

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA EDPuzzle TERHADAP
HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS X
SMA NEGERI 14 MAROS**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2025



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **NUR ISMA**, NIM **105311101820** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **035 TAHUN 1446 H/2025 M**, Tanggal **30 Januari 2025 M**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal **31 Januari 2025**.

Makassar, 4 Sya'ban 1446 H
3 Februari 2025 M

Panitia Ujian:

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Sunda, ST, MT., IPU (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M. Pd (.....) |
| 4. Penguji | <div style="margin-left: 20px;">1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd (.....)</div> <div style="margin-left: 20px;">2. Nasir, S.Pd., M.Pd (.....)</div> <div style="margin-left: 20px;">3. Dr. Andi Adam, S.Pd., M.Pd (.....)</div> <div style="margin-left: 20px;">4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil (.....)</div> |

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA EDPuzzle
TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 14 MAROS**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NUR ISMA**
Stambuk : **105311101820**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 3 Februari 2025 M

Pembimbing I

Nasir, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II

Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nur Isma

NIM : 105311101820

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Multimedia *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar
Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah
hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila
pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 16 Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nur Isma



Terakreditasi Institusi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nur Isma
NIM : 105311101820
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 16 Desember 2024

Yang Membuat Perjanjian

Nur Isma



MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 22 : 286)

“Selalu ada harga dalam setiap proses. Nikmati saja lelah – lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar. Tapi, gelombang – gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

“Don't think for perfect but think useful”

PERSEMBAHAN

“Tiada lembar yang paling indah dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan. Kupersembahkan karya ini buat orang tuaku, saudaraku, keluargaku, sahabatku serta seseorang yang penulis tidak bisa ungkap namanya terima kasih atas motivasi, doa dan supportnya yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini”

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

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros”**. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga di beri kesehatan dan kesempatan untuk beraktivitas.

Nasihat dan motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Dengan penuh rasa hormat serta kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yaitu **Ayahanda Iskandar dan Ibunda HJ. Ni'mah Sitti Halimah S.S.**, serta saudara saya Nurul Fajriani yang telah memberikan doa yang tiada hentinya, dukungan serta pengorbanan, semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan keselamatan bagi orang tua penulis. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW, utusan Allah yang membawa Cahaya petunjuk kepada seluruh umat manusia.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak **Nasir, S.Pd., M.Pd.** Pembimbing I dan Ibu **Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil.** Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan masukan dan nasihat, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga proposal ini

dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru dan staf UPT SMA Negeri 14 Maros, dan Bapak Wusmal Tenrisenna, S.Pd., selaku guru mata Pelajaran Informatika di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian dan siswa – siswi kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros yang telah bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat saya serta teman seperjuangan saya untuk meraih gelar, seluruh rekan mahasiswa/I program studi teknologi Pendidikan Angkatan 2020 terkhusus kelas TP/A atas kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis. Dan juga kepada seseorang yang penulis tidak bisa ungkap Namanya, terima kasih atas motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri karena telah bertahan sampai sejauh ini serta telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai dan senantiasa bertahan pada setiap prosesnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk dapat

menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Pendidikan saat ini serta penerapan Teknologi Pendidikan di lingkungan sekitar dapat bermanfaat. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 10 Desember 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Konsep Penggunaan Multimedia	10
2. Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	13
3. Teori Belajar.....	28

4. Hasil Belajar.....	33
5. Pembelajaran Informatika.....	39
B. Kerangka Berpikir.....	43
C. Hasil Penelitian Relevan	45
D. Hipotesis Penelitian.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Lokasi Penelitian.....	52
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Desain Penelitian.....	54
E. Variabel Penelitian Survei.....	55
F. Definisi Operasional Variabel	55
G. Prosedur Penelitian.....	56
H. Instrumen Penelitian.....	57
I. Teknik Pengumpulan Data	59
J. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Penelitian	71
B. Pembahasan.....	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	100
A. Simpulan	100
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	110
RIWAYAT HIDUP.....	200

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi	53
3.2 Keadaan Sampel.....	54
3.3 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	54
3.4 Kategori Hasil Belajar.....	60
3.5 Kategori Persentase Lembar Aktivitas Belajar Siswa.....	62
3.6 Kategori Standar KKTP Dalam Kurikulum Merdeka Berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan	63
3.7 Kategori Standar Ketercapaian Hasil Belajar Informatika di SMA Negeri 14 Maros	63
3.8 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Yang Digunakan Untuk Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 14 Maros	64
3.9 Distribusi Frekuensi	64
3.10 Kategori Pembagian <i>Gain</i>	65
3.11 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>Gain</i>	65
4.1 Kategori Presentase Lembar Aktivitas Belajar Siswa.....	72
4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa Selama Penelitian Berlangsung	73
4.3 Distribusi Frekuensi Aktivitas Guru.....	75
4.4 Analisis Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Informatika (<i>Pretest</i>).....	77
4.5 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Informatika (<i>Pretest</i>).....	77
4.6 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Informatika (<i>Pretest</i>).....	78
4.7 Analisis Nilai Statistik Deskriptif Hasil Belajar Informatika (<i>Posttest</i>)	79
4.8 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Informatika (<i>Posttest</i>).....	80

4.9 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Informatika (<i>Posttest</i>)	80
4.10 Distribusi Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> - <i>Posttest</i>	82
4.11 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (<i>Pretest</i>).....	83
4.12 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (<i>Posttest</i>).....	85
4.13 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Informatika	87
4.14 Analisis nilai peningkatan hasil belajar informatika <i>N – Gain</i>	88
4.15 Distribusi Peningkatan Hasil Belajar Informatika <i>N – Gain</i>	89
4.16 Uji Normalitas Hasil Belajar Informatika	91
4.17 Uji Homogenitas Hasil Belajar Informatika	92
4.18 Uji-t <i>One Group Pretest - Posttest</i>	93
4.19 Uji Koefisien Determinasi (R^2)	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	44



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Distribusi dan frekuensi hasil belajar informatika (<i>Pretest</i>)	79
4.2 Distribusi dan frekuensi hasil belajar informatika (<i>Posttest</i>).....	81
4.3 Perbandingan nilai <i>Pretest-Posttest</i> hasil belajar informatika	82
4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (<i>Pretest</i>)	84
4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (<i>Posttest</i>).....	86
4.6 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Informatika	88
4.7 Peningkatan Hasil Belajar Informatika <i>N-Gain</i>	90



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I PERSURATAN PENELITIAN	111
A. Surat Pengantar Penelitian	112
B. Surat Permohonan Izin Penelitian Universitas Muhammadiyah Makassar	113
C. Surat Izin Penelitian DPM PTSP Prov. Sulawesi Selatan.....	114
D. Surat Izin Penelitian Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Kabupaten Maros	115
E. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	116
F. Surat Keterangan Penggunaan Produk.....	117
G. Kartu Kontrol Penelitian	118
H. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	119
LAMPIRAN II INSTRUMEN PENELITIAN	130
A. Capaian Pembelajaran.....	131
B. Modul Ajar Kurikulum Merdeka	133
C. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	150
D. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	152
E. Lembar Soal <i>Pretest</i>	154
F. Lembar Soal <i>Posttest</i>	159
LAMPIRAN III DATA HASIL PENELITIAN	164
A. Daftar Hadir Siswa Kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros	165
B. Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	167
C. Nilai Hasil <i>Pretest</i>	171
D. Lembar Jawaban <i>Posttest</i>	173
E. Nilai Hasil <i>Posttest</i>	177
F. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i> Hasil Belajar Informatika	179
G. Daftar Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (<i>Pretest</i>)	180
H. Daftar Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (<i>Posttest</i>)	181

I. Perbandingan Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Informatika	182
J. Peningkatan Hasil Belajar Informatika <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i>	183
K. Hasil Output SPSS 26.....	184
L. Distribusi Nilai <i>t</i> tabel.....	189
LAMPIRAN IV DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN	192
A. Dokumentasi Penentuan Sampel Bersama Guru Mata Pelajaran	193
B. Dokumentasi Bersama Kepala UPT SMA Negeri 14 Maros.....	194
C. Dokumentasi Bersama Guru Mata Pelajaran Informatika	194
D. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Pretest</i>	195
E. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Treatment</i>	195
F. Dokumentasi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	196
G. Dokumentasi Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	197

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah segala sarana yang digunakan masyarakat untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan-kemampuan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan sebagai warga negara. Secara sederhana, pendidikan sering kali diartikan sebagai upaya manusia untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya (Rahman, A. dkk. 2022).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif berdasarkan Undang - Undang No. 20 tahun 2003 (Hermanto, 2020:53).

Menurut Mukodi (2018), pendidikan ada dua macam, yaitu pendidikan dalam arti luas dan pendidikan dalam arti sempit. Pendidikan dalam arti luas mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup dan dalam segala situasi kehidupan. Pendidikan berlangsung pada segala jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan kehidupan serta mendorong tumbuhnya segala potensi yang ada dalam diri individu. Melalui kegiatan belajar tersebut, seorang individu dapat berubah dan berkembang menjadi pribadi yang lebih

matang, cerdas dan matang. Singkatnya, pendidikan adalah suatu sistem proses perubahan menuju kedewasaan, kecerdasan dan kematangan diri. Dewasa dari segi perkembangan fisik, cerdas dari segi perkembangan mental, dewasa dari segi tingkah laku. Pada tahap kegiatan pendidikan selanjutnya, ketiga tujuan tersebut menjadi kerangka peradaban kehidupan manusia.

Pendidikan dalam arti sempit sekarang mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang direncanakan dengan menggunakan bahan-bahan yang terorganisir, dilaksanakan tepat waktu dengan sistem pengawasan, dan dievaluasi berdasarkan tujuan yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di sekolah dan lembaga pendidikan. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan di bidang khusus serta mengembangkan kemampuan intelektualnya agar mampu menghadapi berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari yang tentunya akan timbul dalam kehidupan bermasyarakat di masa depan. Artinya, pendidikan dalam arti sempit bukan berarti menghilangkan muatan pendidikan dan bahan ajar, memperbanyaknya dalam bentuk yang disederhanakan, dan menatanya tanpa mengurangi mutu atau hakikat pendidikan.

