

Efektivitas Media Edpuzzle Dalam Meningkatkan Maharah Istimā' Mahasiswa

Arif Widodo^{a,1,}^a Universitas Sunan Drajat, Indoensia;¹arif_widodo@unsuda.ac.id;

*Correspondent Author; arif_widodo

ARTICLE INFO

Article history

Received:

30-05-2026

Revised:

14-06-2026

Accepted:

01-08-2026

Keywords

Edpuzzle; Arabic listening;
interactive video; Arabic
language learning;

ABSTRACT

This study examined the effectiveness of Edpuzzle in improving university students' Arabic listening skills (maharah istimā'). A quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design was employed. The participants were 20 second-semester students of the Arabic Language Education Program at Universitas Sunan Drajat Lamongan. Data were collected using listening tests, a student-response questionnaire, and an observation sheet. Test data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk test, the Wilcoxon signed-rank test, rank-biserial correlation, and normalized gain. The mean score increased from 80.50 in the pretest to 84.00 in the posttest, while the median increased from 85.00 to 92.00. Nineteen students improved and one student declined. Because the score differences were not normally distributed ($W = 0.297$, $p < .001$), the Wilcoxon test was used and indicated a significant difference between pretest and posttest scores ($W = 20.00$, $p = .001$), with a large rank-biserial effect size of .810. The mean normalized gain was .296 (low), whereas the median was .467 (moderate), a discrepancy driven by one extreme posttest decline. Across 14 analyzable questionnaire items, the average positive response was 93.3%. Classroom observation yielded 40 out of 40 points (100%), categorized as very good. Edpuzzle was therefore associated with improved Arabic listening performance and positive learning responses. Nevertheless, causal interpretation is limited by the absence of a control group, the small sample, and one score pair requiring verification.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.

Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan tujuan utama pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi diarahkan pada penguasaan empat keterampilan, yaitu istimā' (menyimak), kalām (berbicara), qirā'ah (membaca), dan kitābah (menulis). Di antara keterampilan tersebut, istimā' memiliki posisi mendasar karena menyediakan input bahasa yang dibutuhkan mahasiswa untuk mengenali bunyi, memperluas kosakata, memahami struktur, dan membangun kemampuan berkomunikasi. Menyimak bukan sekadar menerima bunyi, melainkan proses aktif untuk memilih informasi, menghubungkan ujaran dengan pengetahuan sebelumnya,

menafsirkan maksud penutur, dan memberikan respons yang sesuai (Field, 2008; Goh & Vandergrift, 2012).

Mahasiswa yang mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa asing sering menghadapi kesulitan ketika harus memahami ujaran dengan kecepatan alami. Hambatan dapat muncul dari keterbatasan mufradāt, kemiripan beberapa bunyi bahasa Arab, variasi pelafalan, rendahnya paparan bahasa autentik, serta keterbatasan kesempatan untuk mengulang materi. Kajian sistematis tentang teknologi untuk pengembangan kemampuan menyimak bahasa kedua menunjukkan bahwa teknologi dapat memperluas akses terhadap input audio-visual, mendukung latihan mandiri, dan menyediakan bentuk interaksi yang sulit diwujudkan melalui rekaman audio konvensional saja (Zhang, Zou, & Cheng, 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi pembelajaran menyimak yang pasif adalah Edpuzzle. Platform ini memungkinkan dosen mengubah video menjadi materi interaktif melalui penyisipan pertanyaan, catatan suara, dan umpan balik. Video dapat dihentikan otomatis ketika pertanyaan muncul, sehingga mahasiswa perlu memproses isi sebelum melanjutkan. Dosen juga dapat memantau penyelesaian video dan hasil jawaban mahasiswa. Karakteristik ini membuat Edpuzzle bukan hanya sebagai tempat menonton video, melainkan sebagai lingkungan latihan menyimak yang terstruktur (Ware, 2021).

