



Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under  
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

## IMPLEMENTASI *EDPUZZLE* BERBANTUAN *WHATSAPP GROUP* SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN DARING PADA ERA PANDEMI

Evi Latifatus Sirri<sup>1)</sup>, Puji Lestari<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia  
E-mail: [evilatifa24@gmail.com](mailto:evilatifa24@gmail.com)

<sup>2)</sup> Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia  
E-mail: [pujilestari@unsil.ac.id](mailto:pujilestari@unsil.ac.id)

---

**Abstrak.** Di era pandemi ini, pembelajaran dilakukan secara online untuk mencegah penyebaran virus covid-19. Oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi agar pembelajaran online ini dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu alternatif pembelajaran daring yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan *Edpuzzle* berbantuan *Whatsapp Group*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil implementasi *Edpuzzle* berbantuan *Whatsapp Group* dalam pembelajaran matematika serta respon siswa terhadap penggunaan *Edpuzzle* berbantuan *Whatsapp Group*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sampel sebanyak 8 siswa MTs di wilayah Ciamis, Jawa Barat. Teknik analisis data dengan deskripsi hasil tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* dan WA group dalam pembelajaran matematika disukai siswa karena dapat menumbuhkan minat dalam pembelajaran matematika, namun masih ada kecenderungan siswa memberikan tanggapan negatif dikarenakan ketersediaan fasilitas gadget dan terkendala jaringan internet. Namun dengan demikian, pembelajaran *Edpuzzle* berbantuan *Whatsapp Group* dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran di era pandemi ini.

Kata kunci: *Edpuzzle*, *Whatsapp Group*, *Pembelajaran Daring*

---

### I. PENDAHULUAN

Melihat kondisi saat ini, dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah covid-19. Penyebaran covid-19 ini sangat cepat sehingga para pemimpin negara termasuk Indonesia menerapkan *social distancing* sebagai kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19. Kebijakan tersebut mengubah segala aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah mengeluarkan beberapa surat edaran terkait pencegahan dan penanganan Covid-19; 1) Surat edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud. 2) Surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. 3) Surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa

Darurat Penyebaran Covid-19 yang antara lain memuat arahan tentang proses belajar dari rumah.

Secara global, berdasarkan data UNESCO, 112 Negara telah menerapkan kebijakan belajar dari rumah, antara lain Malaysia, Thailand, Jerman, Austria, Meksiko, Afrika Selatan, Yaman, dan Zambia. Dari 112 negara tersebut, 101 negara menerapkan kebijakan belajar dari rumah secara nasional. Sementara 11 negara lainnya, termasuk Indonesia, menerapkan belajar di rumah di wilayah-wilayah tertentu ([bebas.kompas.id](http://bebas.kompas.id)). Di Indonesia, kebijakan belajar dari rumah telah dilaksanakan oleh sekitar 28,6 juta siswa dari jenjang SD sampai dengan SMA/SMK di berbagai provinsi. Per 18 Maret 2020, sebanyak 276 perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia telah menerapkan kuliah daring.

Proses pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah kini dipindahkan menjadi belajar di rumah secara *online* atau pembelajaran dalam jaringan (*pembelajaran daring*). 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.

Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui berbagai media berupa aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran mulai dari aplikasi tatap muka seperti google meet, webex, zoom dan platform media online lainnya seperti google classroom, *Whatsapp Group*, dsb. Peneliti memilih menggunakan *Edpuzzle* dan *Whatsapp Group* untuk membantu siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran secara online.

Banyak penelitian terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Edpuzzle* dan *Whatsapp Group*. *Edpuzzle* adalah sumber online yang menambah penggunaan klip video dalam pengalaman belajar di kelas. Program ini dapat diakses secara gratis oleh siswa dan guru di <https://Edpuzzle.com>. Pendidik 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. 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 untuk dengan mudah menyortir video untuk siswa mereka. Karena kuis dapat disematkan dalam video, guru dapat mengikat konten video langsung ke penilaian. 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, *Edpuzzle* tampaknya dibangun untuk siswa menonton video secara terpisah. Hal ini mungkin mencegah siswa dari bekerja sama untuk mendapat manfaat dari diskusi kelompok seputar konten video. Platform *Edpuzzle* juga kemungkinan akan meminta siswa untuk mengenakan headphone di kelas.

