



## **PENERAPAN PLATFORM GOOGLE CLASSROOM DAN EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MATERI SEJARAH ISLAM**

**Evi Syarif Hidayat**

*e-mail* : syarifalbayan@gmail.com

SMA Negeri 4 Sukabumi

**M. Rais Umam Basri**

*e-mail* : raisumambisri@gmail.com

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

**Hasan Basri**

*e-mail* : hasanbasri@uinsgd.ac.id

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

**A. Heris Hermawan**

*e-mail* : aherishermawan@uinsgd.ac.id

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

### **Abstrak**

Kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik dalam aktivitas belajar mengajar Pendidikan Agama Islam pada pembelajaran jarak jauh sangat rendah. Berdasarkan studi pendahuluan, diketahui masih ada sekitar 40 persen dari rata-rata tiap kelas, peserta didik yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada penilaian akhir semester, diketahui masih ada 50,43 persen peserta didik yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan platform google classroom dan edpuzzle pada mata pelajaran PAI pada pembelajaran jarak jauh. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis studi eksperimen dengan bentuk kuasi eksperimen model nonequivalent pre-test and post-test control group design. Populasi penelitian ialah kelas XI IPA SMAN 4 Sukabumi dan sampelnya ialah kelas XI IPA 5 kelompok eksperimen dan kelas XI IPA 4 kelompok kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket sebanyak 45 butir soal, tes sebanyak 25 item soal, observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan penerapan platform google classroom dan edpuzzle dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan perencanaan pembelajaran. Kemandirian belajar siswa dengan penerapan platform google classroom pada kategori baik dengan rata-rata skor pretest 59,25 dan rata-rata skor posttest 79,20 yang mengalami peningkatan sebesar 20,05 persen, sedangkan skor kemandirian kelas dengan menggunakan metode ceramah pada kategori cukup dengan rata-rata skor pretest 57,55 dan skor posttest 67,85, mengalami peningkatan sebesar 10,29 persen. Hasil belajar kognitif siswa dengan penerapan platform google classroom dan edpuzzle pada kategori sangat baik dengan rata-rata nilai pretest 77,03 dan rata-rata nilai posttest sebesar 84,67, mengalami peningkatan



sebesar 7,64 persen, sedangkan hasil belajar kelas dengan menggunakan metode ceramah pada kategori baik, dengan rata-rata pretest 77,43 dan rata-rata nilai posttest sebesar 79,51 dan mengalami peningkatan sebesar 2,08 persen.

Kata kunci: Platform Google Classroom, Edpuzzle, Kemandirian Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Jarak Jauh, Sejarah Islam.

### Abstract

*This research is motivated by the low learning independence and learning outcomes of students in teaching and learning activities of Islamic Religious Education in distance learning. Based on the preliminary study, it is known that there are still around 40 percent of the average for each class, students who do not participate in learning activities. At the end of the semester assessment, it is known that there are still 50.43 percent of students who score below the minimum completeness criteria. This study aims to describe the application of the google classroom and edpuzzle platforms in PAI subjects. The research approach used is a quantitative type of experimental study in the form of a quasi-experimental model of nonequivalent pre-test and post-test control group design. The research population is class XI IPA SMAN 4 Sukabumi and the samples are class XI IPA 5 experimental group and class XI IPA 4 control group. The research instrument used was a questionnaire of 45 questions, a test of 25 items, observations, interviews and documentation. Data were analyzed using statistical tests. The results showed that the implementation of the google classroom and edpuzzle platforms could be carried out properly according to the stages of learning planning. Students' learning independence with the implementation of the google classroom platform is in good category with an average pretest score of 59.25 and an average posttest score of 79.20 which has increased by 20.05 percent, while the class independence score using the lecture method is in the sufficient category. the average pretest score was 57.55 and the posttest score was 67.85, an increase of 10.29 percent. Cognitive learning outcomes of students with the application of the google classroom and edpuzzle platforms in the very good category with an average pretest score of 77.03 and an average posttest score of 84.67, an increase of 7.64 percent, while the results of classroom learning using the method lectures in the good category, with an average pretest of 77.43 and an average posttest value of 79.51 and an increase of 2.08 persen.*

Keywords: Google Classroom Platform, Edpuzzle, Learning Independence, Learning Outcomes, Distance Learning, Islamic History

---

Submitted : 11-11-2021 | Accepted : 17-12-2021 | Published : 26-12-2021

---

## PENDAHULUAN

Dampak dari Covid-19 ini mempengaruhi seluruh sektor kehidupan secara global, mulai dari sektor kesehatan, ekonomi, pariwisata, dan sektor pendidikan. Sejak ditetapkan sebagai pandemi, sektor pendidikan termasuk yang mengalami dampak perubahan aktivitas yang sangat signifikan. Beberapa negara, ketika awal mula muncul dan penyebaran Covid-19 ini, melakukan kebijakan menutup aktivitas sekolah-sekolah dan



universitas-universitasnya. Termasuk negara Indonesia yang menetapkan kebijakan kegiatan sekolah formal dilaksanakan secara jarak jauh. Untuk melindungi warganya dan mencegah agar tidak menjadi klaster baru dalam penyebaran virus, beberapa kepala daerah menguatkan kebijakan pemerintah pusat dengan mengeluarkan surat keputusan tentang aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan di rumah masing-masing atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). Gubernur Jawa Barat melalui dinas pendidikan menerbitkan surat edaran dengan nomor 443/3302-Set.Disdik, tentang pelaksanaan ujian nasional dan kegiatan belajar mengajar pada satuan pendidikan di Jawa Barat dalam rangka pencegahan Covid-19 pada satuan pendidikan serta perkembangan kondisi saat ini.

