

EDPUZZLE : KEBERKESANAN DALAM MENINGKATKAN PENGLIBATAN PELAJAR DAN PEMAHAMAN KANDUNGAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PDP) BAHASA MELAYU DI UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Anis Nabilla Ahmad

Pusat Pengajian Bahasa Literasi dan Terjemahan, Universiti Sains Malaysia

Emel: anis_nabilla@usm.my

Jamilah Bebe Mohamad

Pusat Bahasa Moden, Universiti Malaysia Pahang Al-Sultan Abdullah.

Emel: jamilahbebe@usm.my

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan menilai keberkesanan penggunaan Edpuzzle sebagai alat pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penglibatan pelajar dan pemahaman kandungan pembelajaran. sejajar dengan Matlamat Pembangunan Mampan (SDG) ke-4 iaitu memastikan pendidikan berkualiti yang inklusif dan saksama serta menggalakkan peluang pembelajaran sepanjang hayat untuk semua. Edpuzzle merupakan platform video interaktif yang membolehkan guru menambah soalan, komen, dan nota pada video pembelajaran, seterusnya menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan berkesan. Kajian ini menggunakan pendekatan kajian tindakan melibatkan 30 orang pelajar Bahasa Melayu IV di Universiti Sains Malaysia. Data dikumpul melalui ujian pra dan pasca, pemerhatian kelas, serta borang soal selidik. Hasil kajian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pencapaian akademik dan tahap penglibatan pelajar selepas penggunaan Edpuzzle. Kajian ini disokong oleh Teori Pembelajaran Kendiri oleh Barry Zimmerman (2002) yang menekankan keupayaan pelajar untuk merancang, memantau dan menilai proses pembelajaran pelajar secara aktif. Pelajar yang mengamalkan pembelajaran sendiri mampu mengawal masa, strategi dan motivasi mereka dalam mencapai objektif pembelajaran. Pelajar juga menyatakan bahawa mereka lebih memahami topik yang diajar dan berasa lebih seronok dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini mencadangkan bahawa Edpuzzle berpotensi menjadi alat pengajaran berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21, terutama dalam pembelajaran secara digital dan sendiri.

Kata Kunci: Edpuzzle; penglibatan pelajar; pembelajaran interaktif; SDG-4

1. PENGENALAN

Pada era Revolusi Perindustrian 4.0 kaedah pengajaran dan pembelajaran (PDP) melalui penggunaan teknologi interaktif di dalam kelas bukan sahaja menjadi keperluan tetapi juga satu strategi penting untuk mencapai Matlamat Pembangunan Mampan (SDG) Ke – 4 : Pendidikan Berkualiti. Menurut Fernandes (2023), SDG 4 amat menekankan kaedah pengajaran inovatif dan kreatif termasuk penggunaan teknologi untuk meningkatkan penglibatan dan pengalaman pembelajaran interaktif dan efektif para pelajar.

Kajian ini telah menggunakan salah satu teknologi interaktif iaitu aplikasi Edpuzzle. Aplikasi Edpuzzle ialah platform pembelajaran interaktif yang berasaskan video. Melalui platform Edpuzzle guru dapat menambah soalan, komen, dan nota terus pada video pembelajaran dan menjadikannya alat dan kaedah pembelajaran kini yang menarik dan dinamik untuk pelajar. Menurut Mayer (2001), pembelajaran yang menggabungkan elemen audio, visual, video dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman pelajar secara berkesan. Para pelajar juga berpeluang mengulang video tersebut mengikut keperluan, masa dan tempat sendiri. Hal ini sekali gus telah memberi pelajar kebebasan untuk belajar dan mengulang kaji pelajaran mengikut kehendak dan keperluan masing-masing.