Menurut Ayu. S et al., (2023).rendahnya hasil belajar peserta didik di Indonesia disebabkan oleh banyak faktor. Faktor pertama adalah mutu proses pembelajaran dan pengajaran guru masih rendah. Guru perlu meningkatkan kualitas pembelajarannya sesuai dengan tuntutan sekarang. Diharapkan dengan tunjangan profesi guru dapat meningkatkan dan memelihara kompetensi keguruan dan pendidikannya sehingga kualitas pembelajaran sekaligus hasil belajar pembelajar meningkat sesuai dengan

target kurikulum yang telah diimplementasikan di sekolah. Faktor kedua adalah kompetensi guru yang masih rendah dalam penggunaan teknologi sebagai media dalam PBM.

Menurut Suyono (2020), perkembangan ilmu komputer di zaman modern ini memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermanfaat bagi bangsa dan negara. Hal terpenting untuk mendapatkan pendidikan adalah belajar secara aktif. Pendidikan khususnya pada tingkat menengah memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya membangun bangsa Indonesia yang mampu mengembangkan sumber daya manusianya, mewujudkan kesejahteraan umum dan secara arif menata kehidupan masyarakatnya. Sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup melalui pendidikan khususnya pada tingkat menengah.

Menurut Oviyanti (2013), selain perkembangan era globalisasi saat ini, guru juga harus menghadapi tantangan masyarakat global. Guru dituntut untuk meningkatkan profesionalismenya sebagai pendidik. Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru harus mampu beradaptasi dengan bijak dan gesit. Artinya guru harus mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi secara menyeluruh dan utuh, khususnya di bidang pendidikan.

Pendidikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin banyak membawa perubahan, dan kita sedang menuju era yang begitu instan. Di bidang pendidikan, perkembangan teknologi tidak hanya

merambah sistem administrasi tetapi juga sistem pembelajaran di kelas. Ketika penggunaan media semakin beragam, guru menghadapi tantangan dalam memenuhi tugas mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran di sekolah (Putra et al., 2017).

Menurut Nasir. N (2016), perkembangan teknologi pada saat ini semakin canggih dan modern dan telah merambah kesemua lini kehidupan, tak terkecuali dalam pelaksanaan pendidikan. Oleh karena itu, banyak orang percaya, dengan menggunakan teknologi, semuanya akan menjadi mudah, efektif, praktis, dan cepat. Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan alternatif untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses, meliputi : sumber-sumber belajar, dimana guru dan siswa dituntut aktif untuk menggunakan teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran.

Multimedia di zaman sekarang sedang berkembang pesat, namun tidak semua guru mempunyai akses terhadapnya. Oleh karena itu, guru perlu lebih profesional dalam menggunakan konten multimedia yang ada. Pertama, Anda perlu mempelajari media sederhana yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran (Moto, 2019).

Menurut peneliti, perubahan yang terjadi saat ini menuntut semua pihak termasuk guru dan siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada, namun tidak sekedar memberikan tugas melalui media sosial, sehingga proses belajar mengajar tidak menjadi sepihak dan membosankan sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 18 Maret 2024 di SMA Negeri 14 Maros, diperoleh informasi bahwa

selama proses pembelajaran berlangsung Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan masih rendah, kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa serta hasil evaluasi yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penggunaan multimedia yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih statis dan belum berinovatif menjadi salah satu faktor kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar. Hal ini menjadi kendala dengan kemajuan teknologi di era digital sekarang ini. Maka dari itu perlu adanya penggunaan serta pemanfaatan multimedia agar mencapai tujuan yang efektif dan efisien serta mencapai hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan Multimedia *Edpuzzle* untuk membantu siswa dan pendidik membuat proses pembelajaran semenarik mungkin. Multimedia *Edpuzzle* merupakan aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh seluruh pendidik untuk membuat pembelajaran semenarik mungkin. Saat Anda merekam video melalui YouTube, *Khan Academy*, atau *Crash Course*, video tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* di mana pendidik dapat mengajukan pertanyaan, melihat apakah siswa menonton video yang disediakan, dan melihat materi pemahaman apa yang telah diberikan dan dilacak oleh siswa hasil belajar (Sundi dkk, 2020).

Multimedia *Edpuzzle* memungkinkan pengguna mengimpor video dari YouTube dan menambahkan komponen interaktif seperti pilihan ganda tertutup dan pertanyaan terbuka untuk memeriksa pemahaman siswa.

Perangkat lunak ini memungkinkan guru untuk memeriksa apakah siswa telah menonton video yang disediakan sampai selesai. Guru juga dapat melihat video terverifikasi. Untuk mencegah siswa melewatkan menonton video pembelajaran yang disediakan oleh guru (Tirtanawati dkk, 2021).

Multimedia *Edpuzzle* pada mata Pelajaran Informatika mempunyai pengaruh yang besar terhadap pada proses pembelajaran. Karena dengan hadirnya multimedia pembelajaran dengan *Edpuzzle* dapat menjadi pilihan untuk mencapai tujuan belajar Anda secara efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang lebih baik dapat dilakukan dengan pemberian multimedia.

Multimedia *Edpuzzle* telah banyak digunakan di beberapa penelitian sebelumnya, banyak hasil yang membuktikan bahwa multimedia *Edpuzzle* bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Andrian, H. (2022), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 1 Sungguminasa. Berdasarkan analisis penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Setelah menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ada, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *Pretest* sebesar 54,28 dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 86,57 dimana nilai rata-rata *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest*. Adapun selisih kenaikan nilai rata-rata *Pretest*-*Posttest* yaitu sebesar 32,29.

Berdasarkan pernyataan diatas tersebut, maka pemanfaatan multimedia *Edpuzzle* efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu penulis juga perlu melakukan penelitian menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam pembelajaran. Berdasarkan pada observasi awal pada tanggal 18 Maret 2024 dapat dilihat hasil belajar siswa di kelas masih rendah karena penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 14 Maros masih statis. Oleh karena itu penulis tertarik dan bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah: “Untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros.”

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang. Manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis ini diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memperluas pengetahuan tentang bagaimana penggunaan multimedia

dalam pembelajaran dengan aplikasi *Edpuzzle* dan membantu guru di sekolah untuk berkreasi di era teknologi saat ini melalui penerapan berbasis teknologi inovatif serta belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan multimedia dapat merangsang motivasi belajar siswa, mendorong mereka untuk belajar dengan sungguh-sungguh, dan menyegarkan kegiatan belajar mereka.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan media alternatif guru serta informasi dalam menggunakan multimedia dalam pembelajaran, dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, dapat melakukan pemetaan kemampuan belajar siswa dan meningkatkan kreativitas dan inovatif dengan menggunakan aplikasi *Edpuzzle* ini.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi di SMA Negeri 14 Maros dalam meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran serta Upaya pihak sekolah menyediakan media yang kreatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Manfaat praktis bagi peneliti diharapkan untuk menambah pengetahuan serta wawasan tentang bagaimana pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa dan memanfaatkan

media dengan kreatif dan efektif serta menambah ilmu tentang aplikasi *Edpuzzle* itu sendiri untuk berinovasi terhadap pembelajaran sekarang yang semua serba teknologi . Selain itu juga kita dapat manfaat dengan membantu guru untuk membuat konten pembelajaran di lingkungan sekolah dengan membuat video dengan di cantumkan pertanyaan. Dan juga menjadi rujukan bagi peneliti untuk berbagi kepada orang lain yang membutuhkan serta dapat mempengaruhi hasil belajar siswa .

e. Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca diharapkan dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan Gambaran tentang penerapan multimedia dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan informasi serta referensi yang bermanfaat bagi pembaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Penggunaan Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Menurut Mujiarto (2019) multimedia secara sederhana multimedia diartikan sebagai berbagai media atau sejumlah besar media. Istilah media mengacu pada kehadiran berita dan informasi. Oleh karena itu, multimedia mengacu pada berbagai saluran melalui mana pesan (informasi) dapat dikirim, diterima, disajikan, disimpan, dan ditampilkan. Multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan materi lintas kurikuler. Proses pembelajaran akan lebih efektif jika guru menggunakan beberapa bahan pembelajaran seperti papan tulis, flashcard, buku teks, kertas grafik, dan kaset video atau audio.

Menurut Marjuni, A., & Harun, H. (2019) multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media atau bentuk jamaknya medium berasal dari bahasa latin yang berarti “tengah, perantara, atau pengantar.

Multimedia saat ini mengacu pada kombinasi dan integrasi media seperti teks, animasi, grafik, suara, dan video ke dalam sistem komputer. Baru-baru ini, dengan munculnya monitor komputer beresolusi tinggi, konsep multimedia menjadi semakin populer. Konsep multimedia menjadi semakin populer dengan munculnya monitor komputer beresolusi tinggi, teknologi video dan suara, dan upaya untuk meningkatkan pemrosesan

komputer pribadi. Misalnya, saat ini kita dapat merekam suara dan video, memanipulasi suara dan gambar untuk menciptakan efek khusus, menghasilkan kombinasi suara dan video, membuat berbagai jenis grafik, termasuk animasi. Ada komputer desktop yang dapat mengintegrasikan semua ini ke dalam format multimedia (Kristanto, 2016).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua atau lebih unsur secara terpadu yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video, dan animasi. Multimedia mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih materi pembelajarannya sendiri dan bekerja pada tingkat yang sesuai dengan mereka (Surasmi, W. A. dkk, 2016).

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu aplikasi yang mempunyai berbagai media yang dihubungkan dengan berbagai saluran yang melaluinya pesan (informasi) dapat dikirim, diterima, disajikan, disimpan dan ditampilkan. Multimedia memungkinkan Anda menggabungkan pembuatan video, foto, dan animasi. Dengan munculnya multimedia, pembelajaran menjadi lebih banyak tentang teknologi, sehingga semakin meningkatkan minat siswa.

1) Manfaat Multimedia

Multimedia adalah kumpulan perangkat media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Sejak tahun 1980-an, multimedia diartikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terpadu, meliputi teks, gambar, suara, video, atau animasi (Soenarto, Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi Volume 9, Nomor 1, Februari: 116).

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat strategis dalam menelusuri proses pembelajaran. Dengan kreativitas guru, media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran (Abdurrahman dkk, 2020).

Multimedia Pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali (Daryanto: 2014 dalam Nasir et al., 2022).