Optimisme bagi praktisi pendidikan, yaitu masih dapat melaksanakan aktivitas pendidikan dengan bantuan internet ini. Internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan sarana proses pembelajaran. Sebagai sumber belajar, internet menyediakan bermacam informasi yang dapat diakses dalam waktu lebih singkat dibandingkan dengan pencarian informasi cara tradisional. Sebagai sarana proses belajar mengajar, internet memfasilitasi kepada pengguna, yaitu guru dan peserta didik melalui e-mail dan konferensi (chat room), file, dan worl wide web -sumber multimedia interaktif (Schunk, 2012). Pembelajaran jarak jauh ialah sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara terpisah antara aktivitas pengajaran oleh guru dan kegiatan belajar oleh siswa (Uno, 2009). Sekat pemisah kedua kegiatan tersebut dapat berupa jarak, yaitu jarak fisik dan jarak non fisik. Jarak fisik misalnya seorang siswa yang tidak dapat mengikuti kegiatan belajar secara tatap muka langsung dengan pengajarnya, karena domisilinya jauh dari lokasi institusi pendidikan. Sedangkan jarak non fisik ialah dimana domisili siswa dekat dengan lokasi institusi pendidikan tetapi ia tidak dapat mengikuti kegiatan belajar di institusi tersebut. Kegiatan belajar di masa pandemi ini, termasuk dalam kategori pembelajaran jarak jauh yang disebabkan oleh jarak non fisik.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang intensional, yaitu perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan disengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan karena kebetulan (Syah, 1995:115). Karakteristik ini mengandung konotasi bahwa siswa menyadari

akan adanya perubahan yang dialami atau sekurang-kurangnya ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya.

Perubahan perilaku tersebut dirangkum dalam tiga domain hasil belajar, yaitu afektif, dimensi hasil belajar aspek sikap, kognitif ialah hasil belajar berbentuk pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan akal pikiran, psikomotor ialah perubahan kemampuan dalam aspek keterampilan siswa.

Hasil belajar yang maksimal dapat diraih dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut sebagai berikut: Pertama faktor internal siswa, yang terdiri dari aspek fisiologis dan aspek psikologis. Kedua faktor eksternal siswa, yaitu lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, guru dan staf, masyarakat dan teman. Lingkungan nonsosial, yaitu rumah, sekolah, peralatan dan alam.

Faktor psikologis yang berperan penting dan berkontribusi terhadap capaian maksimal hasil belajar ialah motivasi dan kemandirian siswa. Pembinaan kemandirian dan rasa tanggung jawab peserta didik merupakan tujuan paling substansial dalam tujuan pendidikan Agama Islam (Basri & Saebani, 2010:144). Kemandirian siswa, dalam profile lulusan pelajar Pendidikan Agama Islam diwujudkan dalam karakter siswa yang bertanggung jawab selama proses belajar dan hasil belajarnya.

Kegiatan belajar, seperti membaca buku, mengali informasi ilmiah di internet, menuangkan gagasan dan ide dalam bentuk tulisan belum menjadi kebutuhan pokok para pelajar. Berdasarkan diskusi yang penulis lakukan dengan beberapa rekan guru PAI, ditemukan perilaku siswa yang sangat memprihatinkan. Fakta di lapangan, ketika siswa mendapat tugas dari guru untuk membuat makalah, ada beberapa siswa yang format, isi, bahkan jenis huruf makalah tersebut sama antara satu dengan siswa lainnya. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa siswa masih belum mandiri dalam belajarnya, tidak menampilkan siswa yang bertanggungjawab atas tugasnya sebagai pelajar. Padahal kemandirian merupakan kunci sukses, baik selama tercatat sebagai pelajar maupun setelah menyelesaikan tugas belajar dalam tingkatan tertentu.

Berdasarkan studi pendahuluan awal sebelum melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 4 kota Sukabumi. Di sekolah ini kegiatan belajar dan

mengajar selama masa pembelajaran jarak jauh di masa pandemi, memanfaatkan platform google classroom, hal ini sesuai dengan surat edaran kepala sekolah tentang pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi.

Didapatkan rata-rata dalam tiap kelas ada sekitar 40% siswa yang belum memberikan respon dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran PAI di classwork. Begitupun dalam pelaksanaan penilaian akhir semester satu (PAS 1) masih ada sekitar 50,43 persen siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah. Diketahui juga dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, didapatkan juga keluhan dalam proses kegiatan pembelajaran jarak jauh (lewat jaringan), seperti yang dinyatakan salah seorang siswa; “ kadang kurang ngerti sama bahan materi yang dikasih bapak/ibu guru apalagi yang cuman berupa dokumen, kalau video pembelajaran di youtube lumayan terserap” siswa lain menyatakan:” kurang termotivasi pak kalau belajar di rumah, kaya bawaannya males dan pengen rebahan. Akhir-akhirnya jadi sering menunda pekerjaan.”

