dengan membuat konten sendiri yang sudah di unduh dalam platform youtube, lalu mengedit kembali dengan menambahkan soal-soal yang terdapat dalam platform edpuzzle berupa open ended question, multiple choice, dan note. Open ended question bisa dilihat dari gambar diatas bahwa merupakan jawaban terbuka untuk siswa dalam mengungkapkan gagasannya secara mandiri, apa yang diketahuinya tentang pengertian cerpen tersebut. Sedangkan di samping kiri terdapat daftar soal yang sudah dibuat oleh penulis dengan durasi dan waktu secara otomatis yang sudah ditetapkan penulis. Sehingga gambar diatas menunjukkan sebuah ilustrasi seorang guru yang sedang membuka pelajaran di depan peserta didiknya lalu ilustrasi siswanya yang secara interaktif dapat memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya.



Selanjutnya dari kedua gambar di atas berupa teori-teori dari materi pembelajaran cerpen dan gambar yang disamping kanan adalah gambar yang menunjukkan soal multiple choice yang merupakan soal dengan memilih jawaban yang benar dari teori-teori yang sudah dipaparkan dari durasi sebelumnya untuk di uji lagi oleh penulis untuk mengetahui pemahamannya secara kognitif apakah siswa benar-benar membaca materi yang sudah dijelaskan dari durasi sebelumnya.

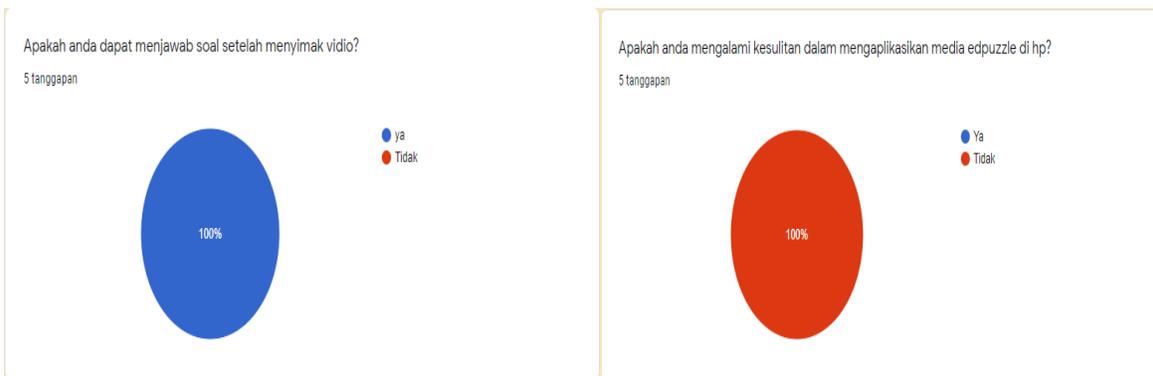


Kemudian dua gambar di atas sudah mulai memasuki bagian praktek untuk mendalami alur cerpen secara nyata dengan menggunakan aplikasi plotagon agar isi cerita dapat hidup dengan memainkan peran-peran tokoh dalam alur Cerpen dapat tersampaikan agar memudahkan pemahaman siswa dari ekspresi tokoh yang sedang berdialog dalam video animasi tersebut. Dan suasana yang juga dapat tercerminkan dari dialog yang sedang berlangsung, mudah dipahami oleh siswa dalam cerpen yang diberikan penulis. Jadi memang diperlukan kemampuan menyimak yang sangat dalam proses pembelajaran ini, siswa ditekankan untuk mendengar alur cerita yang disampaikan sekaligus melihat gambar dari dialog yang berlangsung agar tidak terasa bosan saat menonton maka, penulis juga menambahkan music dan audio sesuai dengan jalannya isi cerita untuk menambah hidupnya tokoh-tokoh dalam cerita agar memudahkan siswa juga untuk menjawab soal-soal yang diberikan penulis disamping setelah menyimak video animasi.