2) Prinsip Pemanfaatan Multimedia

Menurut Marjuni, A., & Harun, H. (2019) bahan ajar multimedia merupakan media pembelajaran yang menerapkan teknologi multimedia. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia kini menjadi populer tidak hanya di perguruan tinggi namun juga di dunia pendidikan seperti sekolah. Bahan ajar multimedia yang paling sederhana dan banyak digunakan adalah bahan presentasi dengan menggunakan PowerPoint. Selain itu, media interaktif juga banyak digunakan. Pembelajaran multimedia memungkinkan siswa mempelajari materi pada CD/VCD interaktif dan menggunakan kuis latihan. Di sini, pendidik menyusun materi pembelajaran dalam bentuk modul atau buku dan mengubahnya menjadi bentuk atau format digital. CD interaktif memungkinkan siswa untuk menggunakan CD berulang kali, secara individu atau kelompok, sampai mereka

memahami isinya. Siswa juga menilai hasil belajarnya melalui pertanyaan kuis interaktif.

Dari pembahasan diatas, maka peneliti dapat simpulkan bahwa multimedia adalah penggunaan berbagai saluran untuk mengirim, menerima, menyajikan, menyimpan, dan menampilkan informasi, melibatkan teks, grafik, gambar, suara, video, dan animasi secara terpadu dalam sistem komputer. Dengan kemajuan teknologi, multimedia kini termasuk penggunaan monitor beresolusi tinggi dan teknologi video serta suara, memungkinkan manipulasi dan kombinasi berbagai elemen untuk efek khusus. Multimedia mendukung pembelajaran dengan memberi siswa kebebasan memilih materi dan mengerjakan tugas sesuai dengan tingkat mereka dan sering kali melibatkan presentasi powerpoint serta media interaktif seperti CD/DVD dengan kuis latihan untuk belajar secara mandiri atau kelompok.

2. Media Pembelajaran *Edpuzzle*

Edpuzzle merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pembelajarannya semenarik mungkin, dan video tersebut dapat diakses melalui *YouTube*, *Khan Academy* dan *Crash Course* kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle*, memungkinkan pendidik untuk mengajukan pertanyaan, melacak apakah siswa menonton video yang disediakan, dan seberapa baik siswa memahami materi yang diberikan. Selain itu, *Edpuzzle* memungkinkan pengguna mengimpor video dari

YouTube dan menambahkan komponen interaktif seperti pilihan ganda dan pertanyaan terbuka untuk menguji pemahaman siswa. (Amaliah, 2020).

a. Kelebihan Aplikasi *Edpuzzle*

Menurut Qadriani, Sri Hartati & Anita Dewi (2021), ada beberapa kelebihan fitur yang dimiliki platform *Edpuzzle* sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak boleh melewati konten video. Video juga akan otomatis berhenti ketika siswa berpindah tab atau jendela. Hal ini membantu siswa tetap fokus saat menonton video pembelajaran.
- 2) Video *Edpuzzle* dapat diambil dari video *YouTube*, *National Geographic*, *Khan Academy*, dan beberapa website lainnya dengan memasukkan link video pada kolom pencarian konten *Edpuzzle*. Guru juga dapat mengunggah video dari laptop atau ponselnya sendiri.
- 3) *Edpuzzle* Tidak ada batasan pertanyaan yang dapat Anda sisipkan di tengah-tengah video. Pendidik juga dapat memilih jenis pertanyaan yang muncul selama video. *Edpuzzle* menawarkan pertanyaan pilihan ganda, esai, dan catatan yang dapat Anda tambahkan ke video Anda.
- 4) Pendidik tidak hanya dapat melihat waktu menonton video, tetapi juga statistik penyelesaian masalah yang sedang dikerjakan siswa. Misalnya, bagian video tertentu, berapa kali siswa mengulanginya, pertanyaan yang dijawab siswa dengan benar atau salah, dan banyak lagi.
- 5) Pendidik dapat memberikan umpan balik secara otomatis atau manual terhadap respon siswa.

- 6) Berbentuk soal pilihan ganda, penilaian dilakukan secara otomatis oleh sistem *Edpuzzle*, sehingga siswa dapat langsung melihat nilainya setelah menonton video pembelajaran.

b. Kekurangan Aplikasi *Edpuzzle*

Menurut Sirri., & Puji Lestari (2020) kelemahan dari aplikasi *Edpuzzle* sendiri adalah aplikasi tersebut dirancang untuk memungkinkan siswa menonton video secara individu, mengingat siswa perlu membuat akun sendiri. Oleh karena itu, siswa tidak dapat mendiskusikan konten video yang ada.

Dari pembahasan diatas, maka peneliti dapat simpulkan bahwa *Edpuzzle* adalah aplikasi pembelajaran berbasis video yang memungkinkan pendidik untuk membuat video interaktif dengan pertanyaan dan melacak pemahaman siswa. Video dapat diimpor dari *YouTube*, *Khan Academy*, dan sumber lainnya. Fitur *Edpuzzle* termasuk pencegahan siswa melewati konten, penambahan berbagai jenis pertanyaan, pelacakan statistik menonton dan umpan balik, serta penilaian otomatis untuk soal pilihan ganda. Kelemahan aplikasi ini adalah fokus pada pembelajaran individu tanpa diskusi konten antara siswa.

Langkah-langkah administrasi aplikasi *Edpuzzle* dan tahapan pembuatan media pembelajaran multimedia *Edpuzzle*.

Jika Anda ingin menggunakan *Edpuzzle*, Anda perlu menyiapkan alat multimedia berikut:

- 1) Laptop / Komputer / PC
- 2) Jaringan Internet

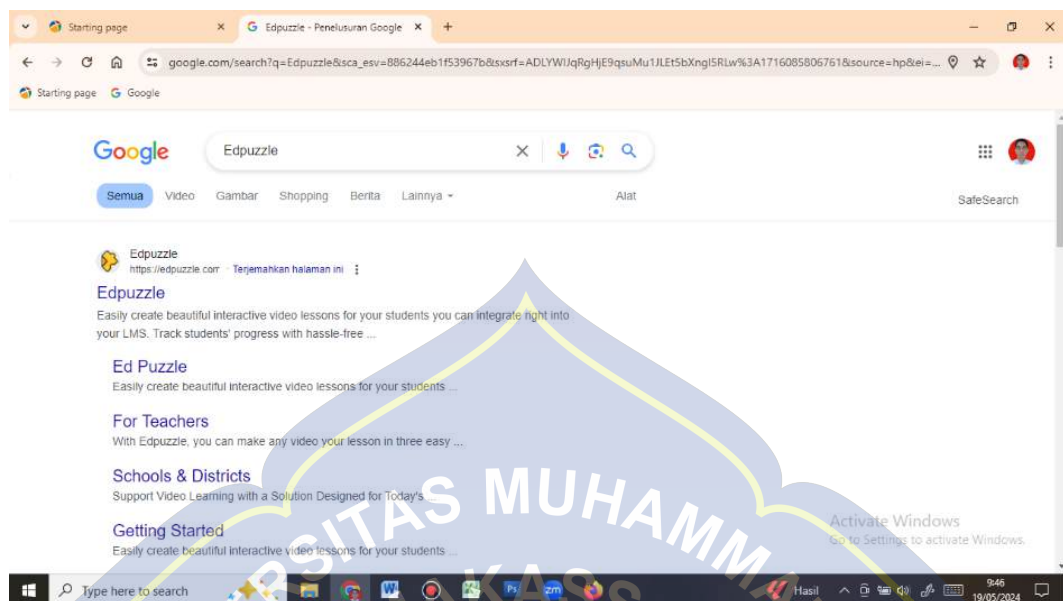
3) Bahan ajar seperti gambar, video, audio dan lain sebagainya.

Setelah semua alat sudah disiapkan maka selanjutnya adalah tata cara penggunaan aplikasi *Edpuzzle*, adapun langkah – langkah sebagai berikut:

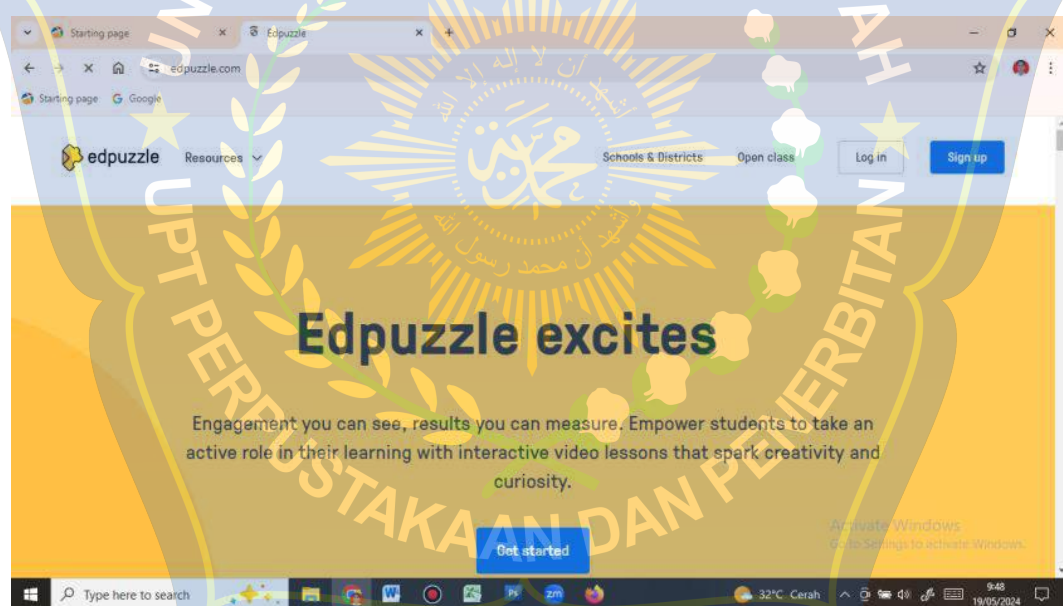


a) Buka Google Chrome pada laptop anda.