Penggunaan video interaktif memiliki dasar teoritis dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning. Informasi yang disampaikan melalui saluran verbal dan visual dapat membantu pembentukan representasi mental apabila disajikan secara terarah dan tidak membebani kapasitas kognitif mahasiswa (Mayer, 2021). Dalam konteks istimā', unsur visual membantu mahasiswa memahami konteks tuturan, sedangkan pertanyaan yang disisipkan mendorong perhatian, pengambilan kembali informasi, dan pemantauan pemahaman. Umpan balik otomatis juga memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk segera mengenali kesalahan dan memperbaiki strategi menyimak.

Sejumlah penelitian memberikan dukungan terhadap penggunaan video dan Edpuzzle. Tinjauan sistematis pada pendidikan tinggi menunjukkan bahwa video pada umumnya memberi manfaat terhadap hasil belajar, terutama ketika digunakan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran lain (Noetel et al., 2021). Penelitian tindakan kelas oleh Mawaddah, Mustofa, dan Putra (2022) menunjukkan bahwa video interaktif Edpuzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan listening dan motivasi, khususnya melalui fitur mengulang video dan umpan balik otomatis. Meskipun demikian, hasil teknologi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh platform, tetapi juga oleh mutu audio, durasi video, kesesuaian tingkat kesulitan, bentuk pertanyaan, dan bimbingan dosen.

Kajian Edpuzzle lebih banyak dilakukan dalam pembelajaran bahasa Inggris atau mata pelajaran umum. Penelitian yang menguji Edpuzzle pada maharah istimā' mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab masih terbatas. Selain itu, diperlukan pengukuran yang tidak hanya membandingkan hasil tes, tetapi juga menggambarkan respons mahasiswa dan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menggabungkan data pretes-postes, angket, dan observasi untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan kemampuan maharah istimā' mahasiswa sebelum menggunakan Edpuzzle; (2) mendeskripsikan kemampuan setelah menggunakan Edpuzzle; (3) menganalisis

perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan; serta (4) menggambarkan efektivitas Edpuzzle berdasarkan hasil tes, respons mahasiswa, dan observasi pembelajaran. Hipotesis alternatif penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan maharah istimā' sebelum dan sesudah penggunaan Edpuzzle.

Metode

Desain dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen one-group pretest-posttest. Satu kelompok mahasiswa diberikan pretes (O_1), mengikuti pembelajaran maharah istimā' menggunakan Edpuzzle (X), kemudian diberikan postes (O_2). Desain ini dipilih untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan dalam kelompok yang sama setelah perlakuan. Karena tidak terdapat kelompok kontrol dan penempatan acak, hasil penelitian ditafsirkan sebagai perubahan yang berasosiasi dengan perlakuan, bukan bukti kausal yang sepenuhnya terkontrol (Creswell & Creswell, 2023).

Subjek penelitian adalah 20 mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Sunan Drajat Lamongan. Seluruh mahasiswa yang mengikuti rangkaian tes dimasukkan dalam analisis. Pembelajaran dan pengumpulan data dilaksanakan pada 1-30 Juli 2026. Identitas mahasiswa tidak dicantumkan dalam pelaporan hasil; setiap pasangan skor dianalisis sebagai data berpasangan.

Perlakuan Pembelajaran

Perlakuan berupa pembelajaran maharah istimā' menggunakan video bahasa Arab yang diunggah atau ditautkan melalui Edpuzzle. Materi dipilih sesuai tingkat kemampuan mahasiswa dan indikator menyimak, meliputi pemahaman kosakata, ide pokok, informasi rinci, makna kontekstual, dan kesimpulan isi simakan. Pada bagian tertentu video disisipkan pertanyaan sehingga tayangan berhenti dan mahasiswa harus memberikan respons. Mahasiswa dapat mengulang bagian yang belum dipahami, sedangkan dosen memberi penguatan terhadap jawaban yang masih keliru.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen utama adalah tes maharah istimā' yang digunakan pada pretes dan postes. Tes disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenali informasi dalam ujaran, memahami mufradāt, menemukan gagasan utama, mengidentifikasi rincian, dan menyimpulkan isi simakan. Skor tes berada pada rentang 0-100.