Di Universiti Sains Malaysia (USM) kursus Bahasa Melayu ialah kursus wajib lulus untuk setiap pelajar sama ada pelajar tempatan atau pelajar antarabangsa sebagai syarat pengijazahan. Terdapat empat peringkat kursus Bahasa Melayu yang ditawarkan di USM iaitu Bahasa Melayu I, Bahasa Melayu II, Bahasa Melayu III dan Bahasa Melayu IV. Kajian ini melibatkan 30 orang pelajar kursus Bahasa Melayu IV. Penglibatan pelajar yang kurang aktif, mudah hilang fokus dan kekurangan pemahaman semasa proses pengajaran dan pembelajaran (PDP) kursus Bahasa Melayu IV ini telah mendorong tenaga pengajar mencari inisiatif membantu pelajar agar lebih mengambil bahagian, aktif dan memahami topik pembelajaran dalam setiap sesi pengajaran dan pembelajaran.

Oleh hal yang demikian, aplikasi Edpuzzle telah dipilih sebagai alat untuk membantu pelajar mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan pengalaman yang lebih berkesan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP) dalam bahasa Melayu. Justeru, kajian ini dijalankan untuk menilai keberkesanan dalam meningkatkan penglibatan pelajar dan pemahaman kandungan pengajaran dan pembelajaran (PDP) bahasa Melayu di USM selaras dengan matlamat SDG 4.

2. METODOLOGI

2.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk deskriptif

2.2 Responden Kajian

Kajian ini melibatkan 30 orang pelajar yang mengambil kursus Bahasa Melayu IV di USM. Pelajar ini dipilih secara rawak berdasarkan kelas guru yang terlibat.

2.3 Kaedah pengumpulan data

Kajian ini menggunakan kaedah pengumpulan data melibatkan:

- **Ujian Pra dan Pasca:** Menilai tahap pemahaman pelajar sebelum dan selepas penggunaan Edpuzzle.
- **Pemerhatian Kelas:** Mengukur tahap penglibatan pelajar semasa sesi pembelajaran.
- **Borang Soal Selidik:** Mendapat maklum balas tentang pengalaman pelajar menggunakan Edpuzzle.

2.4 Instrumen Kajian

Instrumen utama kajian ini ialah soal selidik berstruktur yang dibina oleh penyelidik berdasarkan objektif kajian dan kajian literatur terdahulu. Soal selidik ini mengandungi dua bahagian utama, iaitu Bahagian A berkaitan maklumat demografi responden, manakala Bahagian B terdiri daripada soalan berkaitan persepsi terhadap penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran.

2.5 Analisis Data

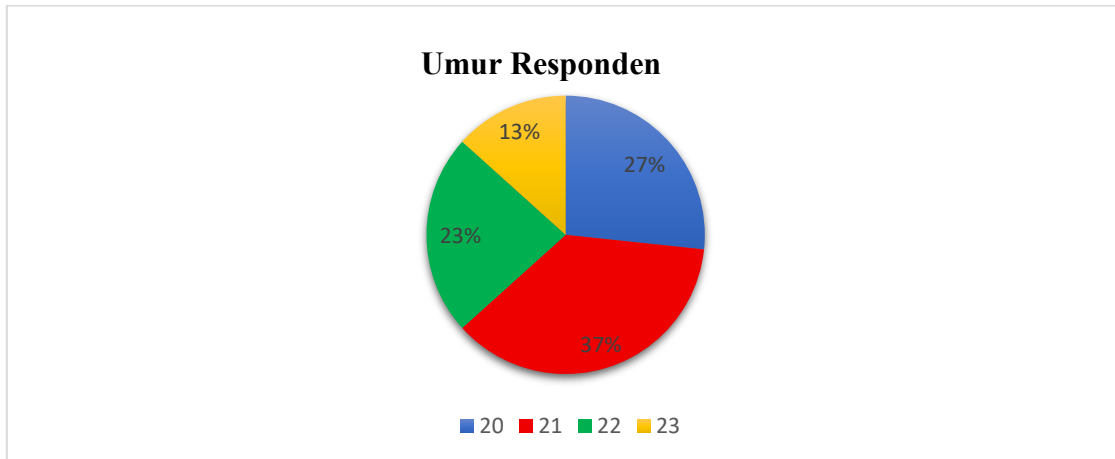
Data kajian ini dianalisis secara deskriptif dan perbandingan untuk melihat perubahan yang berlaku.

