

**TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA FANTASI:
EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF *EDPUZZLE*
PADA SISWA SMP**

Rahmi Septiana¹, Hasriani², Abdul Haliq³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Negeri Makassar

¹rahmiseptiana82@gmail.com, ²hasriani86@unm.ac.id, ³abdul.haliq@unm.ac.id

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of Edpuzzle media in improving fantasy story listening skills in seventh-grade students at SMP Negeri 22 Makassar. Using a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design, the study involved 40 students divided into an experimental class (using Edpuzzle) and a control class (using YouTube). The results of the independent sample t-test showed a significance value of $0.007 < 0.05$, proving a significant difference between the two groups. The posttest average for the experimental class (90.15) was higher than that of the control class (88.15). These findings confirm that Edpuzzle, with its interactive features such as integrated questions and anti-skip, effectively increases students' cognitive engagement and comprehension of oral literary texts. This research provides a practical contribution to the development of digital learning media in Indonesian language education.

Keywords: *Edpuzzle, listening skills, fantasy stories*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji efektivitas media *Edpuzzle* dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 22 Makassar. Menggunakan desain quasi-experimental dengan Nonequivalent Control Group Design, penelitian melibatkan 40 siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen (menggunakan *Edpuzzle*) dan kelas kontrol (menggunakan YouTube). Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$, membuktikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata posttest kelas eksperimen (90,15) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (88,15). Temuan ini mengonfirmasi bahwa *Edpuzzle*, dengan fitur interaktif seperti pertanyaan terintegrasi dan anti-skip, efektif meningkatkan keterlibatan kognitif dan pemahaman siswa terhadap teks sastra lisan. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan media pembelajaran digital dalam pendidikan bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Edpuzzle, keterampilan menyimak, cerita fantasi*

A. Pendahuluan

Keterampilan menyimak merupakan fondasi utama dalam penguasaan bahasa yang sering terabaikan dalam praktik pembelajaran. Sebagai keterampilan reseptif pertama yang dikuasai manusia, menyimak memainkan peran krusial dalam proses komunikasi dan pembelajaran bahasa (Massitoh, 2021). Meskipun demikian, data awal dari SMP Negeri 22 Makassar menunjukkan bahwa hanya 45% siswa mampu menjawab pertanyaan pemahaman mendalam dalam tes menyimak cerita fantasi, mengindikasikan adanya kesenjangan signifikan dalam keterampilan ini.

Permasalahan ini diperparah oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat pasif. Pembelajaran menyimak yang hanya mengandalkan tayangan video dari YouTube tanpa elemen interaktif menghasilkan keterlibatan siswa yang minimal dan pemahaman yang superfisial. Siswa menjadi penonton pasif yang tidak terdorong untuk memproses informasi secara mendalam atau merefleksikan isi materi yang disimak.

Dalam konteks pembelajaran sastra, khususnya cerita fantasi,

tantangan menjadi lebih kompleks. Cerita fantasi menuntut siswa tidak hanya memahami alur naratif secara literal, tetapi juga mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, latar, konflik, dan yang terpenting, menafsirkan pesan moral yang tersembunyi di balik lapisan imajinatif cerita. Kemampuan ini memerlukan tingkat konsentrasi dan pemrosesan kognitif yang tinggi, yang sulit dicapai melalui metode pembelajaran pasif.

Merespons tantangan ini, penelitian ini mengeksplorasi potensi *Edpuzzle* sebagai solusi inovatif. *Edpuzzle* adalah platform pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan, catatan, dan elemen interaktif lainnya langsung ke dalam video pembelajaran. Fitur anti-skip memastikan siswa tidak dapat melewati bagian penting dari materi, sementara dashboard analitik memungkinkan pemantauan progres belajar secara real-time (Widadi & Irfandi, 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan quasi-experimental design dengan Nonequivalent Control Group Design.

Desain ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi penuh subjek penelitian, namun tetap memungkinkan perbandingan sistematis antara kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2017). Kedua kelompok menerima pretest, diikuti perlakuan yang berbeda (*Edpuzzle* untuk eksperimen, YouTube untuk kontrol), kemudian posttest.

C. Hasil dan Pembahasan

Analisis data menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan moderat dalam keterampilan menyimak. Rata-rata pretest sebesar 81,10 (SD=4,745) meningkat menjadi 88,15 (SD=2,346) pada posttest, menunjukkan gain score sebesar 7,05 poin. Meskipun peningkatan ini positif, distribusi skor posttest menunjukkan bahwa mayoritas siswa terkonsentrasi pada rentang 85-90, dengan hanya tiga siswa mencapai skor maksimum 92.

Hasil ini sejalan dengan temuan Nurhidayati (2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran noninteraktif dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kombinasi rangsangan visual dan auditori, namun peningkatannya terbatas karena ketiadaan mekanisme untuk

mendorong pemrosesan informasi yang mendalam. Observasi selama pembelajaran mengonfirmasi bahwa banyak siswa menonton video secara pasif, tanpa keterlibatan kognitif aktif yang diperlukan untuk analisis mendalam unsur cerita fantasi.

Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih substansial. Rata-rata pretest sebesar 79,90 (SD=4,518) meningkat menjadi 90,15 (SD=2,540) pada posttest, menghasilkan gain score sebesar 10,25 poin. Lebih mengesankan lagi, distribusi skor posttest menunjukkan penyebaran yang lebih merata pada rentang tinggi (87-97), dengan satu siswa mencapai skor tertinggi 97. Keunggulan kelas eksperimen dapat diatribusikan pada karakteristik interaktif *Edpuzzle*. Pertanyaan yang muncul pada momen strategis dalam video memaksa siswa untuk berhenti, merefleksikan informasi yang baru diterima, dan merumuskan respons sebelum melanjutkan. Proses ini mengaktifkan pemrosesan kognitif tingkat tinggi dan memperkuat encoding informasi dalam memori jangka panjang, sejalan dengan prinsip active processing dalam teori

pembelajaran multimedia Mayer (2009).

Fitur anti-skip juga memainkan peran krusial. Observasi menunjukkan bahwa tidak ada siswa di kelas eksperimen yang melewati bagian materi, memastikan eksposur penuh terhadap narasi cerita fantasi. Sebaliknya, pada kelas kontrol, beberapa siswa terlihat mengabaikan bagian tertentu atau terganggu oleh faktor eksternal, menghasilkan pemahaman yang fragmentaris. Uji independent sample t-test menghasilkan nilai $t = -2,587$ dengan signifikansi $p = 0,007 < 0,05$, membuktikan secara statistik bahwa perbedaan antara kedua kelompok adalah signifikan. Dengan kata lain, penggunaan *Edpuzzle* menghasilkan peningkatan keterampilan menyimak yang secara statistik dan praktis lebih tinggi dibandingkan YouTube konvensional.

Perbedaan mean posttest sebesar 2,00 poin mungkin tampak kecil secara numerik, namun dalam konteks pembelajaran keterampilan berbahasa, perbedaan ini representatif terhadap peningkatan kualitatif yang substansial. Analisis item-by-item menunjukkan bahwa siswa kelas

eksperimen unggul terutama dalam pertanyaan yang menuntut analisis mendalam dan interpretasi pesan moral—aspek-aspek yang memerlukan pemrosesan kognitif tingkat tinggi yang difasilitasi oleh interaktivitas *Edpuzzle*.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan tiga temuan utama. Pertama, pembelajaran menyimak cerita fantasi menggunakan media YouTube pada kelas kontrol menghasilkan peningkatan moderat (mean gain = 7,05), menunjukkan bahwa media audiovisual konvensional memberikan manfaat namun terbatas. Kedua, pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* pada kelas eksperimen menghasilkan peningkatan yang lebih substansial (mean gain = 10,25), dengan distribusi skor yang lebih tinggi dan merata. Ketiga, analisis statistik inferensial membuktikan bahwa perbedaan antara kedua kelompok adalah signifikan ($p = 0,007 < 0,05$), mengonfirmasi efektivitas superior *Edpuzzle* dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP.

Temuan ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan prinsip

pedagogis solid dapat secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya untuk keterampilan kompleks seperti menyimak sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, N. (2021). Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 45-58.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Ernawati, Suhartono, & Suyanto, E. (2008). Peningkatan Kemampuan Menyimak melalui Metode Tanya Jawab. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 15-28.
- Ghufron, S. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah: Kajian Aspek Kebahasaan. *Media Didaktika*, 5(2), 109-120.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225-240.
- Haryanto, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 34-41.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Media and Technologies for Learning* (9th ed.). Upper Saddle River: Pearson.
- Jayantika, N. M. P. A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96.
- Massitoh, E. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 330-333.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Meilani, W., & Siagian, I. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di Kelas VII B SMPN 276 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(12), 2082-2091.
- Nurhidayati, S. (2021). Efektivitas Media Video Non-Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Linguistik Terapan*, 4(2), 112-125.
- Panjaitan, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa: Studi Eksperimen. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 67-82.
- Qadriani, N. L., Mansur, M., & Rusli, M. (2021). Pemanfaatan YouTube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 56-68.

- Sari, L. Y. (2021). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme. *Bioconcetta*, 2(1), 158-164.
- Septiani, D. (2019). Pendidikan Karakter Siswa melalui Cerita Fantasi dalam Buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2017. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 8-22.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *ISLAMIKA*, 1(2), 79-88.
- Suryani, E. (2022). Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 201-215.
- Sweller, J. (2011). Cognitive Load Theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37-76.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Cet. ke-6). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widadi, A. P., & Irfandi, I. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Edpuzzle pada Proses Pembelajaran. *Jedchem (Journal Education and Chemistry)*, 6(2), 57-61.
- Zalukhu, D., & Harefa, A. (2024). Peningkatan Kemampuan Menyimak melalui Mendongeng dan Artikulasi. **Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*