Angket digunakan untuk menggambarkan kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kualitas audio, fokus, pemahaman, kosakata, keaktifan, motivasi, konsentrasi, manfaat umpan balik, kesenangan belajar, persepsi peningkatan kemampuan, keinginan menggunakan kembali, dan kepuasan. Persentase angket yang diberikan menunjukkan basis 17 respons (kelipatan sekitar 5,9%). Akan tetapi, satu butir memiliki jumlah persentase lebih dari 100%, sehingga butir tersebut tidak dimasukkan dalam perhitungan rerata respons positif. Data mentah angket perlu diverifikasi sebelum naskah dikirim ke jurnal.

Observasi dilakukan selama pembelajaran dengan 10 indikator: kesiapan belajar, perhatian, pengoperasian media, fokus menyimak, partisipasi, keaktifan, ketelitian,

antusiasme, kemandirian, dan pemahaman. Masing-masing indikator diberi skor 1–4. Skor maksimum observasi adalah 40.

Teknik Analisis Data

Analisis diawali dengan statistik deskriptif berupa rata-rata, simpangan baku, median, nilai minimum, maksimum, serta jumlah mahasiswa yang mengalami peningkatan atau penurunan. Asumsi normalitas diuji pada skor selisih (postes dikurangi pretes) menggunakan Shapiro-Wilk. Karena distribusi selisih tidak normal, perbedaan pretes dan postes dianalisis dengan uji Wilcoxon signed-rank dua arah pada taraf signifikansi 0,05. Besarnya efek dihitung dengan korelasi rank-biserial, yaitu selisih jumlah peringkat positif dan negatif dibagi jumlah seluruh peringkat. Efektivitas tambahan dihitung menggunakan N-gain, $g = (\text{postes} - \text{pretes}) / (100 - \text{pretes})$. Nilai N-gain diinterpretasikan sebagai rendah ($<0,30$), sedang ($0,30-0,70$), dan tinggi ($>0,70$) dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan ceiling effect pada skor awal yang sudah tinggi (Hake, 1998). Respons angket diringkas sebagai persentase jawaban positif, yaitu gabungan setuju dan sangat setuju. Data observasi dihitung sebagai persentase skor aktual terhadap skor maksimum.

