

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN *EDPUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS X DI MAN 1 BANDAR LAMPUNG

Oleh

DEWI NURUL ISTIQOMAH

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Komputer. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di MAN 1 Bandar Lampung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen kuantitatif dengan desain *Pretest and Posttest with Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X.4 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle* dan kelas X.16 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint*. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran serta telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 54,20, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 77,60. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* sebesar 0,49, yang tergolong dalam kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji statistik *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelas dengan tingkat signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran interaktif berbantuan *Edpuzzle* terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Sistem Komputer.

Kata Kunci : *Edpuzzle*, Sistem Komputer, Hasil Belajar Kognitif, Video Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING EDPUZZLE ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN COMPUTER SYSTEM MATERIAL FOR GRADE X AT MAN 1 BANDAR LAMPUNG

By

DEWI NURUL ISTIQOMAH

This study aims to examine the effect of using Edpuzzle-assisted interactive instructional video media on students' cognitive learning outcomes in the Computer Systems subject. The study was conducted with tenth-grade students at MAN 1 Bandar Lampung. This research employed a quantitative quasi-experimental method using a Pretest and Posttest with Non-Equivalent Control Group Design. The research subjects consisted of two classes: class X.4 as the experimental group, which utilized Edpuzzle-assisted interactive instructional videos, and class X.16 as the control group, which used PowerPoint as the instructional media. The research instrument was a multiple-choice test administered before and after the learning process and had been tested for validity, reliability, item discrimination, and difficulty level. The results showed a significant difference in students' cognitive learning outcomes between the experimental and control groups. The average pretest score of students in the experimental group was 54.20, while the average posttest score increased to 77.60. This improvement was analyzed using the N-Gain calculation, which yielded a score of 0.49, classified as a moderate category and higher than that of the control group. The Independent Sample t-Test indicated a significant difference between the learning outcomes of the two groups with a significance level of $p < 0.05$. Therefore, it can be concluded that the use of Edpuzzle-assisted interactive instructional video media has a positive effect on students' cognitive learning outcomes in the Computer Systems subject.

Keywords: Edpuzzle, Computer Systems, Cognitive Learning Outcomes, Interactive Instructional Video