Hasil penelitian Silverajan & Govindaraj menunjukan 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 berjuang dengan metode pembelajaran tersebut sehingga dukungan yang tepat dapat diberikan.

*WhatsApp Messenger* merupakan bagian dari sosial media. Sosial media merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. *WhatsApp Messenger* merupakan teknologi populer yang sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran. Al Saleem (2014) menambahkan bahwa dalam *WhatsApp Messenger* terdapat *Whatsapp Group* yang mampu membangun sebuah pembelajaran yang menyenangkan terkait berbagai topik diskusi yang diberikan oleh pengajar.

Keberadaan *WhatsApp Messenger* tidak terlepas dari keberadaan Net Gen atau generasi digital yang selalu menginginkan adanya pemutakhiran berbagai teknologi berbasis internet. Data empiris terkini dari Jafe dan Zane menunjukkan bahwa Net Gen memiliki kecenderungan belajar secara kolaboratif, tidak memiliki respon yang baik terhadap cara pembelajaran ceramah, menginginkan informasi yang dapat mereka terima secara individu, dan senantiasa menginginkan berbagai macam materi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui piranti teknologi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengkombinasikan keduanya sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil implementasi *Edpuzzle* berbantuan *Whatsapp Group* dalam pembelajaran matematika, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran tersebut.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami hal-hal yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah. Penelitian dilakukan pada kelas 8A MTs Al-Ishlah Cihaurbeuti, Ciamis, Jawa Barat. Teknik pengambilan sampel dilakukan berdasarkan siswa yang memenuhi indikator-indikator sebagai berikut; 1) Siswa mempunyai perangkat pendukung pembelajaran (missal

gadget). 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. Dari total 28 siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 8 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dua kali yaitu tes materi peluang dan angket. Instrumen yang digunakan adalah skala repon siswa dengan bentuk *rating scale* yang terdiri dari 10 item pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban. Pengisian angket dilakukan secara online melalui *google form*. Teknik analisis data menurut Sugiyono merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul meliputi mengelompokkan data, mentabulasi data dan menyajikan data dari tiap variable yang diteliti. Adapun langkah analisis data dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil tes dan angket.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk selanjutnya dideskripsikan. Adapun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

#### Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan *Whatsapp Group* Dalam Pembelajaran Daring

Langkah pertama yang dilakukan dalam implementasi ini yaitu membuat kelas di *Edpuzzle*, karena untuk *Whatsapp (WA) Group* tiap kelas sudah membuat sebelumnya. Implementasi ini dibagi menjadi 2 pertemuan, pertemuan pertama memberikan materi via *Edpuzzle*, pertemuan kedua pelaksanaan kuis dengan soal yang di share melalui *WA group*, kemudian di hari berikutnya dilakukan evaluasi dengan pengisian angket untuk mengetahui efektifitas penggunaan *Edpuzzle* dan *WA group* dalam pembelajaran matematika. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2020, peneliti membagikan kode kelas dan menginformasikan mengenai teknis pembelajaran hari ini melalui *WA group*. Kemudian subjek penelitian log in *Edpuzzle* dan menyimak serta merespon video materi peluang teoritik yang dibuat oleh peneliti sendiri yang sudah melalui proses *editing* video menjadi interaktif melalui *Edpuzzle*. Dalam video tersebut akan muncul *text box* yang memberikan kesempatan kepada subjek penelitian untuk bertanya dan ada latihan soal di akhir materi untuk mengasah pemahaman subjek. Berikut ini adalah hasil rekap jawaban *text box* subjek dalam *Edpuzzle*.

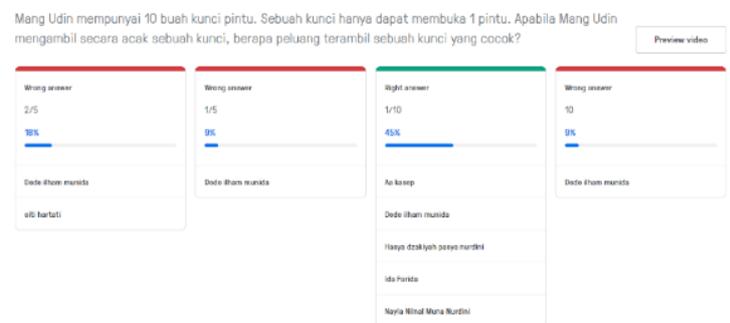
Sampai di sini, adakah yang ingin ditanyakan? Kalau tidak silakan klik 'continue'