3. HASIL DAN PERBINCANGAN

3.1 Demografi

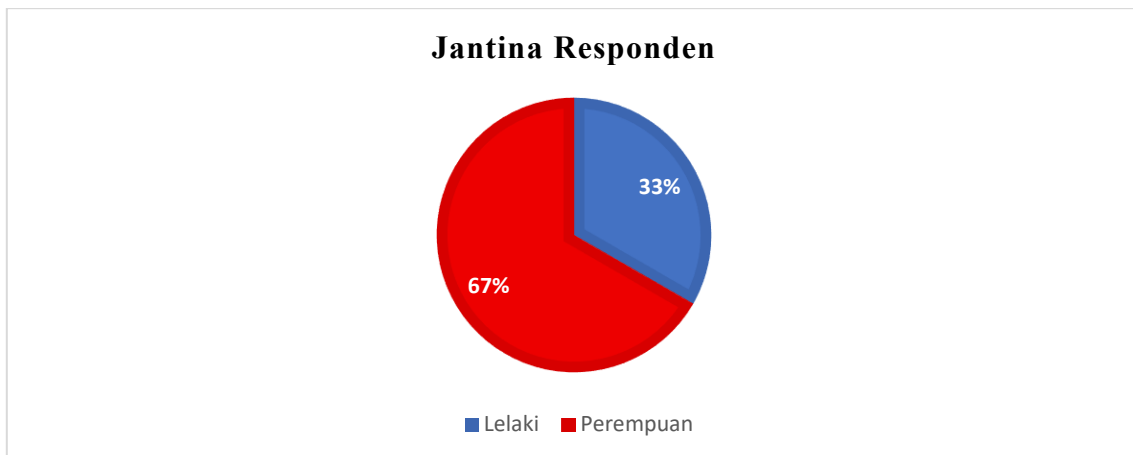
Bahagian ini melibatkan demografi 30 responden yang telah mengambil bahagian dalam kajian ini.

Rajah 1: Umur Responden



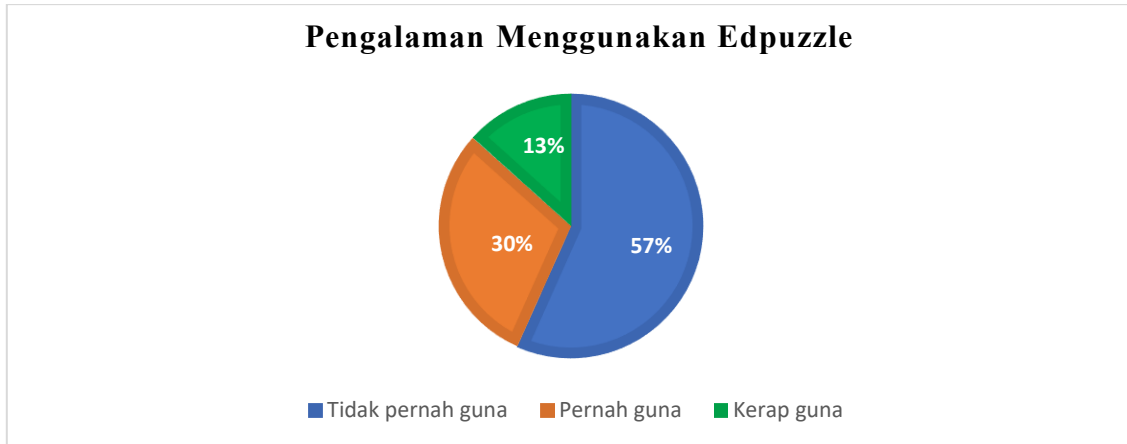
Berdasarkan Rajah 1 menunjukkan responden berusia 21 ialah majoriti responden kajian ini iaitu sebanyak 37%. Sebanyak 27% responden yang berusia 20 tahun, 23% responden berusia 22 tahun manakala selebihnya iaitu 13% berumur 23 tahun. Hasil kajian ini menunjukkan responden terdiri daripada golongan belia awal 20-an.