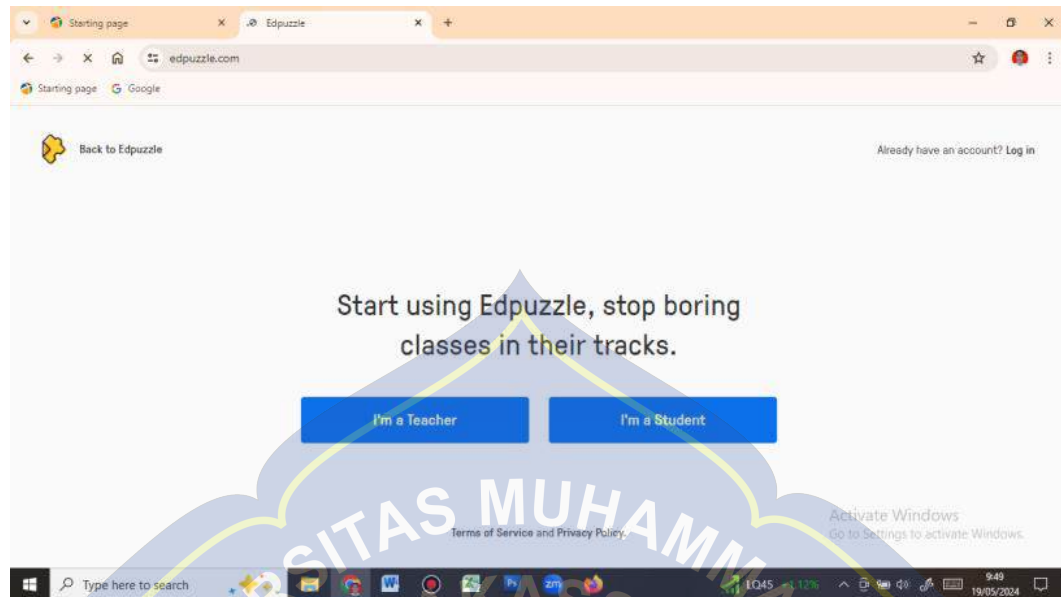
b) Ketik kalimat *Edpuzzle* atau <https://Edpuzzle.com/> pada pencarian *address bar*.



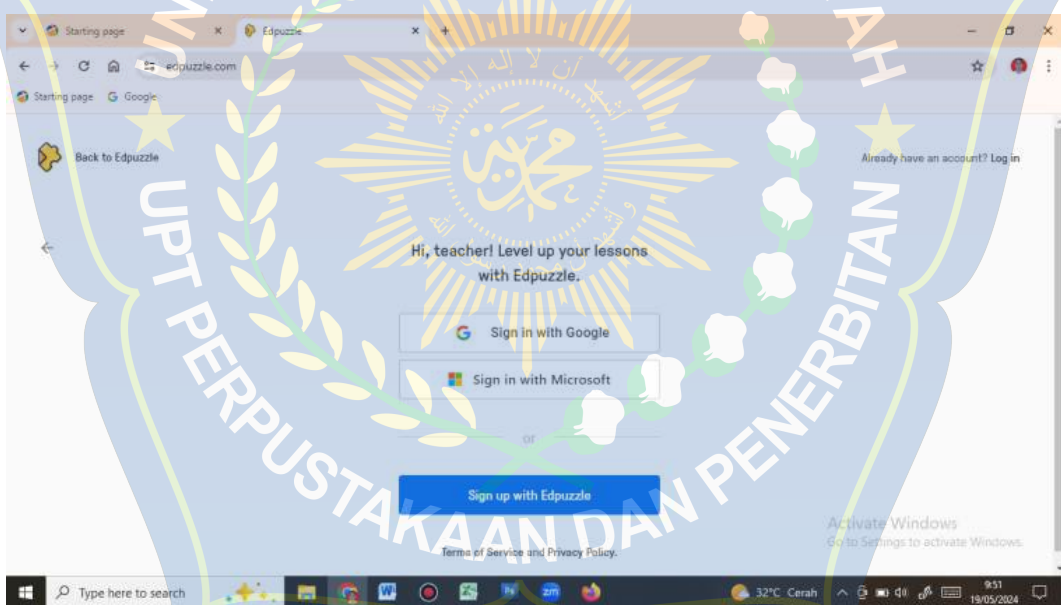
c) Setelah mengetik kalimat *Edpuzzle* klik enter



d) Selanjutnya adalah ketika kita belum mempunyai akun maka terlebih dahulu membuat akun dengan menekan tombol tulisan *Sign Up* pada pojok kanan atas.



e) Pilih I'm a Teacher.



f) Selanjutnya pilih masuk dengan google jika ingin mengaitkan dengan akun.

Starting page x Edpuzzle x +

edpuzzle.com

Starting page Google

Email

Password (optional)

Password strength: Good

Referral code (optional)

☒ I agree to Edpuzzle's Terms of Service and Privacy Policy. I am eighteen (18) years of age or older, and I possess full legal capacity to sign up for a teacher account in Edpuzzle.

Create new account

Terms of Service and Privacy Policy

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Type here to search

32°C Cerah

9:57
19/05/2024

g) Silahkan masukkan data dan password yang Anda inginkan. Usahakan password terdiri dari huruf besar, kecil dan angka agar supaya mengamankan akun Anda. Setelah itu klik *Create New Account*.

Starting page x Edpuzzle x +

edpuzzle.com/discover

Starting page Google

Connect with your fellow teachers on Edpuzzle

Your school or organization name

SMAN 14 Moncongloe

SMAN 14 MONCONGLOE
Jl. Perintis Kemerdekaan No. 10, Desa Moncongloe, Kec. Moncongloe, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan 90242, Indonesia

SMAN 14 GOWA - Sungguminasa
Jl. Malino No. 191, Betangkulu, Kec. Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan 90242, Indonesia

SMP Negeri 14 Makassar
Jl. Aroeana H., Sufieng, Kec. Biringkanyo, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90242, Indonesia

SMAN 9 PANGKEP
Pangkajene, Pangkajene Dan Kepulauan Regency, South Sulawesi, Indonesia

My school isn't listed

Add my school or organization

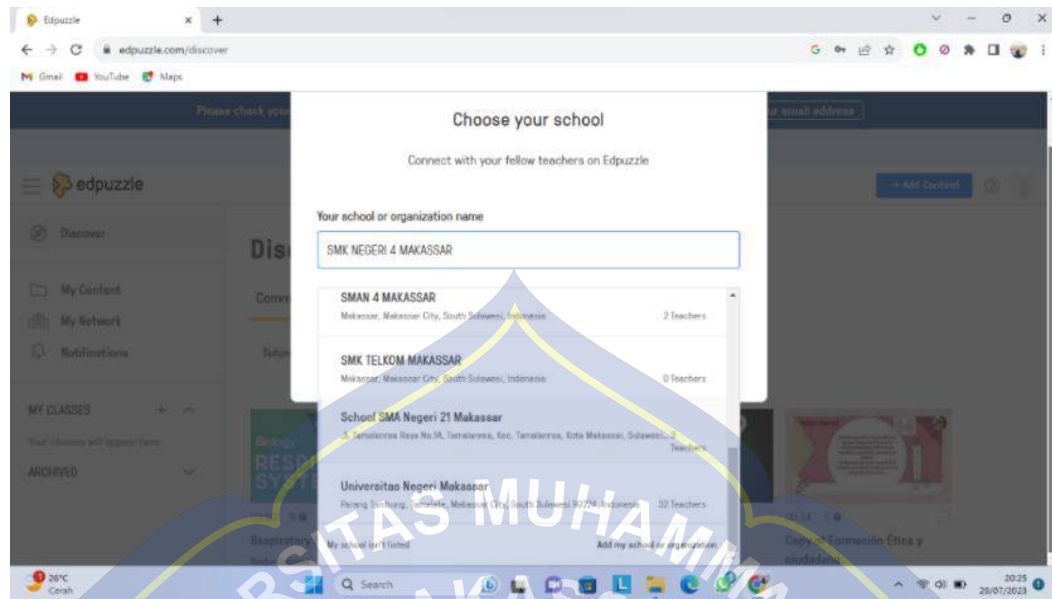
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Type here to search

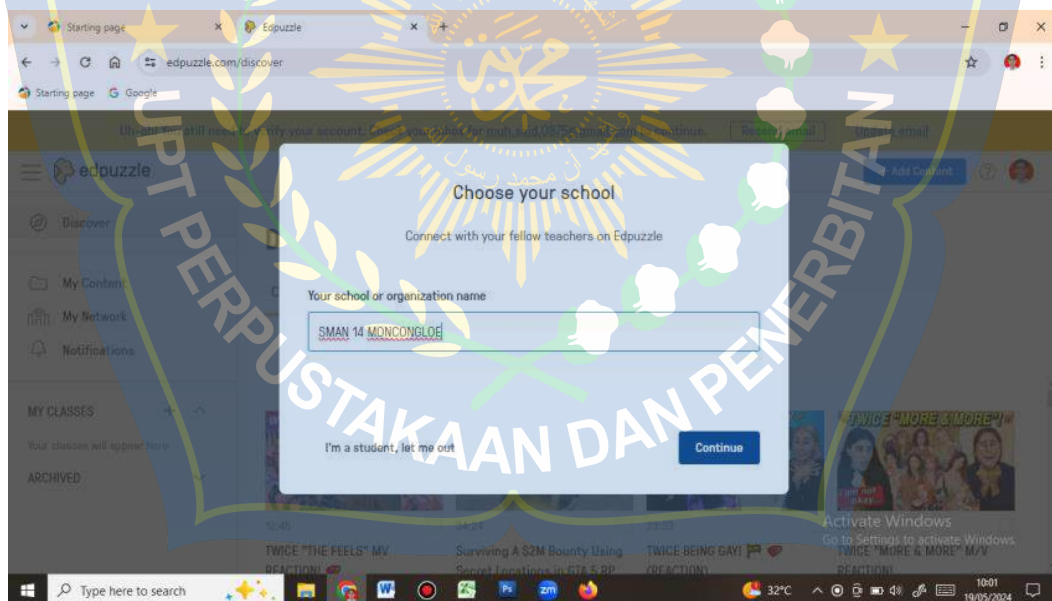
32°C Cerah

9:59
19/05/2024

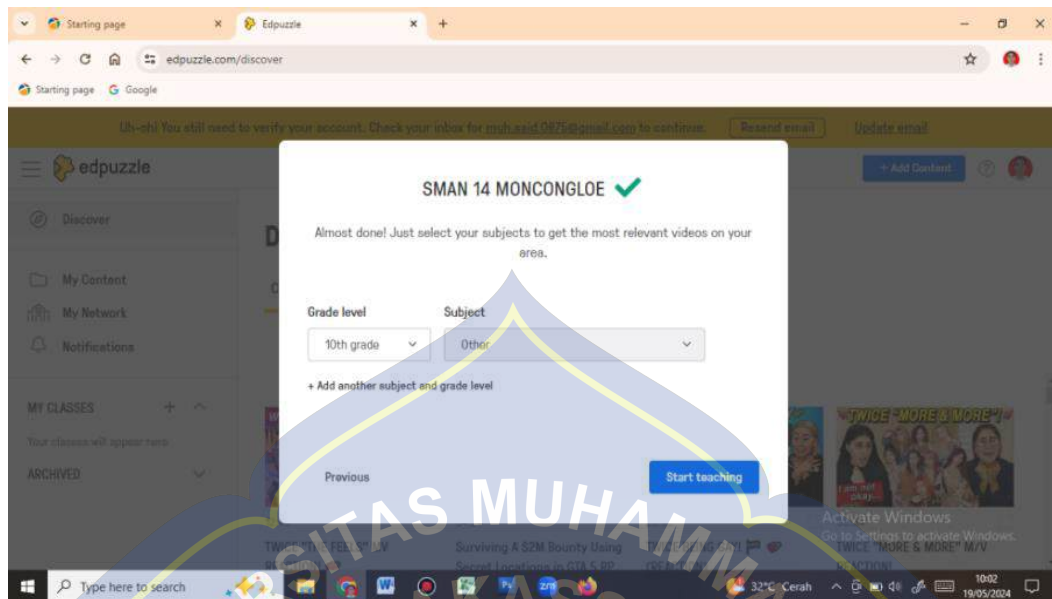
h) Selanjutnya Anda di minta untuk memasukkan nama sekolah.