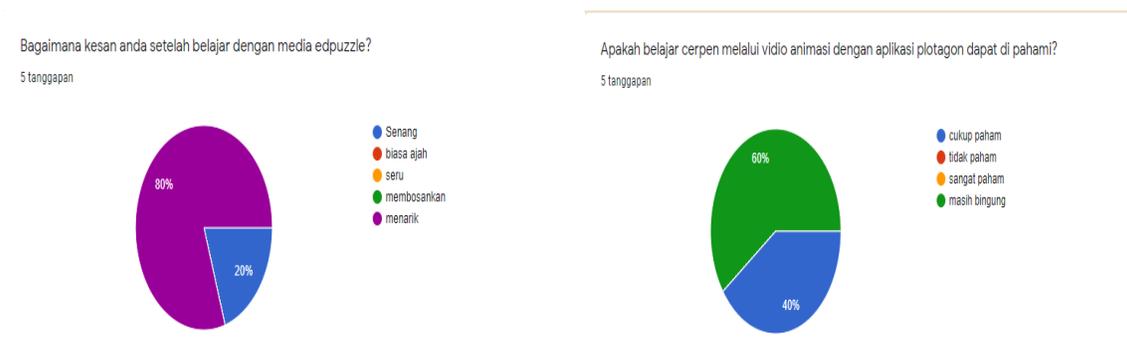


Setelah siswa dan siswi SMA mengisi soal-soal dalam penugasan di edpuzzle. Kemudian penulis membagikan link angket daring dari google form kepada mereka untuk mengetahui respon mereka setelah melakukan pembelajaran Cerpen, dan hasilnya seperti yang tertera pada gambar di atas bahwa siswa dan siswi SMA cenderung memilih **'mungkin'** sebagai tanda masih ragu aka pemahamannya selama belajar memahami cerpen yaitu perolehan nilai presentase 60%, dan yang menjawab **'tidak'** dapat memahami isi cerita dengan baik itu 20%, sisanya adalah **'iya'** dapat memahami cerpen dengan baik yaitu 20%.

Gambar selanjutnya siswa dan siswi masih dominan dengan menjawab **'mungkin efektif'** sebagai tanda masih ragu dengan keefektifan yang didapat saat belajar cerpen dengan menggunakan video animasi dengan perolehan nilai presentase 60%, sisanya menjawab **'ya efektif'** dengan nilai presentase 40% hanya segelintir siswa yang menyatakan efektif dapat digunakan untuk bahan pembelajaran.