Untuk mengantisipasi kejenuhan belajar pada masa pembelajaran jarak jauh ini. diperlukan sebuah media yang dapat memotivasi siswa untuk mau belajar secara mandiri, serta dapat menanamkan rasa tanggung jawab siswa akan tugas belajarnya. Platform edpuzzle merupakan salah satu alternatif pilihan yang tersedia untuk dijadikan sarana pembelajaran jarak jauh. Edpuzzle adalah media berbasis website yang dapat membantu pengajar dalam proses pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia ialah memilih video. Setelah memilih video, guru atau pengguna dapat mengedit, memotong dan menambahkan di beberapa segmen video berupa memberikan komentar, menambahkan penguatan dari tayangan, menuliskan pertanyaan atau kuis.

Berbeda dengan situs berbasis website lainnya yang menyediakan konten video, seperti youtube, platform pembelajaran edpuzzle mengharuskan siswa untuk menyaksikan tayangan video sampai selesai, siswa tidak bisa untuk mempercepat tayangan video atau menskip tayangan yang disajikan oleh guru.

Sudah ada beberapa studi yang meneliti tentang penggunaan media edpuzzle ini. Seperti yang dilakukan oleh Amaliah dalam penelitiannya di SMPN 2 Sidoarjo (Amaliah,

2020). Studi ini dilakukan menggunakan metode studi kasus deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan adanya peningkatan kemampuan berfikir analitik siswa dalam memahami narative teks.

Studi lain yang serupa tentang penggunaan edpuzzle dilakukan oleh Itok Dwi Budiarto. Penelitian yang dilakukan di SMAN 2 Kediri ini, meneliti tentang pengaruh media edpuzzle terhadap pemahaman materi hukum dasar Kimia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah pendekatan kuantitatif dengan metode one group pretes-postes design. Pembelajaran Kimia dengan bantuan media edpuzzle meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hukum dasar Kimia (Budiarto, 2020:126).

Kedua studi yang membahas tentang penggunaan media edpuzzle tersebut, sama-sama meneliti tentang pengaruh edpuzzle terhadap kemampuan akademik siswa ranah kognitif, yaitu berfikir analitik dan peningkatan pemahaman siswa. Penelitian mereka belum menyentuh ranah afektif atau psikomotor siswa. Rencana penelitian penulis berusaha mengisi kekosongan tersebut, ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh platform edpuzzle terhadap ranah atau domain afektif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Sebagai pendidik yang kreatif, terutama guru PAI, harus dapat menganalisa dan memahami karakteristik materi pelajaran yang diampunya. Mata pelajaran PAI di sekolah, dalam kurikulum nasional terdiri dari lima aspek, yaitu: aspek Alquran, Akidah, Akhlak, Syariah dan Tarikh. Kelima aspek tersebut memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Aspek Alquran yang lebih dominan hapalan dan pemahaman terhadap dalil yang sudah pasti. Berbeda dengan aspek tarikh, yang lebih menekankan pada pengolahan informasi dan kritik fakta-fakta sejarah. Karena sifat yang khas dari aspek-aspek tersebut, maka pendekatan, pemilihan metode, dan pemanfaatan medianya pun tentu berbeda pula.

Memperhatikan langkah-langkah dalam pembelajaran dengan pendekatan platform edpuzzle, pendekatan ini cocok jika dipilih sebagai sebuah perangkat untuk mengembangkan kemandirian belajar dan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Maka penulis, bermaksud untuk melakukan penelitian yang menekankan pada penerapan

platform edpuzzle terhadap kemandirian belajar siswa serta hasil belajarnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kompetensi sejarah peradaban Islam pada abad modern.

### METODOLOGI

Sesuai dengan perumusan masalah yang diajukan, dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Disamping itu, digunakan pendekatan kuantitatif karena lebih mudah memecahkan masalah yang bersifat praktis, serta waktu yang diperlukan relatif lebih sedikit dan singkat dibandingkan pendekatan kualitatif.

Penelitian kuantitatif didasari pada paradigma Positivisme yang memandang realitas sebagai sesuatu yang dapat difahami melalui indra, realitas ada 'di luar sana' yang terpisah dari kesadaran manusia, dikaji secara kuantitatif dan objektif (Nurmila, 2020). Penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel (Creswel, 2014:5). Variabel-variabel ini diukur dengan instrumen-instrumen penelitian sehingga data-data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisa berdasarkan prosedur statistik.

Pendekatan kuantitatif dilakukan dengan menguji suatu teori dengan cara memperinci hipotesis-hipotesis yang spesifik, lalu mengumpulkan data-data untuk mendukung atau membantah hipotesis-hipotesis tersebut. Desain dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuasi eksperimen dengan menggunakan model nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan pre-test and post-test control group design dalam eksperimen murni. Bedanya, pada nonequivalent control group design kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (Hikmawati, 2019:153).

Dalam desain nonequivalent control group design, kedua kelompok diberi tes awal (pre-test) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus, sedang kelompok kontrol diberikan perlakuan seperti biasanya (Sukmadinata, 2012:205). Setelah itu kedua kelompok diberi tes yang sama sebagai tes akhir (post-test).

Hasil kedua tes akhir diperbandingkan (diuji perbedaannya), demikian juga antara hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok. Perbedaan yang berarti antara hasil tes akhir, dan antara tes awal dan akhir pada kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Pemilihan kelompok atau kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada studi pendahuluan. Di sekolah tempat penelitian akan dilakukan, kelas sebelas IPA terdiri dari enam kelas yaitu kelas XI IPA 1 sampai dengan kelas IPA 6. Diketahui dari laporan Penilaian Semester Genap, kelas XI IPA 5 dan kelas XI IPA 4 berada pada posisi tengah, berdasarkan tingkat capaian kompetensi. Dengan pertimbangan ini, kelas XI IPA 5 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 menjadi kelas kontrol.

