

Efektivitas Media Video Interaktif Edpuzzle terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Pidato Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibagor

The Effectiveness of Edpuzzle Interactive Video Media on the Reading Comprehension Ability of Speech Texts among Eighth Grade Students at SMP Negeri 1 Kalibagor

Anandia Nur Shiva¹, Laily Nurlina², Eko Suroso³, Isnaeni Praptanti⁴

¹²³⁴Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*Correspondence e-mail: anandiashiva04@gmail.com¹, lailynurlina@gmail.com², ekosuroso36@gmail.com³, isnaenipump@gmail.com⁴

| | |
|---|---|
| <p>Article History</p> <p>Submitted: 28 April 2026 Published: 21 Mei 2026</p> <p>Keywords Edpuzzle; interactive video media; reading comprehension; speech text; Indonesian language learning</p> <p>Kata Kunci Edpuzzle; media video interaktif; membaca pemahaman; teks pidato; pembelajaran bahasa Indonesia</p> <p>Page 1352-1358</p> | <p>Abstract</p> <p>This study is motivated by the low utilization of technology in Indonesian language learning, particularly in improving students' reading comprehension skills. The study aims to examine the effectiveness of using Edpuzzle interactive video-based learning media as a solution to enhance students' comprehension. The research employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The subjects of the study were eighth-grade students of SMP Negeri 1 Kalibagor, consisting of an experimental group and a control group, each comprising 31 students. Data were collected through written tests and analyzed using descriptive and inferential statistics. The findings indicate that the average posttest score of the experimental group was higher than that of the control group. The improvement in learning outcomes in the experimental group was categorized as high, while the control group was categorized as moderate. Hypothesis testing revealed a significant difference between the two groups. Therefore, the use of Edpuzzle has proven effective in improving students' comprehension in Indonesian language learning.</p> <p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif Edpuzzle sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen dan desain pretest–posttest kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kalibagor yang terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 31 siswa. Data dikumpulkan melalui tes tertulis dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen termasuk kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol berada pada kategori sedang. Uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan Edpuzzle terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>© 2026 The Author(s). BASTRA: Bahasa dan Sastra by Halu Oleo University</p> |
|---|---|



PENDAHULUAN

Rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami teks pada pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi masalah yang perlu mendapat perhatian serius. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, seperti kurangnya minat membaca, kesulitan dalam menemukan ide pokok dan informasi penting, serta ketidakmampuan dalam menafsirkan dan menyimpulkan isi teks dengan tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap teks belum berlangsung secara mendalam, melainkan masih berada pada tingkat yang bersifat dangkal. Permasalahan tersebut berkaitan erat dengan keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru, di mana proses pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah tanpa keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang memiliki motivasi, serta tidak memperoleh ruang yang memadai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami teks.

Di samping itu, penggunaan pendekatan yang kurang bervariasi menyebabkan suasana pembelajaran menjadi tidak menarik, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa. Pane et al, (2026) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara lebih aktif dan partisipatif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang mampu menyajikan materi secara menarik, beragam, serta melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar. Penggunaan media interaktif tersebut diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif yang lebih mendalam, sehingga kemampuan membaca pemahaman siswa dapat berkembang secara optimal dan berkesinambungan.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan Saputra et al, (2025). Pendidikan sendiri merupakan upaya sadar yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan sesuai dengan potensi peserta didik Wulandari et al, (2021). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, siswa dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan berbahasa, salah satunya adalah kemampuan membaca pemahaman. Kemampuan ini sangat penting karena membaca tidak hanya sekadar mengenali kata, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan menangkap makna yang disampaikan dalam suatu teks. Tanpa adanya pemahaman, kegiatan membaca tidak dapat dikatakan berlangsung secara optimal.

Pentingnya kemampuan pemahaman dimiliki siswa karena segala hal yang berhubungan dengan belajar akan membutuhkan pemahaman dan pemaknaan terhadap materi. Jika materi awal tidak dipahami siswa maka muncul banyak kesulitan yang akan dihadapi siswa untuk memahami materi baru sehingga memunculkan ketidakpahaman yang terjadi secara beruntun Sap & No, (2017).

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting untuk diperhatikan di era digital saat ini. Siswa sebagai generasi Z cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan metode ceramah tradisional. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara tuntutan perkembangan zaman dengan praktik pembelajaran di lapangan. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat urgent dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Di zaman modern ini, banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan belajar siswa. Seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menarik perhatian siswa Nur et al, (2023). Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis video interaktif seperti Edpuzzle. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur kuis, catatan, dan pertanyaan secara real-time. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak positif terhadap pembelajaran.