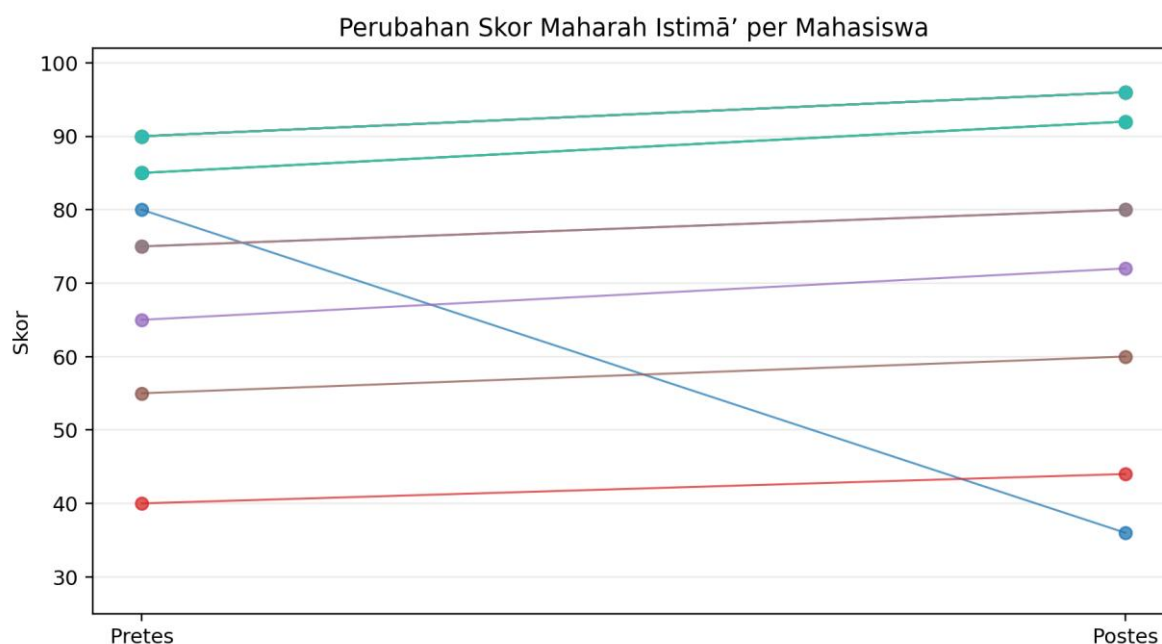
Hasil dan Pembahasan

Perubahan Skor Pretes dan Postes

Data menunjukkan bahwa 19 dari 20 mahasiswa mengalami peningkatan skor, 1 mahasiswa mengalami penurunan, dan 0 mahasiswa tidak mengalami perubahan. Rata-rata pretes sebesar 80.50 meningkat menjadi 84.00 pada postes. Median meningkat dari 85.00 menjadi 92.00. Rata-rata selisih sebesar 3.50 poin, sedangkan median selisih sebesar 6.00 poin. Perbedaan antara rata-rata dan median terutama dipengaruhi oleh satu pasangan skor yang turun dari 80 menjadi 36.

Tabel 1. Statistik deskriptif skor maharah istimā'

Pengukuran	n	Rata-rata	SD	Median	Rentang
Pretes	20	80.50	13.47	85.00	40–90
Postes	20	84.00	17.98	92.00	36–96
Selisih	20	3.50	11.21	6.00	-44–7



Gambar 1. Perubahan skor pretes dan postes setiap mahasiswa

Uji Perbedaan dan N-Gain

Uji Shapiro-Wilk pada skor selisih menghasilkan $W = 0.297$ dan $p < 0,001$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi selisih tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon signed-rank.

Uji Wilcoxon menghasilkan $W = 20.00$ dan $p = 0.001$. Karena $p < 0,05$, hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan maharah istimā' sebelum dan sesudah penggunaan Edpuzzle. Korelasi rank-biserial sebesar 0.810 menunjukkan efek yang besar dan mengarah pada skor postes yang lebih tinggi.

Rata-rata N-gain sebesar 0.296 atau 29,6% berada tepat di sekitar batas kategori rendah, sedangkan median N-gain sebesar 0.467 berada pada kategori sedang. Median lebih mencerminkan perubahan peserta tipikal karena tidak terlalu dipengaruhi oleh satu penurunan ekstrem. Dengan demikian, hasil uji peringkat menunjukkan perubahan yang konsisten pada sebagian besar mahasiswa, tetapi peningkatan rata-rata keseluruhan tetap tergolong terbatas.

Tabel 2. Hasil uji hipotesis dan ukuran efektivitas

Analisis	Nilai statistik	p/hasil	Interpretasi
Shapiro-Wilk selisih	$W = 0.297$	$p < 0,001$	Distribusi tidak normal
Wilcoxon signed-rank	$W = 20.00$	$p = 0.001$	Terdapat perbedaan signifikan
Rank-biserial	$r_{rb} = 0.810$	—	Efek besar
N-gain rata-rata	$g = 0.296$	29,6%	Rendah/batas bawah sedang
N-gain median	$g = 0.467$	46,7%	Sedang

Respons Mahasiswa terhadap Edpuzzle

Secara umum, mahasiswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Edpuzzle. Setelah butir nomor 2 dikeluarkan karena persentasenya berjumlah lebih dari 100%, rata-rata gabungan jawaban setuju dan sangat setuju pada 14 butir lainnya mencapai 93.3%. Respons positif 100% ditemukan pada kemudahan penggunaan, pemahaman kosakata baru, kemampuan menemukan informasi penting, motivasi belajar, dan kepuasan keseluruhan. Persentase positif terendah tetap berada di atas 82%, yaitu pada kualitas audio (82,3%), fokus saat pertanyaan muncul (82,4%), dan pemahaman isi materi (82,4%).

