ABSTRAK

Nur Isma, 2025. Pengaruh Penggunaan Multimedia *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan Pembimbing II Sadriana Ayu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre – Experiment Design* dalam bentuk *One Group Pretest – Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros yang terdiri 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 140 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji – t dan uji koefisien determinasi (R^2).

Hasil penelitian dilihat dari analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa pada tes awal (*Pretest*) sebelum diterapkan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran nilai rata-rata siswa yaitu 50.28 dengan kategori interval rendah dari skor ideal 100. Sedangkan pada tes akhir (*Posttest*) setelah diterapkan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran nilai rata-rata siswa 83.06 dengan kategori interval tinggi dari skor ideal 100. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa nilai , $t_{hitung} = 11.955$ dan nilai $t_{tabel} = 1.690$ dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = 35. Berdasarkan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Setelah menemukan t_{hitung} yaitu 11.955 dan $t_{tabel} 1.690$, $t_{hitung} > t_{tabel} = 11.955 > 1.690$ perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika kelas X SMA Negeri 14 Maros.

Kata Kunci : Multimedia, Edpuzzle, Hasil Belajar, Informatika