



**PENGUNAAN PROJECT BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN EDPUZZLE
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMA**

Oleh

Zusuf Amien¹, Muhammad Nurwahidin², Dwi Yulianti³, Ari Nurweni⁴,
Muhammad Sukirlan⁵

^{1,2,3}Magister Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP
Jl. Prof Soemantri Brojonegoro No. 1 Universitas Lampung, Bandar Lampung
Telp. (0721) 701609. Fax (0721) 702767

Email: ucup.gundul@gmail.com, mnurwahidin@yahoo.co.id

Abstract

The development of scientific learning models is now growing rapidly, including the project based learning program with the aim of Edpuzzle in increasing student learning outcomes. The research was conducted to know the learning outcomes of students through the project based learning assisted Edpuzzle-. A good learning model is a type of learning that enable student to improve outcomes learning with the help of information technology. The research method in this research is in the form of the SLR (Systematic Literature Review) method. Data were collected by reviewing national journals that have been accredited by Sinta and Google Scholar. Information selection was carried out by analyzing all articles about the project based and Edpuzzle in the 2015-2022 timeframe. The articles selected in this review are 10 articles found from Google Scholar and SINTA. The result of this study are the type of learning Project Based Learning (PBL) Edpuzzle in individual or group learning processes to improve student learning outcomes.

Keywords: Systematic Literature Review, Edpuzzle, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang rendah dalam kemampuan mendengarkan Bahasa Prancis. Kemampuan mendengarkan adalah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam mempelajari Bahasa Prancis, kemampuan yang lain adalah membaca, menulis, dan berbicara.. Solusi untuk nilai rendah peserta didik menggunakan model pembelajaran project based learning berbasis Edpuzzle. Alasan. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar rendah terkait model pembelajaran dan media yang digunakan selama ini adalah kurang bervariasi dan kurang berpusat kepada peserta didik.

Project based learning merupakan jenis pembelajaran yang menekankan kepada kreativitas bernalar, penyelesaian masalah, dan kolaborasi peserta didik dengan tujuan

mewujudkan dan mengoperasikan pengetahuan baru (Wajdi,2017)

Tujuan pembelajaran dalam project based learning dapat tercapai dengan peserta didik mengeksplorasi, menilai, menginterpretasi, mensintesis, dan menelaah informasi dengan tujuan menciptakan keluaran atau produk belajar. (Diana et al, 2021). Masalah diajukan kepada peserta didik di pembukaan kelas berdasar proyek, langkah selanjutnya peserta didik merangkai dan menyatukan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik. Sistem perolehan pengetahuan peserta didik dengan berdasar proyek menitikberatkan dalam pengalaman peserta didik berkegiatan secara nyata. Penjelajahan informasi dilakukan peserta didik pada model pembelajaran ini tidak lepas dari penggunaan teknologi informasi. Beberapa teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran seperti whatsapp,



googlemeet, googleclassroom, webex, , edpuzzle dan. Peneliti menggunakan Edpuzzle karena program ini memiliki dapat digunakan untuk penciptaan produk belajar siswa. Edpuzzle adalah salah bentuk penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Project Based Learning digunakan untuk penelitian ini karena bahasa Perancis sebagai mata pelajaran di SMA harus bisa membuat pelajaran bahasa Prancis yang menarik dan ilmiah serta modern..

Model pembelajaran di kurikulum 2013 merupakan jenis pembelajaran berpusat pada peserta didik (student centered). Salah satu jenis yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Project Based Learning. Modul implementasi di dalam kurikulum 2013 memberi pengertian Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang mempergunakan proyek menjadi pokok dari pembelajaran di sekolah. Proses penggalan, evaluasi, penafsiran, pencampuran dari informasi untuk menciptakan bermacam-macam jenis belajar dilakukan oleh peserta didik selama pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

Project Based Learning merupakan tipe pembelajaran yang berfokus kepada peserta didik dalam pemecahan masalah kompleks yang didalamnya peserta didik harus melakukan analisis dan menyelami materi melalui investigasi. Tipe ini berusaha membimbing peserta didik melalui kolaborasi proyek untuk menyatukan bermacam-macam subyek (materi) kurikulum, peserta didik diberi kesempatan dalam menggali konten (materi) melalui beraneka jalan sehingga memiliki makna mendalam pada dirinya, dan bereksperimen secara berkelompok (Mulyasa, 2014:145)

Saefudin (2014: 58) mengemukakan bahwa pembelajaran berdasar proyek adalah metode belajar melalui pertanyaan awal atau masalah yang menjadi langkah awal dalam menghimpun dan menyatukan informasi baru

melalui pengalamannya dalam berkegiatan secara nyata. Pembelajaran berdasar proyek menitikberatkan dalam permasalahan berdasar situasi yang mungkin dialami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dilatih untuk berfikir analitis dan mampu berkreasi untuk mewujudkan hasil sesungguhnya seperti barang atau jasa.