Rajah 2 : Jantina Responden



Rajah 2 menunjukkan majoriti jantina ialah perempuan iaitu sebanyak 67%. Jantina lelaki pula sebanyak 33%. Hasil kajian ini menunjukkan situasi biasa yang kerap berlaku di Universiti Sains Malaysia iaitu jumlah pelajar perempuan lebih ramai jika dibandingkan dengan pelajar lelaki.

Rajah 3 : Pengalaman Menggunakan Edpuzzle



Berdasarkan Rajah 3 menunjukkan 57% responden kajian tidak pernah menggunakan aplikasi Edpuzzle sebelum kajian ini dilakukan. Seterusnya terdapat 30 % responden pernah menggunakan aplikasi ini dan hanya 13 % responden kerap menggunakan aplikasi tersebut. Hasil data ini menunjukkan majoriti responden kajian mempunyai pendedahan yang terhad berkaitan aplikasi Edpuzzle sebagai alat pembelajaran interaktif.

3.2 Keberkesanan Penglibatan dan Pemahaman Pelajar

Berdasarkan analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam penglibatan dan pemahaman pelajar dalam (PDP) bahasa Melayu selepas penggunaan aplikasi Edpuzzle.

Jadual 1: Penglibatan Dan Pemahaman Pelajar Sebelum dan Selepas Penggunaan Aplikasi Edpuzzle

Statistik Ujian (Penglibatan dan Pemahaman Pelajar)	Sebelum Menggunakan Edpuzzle (%)	Selepas Menggunakan Edpuzzle (%)
Minimum	55.0	65.0
Maksimum	72.0	88.0
Purata	62.2	75.8
Sisihan Piawaian (SD)	5.2	6.1

Berdasarkan data menunjukan purata skor ujian Sebelum menggunakan Edpuzzle ialah 62.2% (SD = 5.2), manakala skor ujian selepas menggunakan Edpuzzle meningkat kepada 75.8% (SD = 6.1). Ujian-T berpasangan mendapati perbezaan ini signifikan ($p < 0.05$), menunjukkan peningkatan pencapaian pelajar setelah sesi pembelajaran video interaktif dilaksanakan. Perkara ini jelas menunjukkan peningkatan penglibatan dan pemahaman pelajar berlaku selepas penggunaan video dalam aplikasi Edpuzzle. Hal ini turut disokong oleh kenyataan Ramasamy (2022), yang melaporkan perbezaan signifikan berlaku pada minat, pemahaman, penglibatan, dan pencapaian pelajar apabila menggunakan aplikasi video interaktif yang berkesan.

Selain itu juga, keputusan soal selidik menunjukkan peningkatan penglibatan pelajar dalam (PDP) bahasa Melayu. Data analisis juga melaporkan tahap penglibatan pelajar dalam (PDP) bahasa Melayu meningkat daripada kira-kira 60% sebelum intervensi kepada 90% selepas penggunaan Edpuzzle dalam (PDP) . Keputusan ini menunjukkan penggunaan Edpuzzle dalam (PDP) bahasa Melayu berjaya menggalakkan lebih ramai pelajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil kajian ini juga menyokong teori pembelajaran sendiri oleh Zimmerman (2002), yang menekankan kepentingan pelajar menetapkan matlamat, merancang strategi, dan melakukan pemantauan sendiri dalam proses pembelajaran. Zimmerman (2002), menyatakan bahawa terdapat bukti bahawa pelajar yang menetapkan strategi pembelajaran yang khusus mencatat peningkatan kejayaan akademik. Seterusnya melalui aplikasi Edpuzzle, responden dalam kajian ini terlibat secara aktif semasa proses pembelajaran kerana responden perlu menjawab soalan dan mengawal kelajuan pembelajaran video yang telah disediakan oleh tenaga pengajar. Perkara ini sekaligus melatih pelajar mengurus proses pembelajaran sendiri. Hal ini juga selari dengan konsep pembelajaran sendiri yang memerlukan pelajar secara dinamik mengurus sasaran pembelajaran mereka dan meningkatkan keyakinan diri.