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen (Margono, 1997:155). Terdapat lima teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti, yaitu angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja, seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2017:248). Analisis data dalam penelitian ini merupakan bagian penting dalam proses penelitian, dikarenakan dengan analisis data ini, dapat mengetahui hal-hal yang dapat memecahkan masalah penelitian dan mendapatkan tujuan akhir dari penelitian tersebut. Langkah-langkah dalam menganalisisnya adalah menentukan deskriptif rata-rata skor setiap indikator masing-masing variabel, menguji perangkat tes (pretest, posttest dan gain), uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan Uji t sampel berhubungan (paired sample) dan sampel tidak berhubungan (independen sample).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penerapan Platform Google Classroom dan Edpuzzle pada Pembelajaran Jarak Jauh

Penerapan platform google classroom dan edpuzzle pada pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran PAI dalam penelitian ini terbagi dalam tiga pertemuan. Sebelum





memulai pertemuan pertama di kelas XI IPA 5, pendidik melakukan koordinasi dan silaturahmi dengan wali kelasnya. Koordinasi tersebut bermaksud permohonan kepada wali kelas, agar memasukkan no whatsapp penulis ke dalam grup whatsapp kelas XI IPA 5. Grup whatsapp pada saat pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 ini merupakan sarana komunikasi dan media informasi yang paling banyak digunakan oleh pelajar di wilayah dinas pendidikan Jawa Barat. Begitupun yang pendidik lakukan terhadap grup whatsapp ini, ialah untuk menyampaikan kode kelas pada google classroom. Setelah peserta didik bergabung di google classroom, sehari sebelum pertemuan pertama, pendidik menginformasikan di *tab stream* tentang rencana pembelajaran PAI dengan *treatment* platform edpuzzle, keharusan menginstal platform belajar edpuzzle (apabila siswa menggunakan handphone), serta menyematkan tautan (*link*) google meet untuk orientasi pembelajaran pada pertemuan pertama.

Aktivitas belajar mengajar pada pertemuan pertama disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama masa kondisi pandemi, meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pendidik masuk terlebih dahulu ke media *converence* google meet, karena sebagai host yang mengharuskan untuk masuk terlebih dahulu. Kemudian satu-persatu peserta didik bergabung di pembelajaran *on-line*. Tidak lupa pendidik menyapa setiap siswa yang masuk bergabung dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabarnya. Sekira sudah lebih dari sepuluh menit lewat dari waktu yang tertera di jadwal pelajaran, pendidik memulai pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa agar kondisi sekarang ini bisa segera pulih kembali, dan mengecek kehadiran peserta didik. Sebelum memasuki kegiatan inti, pendidik memberikan pretes dan angket dalam bentuk google form. Pretes berupa pertanyaan tentang sejarah Islam masa modern (1800 s.d. sekarang), terdiri dari soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dan essay 5 item soal. Ketika mengerjakan soal pretes, peserta didik diharuskan untuk menyalakan kamera, agar pendidik dapat memantau pekerjaannya serta meminimalisir tindakan ketidakjujuran yang dilakukan oleh peserta didik. Setelah selesai pengerjaan pretes, pendidik kemudian mengirimkan tautan google form di *chat room* google meet berupa angket tentang kemandirian belajar siswa sejumlah 45 item pertanyaan.

Pengerjaan pretes dan angket diselesaikan dalam waktu 30 menit, setelah rehat beberapa menit, pendidik mulai masuk ke kegiatan inti. Di kegiatan inti, pendidik menjelaskan secara garis besar tentang sejarah Islam masa modern, dilengkapi dengan materi dalam bentuk *file ppt* yang *dishare* di media google meet. Tanpa membuka sesi tanya jawab, pendidik mempersilakan kepada peserta didik untuk masuk ke google classroom dan masuk ke penugasan. Di *classwork* google classroom, pendidik sudah memberikan penugasan dalam bentuk platform belajar edpuzzle serta menjawab pertanyaan yang disematkan diantara pemutaran video berlangsung. Video yang disematkan di platform edpuzzle diambil dari situs berbagi video youtube, dengan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=6b3p-yzygdA>. Video ini merupakan penjelasan materi tentang sejarah Islam masa modern yang dibuat oleh guru PAI pengurus MGMP Provinsi Jawa Barat.

Pertemuan kedua, langkah kegiatan pembelajaran diawali dengan tahap pendahuluan, inti dan kegiatan penutup. Tahap pendahuluan, pendidik membuka dengan salam, memeriksa kehadiran kemudian menginstruksikan kepada ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai pembelajaran.

Kegiatan inti diawali dengan penyampaian kompetensi inti dan kompetensi dasar materi sejarah Islam masa modern, dilanjutkan dengan mengulas materi pada pertemuan sebelumnya, dan mengevaluasi secara umum hasil kerja siswa pada platform edpuzzle. Setelah itu, pendidik melanjutkan pembelajaran dengan menginstruksikan kepada peserta didik untuk mengakses platform edpuzzle yang telah disematkan di google classroom. Video yang disematkan di edpuzzle diambil dari situs berbagi video youtube dengan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=Lsg0uR-X7g0>. Setelah diedit, video berdurasi 11 menitan ini, bercerita tentang sebab-sebab keruntuhan kekhalifahan Turki Usmani. Pada platform edpuzzle di pertemuan kedua ini, pendidik menyematkan 3 buah pertanyaan terbuka, sebagai penguat dari apa yang sedang disaksikan peserta didik.