Answers by students

Right answers	
Hasya dzakiyah pasya nurdini	Tidak ada
siti hartati	Tidak
Nayla Nilal Muna Nurdini	Itu th setiap lempar dadu gitu itungan nya bu? Sama etiap uang koin gitu ruang sampel nya?
Ida Farida	Tidak
Dede ilham munida	Ada

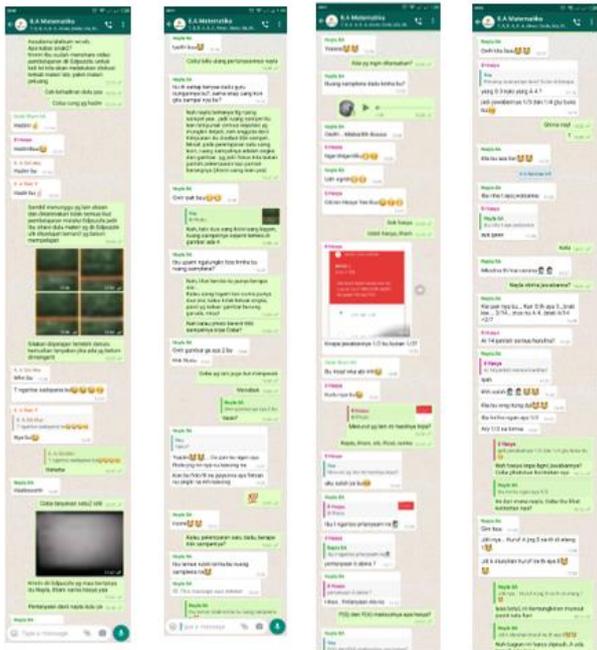
Gambar 1. *Edpuzzle* Text Box's Recap

Jadi dalam *Edpuzzle* ini guru bisa memantau durasi siswa menonton video, melakukan penilaian terhadap hasil kuis atau latihan soal dan merekapnya. Berikut adalah contoh salah satu rekap nilai untuk soal latihan nomor satu.



Gambar 2. Rekap nilai nomor 1

Selanjutnya setelah menampung pertanyaan yang diajukan subjek melalui *Edpuzzle* maka peneliti memulai diskusi via *WA Group*, karena *Edpuzzle* tidak memiliki fitur untuk melakukan diskusi baik secara tertulis maupun via *video conference*. Hal ini sejalan dengan pernyataan Davey bahwa tujuan dibuatnya *Edpuzzle* adalah untuk siswa menonton video secara individu dan hal itu mencegah siswa untuk bekerja sama dan berdiskusi selama menonton video. Diskusi diawali dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah diajukan sebelumnya. Ternyata tidak semua subjek aktif berdiskusi, hanya subjek yang mengajukan pertanyaan via *Edpuzzle* saja yang aktif menanggapi saat diskusi. Berikut adalah gambar sebagian hasil diskusi yang dilakukan via *Whatsapp Group*.



Gambar 3. Screenshot hasil diskusi melalui WA Group

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2020. Pada pertemuan ini subjek penelitian mengerjakan soal tes untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi peluang dengan pembelajaran via *Edpuzzle* berbantuan WA group. Soal tes dibagikan melalui WA Group, kemudian subjek diberikan waktu 60 menit untuk mengerjakan 5 soal dalam waktu 1 x 24 jam. Tes ini dikerjakan pada buku catatan masing-masing kemudian hasilnya difotokan dan dikirim ke akun WA peneliti. Berikut adalah soal tes peluang yang diberikan dan sampel hasil pengerjaan subjek penelitian.