Problem based learning ditetapkan sebagai model dalam pembelajaran karena pengalaman belajar bermakna dan luas yang dijalani oleh peserta didik dari langkah menyelami konsep hingga bagaimana mengaplikasikan konsep yang dipahami (Mudlofir dan Rusydiyah, 2016). *Problem Based Learning* memungkinkan diterapkan dalam desain pembelajaran secara individu (*individual learning*), atau berkelompok (*cooperative learning*). Tahap-tahap pembelajarannya antara lain orientasi peserta didik pada pertanyaan mendasar atau masalah, kolaborasi peserta didik untuk belajar, memandu penelitian individu atau kelompok, mengkreasi dan menyajikan produk dari proses peneltian, menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah (Trianto, 2015).

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat sehingga mempengaruhi media pembelajaran yang dapat ditetapkan oleh guru di dalam pembelajaran di kelas dengan berbasis Teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi diterapkan dalam menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Hapsari et al. 2021).

Penyusun menetapkan media Edpuzzle dalam pembelajaran bahasa Prancis. Menurut Hidayat et al., (2021) media program Edpuzzle merupakan program atau aplikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas karena memiliki hubungan interaktif antara guru dan peserta didik.

Edpuzzle merupakan salah satu media pembelajaran online untuk memasukkan penggunaan klip video dalam pengalaman



belajar siswa di kelas. Produk hasil proyek siswa berupa video yang dapat dimasukkan di dalam program edpuzzle sehingga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas melalui proses pengeditan yang dilakukan oleh guru. Edpuzzle memiliki beberapa fitur yang dapat melengkapi pengalaman belajar peserta didik yaitu memangkas video, menyisipkan suara, tanya jawab, text box, pengumpulan laporan dan kegiatan berbagi.

Kelebihan Edpuzzle ini diantara adalah guru bisa lebih mudah dalam mengkreasikan materi pelajaran di dalam hasil kreasi materi yang berbentuk video.

Bersumber dari paparan di atas, peneliti menggabungkan tipe pembelajaran project based learning dan program edpuzzle sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran bahasa Prancis

METODE PENELITIAN

Metode dalam penyusunan artikel ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode ini dipilih bertujuan untuk menyusun kerangka dalam karya tulis ilmiah. Tujuan *systematic review* antara lain menjawab pertanyaan secara spesifik, relevan dan terfokus. (Torgerson, 2003).

Literature review memberikan penulis kemudahan untuk merangkai kerangka berfikir dalam sebuah penelitian yang melandaskan pada teori, temuan, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema yang dipilih. Strategi *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan untuk melakukan survey dan melakukan pengidentifikasian jurnal secara tersusun sesuai cara atau aturan yang ditetapkan (Triandini et al. 2019). Dalam penulisan artikel ini, artikel jurnal dari Google scholar dan SINTA di kumpulkan oleh peneliti dari tahun 2015 hingga tahun 2022. Kata kunci dalam pencarian artikel jurnal adalah project based learning dan edpuzzle dalam menaikkan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran project based learning berbasis Edpuzzle adalah pilihan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan membuat proyek yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa, akan dapat membangun inspirasi dalam belajar, terutama dalam proses pembuatan produk yang memerlukan koordinasi dan kerjasama yang baik antar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran di sekolah berupa buku paket, modul, dan metode ceramah dirasa sangat monoton dan kurang bervariasi sehingga hasil belajar siswa pada materi pembelajaran bahasa Prancis rendah.

Hasil pengamatan dan penelitian informasi ini berupa rangkuman dan penelitian dari 10 artikel jurnal yang ditemukan oleh peneliti dihubungkan dengan model pembelajaran Project based Learning dan program Edpuzzle untuk menaikkan hasil belajar peserta didik.

o	Nama Peneliti & Tahun	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
	Syamfa Agny A (2017)	Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa	Mempertahankan pelaksanaan bahasa Arab berdasar tipe project based learning mampu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Huda Malang.
	Aris Yulianto, A. Fatchan, I Komang Astina (2017)	Penerapan Model Pembelajaran Project based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa	Mendemonstrasikan bahwa tipe project based learning bisa meningkatkan keaktifan belajar peserta didik
	Umi Faizah (2015)	Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning	Mengungkapkan project based learning terbukti meningkatkan kemampuan proses dan hasil



		Untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro	belajar peserta didik kelas Empat di Sekolah Dasar Seworan.
	Yulia Nur Ekawati (2017)	Peningkatan Kemampuan Mendengarkan (Listening) Mahasiswa Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran “Project Based learning”	Menyimpulkan model PjBL mampu meningkatkan kemampuan mendengarkan mahasiswa
	Imelda Darmayanti Manurung (2018)	Penerapan Project based learning Dalam Pembelajaran Menyimak Elements Of Pronunciation	Mempertlihatkan hasil bahwa PjBL dapat meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa.
	Sugestia, Joko Soebagyo (2022)	Respons Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam pembelajaran Matematika di Masa pandemi Covid 19	Menunjukkan peserta didik tertarik memanfaatkan program Edpuzzle di kelas matematika.
	Evi, Puji (2020)	Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai alternative Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi	Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan program Edpuzzle dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.
	Rahmita Egilistiani, Ratu Prayuna (2021)	Student’s responses through the use of edpuzzle application in achieving listening comprehension.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Edpuzzle dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan

	Evi Syarif H., M. rais UB., Hasan Basri, A. Heris H. (2019)	Penerapan Platform Google Classroom dan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Sejarah Islam	Hasil penerapan google classroom dan Edpuzzle dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik kelas Sebelas Ipa di SMAN 4 Sukabumi.
0	Luki Emilia H., Muhammad Dzulfiqar P. (2020)	Improving Student’s Writing participation and Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom	Mempakkan, Edpuzzle mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan kesimpulan pada tabel di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran project based learning dan aplikasi Edpuzzle dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran project based learning bisa menjadi pilihan untuk pembelajaran bahasa Perancis, dengan melihat hasil dari penelitian penggunaan model tersebut dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, Arab dan Inggris.

Penggunaan program Edpuzzle bisa digunakan juga sebagai salah satu pilihan penggunaan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi dalam pembelajaran. Hal ini dapat disimpulkan dari penelitian-penelitian yang mempergunakan program Edpuzzle tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai kemampuan seperti kemampuan menulis, kemampuan berbicara dan mendengarkan.

PENUTUP
Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbasis Edpuzzle dalam proses pembelajaran



secara individu atau berkelompok mampu menaikkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A Mudlofir & AM Rusdiyah (2016), *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta:PT RajaGrafindo Persada
- [2] Aris Yulianto, A. Fatchan, I Komang Astina. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Project based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 2 Nomor: 3 Bulan Maret Tahun 2017Halaman: 448—453
- [3] Diana, R., Setia R., project Based Learning dalam belajar Bahasa Prancis. *Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Seminar Nasional Pendidikan ke-4 FKIP, Univeritas Lampung 2021*
- [4] Evi Latifatus Sirri, Puji Lestari. 2020. "Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai alternative Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi". *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* Volum 5 Nomor 2 bulan September 2020 Page 67 - 72 p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443
- [5] Evi Syarif Hidayat, M.Rais Umam Basri, Hasan Basri, A. Heris Hermawan. 2021. "Penerapan Platform Google Classroom dan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Sejarah Islam" *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal* p-ISSN : 2548-7442 e-ISSN : 2774-776X Volume 6 Nomor 2 Tahun 2021 DOI : 10.51729/6245
- [6] Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- [7] Hidayat, E. S., Basri, M. R. U., Basri, H., & Hermawan, A. H. (2021). Penerapan Platform Google Classroom Dan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Materi Sejarah Islam. *Al-Hasanah : Islamic Religious Education Journal*, 6(2), 254–273.
<https://doi.org/10.51729/6245>
- [8] Imelda Darmayanti Manurung. 2018. "Penerapan Project based learning Dalam Pembelajaran Menyimak Elements Of Pronunciation" *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 7, No. 2, Desember 2018
- [9] Luki Emiliya Hidayat, Muhammad Dzulfiqar Praseno. 2021. "Improving Student's Writing participation and Achievement in an Edpuzzle-Assisted Flipped Classroom". *Educafl* 2021. Vol 4 No.1. ISSN:2540-7775. DOI: 10.21776/ub.educalf.2021.004.01.01
- [10] Mulyasa, E., (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : Rosda
- [11] Saefudin, A & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Roskadarya
- [12] Sugestiana, joko Soebagyo. 2022. "Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam pembelajaran Matematika di Masa pandemi Covid 19". *JURNAL BASICEDU* Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2637 - 2646 *Research & Learning in Elementary Education*
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- [13] Syamfa Agny Anggara. 2017. "Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa".



- <http://journal.imla.or.id/index.php/arabi>
Arabi : Journal of Arabic Studies, 2 (2),
2017, 186-196 DOI:
<http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.57>
- [14] Torgerson, C. J., Porthouse, J., & Brooks, G. (2003). A systematic review and meta-analysis of randomised controlled trials evaluating interventions in adult literacy and numeracy. *Journal of Research in Reading*, 26(3), 234–255. <https://doi.org/10.1111/1467-9817.00200>
- [15] Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode. Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- [16] Umi Faizah. 2015. “Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro”. *Scholaria*, Vol. 5, No. 1, Januari 2015: 24-38
- [17] Wajdi, F. (2017). Implementasi Project based learning (Pbl) Dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17 (I),86 https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v17i1.696
- [18] Yulia Nur Ekawati. 2017. “Peningkatan Kemampuan Mendengarkan (Listening) Mahasiswa Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran “Project Based learning””. *Jurnal Pendidikan Volume 11*, Nomor 2 (2017) <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala> email: cakrawala.upstegal@gmail.com