Sekira telah lewat 20 menit dari waktu menyaksikan video pembelajaran, bagi peserta didik yang belum selesai menjawab pertanyaan yang disematkan di platform edpuzzle, dapat menyelesaikan di luar jam pelajaran PAI. Kemudian pendidik mengajak siswa untuk

kembali ke kelas virtual. Kegiatan inti selanjutnya ialah mengelaborasi konsep dan pemahaman dari materi yang telah disaksikan pada video pembelajaran di platform edpuzzle. Pendidik membagi kelompok siswa menjadi 3 kelompok yang heterogen berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademiknya.

Tugas tiap kelompok ialah mengeksplorasi konsep, berupa biografi singkat tokoh pembaharuan, ide-ide pembaharuan dan nilai yang dapat diambil untuk kehidupan pada masa sekarang. Pembagian tema untuk dieksplorasi tiap kelompok ialah, tokoh pembaharu Muhammad ibn Abdul Wahab, Syah Waliyullah, Muhammad Ali Pasya dan Al Tahtawi untuk kelompok pertama. Jamaluddin Al Afghani, Muhammad Abduh dan Rasyid Rida untuk kelompok dua. Kelompok tiga, tokoh pembaharunya ialah Sayyid Ahmad Khan, Sultan Mahmud II dan Muhammad Iqbal.

Untuk keperluan ruang kolaborasi secara *online*, pendidik telah membagi kelas google meet menjadi empat ruang dengan bantuan aplikasi tambahan *breakout rooms*. Empat ruang tersebut adalah, ruang utama kelas, ruang kelompok satu, ruang kelompok dua dan ruang kelompok tiga. Peserta didik masuk ke ruang kolaborasi online setelah pendidik membagikan tautan pada *chat room* google meet.

Pada kegiatan penutup, pendidik merefleksikan kegiatan pembelajaran hari kedua, menginformasikan rencana pembelajaran selanjutnya, yaitu melanjutkan hasil kolaborasi tiap kelompok untuk dipresentasikan di ruang utama. Menutup pertemuan hari tersebut, pendidik memotivasi peserta didik untuk tetap sabar, menjaga semangat belajar, terakhir berdoa secara bersama-sama dan mengucapkan salam.

Pertemuan ketiga, tahap pendahuluan, pendidik memulai dengan mengucapkan salam, mempersilakan ketua kelas untuk memimpin doa dan dilanjutkan dengan apersepsi, yaitu mengaitkan materi pelajaran yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya agar terkoneksi dengan materi yang akan dipelajari pada hari ini.

Tahapan kegiatan inti pertama ialah melanjutkan kolaborasi pemahaman pada pertemuan sebelumnya yang belum tuntas. Peserta didik berdiskusi di ruang kelompok google meet untuk mempersiapkan bahan presentasi di ruang utama kelas XI IPA 5. Setelah selesai di ruang diskusi *online* untuk setiap kelompok, peserta didik bergabung kembali di

ruang utama kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya.

Kedua, dari tahapan kegiatan inti ialah mempresentasikan hasil diskusi. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasilnya dalam bentuk *google slide* dengan dibatasi waktu 5 menit. Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan, tambahan dan atau sangahan dari kelompok lain. Setelah selesai kegiatan diskusi, kegiatan inti yang ketiga ialah mengakses platform pembelajaran edpuzzle. Video yang disematkan di edpuzzle pada pertemuan ketiga dengan durasi 9 menit dan berbicara tentang makna modern dalam terminologi sejarah Islam.

Pada tahap penutup, pendidik melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa pada aspek kognitif dengan memberikan soal postes berupa 20 item pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dan 5 item pertanyaan dalam bentuk soal essay. Waktu pengerjaan postes selama 30 menit, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket tentang kemandirian belajar siswa.

Hasil evaluasi terhadap proses belajar mengajar, kegiatan pembelajaran dengan platform google classroom dan edpuzzle pada kompetensi sejarah Islam masa modern, secara garis besar telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, peserta didik pun terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terlihat dari jawaban kuis yang disematkan pada setiap video di platform edpuzzle

### **Peningkatan Kemandirian Belajar**

Jawaban terhadap rumusan masalah kedua tentang kemandirian belajar peserta didik yang menggunakan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh adalah dengan membandingkan antara kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol. Sebelum adanya intervensi terhadap pembelajaran PAI materi sejarah Islam masa modern, kedua kelas tersebut diberikan tes awal atau pretest. Diperoleh rata-rata skor kemandirian belajar setelah skor tersebut dikonversikan ke dalam data interval (0-100), untuk kelas eksperimen adalah 59,20, dan termasuk kategori kurang. Hasil pretest kelas kontrol adalah 57,55 termasuk kategori kurang juga. Melihat hasil pretest kedua kelompok, dapat diasumsikan bahwa kemampuan rata-rata kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda. Hal ini perlu, untuk mengetahui adakah perbedaan kemandirian belajar peserta didik setelah diadakan intervensi bagi kelas eksperimen.