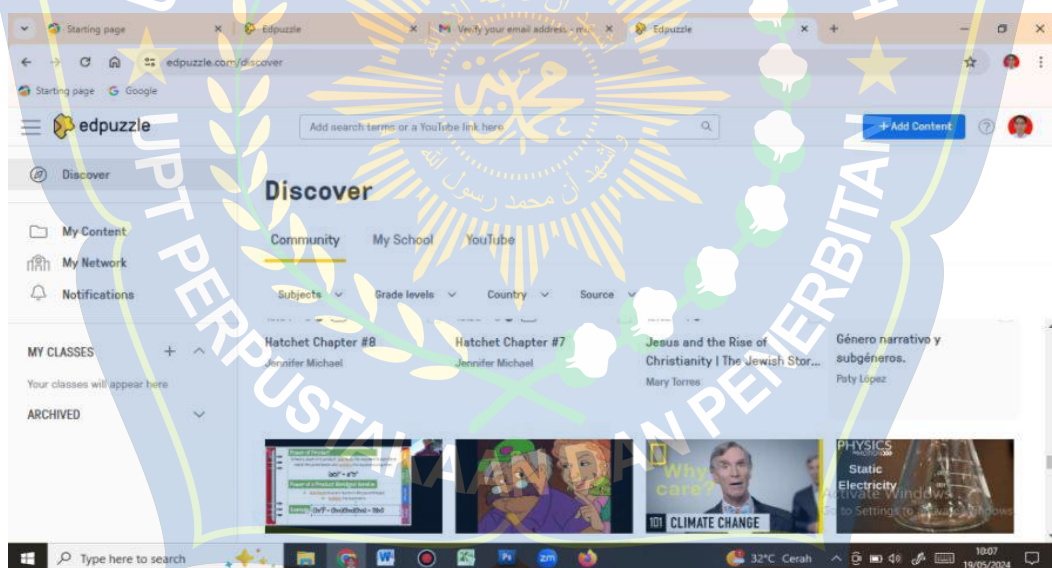
- i) Jika sekolah yang Anda tuju tidak ada kita beralih ke icon *Add my school or organization* bagian bawah.



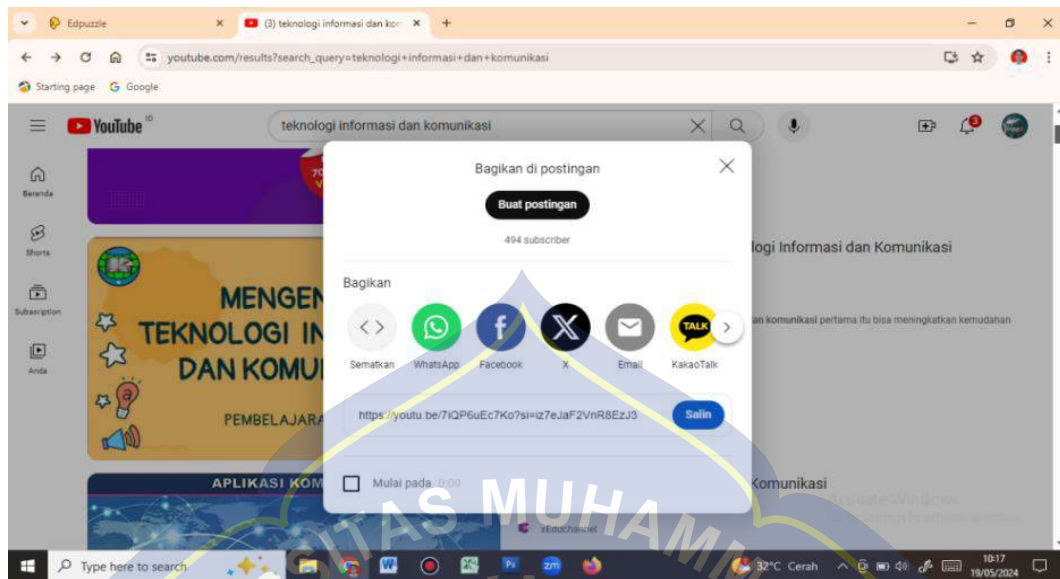
- j) Selanjutnya ketik nama sekolah . Kemudian klik *Continue*.



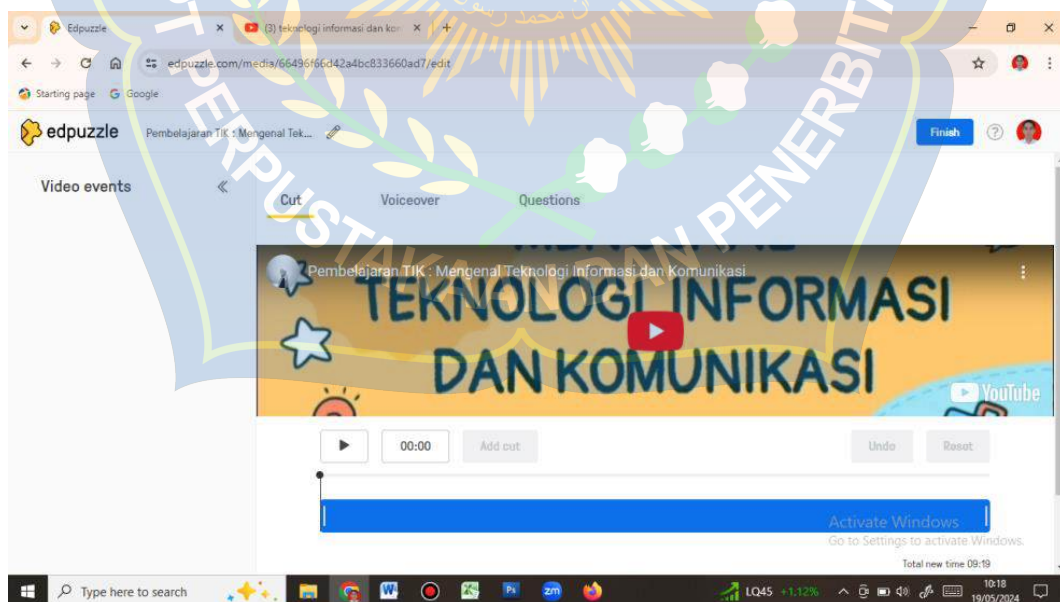
- k) Selanjutnya pilih untuk usia berapa pada *Grade level* dan *Subject* untuk mata Pelajaran yang dituju. Setelah itu klik *Continue*.



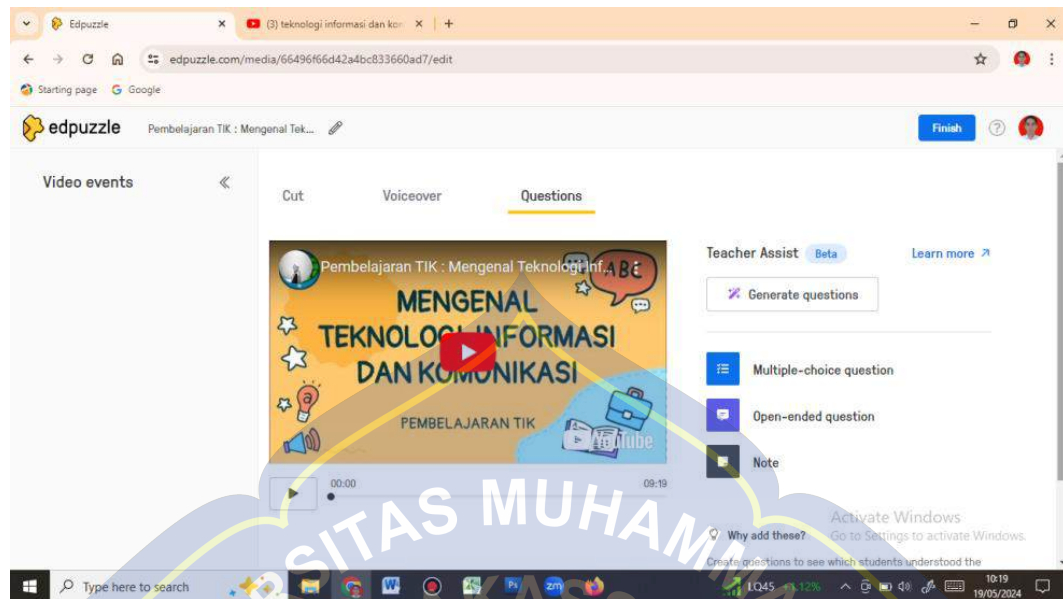
- l) Setelah itu silahkan verifikasi akun di email dan muncul gambar pada halaman utama dari aplikasi *Edpuzzle* ini.



- m) Selanjutnya, jika anda mempunyai video pembelajaran sendiri silahkan upload di youtube dan jika tidak punya silahkan mengambil video pembelajaran orang lain yang di youtube. Setelah mencari video pembelajaran silahkan klik salin dan tempel link pada bagian atas halaman utama *Edpuzzle*.