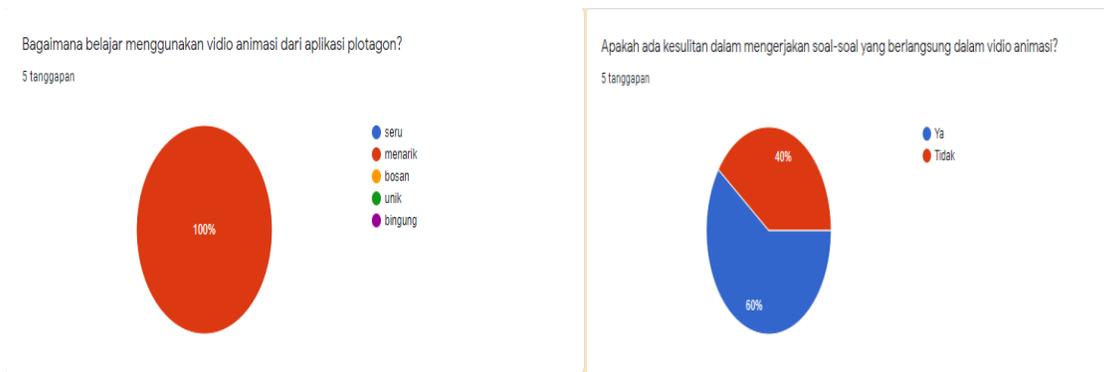


Kemudian hasil respon selanjutnya siswa dan siswi SMA, secara keseluruhan mereka bisa menjawab soal setelah menyimak video, tapi dalam kemampuan menyimak masih sangat kurang dapat memahami apa yang sedang dibicarakan dalam cerpen tersebut maupu materi-materi cerpen yang masih menjawab tidak lengkap dari teori yang sudah dipaparkan oleh penulis, dan siswa sama sekali tidak ada pertanyaan atas ketidapkahamannya dalam grup whats app dari materi atau alur cerpen yang ada dalam video animasi tersebut. Siswa secara mandiri mengerjakan tanpa bertanya sekalipun kepada penulis, namun gambar disamping kanan bahwa memang siswa dan siswi SMA ini menyatakan tidak ada kesulitan dalam masuk aplikasi edpuzzle dari gawai masing-masing. Sehingga kedua gambar memiliki nilai presentase yang sama yaitu 100%



Selanjutnya respon siswa dan siswi SMA, menyatakan kesan yang **'menarik'** saat belajar menggunakan platform edpuzzle dengan perolehan presentase 80%, dan sisanya menjawab **'senang'** dengan perolehan presentase 20%.

Sedangkan gambar yang sebelah kanan menyatakan bahwa siswa dan siswi SMA masih **'merasa bingung'** dalam memahami cerpen melalui video animasi menggunakan aplikasi plotagon dengan perolehan nilai 60% dan sisanya menjawab **'cukup paham'** dengan perolehan nilai 40%.



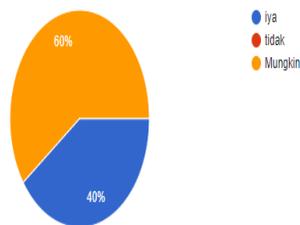
Gambar respon di atas dapat diketahui bahwa siswa dan siswi SMA menyatakan 'menarik' belajar cerpen menggunakan video animasi plotagon dengan perolehan nilai presentase 100%, sedangkan gambar yang kedua menyatakan bahwa siswa dan siswi SMA menjawab 'iya' sebagai tanda merasa kesulitan dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh penulis dengan nilai presentase 60%, dan siswanya menjawab 'tidak' terdapat kesulitan dalam mengerjakan soal-soal dari alur cerpen di video animasi dengan perolehan nilai presentase 40%



Pada bagian gambar di atas menunjukkan siswa dan siswi SMA merasa kesulitan saat melakukan pembelajaran cerpen di platform edpuzzle, yang mana nilai presentase tertinggi yaitu 40% menyatakan tidak ada kesulitan, namun siswanya ada yang menyatakan 'susah masuk aplikasinya', 'kendala sinyal' dan 'suara video kurang jelas' dengan perolehan nilai presentase masing-masing 20%. Lalu untuk gambar yang disampingnya menyatakan 'cukup paham' dalam menggunakan platform edpuzzle mengenai pembelajaran cerpen.

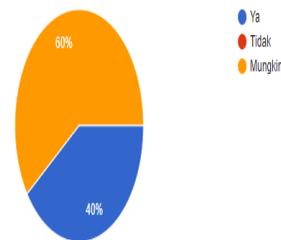
Apakah anda senang mempelajari cerpen dengan menggunakan video animasi dengan software edpuzzle dengan plotagon dalam pembelajaran bahasa Indonesia?

5 tanggapan



Apakah anda merasa edpuzzle dengan plotagon mudah digunakan?