Frekuensi pretest kemandirian belajar kelompok eksperimen dengan jumlah responden 36 peserta didik, terdapat 18 orang berada pada interval 60 – 69, termasuk kategori cukup. 18 orang berada pada interval 50 – 59, termasuk kategori kurang. Sedangkan frekuensi kemandirian belajar peserta didik kelompok kontrol dengan jumlah repsonden 35 orang, terdapat 10 orang berada pada interval 60 – 69, termasuk kategori cukup. 25 orang berada pada interval 50 -59, dan termasuk kategori kurang.

Kemandirian belajar peserta didik kelas eksperimen setelah kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan platform google classroom dan edpuzzle diketahui dari hasil posttest dengan perolehan skor sebesar 79,25, dan termasuk kategori baik. Sedangkan kelas kontrol, dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah memperoleh skor posttest sebesar 67,85, dan termasuk kategori cukup.

Adapun frekuensi kelas eksperimen yang terdiri dari 36 orang terdapat 21 orang berada pada interval 80 – 100, dan termasuk kategori sangat baik. 15 orang berada pada interval 70 -79, dan termasuk kategori baik. Sedangkan frekuensi posttest kemandirian belajar kelompok kontrol yang terdiri dari 35 orang, terdapat 14 orang berada pada interval 70 – 79, dan termasuk kategori baik. Ada 21 orang berada pada interval 60 – 69, dan termasuk kategori cukup.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI kelompok eksperimen setelah penerapan platform belajar google classroom dan edpuzzle, sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, berada pada kriteria baik. Dan untuk kelas kontrol, kemandirian belajar setelah pembelajaran dengan metode ceramah berada pada kriteria cukup. Atas pemaparan hasil penelitian, diperoleh data bahwa pembelajaran PAI pada pembelajaran jarak jauh pada materi sejarah Islam masa modern mengalami peningkatan, baik untuk kelas eksperimen, maupun kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, sebagai syarat pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik ialah data tersebut harus berdistribusi normal dan variansi data harus homogen. Setelah pengujian, data kedua kelompok, baik data kelas eksperimen maupun kelas kontrol diketahui berdistribusi normal dan memiliki variansi data yang homogen.

Uji hipotesis yang pertama dilakukan ialah, uji t dua sampel berhubungan (*paired sample test*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui, adakah perbedaan skor kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan platform google classroom dan edpuzzle di kelas eksperimen. Dengan bantuan program statistik SPSS versi 26., diketahui *output paired sample test* kelas eksperimen memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil (<) dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya ada perbedaan antara kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan penerapan platform google classroom dan edpuzzle. Di kelas kontrol, diketahui *output paired sample test* memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil (<) dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya ada perbedaan antara kemandirian belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

Uji hipotesis yang kedua dilakukan ialah, uji t dua sampel tidak berpasangan (*independent sample*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan rata-rata (mean) posttest kelompok eksperimen dengan penerapan platform google classroom dan edpuzzle pada pembelajaran PAI dan kelompok kontrol dengan metode ceramah pada pembelajaran PAI. Dengan bantuan program pengolahan data statistik, SPSS versi 26, diketahui dari output *Sig. Levene's Test for Equality of Variance* nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh ialah sebesar 0,000. Karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil (<) dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya terdapat perbedaan skor kemandirian belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan platform google classroom dan edpuzzle dengan peserta didik yang belajar dengan metode ceramah.

Berdasarkan uji t sampel berhubungan, kedua data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran, maka dapat dilanjutkan dengan uji gain deskripsi kemandirian belajar. Diketahui dari pemaparan hasil penelitian, nilai gain ternormalisasi atau peningkatan skor pretest dan posttest untuk kelas eksperimen ialah 0,49 termasuk kategori sedang dan gain kelas kontrol ialah 0,24 termasuk kategori rendah. Ringkasan hasil penelitian kedua kelompok dapat dilihat dari tabel berikut:



Tabel 1  
Ringkasan Skor Kemandirian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uraian	$\bar{x}$ Pretest	$\bar{x}$ Posttest	Uji t dua sampel		$\bar{x}$ Gain
			Berhubungan	Terpisah	
Kelas Eksperimen	59,20	79,25	0,000	0,000	0,49
Kelas Kontrol	57,55	67,85	0,000		0,24

Berdasarkan rangkuman tabel 1, dapat terlihat skor hasil kemandirian belajar kelompok eksperimen mempunyai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata kedua kelompok begitu signifikan, sehingga dapat disimpulkan, pembelajaran dengan menerapkan platform belajar google classroom dan edpuzzle berpengaruh dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.

Kemandirian belajar ialah usaha yang muncul dari dalam diri sebagai bentuk tanggungjawab sebagai pelajar, untuk mengembangkan kecakapan dan pengetahuan dengan cara mengontrol lingkungan belajar. Kemandirian belajar sebagai proses dimana peserta didik mengambil peran yang sangat besar untuk memenuhi kebutuhan belajarnya (Uys & Chigona, 2020:29). Indikator kemandirian belajar dalam penelitian ini ialah: tanggungjawab, disiplin, inisiatif, motivasi dan percaya diri. Bagaimana platform google classroom dan edpuzzle dapat berpengaruh terhadap kemandirian belajar peserta didik ialah *pertama*, platform belajar google classroom dan edpuzzle sebagai bagian dari pembelajaran *e-learning* dapat menyimpan jadwal dan bahan ajar yang terstruktur, memungkinkan peserta didik dapat mengevaluasi kompetensi mana saja yang belum terselesaikan. Hal ini, memungkinkan peserta didik dapat merefleksikan diri dan merencanakan bagaimana belajar yang efektif, dengan memantau kemajuan belajarnya melalui laporan, catatan, dan komentar yang diberikan oleh guru pada platform tersebut. Kelebihan platform belajar ini, membina kepada peserta didik untuk dapat bertanggungjawab kepada dirinya sendiri dan mengajarkan agar termotivasi untuk terus meningkatkan strategi belajar yang lebih baik.