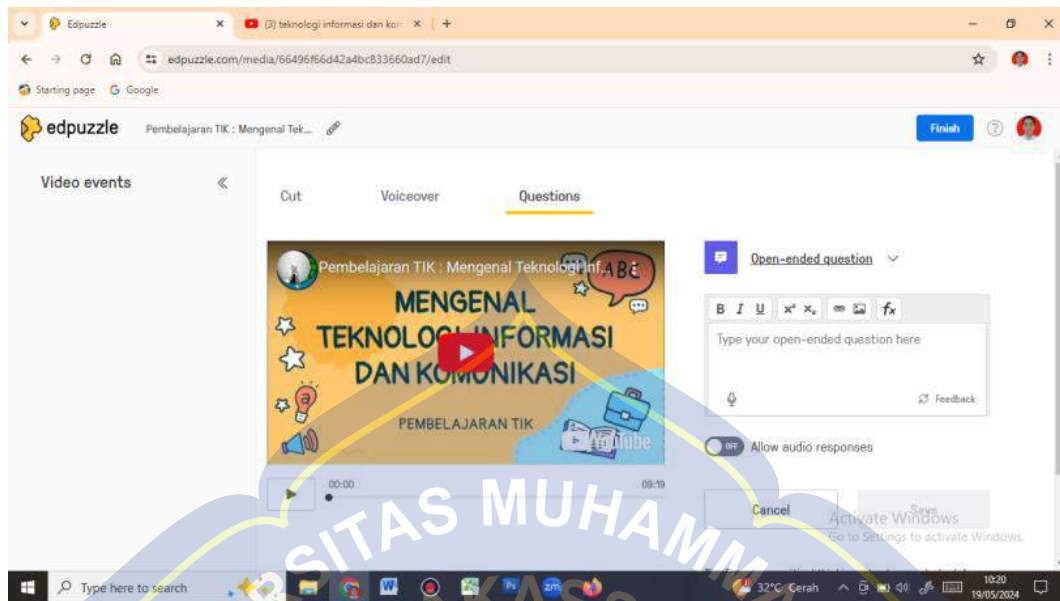
- n) Setelah itu, jika Anda ingin memotong video silahkan klik *cut*.



o) Selanjutnya, klik *Questions* untuk menambahkan pertanyaan.



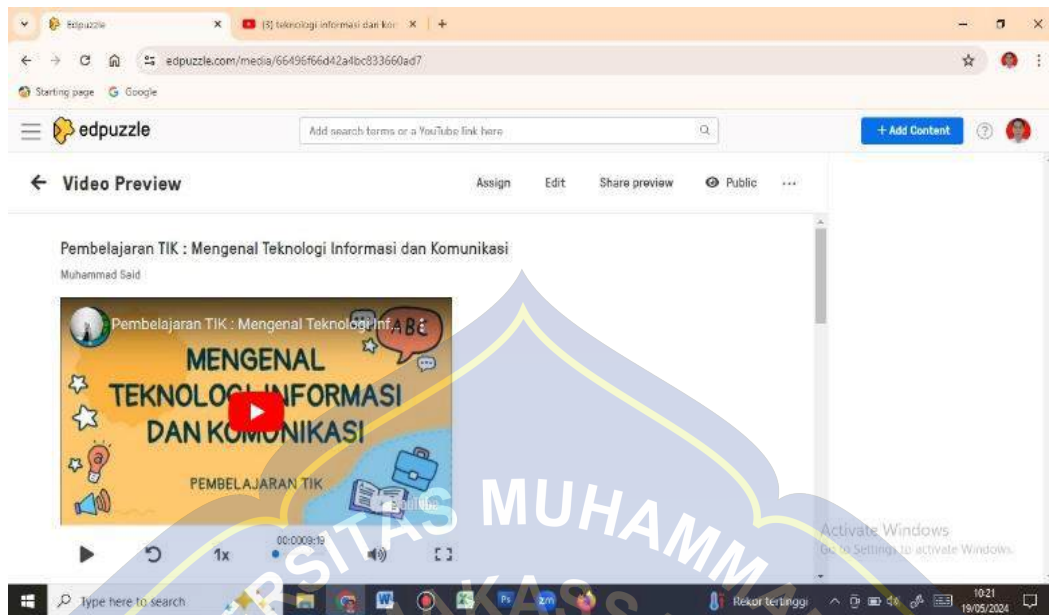
p) Pada bagian *Multiple – choice question* itu untuk pilihan ganda dan akan langsung muncul jawaban yang benar.



q) Pada bagian *Open – ended question* untuk soal essay dan siswa akan menjawab pertanyaan.



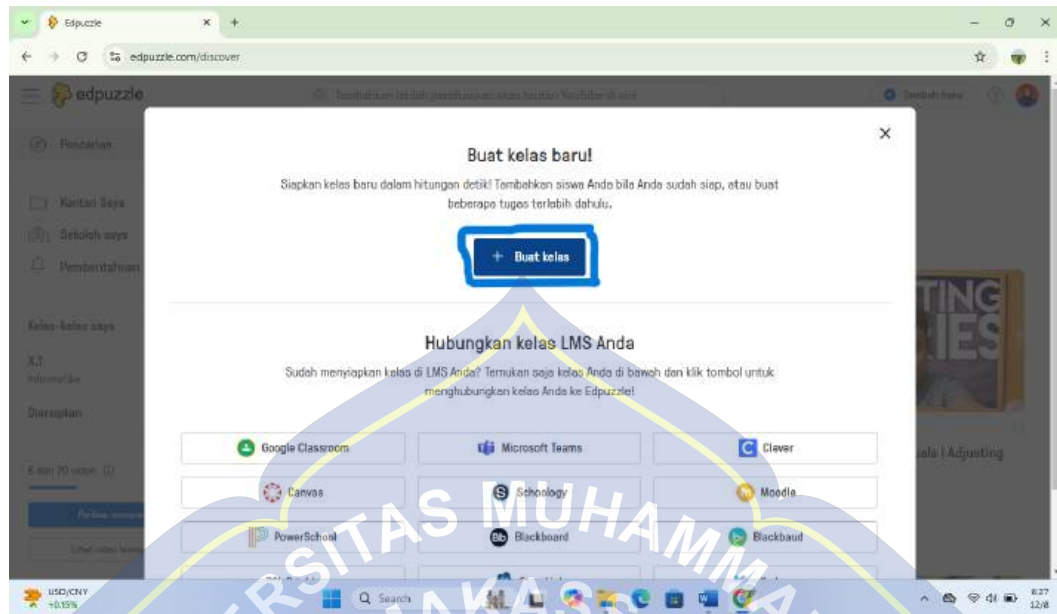
r) Pada bagian *Note* ini bisa memasukkan komentar, audio dan lain sebagainya. Setelah itu klik finish untuk menyelesaikan.



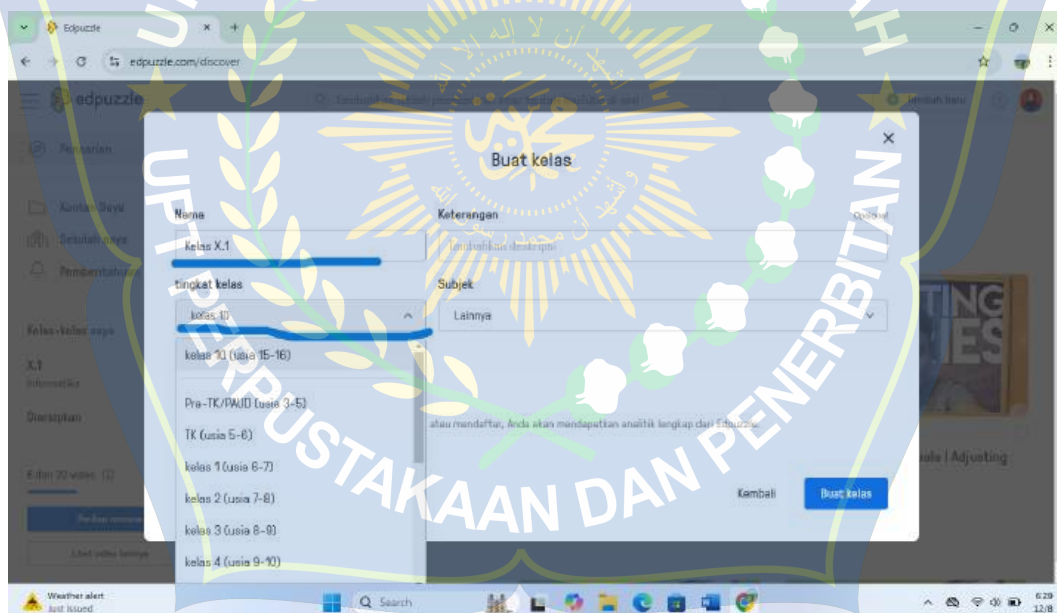
s) Setelah mengklik ikon *finish*, inilah tampilan akhir dari content yang telah dibuat.



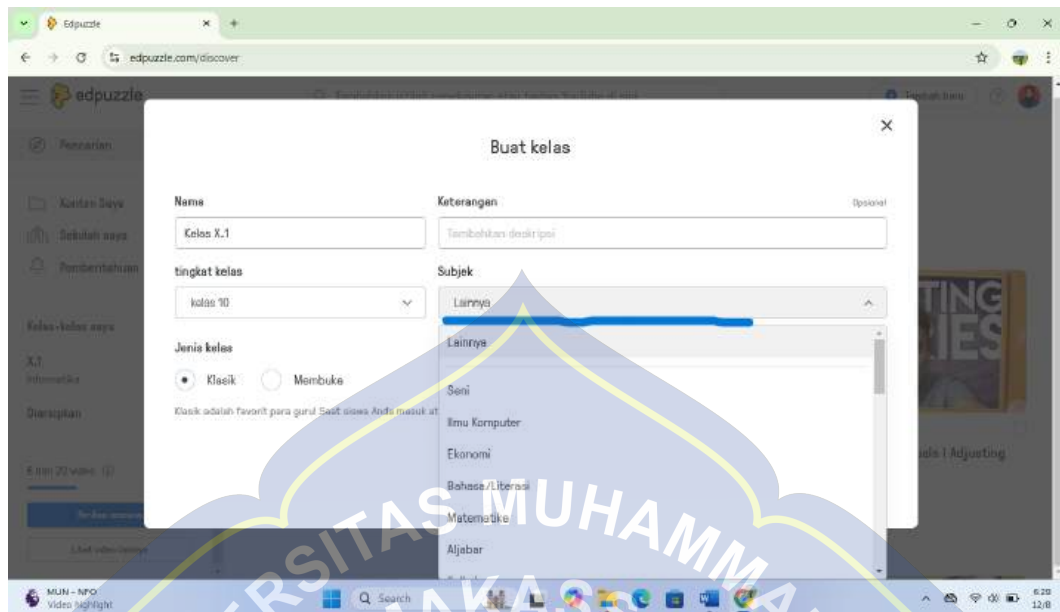
t) Selanjutnya, untuk membuat kelas silahkan klik tombol tambahkan kelas baru pada bagian sebelah tersebut.