Tabel 3. Ringkasan respons mahasiswa terhadap penggunaan Edpuzzle

No.	Pernyataan ringkas	Positif (%)	Ragu-ragu (%)	Catatan
1	Edpuzzle mudah digunakan	100.0	0.0	Valid
2	Tampilan Edpuzzle meningkatkan minat belajar	125.3	11.8	Total 137,1%; perlu verifikasi
3	Kualitas audio video jelas	82.3	11.8	Terdapat 5,9% kategori belum tercantum
4	Pertanyaan di tengah video membantu fokus	82.4	17.6	Valid
5	Edpuzzle membantu memahami isi materi	82.4	17.6	Valid
6	Edpuzzle membantu memahami kosakata baru	100.0	0.0	Valid
7	Edpuzzle membantu menemukan informasi penting	100.0	0.0	Valid
8	Mahasiswa lebih aktif mengikuti pembelajaran	94.1	5.9	Valid
9	Motivasi belajar istimā' meningkat	100.0	0.0	Valid
10	Konsentrasi lebih mudah daripada metode biasa	94.2	5.9	Valid
11	Umpan balik membantu mengetahui kesalahan	94.1	5.9	Valid
12	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	94.1	5.9	Valid
13	Kemampuan menyimak dirasakan meningkat	88.2	11.8	Valid
14	Edpuzzle ingin digunakan kembali	94.2	5.9	Valid
15	Puas terhadap penggunaan Edpuzzle	100.0	0.0	Valid

Hasil Observasi Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh indikator memperoleh skor 4. Total skor observasi adalah 40 dari skor maksimum 40 atau 100%, sehingga proses pembelajaran dikategorikan sangat baik. Mahasiswa dinilai siap mengikuti pembelajaran, mampu mengoperasikan media, fokus menyimak, aktif menjawab pertanyaan, teliti, antusias, mandiri, serta mampu memberikan respons sesuai isi materi.

Tabel 4. Hasil observasi pembelajaran menggunakan Edpuzzle

No.	Aspek	Indikator ringkas	Skor
1	Kesiapan belajar	Hadir tepat waktu dan siap belajar	4
2	Perhatian	Memperhatikan penjelasan dosen	4
3	Pengoperasian media	Mampu mengakses dan menggunakan Edpuzzle	4
4	Fokus menyimak	Menyimak video/audio hingga selesai	4
5	Partisipasi	Menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh	4
6	Keaktifan	Bertanya atau berdiskusi saat kesulitan	4
7	Ketelitian	Mengerjakan soal sesuai isi simakan	4
8	Antusiasme	Menunjukkan minat dan semangat	4
9	Kemandirian	Menyelesaikan kegiatan secara mandiri	4
10	Pemahaman	Memberikan respons sesuai materi	4
	Total	40/40 (100%)	Sangat baik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle diikuti oleh peningkatan skor maharah istimā' pada sebagian besar mahasiswa. Temuan paling kuat bukan hanya kenaikan rata-rata, tetapi pola berpasangan yang menunjukkan 19 mahasiswa meningkat dan hanya satu mahasiswa menurun. Pola ini menghasilkan uji Wilcoxon yang signifikan dan ukuran efek rank-biserial yang besar. Dengan demikian, H_1 diterima: terdapat

perbedaan kemampuan maharah istimā' sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Edpuzzle.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakter interaktif Edpuzzle. Pada pembelajaran menyimak konvensional, mahasiswa dapat kehilangan perhatian ketika audio diputar tanpa jeda dan tanpa tuntutan respons. Edpuzzle memecah proses menyimak menjadi bagian-bagian yang lebih terarah. Pertanyaan yang muncul selama video memaksa mahasiswa menghentikan aktivitas pasif, mengambil kembali informasi yang baru didengar, lalu memilih atau menyusun jawaban. Aktivitas ini mendukung active listening, pemantauan pemahaman, dan latihan retrieval. Selain itu, fitur mengulang video memberi ruang bagi mahasiswa untuk menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan masing-masing.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mawaddah et al. (2022), yang melaporkan peningkatan kemampuan listening dan motivasi melalui video interaktif Edpuzzle. Mahasiswa dalam penelitian tersebut menyukai fitur rewatch dan umpan balik otomatis. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan kajian Zhang et al. (2023), yang menunjukkan bahwa teknologi dapat memperkuat perkembangan listening bahasa kedua melalui penyediaan input multimodal, latihan fleksibel, dan bentuk interaksi yang mendukung strategi menyimak. Secara lebih luas, tinjauan Noetel et al. (2021) memperlihatkan bahwa video dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan tinggi, terutama ketika diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran, bukan sekadar menggantikan penjelasan dosen.