Penggunaan Edpuzzle dalam meningkatkan minat belajar sejalan dengan temuan Ramasany, yang memperlihatkan adanya perbedaan yang cukup besar dalam tingkat minat, keterlibatan, serta hasil belajar murid tingkat sekolah dasar ketika proses pembelajaran memanfaatkan aplikasi Edpuzzle Ramasany et al, (2022) dalam Ilmu, (2023).

Edpuzzle menjadikan kegiatan menonton video pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa dan jadi salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan sebagai

media pembelajaran jarak jauh karena memiliki sifat interaktif Arfa et al, (2022). Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan Edpuzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP di Indonesia masih terbatas. Implementasi media ini di sekolah daerah, seperti SMP N 1 Kalibagor, belum banyak dikaji secara empiris. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian (research gap) yang perlu diisi, khususnya terkait efektivitas penggunaan Edpuzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Van Horn dalam Jerman et al, (n.d.) menjelaskan bahwa Edpuzzle merupakan platform pembelajaran yang memberi kesempatan kepada guru untuk mengunggah video, menambahkan komentar atau pertanyaan terkait isi video, serta memantau bagian yang telah ditonton siswa, waktu mereka menontonnya, dan seberapa banyak video yang berhasil mereka selesaikan. Melalui Edpuzzle, guru dapat menyesuaikan video sesuai kebutuhan, seperti memotong durasi, menambahkan rekaman suara, menyisipkan teks atau konten tambahan, serta memberikan pertanyaan untuk mendorong siswa berpikir sebelum melanjutkan video.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media video interaktif Edpuzzle terhadap kemampuan membaca pemahaman teks pidato siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibagor. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan Edpuzzle dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen yang bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media Edpuzzle interaktif terhadap pemahaman siswa. Desain yang digunakan adalah pre-test dan post-test control group, di mana terdapat kelompok eksperimen yang menggunakan Edpuzzle dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode (quasi-eksperimental). Matematika & Saputri, (2025) Desain quasi-eksperimen adalah bentuk penelitian kuantitatif yang memungkinkan peneliti memberikan perlakuan pada variabel independen yang digunakan untuk mengetahui dampaknya terhadap variabel dependen tetapi pembagian penentuan peserta pada kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dilakukan secara acak. Instrumen penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif Edpuzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalibagor pada materi teks pidato. Penelitian menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Edpuzzle dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Instrumen disusun untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kedua kelompok serta mengukur efektivitas Edpuzzle dalam membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan efektif.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII F dan VIII G, dengan jumlah total 62 siswa. Kedua kelas tersebut dijadikan sebagai populasi karena memiliki karakteristik yang relatif sama, baik dari segi kemampuan akademik, kondisi pembelajaran, maupun materi yang dipelajari. Oleh karena itu, seluruh populasi sekaligus digunakan sebagai sampel penelitian, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 31 siswa. Pemilihan ini bertujuan agar perbandingan hasil belajar antara kedua kelompok dapat dilakukan secara lebih objektif dan memiliki tingkat validitas yang lebih baik. Kedua kelas diberikan materi pembelajaran yang sama, sehingga perbedaan hasil belajar yang muncul tidak disebabkan oleh variasi isi maupun tingkat kesulitan materi. Dengan adanya kesamaan tersebut, peneliti dapat lebih memastikan bahwa perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media pembelajaran yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keakuratan dan validitas hasil penelitian, sehingga kesimpulan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pemilihan sampel dilakukan tanpa pengacakan.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berupa pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Edpuzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks pidato. Data diperoleh dari hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data kemudian dianalisis

menggunakan metode kuantitatif melalui perhitungan rata-rata dan uji t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka penggunaan Edpuzzle dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Edpuzzle interaktif terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan materi teks pidato. Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 31 siswa. Berdasarkan hasil statistik deskriptif, nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan kemampuan awal siswa yang relatif tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 94,29 dengan standar deviasi 8,91, sedangkan kelas kontrol sebesar 80,67 dengan standar deviasi 8,03. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selanjutnya, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,76 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,32 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi homogenitas. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,189 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji independent sample t-test.

Hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ dan nilai t hitung sebesar $t(60) = 6,317$, $p < 0,001$, mean difference = 13,61, 95% CI [9,30, 17,92]. Hasil uji t tersebut menguatkan bahwa perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, hasil N-Gain dan uji t saling mendukung, di mana N-Gain menunjukkan tingkat peningkatan hasil belajar, sedangkan uji t memastikan bahwa perbedaan peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Edpuzzle interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional atau langsung yang berpusat kepada guru.

Hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai selisih rata-rata (mean difference) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 13,61. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang 9,30 hingga 17,92. Hal ini berarti bahwa dengan tingkat kepercayaan sebesar 95%, perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperkirakan berada di antara 9,30 sampai 17,92 poin. Dengan kata lain, nilai rata-rata kelas eksperimen secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dalam rentang tersebut. Rentang interval yang seluruhnya bernilai positif juga menunjukkan bahwa perbedaan yang terjadi bersifat nyata dan mendukung hasil uji t yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Dengan demikian, analisis uji perbedaan dapat dilanjutkan menggunakan asumsi varians yang sama (equal variances assumed). Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 6,317 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 60. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa edpuzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik Ilmu, (2023)

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Edpuzzle interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji statistik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Tingginya nilai N-Gain pada kelas eksperimen disebabkan oleh adanya

peningkatan yang cukup besar antara nilai pretest dan posttest, serta banyaknya siswa yang mencapai nilai tinggi pada posttest. Sebaliknya, pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi relatif lebih kecil dan tidak merata pada seluruh siswa.

Jika dikaitkan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan, yaitu teks pidato, hasil ini menunjukkan bahwa media Edpuzzle interaktif mampu membantu siswa dalam memahami unsur-unsur penting dalam teks pidato. Teks pidato menuntut siswa untuk memahami isi, tujuan, serta struktur penyampaian pesan secara runtut dan logis. Dalam proses pembelajaran menggunakan Edpuzzle, siswa tidak hanya melihat dan mendengar materi, tetapi juga terlibat secara aktif melalui pertanyaan yang disisipkan dalam video. Hal ini membantu siswa untuk lebih fokus dalam memahami isi pidato, mengidentifikasi gagasan utama, serta menangkap pesan yang disampaikan.

Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif dengan melibatkan berbagai indera siswa, seperti visual dan auditori. Edpuzzle sebagai media berbasis video interaktif mampu mengintegrasikan unsur audio dan visual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam. Selain itu, fitur interaktif yang tersedia dalam Edpuzzle, seperti pertanyaan di dalam video, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan Edpuzzle membantu meningkatkan pemahaman siswa karena media ini menggabungkan unsur audio, visual, dan interaksi dalam satu pembelajaran. Siswa tidak hanya menonton video secara pasif, tetapi juga menjawab pertanyaan yang muncul selama pembelajaran berlangsung sehingga keterlibatan siswa menjadi lebih tinggi. Fitur pertanyaan interaktif pada Edpuzzle mendorong siswa untuk tetap memperhatikan materi karena siswa harus menjawab pertanyaan sebelum melanjutkan video. Kondisi ini membantu proses kognitif siswa dalam memahami, mengingat, dan mengolah informasi pada materi teks pidato.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian teori mengenai media pembelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif dengan melibatkan berbagai indera peserta didik, seperti visual dan auditori Hasan et al, (2021). Dalam hal ini, Edpuzzle sebagai media berbasis video interaktif mampu menghadirkan pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih optimal. Hal ini mendukung terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan Edpuzzle membantu siswa lebih fokus pada aspek penting dalam materi video karena siswa harus menjawab pertanyaan yang disisipkan sebelum melanjutkan tayangan. Aktivitas ini mendorong siswa untuk memproses informasi secara aktif, bukan sekadar menonton secara pasif.

Selain itu, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, mempermudah penyampaian materi, serta membantu siswa dalam memahami materi yang dianggap sulit Siswa et al, (2017) . Saputra et al, (2025) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi, yang berarti penggunaan Edpuzzle mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian anak untuk menyimak pembelajaran yang disajikan dengan baik. Penggunaan mediapembelajaran interaktif yang memuat animasi dan gambar memiliki manfaat signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa Raudah et al, (2024). Hal ini terlihat pada kelas eksperimen yang menggunakan Edpuzzle, di mana siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Media Edpuzzle memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui video yang disertai pertanyaan, sehingga siswa terdorong untuk berpikir dan memahami materi secara lebih mendalam.

Jika dikaitkan dengan kemampuan pemahaman, peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa mampu mengolah dan memahami informasi dengan lebih baik Aledya, (2019). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan pemahaman sangat penting karena berkaitan dengan keterampilan memahami informasi secara tepat. Dengan demikian, penggunaan media Edpuzzle interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan

pembelajaran konvensional, serta memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia.