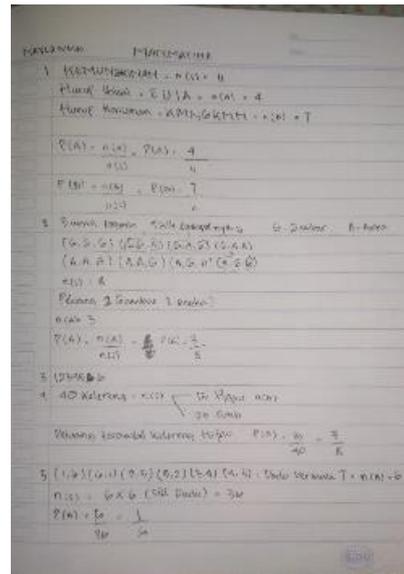
**KUIS MATERI PELUANG (1)**

1. Sebuah kantong berisi huruf-huruf yang membentuk kata "KEMUNGKINAN". Satu huruf diambil dari dalam kantong itu secara acak. Berapa peluang terambilnya huruf vokal dan konsonan?
2. Pada percobaan pelemparan tiga uang logam secara bersamaan, peluang muncul dua angka dan satu gambar adalah?
3. Sebuah dadu dilempar satu kali. Ruang sampelnya adalah...
4. Di dalam suatu kotak terdapat 40 kelereng yang terdiri dari 15 kelereng hijau dan sisanya kelereng putih. Berapa peluang terambilnya sebuah kelereng berwarna hijau ?
5. Dua dadu dilempar secara bersamaan. Peluang terambilnya jumlah mata dadu 7 adalah?

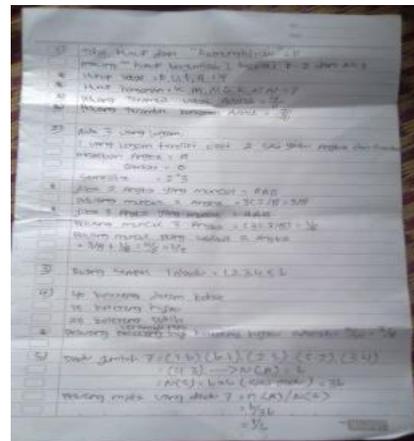
Gambar 5. Pertanyaan Kuis

Peneliti membuat kode untuk 8 orang siswa yang menjadi subjek penelitian, mulai dari Sp1 sampai dengan Sp8, disesuaikan dengan urutan log in *Edpuzzle*.

Dari hasil pengerjaan tes yang dilakukan oleh 8 orang subjek penelitian setelah subjek menonton video yang disajikan di *Edpuzzle* ditemukan bahwa Sp1, Sp2, Sp3, Sp4 dan Sp5 mampu menjawab semua soal yang diberikan dengan baik dan benar lengkap dengan penyelesaian yang jelas dan runtut. Sehingga Sp1 – Sp5 mendapatkan skor 100.

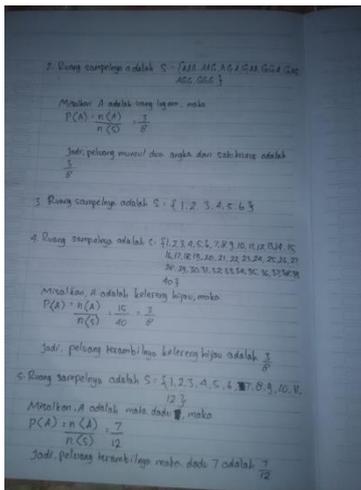


Gambar 6. Hasil Pengerjaan Sp2



Gambar 7. Hasil Pengerjaan Sp6

Sp6 keliru dalam menyelesaikan soal nomor 2. Sp6 memilih titik sampel yang menjadi peluang terambilnya satu gambar dan dua angka, sedangkan yang diminta adalah peluang terambilnya dua gambar satu angka, oleh karena itu hasil yang diperoleh pun tidak sesuai dengan kunci jawaban sehingga Sp6 mendapat skor 80. Kemudian Sp7 menjawab semua soal dengan benar hanya saja langkah penyelesaiannya tidak runtut dan lengkap, seperti nomor 4 dan 5 tidak menuliskan ruang sampel dan titik sampel tetapi langsung menuliskan nilai peluangnya. Sp7 mendapat skor 90 karena Sp7 aktif dalam kegiatan diskusi. Selanjutnya, Sp8 keliru dalam menyelesaikan soal nomor 5. Sp8 menuliskan ruang sampel pelemparan dua buah dadu adalah 12, oleh karena itu nilai peluang yang diminta pun tidak sesuai dengan kunci jawaban. Sehingga Sp8 mendapat skor 80.



Gambar 8. Hasil Pengerjaan Sp8

Kemudian, pada hari berikutnya peneliti membagikan angket kepada subjek penelitian untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan *Edpuzzle* dan *WA Group* dalam pembelajaran. Angket dibuat di *Google Form* kemudian linknya dibagikan melalui *WA Group*.