Dari sudut pandang pembelajaran multimedia, kombinasi audio bahasa Arab, konteks visual, teks pendukung yang terbatas, dan pertanyaan interaktif dapat membantu mahasiswa membangun hubungan antara bunyi dan makna. Mayer (2021) menekankan bahwa multimedia efektif ketika elemen verbal dan visual relevan terhadap tujuan belajar serta tidak menambah beban kognitif yang tidak perlu. Dalam penelitian ini, pertanyaan pada titik tertentu diduga membantu mahasiswa mempertahankan fokus dan memproses informasi penting. Dugaan tersebut didukung oleh angket: 82,4% mahasiswa memberikan respons positif bahwa pertanyaan di tengah video membantu mereka tetap fokus.

Angket memperlihatkan penerimaan yang sangat baik terhadap Edpuzzle. Respons positif mencapai 100% pada kemudahan penggunaan, penguasaan kosakata baru, kemampuan menemukan informasi penting, motivasi, dan kepuasan. Hasil ini menunjukkan bahwa Edpuzzle tidak hanya diterima sebagai perangkat teknis, tetapi juga dirasakan membantu proses kognitif dalam menyimak. Persentase positif 94,1% pada umpan balik menunjukkan bahwa mahasiswa menghargai informasi langsung mengenai kesalahan. Umpan balik otomatis dapat membantu mahasiswa memperbaiki miskonsepsi secara cepat dan menjadi salah satu unsur penting dalam lingkungan belajar daring (Cavalcanti et al., 2021).

Respons positif terendah terdapat pada kualitas audio, fokus, dan pemahaman isi materi, meskipun semuanya masih di atas 82%. Temuan ini memberi implikasi praktis bahwa keberhasilan Edpuzzle tetap bergantung pada kualitas sumber video, kejernihan suara, kecepatan penutur, dan tingkat kesulitan kosakata. Dosen perlu memilih video dengan audio jernih, durasi relatif singkat, konteks visual relevan, serta pertanyaan yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Tutorial penggunaan media juga perlu diberikan sebelum kegiatan inti agar mahasiswa tidak membagi perhatian antara aspek teknis dan isi simakan.

Hasil observasi yang mencapai 100% memperkuat gambaran bahwa pembelajaran berlangsung sangat baik. Mahasiswa dinilai siap, fokus, aktif, antusias, dan mandiri. Temuan observasi konsisten dengan angket yang menunjukkan motivasi dan kepuasan tinggi. Meskipun demikian, seluruh indikator memperoleh skor maksimum sehingga terdapat kemungkinan ceiling effect atau kecenderungan penilai memberikan skor seragam. Pada penelitian berikutnya, observasi sebaiknya dilakukan oleh lebih dari satu pengamat dan dilengkapi deskriptor perilaku yang lebih rinci agar reliabilitas antarpemilai dapat dihitung.

Walaupun uji Wilcoxon menunjukkan hasil yang signifikan, rata-rata N-gain hanya 0,296. Nilai ini dipengaruhi oleh dua kondisi. Pertama, skor awal banyak mahasiswa sudah tinggi, bahkan sebagian besar berada pada rentang 85–90, sehingga ruang peningkatan menuju skor maksimum terbatas. Kedua, satu mahasiswa mengalami penurunan 44 poin. Median N-gain sebesar 0,467 memberikan gambaran yang lebih stabil tentang peserta tipikal dan menunjukkan peningkatan kategori sedang. Oleh karena itu, efektivitas Edpuzzle pada penelitian ini lebih tepat dinyatakan sebagai peningkatan yang konsisten pada mayoritas mahasiswa dengan kenaikan skor absolut yang relatif moderat, bukan peningkatan rata-rata yang sangat tinggi.