*kedua*, komentar dan catatan dari guru tentang kelemahan kompetensi yang harus diperbaiki oleh peserta didik, hanya dapat diakses oleh bersangkutan. Kemampuan platform seperti ini, tidak akan membuat peserta didik merasa malu atas kekurangan yang menyebabkan rendah diri, sebaliknya mengajarkan sikap inisiatif untuk mengubah dirinya

sendiri yang akan menumbuhkan rasa percaya pada kemampuan dirinya sendiri. *Ketiga*, platform google classroom dan edpuzzle memiliki *tools*, tentang tenggat waktu yang membatasi mulai dan berakhirnya pekerjaan atau tugas pelajaran. Dengan batas waktu yang jelas ini, akan mengembangkan sikap disiplin pada peserta didik untuk mengatur waktu belajar

### **Peningkatan Hasil Belajar**

Jawaban terhadap rumusan masalah ketiga mengenai hasil belajar kognitif peserta didik yang menggunakan platform google classroom dan edpuzzle dalam pembelajaran jarak jauh adalah dengan membandingkan antara kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol. Sebelum adanya intervensi terhadap pembelajaran PAI materi sejarah Islam masa modern, kedua kelas tersebut diberikan tes awal atau pretest. Diperoleh rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen adalah 77,03, dan termasuk kategori baik. Hasil pretest kelas kontrol adalah 77,43 termasuk kategori baik juga. Melihat hasil pretest kedua kelompok, dapat diasumsikan bahwa kemampuan rata-rata kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda. Hal ini perlu, untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diadakan intervensi bagi kelas eksperimen.

Frekuensi pretest hasil belajar kognitif kelompok eksperimen dengan jumlah peserta 36 orang, terdapat 2 orang berada pada interval 60 - 69, termasuk kategori cukup. 24 orang berada pada interval 70 - 79, termasuk kategori baik dan 10 orang berada pada interval 80 - 100, termasuk kategori sangat baik. Sedangkan frekuensi hasil belajar kognitif peserta didik kelompok kontrol dengan jumlah responden 35 orang, terdapat 1 orang berada pada interval 60 - 69, termasuk kategori cukup. 25 orang berada pada interval 70 - 79, termasuk kategori baik, dan 9 orang berada pada interval 80 - 100, termasuk kategori sangat baik.

Hasil belajar kognitif peserta didik kelas eksperimen setelah kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan platform google classroom dan edpuzzle diketahui dari hasil posttest dengan perolehan skor sebesar 84,67, dan termasuk kategori sangat baik. Sedangkan kelas kontrol, dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah memperoleh skor posttest sebesar 79,51, dan termasuk kategori baik.

Adapun frekuensi kelas eksperimen yang terdiri dari 36 orang terdapat 31 orang berada pada interval 80 - 100, dan termasuk kategori sangat baik. 5 orang berada pada interval 70



-79, termasuk kategori baik. Sedangkan frekuensi posttest hasil belajar kognitif kelompok kontrol yang terdiri dari 35 orang, terdapat 13 orang berada pada interval 80 – 100, termasuk kategori baik. Ada 22 orang berada pada interval 70 – 79, dan termasuk kategori cukup.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, hasil belajar kognitif peserta didik dalam pembelajaran PAI kelompok eksperimen setelah penerapan platform belajar google classroom dan edpuzzle, sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, berada pada kriteria sangat baik. Dan untuk kelas kontrol, hasil belajar kognitif setelah pembelajaran dengan metode ceramah berada pada kriteria baik. Atas pemaparan hasil penelitian, diperoleh data bahwa pembelajaran PAI pada pembelajaran jarak jauh pada materi sejarah Islam masa modern mengalami peningkatan, baik untuk kelas eksperimen, maupun kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, sebagai syarat pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik ialah data tersebut harus berdistribusi normal dan variansi data harus homogen. Setelah pengujian, data kedua kelompok, baik data kelas eksperimen maupun kelas kontrol diketahui berdistribusi normal dan memiliki variansi data yang homogen.

Uji hipotesis yang pertama dilakukan ialah, uji t dua sampel berhubungan (*paired sample test*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui, adakah perbedaan skor hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan platform google classroom dan edpuzzle di kelas eksperimen. Dengan bantuan program statistik SPSS versi 26., diketahui *output paired sample test* kelas eksperimen memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil (<) dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya terdapat perbedaan antara hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan penerapan platform google classroom dan edpuzzle. Di kelas kontrol, diketahui *output paired sample test* memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil (<) dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya ada perbedaan antara hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

Uji hipotesis yang kedua dilakukan ialah, uji t dua sampel tidak berpasangan (*independent sample*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini dilakukan untuk mengetahui

adakah perbedaan rata-rata (mean) posttest kelompok eksperimen dengan penerapan platform google classroom dan edpuzzle pada pembelajaran PAI dan kelompok kontrol dengan metode ceramah pada pembelajaran PAI. Dengan bantuan program pengolahan data statistik, SPSS versi 26, diketahui dari output *Sig. Levene's Test for Equality of Variance* nilai *Sig. (2-tailed)* yang diperoleh ialah sebesar 0,000. Karena nilai sig (2-tailed) lebih kecil (<) dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. artinya terdapat perbedaan skor hasil belajar kognitif antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan platform google classroom dan edpuzzle dengan peserta didik yang belajar dengan metode ceramah.