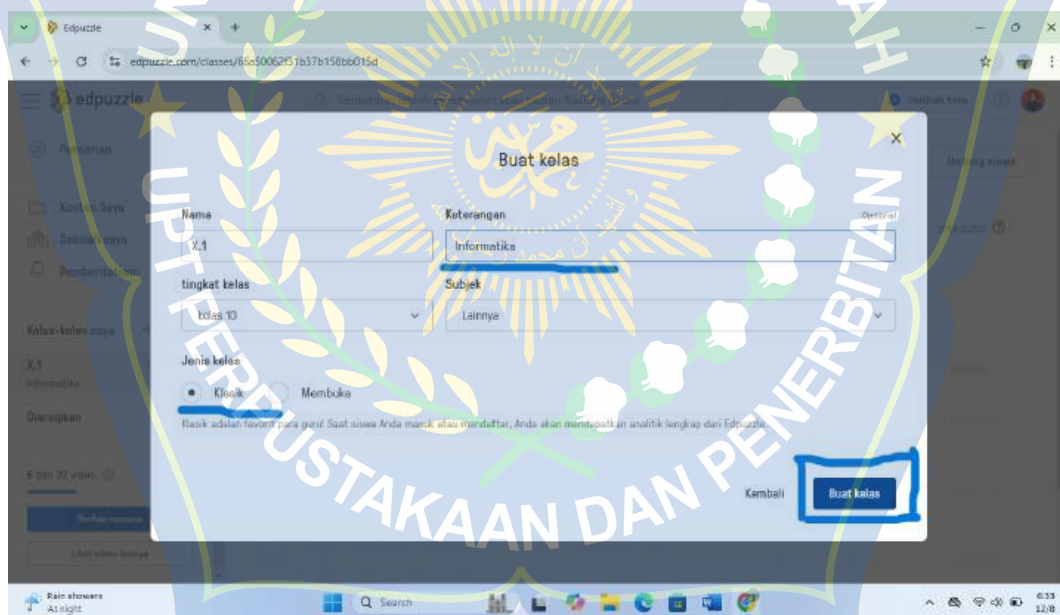
u) Klik + buat kelas



v) Silahkan masukkan nama kelas dan Tingkat kelas yang di tuju.



w) Silahkan masukkan nama mata Pelajaran.



x) Setelah memasukkan nama mata Pelajaran, silahkan klik jenis kelas lalu klik ikon buat kelas dan bagikan kode kelas.

3. Teori Belajar

a. Pengertian Teori Belajar

Menurut Nahar, N, I. (2016) teori belajar adalah merupakan gabungan prinsip yang saling berhubungan dan penjelasan atas sejumlah fakta serta penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Penggunaan teori belajar dengan langkah-langkah pengembangan yang benar dan pilihan materi pelajaran serta penggunaan unsur desain pesan yang baik dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami sesuatu yang dipelajari.

Secara sederhana, teori belajar adalah suatu prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar. Teori belajar adalah suatu tesis-tesis yang mendeskripsikan beragam aspek pada hakikat belajar. Para pemikir dan pakar yang punya keahlian di berbagai bidang keilmuan punya sumbangsih yang penting dalam merumuskan teori-teori belajar. Atau setidaknya, pemikiran-pemikiran mereka tentang manusia dan kehidupan telah digunakan oleh para praktisi pendidikan dan pembelajaran untuk merumuskan teori-teori belajar dan mempraktikkannya dalam kenyataan (Syahbana dkk, 2020).

Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang

dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik. Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi (Wahab, G. & Rosnawati 2021).

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar adalah kumpulan prinsip yang menjelaskan peristiwa belajar, diterapkan dengan langkah dan desain pesan yang baik untuk memudahkan pemahaman siswa. Teori ini mencakup kontribusi berbagai ahli dan menjelaskan bagaimana orang belajar dengan cara yang berbeda melalui pengamatan, penemuan, atau peniruan yang mempengaruhi pertumbuhan fisik dan psikis tergantung pada dimensi yang dipelajari.

b. Teori - Teori Belajar

Menurut pendapat Thomas B. Roberts (1975 : 1) menjelaskan jenis teori belajar yang banyak mempengaruhi pemikiran tentang proses pembelajaran dan pendidikan adalah teori belajar Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme dan Humanisme.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berlin tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Dalam penekanannya menjelaskan bahwa perspektif behaviorisme berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku

manusia yang terjadi pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku dari manusia dan terjadi melalui stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku yang meresponsif hukum-hukum mekanik. Ada tiga jenis teori belajar menurut teori Behaviorisme yaitu :

a) *Respondent Conditioning*

Teori ini dikenalkan oleh Pavlov (1849-1936 : 3) yang didasarkan pada pemikiran bahwa perilaku/tingkah laku merupakan respon yang dapat diamati dan diramalkan.

b) *Operant Conditioning*

Teori ini dikenalkan B.F Skinner (1945 : 5) yang berpendapat bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati, sedang perilaku dan belajar diubah oleh kondisi lingkungan.

c) *Observational Learning* atau *Social Cognitive Learning*

Teori ini dikenalkan Albert Bandura (1969:8) yang menjelaskan bahwa belajar observasi merupakan sarana dasar untuk memperoleh perilaku baru atau mengubah pola perilaku yang sudah dikuasai.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Istilah Kognitiv berasal dari kata cognition, yang berarti knowing atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Setiono, 2019). Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah

kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis manusia meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah dan keyakinan. Untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Kristanto, 2016).

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

4) Teori Belajar Humanisme

Teori Belajar Humanisme dikenalkan oleh Carl Ransom Rogers (1902-1987 : 34) yang didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam upayanya memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap manusia memiliki kebutuhan dasar kehangatan, penghargaan, penerimaan, pengagungan dan cinta dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, kebutuhan-kebutuhan tersebut perlu diperhatikan agar peserta didik tidak merasa dikecewakan. Apabila peserta didik merasa upaya pemenuhan kebutuhannya terabaikan maka besar kemungkinan di dalam dirinya tidak akan tumbuh motivasi dalam belajarnya.

Berdasarkan teori belajar diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar terdiri dari teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme dan teori belajar humanisme.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Pentingnya hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran. Hasil belajar ini terutama dicapai melalui evaluasi guru. Hasil belajar berupa efektivitas pembelajaran dan efek yang terkait. Dampak pendidikan terhadap hasil belajar siswa dapat diukur secara langsung. *Collateral effect* merupakan hasil belajar siswa yang terjadi secara tidak langsung atau mewakili perpindahan hasil belajar. Kedua efek tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa (Kusuma, Y, Y. 2020).

Adapun ayat yang berkaitan dengan belajar adalah sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Terjemahan:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-'Alaq (1-5))

Menurut Suyono, A. (2018) Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan keterbatasan yang dimiliki siswa dalam memahami materi. Hasil belajar yang baik mungkin mencerminkan gaya belajar yang baik, karena siswa dapat mencapai hasil terbaiknya dengan mengetahui dan memahami gaya belajar yang paling cocok bagi dirinya.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan sebenarnya siswa yang telah melalui proses transfer ilmu dari yang dianggap lebih matang atau

kurang berpengetahuan. Hasil belajar memberi tahu Anda seberapa baik siswa Anda memahami, memahami, dan menguasai konten pembelajaran tertentu (Fitri, D, M. Nurhidayah 2021).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran di sekolah, keterampilan yang dimilikinya, dan pengetahuan yang diperolehnya selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat dan memahami pembelajarannya.

Bloom (dalam Thobroni, 2015 : 2122) hasil belajar meliputi:

1) Kemampuan Kognitif

Anderson & Krothwahl (dalam Nurtanto, 2015)

- a) *Remembering* (mengingat)
- b) *Understanding* (memahami)
- c) *Applying* (menerapkan)
- d) *Analysing* (menganalisis)
- e) *Evaluating* (menilai)
- f) *Creating* (mencipta)

2) Kemampuan Efektif

- a) *Receiving* (sikap menerima)
- b) *Responding* (merespon)
- c) *Valuating* (nilai)
- d) *Organization* (organisasi)
- e) *Characterization* (karakterisasi)

3) Kemampuan Psikomotor

Bloom (dalam Sudjana, 2011:30) kemampuan psikomotorik membentuk tingkat keterampilan menjadi enam tingkat ialah:

- a) Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
- b) Keterampilan gerakan dasar.
- c) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
- d) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
- e) Gerakan skill
- f) Kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretatif.

Dari pembahasan diatas, peneliti dapat simpulkan bahwa hasil belajar ialah pengalaman atau kemampuan yang diperoleh melalui kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mempunyai tiga ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor penyebab rendah atau tidaknya pemahaman siswa antara lain adalah metode pembelajaran yang digunakan guru. Contohnya saja pembelajaran yang mengikuti pendekatan tradisional dimana siswa dilibatkan dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar (Nabillah, T. Abadi, P, A. 2020).

Menurut Nabillah, T. Abadi, P, A. (2020) bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- 1) Faktor internal
 - a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang mempengaruhi kondisi fisik seseorang.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat siswa.

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga.

b) Lingkungan non sosial, seperti lingkungan alam, faktor instrumental (perangkat pembelajaran), dan faktor bahan ajar.