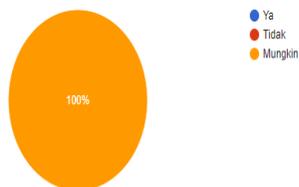
5 tanggapan



Dalam pembelajaran cerpen menggunakan platform edpuzzle dengan plotagon menumbuhkan kesenangan bagi siswa dan siswi SMA dengan perolehan nilai 40% menjawab 'iya' dan menjawab 'mungkin' dengan perolehan nilai presentase 60% masih menjadi suatu keraguan bagi mereka. Disamping itu, mereka mengatakan platform edpuzzle dengan plotagon itu mudah digunakan dengan menjawab 'iya' dengan perolehan nilai 40%, serta 60% menjawab 'mungkin' mudah digunakan untuk kedua media tersebut.

Apakah ada kemajuan bagi anda setelah belajar memahami cerpen menggunakan video animasi plotagon dengan edpuzzle?

5 tanggapan



Selanjutnya pernyataan dari siswa dan siswi SMA menjawab 'mungkin' bahwa ada kemajuan dalam memahami cerpen melalui video animasi plotagon dengan platform edpuzzle dengan perolehan nilai secara keseluruhan yaitu 100%.

Apakah anda setuju jika pembelajaran cerpen dengan menggunakan video animasi plotagon dengan bantuan software edpuzzle? Berikan alasannya!

5 tanggapan

- Setuju, karena video animasi membantu memahami cerpen
- Setuju, dengan adanya ilustrasi mungkin agar lebih memberi tangkapan yang mudah kepada peserta didik
- Setuju, Karena ini sesuatu yang baru, biasanya belajar cerpen di kelas hanya mengandalkan buku. Dan itu cukup membosankan
- Iya setuju, karena menarik dan lebih mudah dipahami
- Setuju karna in syaa Allah mudah difahami

Pada bagian ini penulis meminta pendapat kepada siswa dan siswi SMA akan suatu pernyataan atas kesetujuan jika platform edpuzzle dengan video animasi plotagon dalam pembelajaran cerpen, secara keseluruhan mereka menyatakan setuju dengan memiliki alasan yang berbeda-beda dapat dilihat pada gambar di atas.

Berikan kritik dan saran Anda terhadap Guru bahasa Indonesia supaya memberikan pelayanan yang terbaik untuk siswa dalam memahami cerpen?

5 tanggapan

Kritik : Memberikan penjelasan dengan intonasi yang lebih jelas
Saran : diharapkan menjelaskan materi menggunakan kata-kata yang mudah dipahami

Alangkah baik jika video dikemas dengan menggunakan suara biasa dan bahasa sehari-hari sehingga terkesan lebih natural dan mudah dipahami.

Gunakana media pembelajaran yang menarik, apapun itu.

Dan jika menggunakan video animasi seperti plotagon, suara bisa di besarkan (lebih besar dari backsound) dan jika bisa jng menggunakan suara google translate untuk dubbing, karena intonasi nya kurang jelas.

Semoga bisa lebih baik, dan membuat murid enjoy dengan pelajaran bahasa Indonesia

Memperbaiki cara penyampaian

Pada gambar di atas adalah kritik dan saran yang mereka nyatakan dalam pembelajaran cerpen yang harus diperbaiki oleh guru bahasa Indonesia.

Dari hasil pengerjaan angket tersebut, hasilnya cukup mengejutkan dan bervariasi. Pembelajaran Cerpen dengan menggunakan Edpuzzle dengan video animasi plotagon adalah sesuatu yang baru bagi siswa dan siswi SMA. Mereka senang dan menyatakan suatu hal yang baru dan menarik bagi mereka dalam mempelajari cerpen dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Hanya saja beberapa siswa dan siswi SMA menyatakan masih bingung dalam memahami cerpen melalui video animasi yang disebabkan oleh berbagai faktor seperti kendala sinyal, maupun suara video yang kurang terdengar jelas, ini membuktikan juga bahwa siswa dan siswi SMA masih kurang dalam kemampuan daya simaknya. Hal ini bisa terjadi karena belum terbiasa mereka menggunakan media edpuzzle dengan melatih kemampuan menyimak yang baik dalam memahami sebuah cerpen yang terbiasa membaca bukunya secara langsung, namun sekarang ditransformasikan dalam bentuk video animasi.