Pengukuran yang dilakukan terhadap subjek penelitian menggunakan *Rating Scale* dengan penilaian skor 1 sampai 5, dengan interpretasi sesuai masing-masing item. Tanggapan angket respon siswa ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 1.  
 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Apakah pembelajaran matematika menggunakan <i>Edpuzzle</i> dan <i>Whatsapp</i> baru untuk Anda?				2	6
2	Apakah Anda senang mempelajari materi Peluang dengan Software <i>Edpuzzle</i> dan <i>Whatsapp</i> dalam proses pembelajaran matematika?		1		3	4
3	Apakah Anda senang menggunakan software <i>Edpuzzle</i> dan <i>WA</i> dalam pembelajaran?			1	2	5
4	Apakah cara berdiskusi melalui <i>WA</i> dalam menyelesaikan tugas membuat Anda lebih mengerti mata pelajaran matematika?		1	4	1	2
5	Apakah video pembelajaran yang disajikan dalam <i>Edpuzzle</i> jelas dan runtut sehingga memudahkan Anda untuk memahami materi peluang?		1		3	4
6	Apakah Anda merasa <i>Edpuzzle</i> dan <i>WA</i> mudah digunakan?			1	3	4
7	Apakah Anda senang jika diterapkan cara pembelajaran dengan menggunakan Software <i>Edpuzzle</i> dan <i>WA</i> pada pembelajaran matematika berikutnya?			1	2	5
8	Apakah ada kemajuan yang Anda rasakan setelah pembelajaran dengan menggunakan Software <i>Edpuzzle</i> dan <i>WA</i> ? (Seperti Mudah untuk belajar, Hasil belajar yang baik dsb)			1	3	4
9	Apakah efektif jika belajar peluang dengan menerapkan media software <i>Edpuzzle</i> dan <i>WA</i> ?	Efektif/ Tidak Efektif				
10	Aplikasi manakah yang menurut Anda paling mudah digunakan?	<i>Edpuzzle</i> / <i>WA Group</i>				

Pertanyaan:

Berikan kritik dan saran Anda terhadap Guru matematika supaya memberikan pelayanan yang terbaik untuk siswa

Tanggapan:

- Lebih enak belajar di sekolah dari pada belajar online:(
- Contoh soal nya pengen ada yang rumit, karena klw ujian suka ada yang susah
- Gak ada keritikan
- Tidak ada saran bu yaa kayak yang tdi aja wk
- Maaf ! Terlalu cepat dalam mempelajari materi jadi saya kurang faham dengan materinya
- Tidak ada kritik dan saran semuanya lengkap
- Tetap pakai aplikasi *Edpuzzle* dalam memberi tugas
- Lebih perjelas lagi

Dari hasil pengerjaan angket tersebut, hasilnya cukup mengejutkan dan bervariasi. Pembelajaran matematika dengan menggunakan *Edpuzzle* berbantuan *Whatsapp Group* adalah hal yang baru bagi subjek penelitian, mereka senang mempelajari materi peluang menggunakan metode pembelajaran tersebut. Hanya saja beberapa subjek penelitian kurang menyukai diskusi via *Whatsapp Group*, karena sudah terbiasa belajar tatap muka dan dibimbing langsung. Berdasarkan pengisian angket, dari kedua aplikasi tersebut yang lebih mudah digunakan adalah *Edpuzzle* dan mayoritas memilih untuk menggunakan *Edpuzzle* pada pembelajaran berikutnya. Kemudian 50% subjek penelitian merasakan adanya kemajuan setelah pembelajaran dengan menggunakan *Edpuzzle* dan *Whatsapp Group*, hal ini terbukti dengan hasil pengerjaan tes yang memuaskan dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Silverajah & Govindaraj bahwa *Edpuzzle* memiliki peluang yang baik dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami konsep yang diajarkan. Hasil evaluasi secara umum penggunaan *Edpuzzle* dan *WA group* dalam pembelajaran daring matematika dengan materi peluang siswa cenderung memberikan tanggapan tidak efektif dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhinya, diantaranya kebiasaan belajar siswa di sekolah, kapasitas kuota yang dimiliki siswa dan jaringan internet yang tidak stabil..