Hal ini turut disokong oleh kajian lepas juga menunjukkan hasil yang serupa. Ramasamy et al. (2022) mendapati penggunaan Edpuzzle telah meningkatkan minat dan pencapaian pelajar dalam mata pelajaran. Begitu juga menurut Macagba et al. (2020) pula menyatakan Edpuzzle secara nyata meningkatkan penyertaan dan pemahaman pelajar dalam perbincangan tidak . Seterusnya juga turut disokong oleh kenyataan Alvarez-Alvarez dan Mischel (2024) yang mendapati Edpuzzle ialah alat yang memotivasi, kreatif dan mudah digunakan, yang berkesan menumpukan perhatian pelajar. Kesemua kajian ini menggariskan peranan Edpuzzle dalam meningkatkan penglibatan dan pemahaman pelajar di dalam kelas serta sokongan terhadap proses pembelajaran sendiri.

Secara keseluruhannya, penggunaan aplikasi Edpuzzle menjadikan (PDP) bahasa Melayu menggunakan video menjadi lebih berinteraksi dan tersusun, seterusnya membawa kepada peningkatan penglibatan dan pemahaman pelajar. Pendekatan ini juga dapat menjurus ke arah objektif SDG 4 kerana dapat memupuk kualiti pengajaran yang lebih baik dan inklusif melalui teknologi.

4. KESIMPULAN

Kajian ini menunjukkan bahawa aplikasi Edpuzzle ialah alat dan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PDP) yang berkesan dalam meningkatkan penglibatan dan pemahaman pelajar kursus Bahasa Melayu. Penggunaan video interaktif dengan soalan dan maklum balas terbina telah meningkatkan minat, fokus dan pemahaman dalam topik yang dipelajari oleh pelajar secara signifikan. Secara kesimpulannya ialah para pendidik digalakkan menggunakan platform seperti Edpuzzle untuk memperkayakan pengalaman pembelajaran dan menyokong matlamat SDG 4 tentang pendidikan berkualiti. Kajian masa depan perlu memfokus pada soalan tahap tinggi dalam Edpuzzle untuk memperkukuh dapatan ini.

5. RUJUKAN

- Alvarez-Alvarez, C., & Mischel, L. (2024). Edpuzzle for e-learning: A study of perceived advantages and limitations. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 20(1), 134–145.
- Fernandes, A. S. H. da P. (2023). Enhancing quality education for all: An insight into SDG 4 and its impact on educational institutions. *IRJEdT (International Research Journal of Education and*

Technology), 5(9), 42–48.

- Macagba, J. C., Macagba, S. F., Neri, M. A. J., Bucio, R. A., Buella, W., & Baja, M. T. (2020). Unlocking engagement: The role of Edpuzzle in augmenting participation and enhancing responses during contemporary issues discussions. *SDSSU Multidisciplinary Research Journal*, 8, 1–10.
- Mayer, R. E. (2001). *A Cognitive Theory of Multimedia Learning*. Dalam R. E. Mayer (Ed.), *Multimedia Learning* (ms. 31–48). Cambridge University Press.
- Ramasamy, V., Md Noor, N., & Mohd Zaid, N. (2022). Effects of learning using Edpuzzle interactive video application on students' interest, engagement and achievement in science subjects. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 6(2), 59–72. <https://doi.org/10.11113/itlj.v6.111>
- Zimmerman, B. J. (2002). *Becoming a self-regulated learner: An overview*. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70.