Berdasarkan uji t sampel berhubungan, kedua data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran, maka dapat dilanjutkan dengan uji gain deskripsi hasil belajar kognitif. Diketahui dari pemaparan hasil penelitian, nilai gain ternormalisasi atau peningkatan skor pretest dan posttest untuk kelas eksperimen ialah 0,34 termasuk kategori sedang dan gain kelas kontrol ialah 0,10 termasuk kategori rendah. Ringkasan hasil penelitian kedua kelompok dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1  
Ringkasan Skor Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uraian	$\bar{x}$ Pretest	$\bar{x}$ Posttest	Uji t dua sampel		$\bar{x}$ Gain
			Berhubungan	Terpisah	
Kelas Eksperimen	77,03	84,67	0,000	0,000	0,34
Kelas Kontrol	77,43	79,51	0,000		0,10

Berdasarkan rangkuman tabel 2, dapat terlihat skor hasil belajar kognitif kelompok eksperimen mempunyai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perbedaan rata-rata kedua kelompok begitu signifikan, sehingga dapat disimpulkan, pembelajaran dengan menerapkan platform google classroom dan edpuzzle berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil belajar ialah tingkah laku yang diharapkan ada pada diri peserta didik setelah melalui pengalaman pembelajaran. Sedangkan hasil belajar kognitif dimaknai sebagai subranah hasil belajar yang mengungkapkan proses mental manusia dalam pemerolehan, penyimpanan, pengubahan dan pemanfaatan pengetahuan yang berjenjang dari tingkat yang paling sederhana sampai tingkat yang paling kompleks (Matlin, 2009:2). Indikator hasil

belajar kognitif dalam penelitian ini ialah: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai dan mencipta. Aktivitas belajar mengajar dengan platform google classroom dan edpuzzle dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Platform belajar tersebut mendorong peserta didik untuk mengatur aktivitas belajarnya yang disesuaikan dengan situasi belajar, di mana dengan sikap tersebut dapat menumbuhkan pengaruh positif terhadap kecakapan akademik. Peserta didik akan mengubah strategi belajarnya, apabila ia melihat hasil belajar yang tersimpan di platform belajar, tidak mengalami perubahan hasil yang signifikan. Perilaku merefleksikan pengalaman belajar sangat penting, dengan proses ini, peserta didik dapat merancang konsep dan membuat ikhtisar. Proses refleksi juga membantu peserta didik untuk memahami situasi lain yang sesuai untuk belajar, refleksi merupakan disposisi fundamental bagi pelajar yang ingin meraih perubahan yang maksimal.

Platform belajar edpuzzle merupakan *video e-learning* yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Belajar dengan menyaksikan video merupakan bagian dari definisi belajar observasional menurut Albert Bandura. Video yang disaksikan merupakan model yang memberikan informasi. Informasi tersebut dapat diproses secara kognitif, apabila dibutuhkan atau dapat memberikan insentif, seseorang akan bertindak berdasarkan informasi yang diperoleh. Pernyataan tersebut sesuai dengan pengalaman seorang siswa kelas eksperimen yang belajar dengan platform edpuzzle menyatakan :”pembelajaran seperti ini sangat menarik, jika akan mengisi soal, kita bisa mengulang-ulang video yang sudah ditonton”. Belajar observasional akan terwujud apabila terpenuhi syarat-syaratnya, yaitu: perhatian, pengingatan, kemampuan behavioral, dan proses motivasional (Hergenhahn & Olson, 2008).

### PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa, penerapan platform google classroom dan edpuzzle pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi sejarah Islam masa modern dalam pembelajaran jarak jauh dapat terlaksana dengan baik, dan dapat menarik partisipasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Penerapan platform google classroom dan edpuzzle meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan



rata-rata skor 79,25 dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 84,67 dan n-gain 0,34 dengan kategori sedang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah. (2020). Implementation Of Edpuzzle to Improve Students Analytical Thinking Skill in Narrative Text. *Jurnal Prosidi*, 14(1), 35–44.
- Basri, H., & Saebani, B. A. (2010). *Ilmu pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Budiarto, I. D. (2020). Penggunaan Startegi Pembelajaran Filpped Classroom secara Daring Berbantuan Media Edpuzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional Kimia (SNK) 2020*, 110. Surabaya: Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Surabaya.
- Creswel, J. W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. (2008). *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hikmawati, F. (2019). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Margono. (1997). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Matlin, M. W. (2009). *Cognitive Psychology*. Denver: John Wiley & Sons.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurmila, N. (2020). *Paradigma Positivisme dan Postpositivisme*. Bandung.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (1995). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uys, W. F., & Chigona, W. (2020). *Evaluating Undergraduate Students' Self Directed Learning Experiences During Research-Based Learning'*. in E. Mentz & R. Bailey (eds), *Self-directed learning research and its impact on educational practice* (Vol. 3; E. Mentz & R. Bailey, eds.). Retrieved from <https://books.aosis.co.za/index.php/ob/catalog/book/206>