Penurunan satu skor dari 80 menjadi 36 perlu diverifikasi melalui lembar jawaban, ketepatan entri data, kondisi teknis saat postes, kehadiran, serta kesetaraan tingkat kesulitan tes. Data tersebut tidak dihapus dari analisis karena belum tersedia dasar metodologis untuk mengecualikannya. Keputusan mempertahankan skor ini membuat analisis lebih transparan dan mencegah hasil menjadi terlalu optimistis. Namun, sebelum publikasi, peneliti perlu memastikan bahwa skor tersebut bukan kesalahan pencatatan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, desain satu kelompok tidak dapat sepenuhnya menyingkirkan pengaruh latihan, kematangan, pengalaman belajar lain, atau perbedaan bentuk tes. Kedua, jumlah peserta relatif kecil dan berasal dari satu program studi, sehingga generalisasi terbatas. Ketiga, skor pretes yang tinggi menimbulkan ceiling effect. Keempat, satu data tes bersifat ekstrem, satu butir angket memiliki total persentase lebih dari 100%, dan satu butir lain belum mencantumkan seluruh kategori respons. Kelima, observasi dengan seluruh skor maksimum berpotensi dipengaruhi subjektivitas pengamat. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, sampel lebih besar, instrumen ekuivalen yang diuji validitas dan reliabilitasnya, log aktivitas Edpuzzle, serta wawancara untuk menjelaskan strategi mahasiswa selama menyimak.

Simpulan

Penggunaan Edpuzzle berhubungan dengan peningkatan kemampuan maharah istimā' mahasiswa. Rata-rata skor meningkat dari 80,50 menjadi 84,00 dan median meningkat dari 85,00 menjadi 92,00. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan ($W = 20,00$; $p = 0,001$) dengan ukuran efek rank-biserial sebesar 0,810. Sebanyak 19 dari 20 mahasiswa mengalami peningkatan. Rata-rata N-gain sebesar 0,296 tergolong rendah, sedangkan median N-gain sebesar 0,467 tergolong sedang karena satu penurunan ekstrem memengaruhi rata-rata. Respons mahasiswa terhadap Edpuzzle sangat positif, dengan rata-rata 93,3% pada 14 butir yang dapat dianalisis, dan hasil observasi berada pada

kategori sangat baik. Edpuzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran istimā' karena memadukan input audio-visual, pertanyaan interaktif, pengulangan, dan umpan balik. Meskipun demikian, simpulan efektivitas perlu dibaca secara hati-hati karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, jumlah sampel kecil, skor awal relatif tinggi, dan masih terdapat data yang perlu diverifikasi sebelum publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cavalcanti, A. P., Barbosa, A., Carvalho, R., Freitas, F., Tsai, Y.-S., Gašević, D., & Mello, R. F. (2021). Automatic feedback in online learning environments: A systematic literature review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100027. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100027>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE.
- Field, J. (2008). *Listening in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Goh, C. C. M., & Vandergrift, L. (2012). *Teaching and learning second language listening: Metacognition in action*. Routledge.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mawaddah, N. S., Mustofa, M., & Putra, I. S. (2022). Improving students' listening ability using Edpuzzle interactive video. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 11(1). <https://doi.org/10.24127/pj.v11i1.4521>
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2021). *Teaching ESL/EFL listening and speaking* (2nd ed.). Routledge.
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Ware, E. (2021). Edpuzzle. *Journal of the Medical Library Association*, 109(2), 349–351. <https://doi.org/10.5195/jmla.2021.1202>
- Zhang, R., Zou, D., & Cheng, G. (2023). A systematic review of technology-enhanced L2 listening development since 2000. *Language Learning & Technology*, 27(3), 41–64. <https://doi.org/10.64152/10125/73531>