Berdasarkan pengisian link google form, dari kedua media edpuzzle dengan aplikasi plotagon merupakan acuan yang menarik sebagai bahan pembelajaran cerpen. Kemudian 100% siswa dan siswi SMA merasakan keraguan dalam peningkatan dalam memahami pembelajaran cerpen dengan menggunakan Edpuzzle dengan video animasi plotagon, hal ini terbukti dengan hasil respon mereka yang kurang memuaskan dari pemahaman alur cerita yang ditransformasikan dalam bentuk video animasi disebabkan oleh suara tokoh yang dipergunakan oleh penulis bukan suara natural melainkan suara dubbing yang berasal dari google, namun jika penggunaan media edpuzzle sangat disukai oleh mereka karena memudahkan mereka dalam memahami cerpen dan video animasi plotagon dapat mengilustrasikan tokoh dalam cerpen secara nyata. Hasil evaluasi secara umum penggunaan Edpuzzle dengan video animasi plotagon dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia dengan materi cerpen, siswa cenderung memberikan tanggapan kemungkinan bisa efektif karena membuat siswa jadi tidak merasa bosan dalam belajar cerpen yang terbiasa dengan membaca buku, namun kendala yang perlu dipertimbangkan oleh guru yaitu diantaranya kapasitas kuota yang dimiliki siswa dan jaringan internet yang tidak stabil dalam mengunduh aplikasi edpuzzle maupun menyimak video dalam edpuzzle yang dapat menghabiskan kuota lebih banyak.

SIMPULAN

Bahwa platform edpuzzle ini adalah wadah sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar menjadi suatu pengajaran yang interaktif bersama siswanya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam edpuzzle untuk meningkatkan pemahaman siswa secara kognitif sebagai penguat daya ingat siswa, karena guru juga dapat memanfaatkan edpuzzle ini sebagai evaluasi dalam pembelajaran dari materi sebelumnya dan mengembangkan pemikiran HOTS dan dengan adanya pertanyaan terbuka untuk mengetahui gagasan ilmu pengetahuan yang mereka miliki dan juga pemanfaatan pendukung dari aplikasi video animasi plotagon sebagai ilustrasi dalam memainkan tokoh-tokoh dalam cerpen agar terlihat hidup agar pembelajaran tidak membosankan namun dapat terarah dalam pantauan guru selama proses pembelajaran. Sehingga media edpuzzle dengan aplikasi plotagon sangat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Latifatus Sirri Evi, Puji Lestari. 2020. Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whats App Grup sebagai Alternatif pembelajaran Daring Pada Era Pandemi, Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, Vol. 5 (2), hlm. 67–72 <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/1830> diunduh pada tanggal 16 Desember 2020, Pukul 19.49 WIB.
- Harnani, Sri. 2020. Efektifitas Pembelajaran daring di masa pandemi covid-19, <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>, diakses pada tanggal 16 Desember 2020, Pukul 19.49 WIB
- Ermayulis, Syafni. 2020. Penerapan sistem Pembelajaran Daring dan Luring di Tengah Pandemi covid-19, <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/penerapan-sistem-pembelajaran-daring-dan-luring-di-tengah-pandemi-covid-19/> diakses pada tanggal 16 Desember 2020, Pukul 19.49 WIB
- Widi Astuti Yanuarita, Ali Mustadi. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD, Jurnal Prima Edukasia, Vol.2 (2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2723>, diunduh pada tanggal 16 Desember 2020, pukul 14.53 WIB
- Cecilia Yuliana, M.M. 2020. Project Based Learning, Model Pembelajaran bermakna Di Masa Pandemi Covid-19, http://lpmlampung.kemdikbud.go.id/po-content/uploads/PiBL-edit_cecil_052020.pdf diakses pada tanggal 16 Desember 2020, pukul 21.46 WIB