IV. KESIMPULAN

*Edpuzzle* merupakan media pembelajaran online yang berbasis video interaktif dan memungkinkan guru untuk memodifikasi video pembelajaran untuk kelas mereka. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa siswa senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika namun banyak hal yang harus diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran daring, meliputi sarana dan

prasarana yang mendukung, kesiapan mental siswa dalam menerima pembelajaran dan tentu saja persiapan matang dari pendidik, mulai dari tahap perencanaan, pembuatan video pembelajaran, editing, dan sampai tahap evaluasi. Kemudian hasil tes menunjukkan bahwa siswa mampu mengerjakan soal materi peluang setelah menonton video pembelajaran di *Edpuzzle*. Penulis berharap Bapak/Ibu sekalian dapat membuat video pembelajaran kemudian menguploadnya ke akun Youtube, karena *Edpuzzle* ini bisa terkoneksi dengan Youtube dan agar Bapak/Ibu bisa menyebarkan ilmu kepada lebih banyak orang lagi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Kepala MTs Al-Ishlah Cihaurbeuti yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada siswa kelas 8A yang telah berpartisipasi secara aktif dalam penelitian ini. Semoga bantuan yang telah diberikan dengan kerelaan hati dan keikhlasan mendapat imbalan pahala yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afach, S. A., Kiwan, E., & Seeman, C. (2018). How to Enhance Awareness on Bullying for Special Needs Student using *Edpuzzle* a Web 2.0 tool. *IJERE: International Journal of Educational Research Review*, 3 (1), 1-7.
- Amaliah. (2020). Implementation of *Edpuzzle* to Improve Students' analytical Thinking Skill In Narrative Text. *Prosodi: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra Program Studi Bahasa Inggris Universitas Trunojoya*, 14 (1) 35-44.
- Alsalem, B. I. A. (2014). The Effect of "WhatsApp" electronic dialogue journaling on improving writing vocabulary word choice and voice of EFL undergraduate Saudi students. *21st Century Academic Forum Conference at Harvard Boston, MA U.S.A. Official Conference Proceedings*. [http://www.21caf.org/uploads/1/3/5/2/13527682/alsalem-hrd-conference\\_proceedings.pdf](http://www.21caf.org/uploads/1/3/5/2/13527682/alsalem-hrd-conference_proceedings.pdf).
- Davey, Caitlin. (2017). Solving the *Edpuzzle*. Gottesman Libraries Teacher College Columbia Univesity. [Online]. Tersedia: <https://edlab.tc.columbia.edu/blog/17913-Solving-the-Edpuzzle> . Diakses: 17 Maret 2019
- Dearstyne, B. W.(2011). "Smart phones: The new information revolution?". *The Information Management Journal*, vol. 39, 38-44.
- Hadi, B. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Smk N 1 Sragen. In Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2015. Sebelas Maret University.
- Jeff, F. & Berge, Z. L. (2008) "Training Generation N: how educators should approach the Net Generation", *Education + Training*, Vol 50(6), hlm. 457-464.
- Julinar & Yusuf, F. N. (2019). Flipped Learning Model: Satu cara Alternatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(3), 366-373)
- Kusuma, J. K. & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5 (1), 97-106.
- Mischel, L. J. (2018). Watch and Learn? Using *Edpuzzle* to Enhance the Use of Online Videos. *Management Teaching Review*, 2379298118773418. Doi; 10.1177/2379298118773418
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Munawaroh, I. (2019). Penggunaan Media Sosial Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 1 Sindangkasih Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018. *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*.
- Silverajah, V. S. G.& Govindaraj, A. (2018). The use of *Edpuzzle* to support low-achiever's development of self-regulated learning and their learning of chemistry. In *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers (ICETC '18)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 259–263. DOI:<https://doi.org/10.1145/3290511.3290582>
- Sindang, E.(2013) *Manfaat Media Sosial dalam Ranah Pendidikan dan Pelatihan*. Jakarta: Pusdiklat KNPk
- Sugiyono. (2013). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., & Listiawati, M. (2020). Pembelajaran daring berbasis Google Classroom mahasiswa pendidikan biologi pada masa wabah Covid-19. *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*, 1-10.
- Suka Duka Belajar di Rumah. Diakses pada Juni 22, 2020, dari <https://bebas.kompas.id/baca/riset/2020/03/26/sukaduka-belajar-di-rumah/>
- Yansyah, Rafidiyah, D., & Nadia, H. (2018). Workshop on Technology for Autonomous Learning for English Teacher and Lecturers in Indonesia. *Comment: an International journal of Community Development*, 1 (1), 12-17.
- Yuwono, M. R. & Syaifuddin, M. W. (2017). Pengembangan problem based learning dengan assesment for learning berbantuan smartphone dalam pembelajaran matematika. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 10 (2), Nopember , 184-222