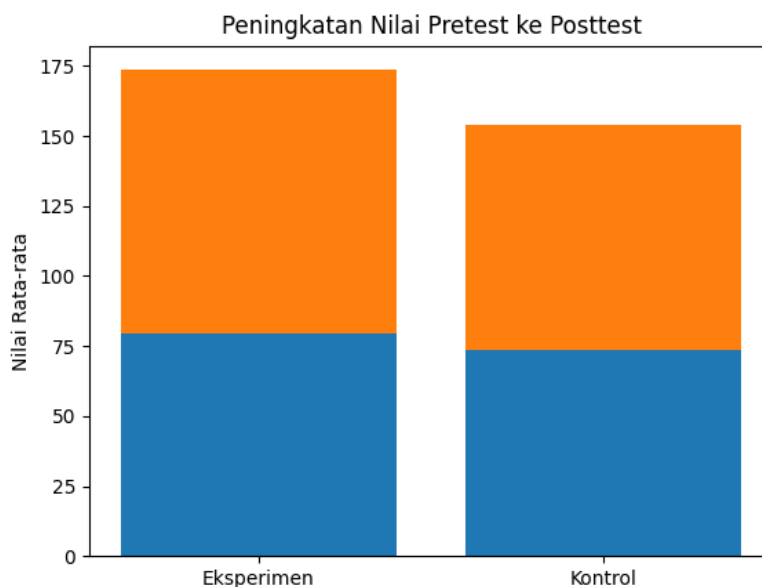
Tabel 1. Rata-Rata Nilai Pretest Dan Posttest Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol

| Kelas | Pretest | Posttest |
|------------|---------|----------|
| Eksperimen | 80,10 | 94,29 |
| Kontrol | 73,19 | 80,67 |

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| | kelas penelitian | N | Rata-rata | Standar Deviasi | Galat Baku Rata-rata |
|-------------|------------------|----|-----------|-----------------|----------------------|
| nilai siswa | 1.00 | 31 | 94.2903 | 8.91139 | 1.60053 |
| | 2.00 | 31 | 80.6774 | 8.03487 | 1.44311 |

Berdasarkan grafik peningkatan hasil belajar, terlihat bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Edpuzzle interaktif memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan pemahaman siswa.



Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif Edpuzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 94,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 80,67. Selain itu, nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen 80,10 juga mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol 73,19, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut juga diperkuat dengan hasil perhitungan gain ternormalisasi, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,32 yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t juga menunjukkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media Edpuzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat diterima.

Secara pembelajaran, penggunaan Edpuzzle mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menarik. Integrasi unsur visual dan auditori dalam bentuk video interaktif, serta adanya fitur pertanyaan di dalam video, mendorong siswa untuk lebih fokus, terlibat, dan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, dan mengolah informasi yang diperoleh dari materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi juga sesuai dengan karakteristik siswa di era digital yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Media pembelajaran Edpuzzle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. *May*, 0–7.
- Arfa, A. N., Supriyatin, T., & Kurniawan, M. A. R. (2022). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi*. 1(2), 15–24.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hoerudin, C. W. (2023). *PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA*. 4(2), 328–339.
- Ilmu, J. (2023). *Fajar Historia Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle dalam*. 7(2), 197–209.
- Jerman, B., Mannahali, M., & Kasim, A. (n.d.). *Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Menyimak*. 012.
- Nur, S., Khasanah, D., Nurlina, L., Pendidikan, I., Studi, P., & Bahasa, P. (2023). *Penggunaan Media TikTok Pada Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Purwokerto*. 2(06), 1228–1233.
- Pane, A. S. A., Harahap, A. R., Manik, L., Sihombing, N. H., Manalu, S., Simanjuntak, T., Sitohang, S. T., Purba, L., Hkbp, U., & Pematangsiantar, N. (2026). *Young Journal*. 2(1), 70–81.
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., Afgani, M. W., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2025). *Design Penelitian Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya Quantitative Research Design : Definition and Types*. 5(3), 191–199.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. 2021, 2092–2097.
- Sap, J., & No, V. (2017). *PENERAPAN MODEL ADVANCE ORGANIZER UNTUK MENINGKATKAN Pendahuluan*. 1(3), 271–280.
- Saputra, S., Puspita, Y., & Ramadhani, E. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA EDPUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 404–418.
- Siswa, P. B., Luh, N., & Ekayani, P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA*. *March*.
- Wulandari, R. T., Pratama, D. P., & Andiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Somatis, Auditori, Visual, Intelektual (SAVI) pada Muatan Bahasa Indonesia terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 340. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.39407>