Menurut Slameto (dalam Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019). faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti seluruh tubuh dan bagian-bagiannya dalam keadaan baik atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang mempengaruhi pembelajaran. Ketika kesehatan seseorang terganggu, proses belajarnya pun terganggu, selain itu cepat lelah dan kehilangan motivasi.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan. Minat yang tinggi mempengaruhi pembelajaran, karena jika isi pembelajaran tidak sesuai dengan minat

siswa, maka siswa tidak akan menganggapnya menarik dan tidak akan belajar secara utuh.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Hanya dengan demikian keterampilan tersebut akan ditransformasikan menjadi keterampilan nyata melalui pembelajaran dan praktik. Oleh karena itu, jelas bahwa bakat mempengaruhi pembelajaran. Apabila materi pembelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajar akan lebih baik lagi karena siswa senang belajar dan lebih terlibat dalam pembelajaran.

d) Motivasi

Motivasi erat kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, namun untuk mencapai tujuan itu perlu mengambil tindakan, dan motivasi itu sendiri adalah kekuatan pendorong di balik Tindakan.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar dipengaruhi oleh keluarganya berupa pola: cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana kekeluargaan, keadaan ekonomi keluarga, dan lain-lain.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi metode pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, hubungan guru-siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah dan kehadiran siswa, standar pengajaran, kondisi structural, metode pembelajaran dan pekerjaan rumah termasuk factor lingkungan sekolah.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat mempunyai pengaruh yang sangat penting terhadap pembelajaran siswa karena kehadiran siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap pembelajaran siswa.

5. Pembelajaran Informatika

a. Definisi Pembelajaran Informatika

Menurut Mushtofa dkk (2021) informatika adalah bidang ilmu yang berkaitan dengan studi, desain, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar desain tersebut. Komputasi adalah ilmu yang mengacu pada pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk memecahkan masalah ilmiah. Istilah ilmu komputer dalam bahasa Inggris berhubungan dengan *Informatics*, *Computing*, atau *Computer Science* yang diartikan sebagai alat penilaian untuk mengukur kemampuan seseorang dalam memahami ilmu komputer

Informatika adalah bidang keilmuan yang berupaya memahami dan mempelajari dunia di sekitar kita, termasuk dunia alam dan dunia buatan

(dunia digital yang diciptakan manusia). Informatika tidak hanya berkaitan dengan studi, pengembangan, dan implementasi dari sistem komputer, tetapi juga pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar pengembangannya berdasarkan pemahaman tentang dunia nyata dan dunia buatan. Ilmu Informatika tidak bersifat eksklusif dan tumpang tindih dengan bidang ilmu lain karena beragamnya kemungkinan untuk mengeksplorasi permasalahan yang ingin dipecahkan (Wahyono dkk, 2021).

Informatika mencakup keterampilan teoritis dan praktis yang mendorong untuk mengembangkan berpikir komputasional, mengembangkan pemikiran kritis, mandiri dan kreatif terkait dengan komputer serta membuat perangkat keras dan perangkat lunak (algoritma, program, dan aplikasi) dan menguasai penggunaan komputer dan mendorong perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Informatika juga mencakup sains, rekayasa dan teknologi yang berkaitan dengan logika dan matematika. Semua itu dicapai melalui Praktik Lintas Bidang yang diterapkan di kelompok.

Dari pembahasan diatas, peneliti dapat simpulkan bahwa informatika adalah ilmu yang mempelajari desain, pembuatan sistem komputasi, serta prinsip dasarnya, termasuk pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk masalah ilmiah. Bidang ini meliputi studi dan pengembangan sistem komputer, serta keterampilan teoritis dan praktis untuk berpikir komputasional, kritis, dan kreatif. Informatika

bersifat inklusif, tumpang tindih dengan ilmu lain, dan melibatkan sains, rekayasa, dan teknologi melalui praktik lintas bidang.

b. Pembelajaran Informatika Dengan Materi Aplikasi Perkantoran

Menurut Wildan, A, A. (2022) Aplikasi perkantoran merupakan gabungan dari beberapa program perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang kegiatan administrasi pada suatu perkantoran, antara lain: Contoh: input file, pemrosesan data, penyimpanan data, tampilan data. Dalam bahasa Inggris, paket aplikasi perkantoran disebut *Offsite Suite*. Meskipun paket aplikasi ini ditujukan terutama untuk pekerjaan kantor, namun pelajar juga dapat mempelajari dan menggunakan aplikasi perkantoran. Aplikasi Office memudahkan penyelesaian tugas sekolah dan administrasi lainnya. Karena cakupan perkantoran begitu luas, pengembang aplikasi perkantoran harus beradaptasi dengan kondisi tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan fungsinya, aplikasi perkantoran dibagi menjadi beberapa macam antara lain:

1) Aplikasi pengolah kata

Aplikasi Pengolah kata (word processor) adalah perangkat lunak yang umum digunakan. Seperti namanya, aplikasi ini dirancang untuk mengolah kata-kata dalam dokumen. Contohnya seperti Microsoft Word, Google Docs, *Libre Office Writer*, dan *Open Office Writer*.

2) Aplikasi pengolah angka

Aplikasi pengolah angka merupakan aplikasi perangkat lunak berjenis *spreadsheet* yang digunakan untuk memproses angka atau

data. Anda juga dapat menulis teks dan rumus yang dimasukkan ke dalam sel. Sel adalah potongan baris data dan kolom data. Aplikasi pengolah angka meliputi Microsoft Excel, *Star Office Calc*, Lotus 123, dan Google Spreadsheet.

3) Aplikasi pengolah presentasi

Aplikasi pengolah presentasi adalah Jenis aplikasi perkantoran yang dirancang untuk membuat presentasi lebih mudah dan bertenaga saat pembicara menyampaikan informasi. Dukungan konten gambar, teks, audio, dan video membuat presentasi akan semakin menarik. Contoh dari aplikasi pengolah presentasi antara lain Microsoft PowerPoint, Google Slides, Prezi, Visme, LibreOffice, Impress, dan Slidebean.

c. Karakteristik Pembelajaran Informatika

Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 14 Maros telah menggunakan Kurikulum Merdeka pada kelas X dan kelas XI dan untuk Kurikulum 2013 pada kelas XII. Dengan tujuan pembelajaran menumbuhkan kompetensi siswa pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan serta mengembangkan suatu system perangkat keras dan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi. Di SMA Negeri 14 Maros dengan mata Pelajaran Informatika kelas X, jika tidak mencapai standar KKTP pada interval 70% maka dilakukan pengulangan. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah rangkaian kriteria atau indikator untuk menunjukkan sejauh mana Tingkat kemampuan

peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu terhadap tujuan pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

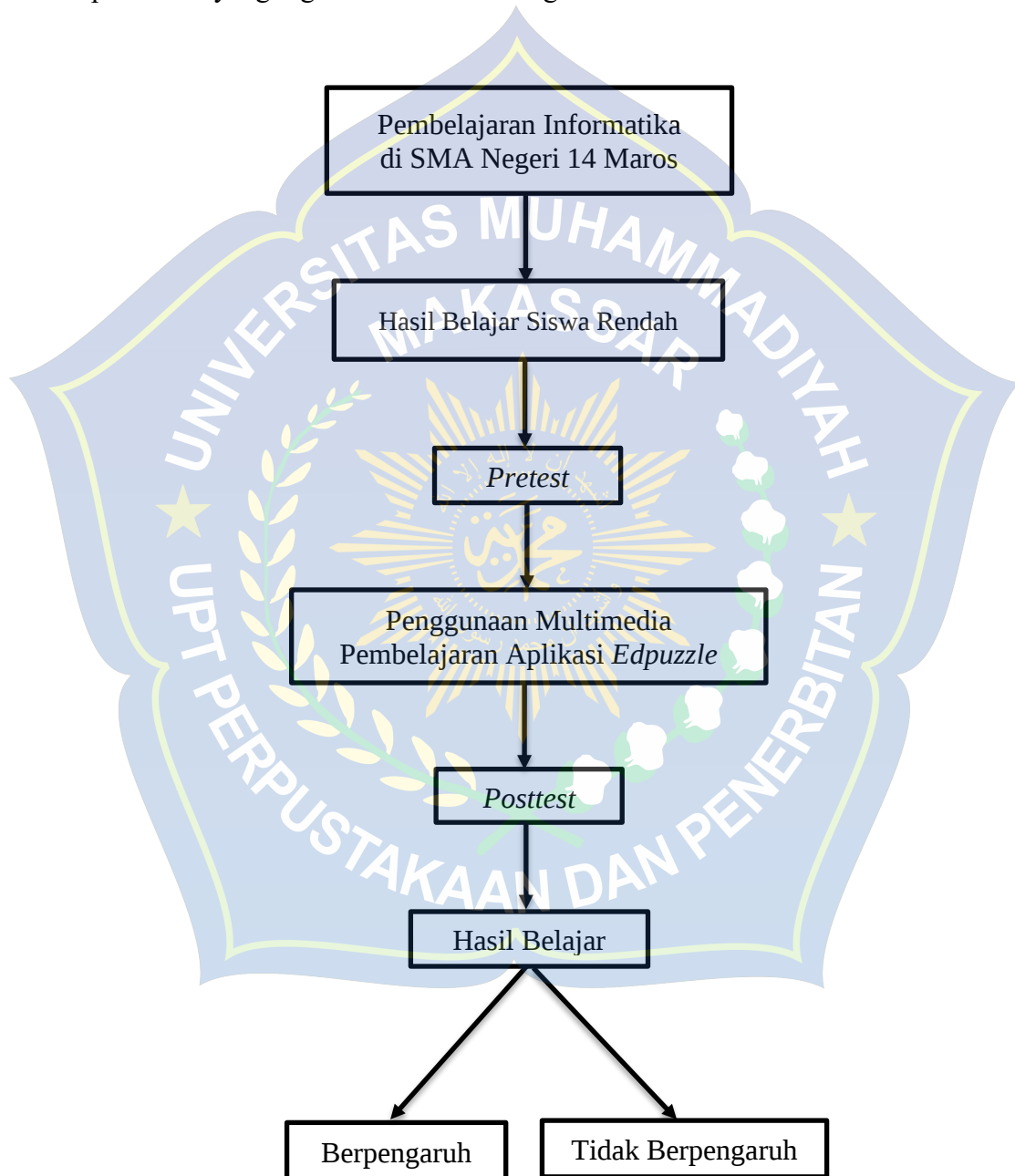
Pada pembelajaran Informatika di SMA Negeri 14 Maros, telah menggunakan media pembelajaran. Namun penggunaan multimedia masih statis, belum memanfaatkan media pembelajaran yang berinovasi, gaya belajar masih monoton. Akibatnya siswa pada saat proses pembelajaran cepat merasa bosan, tidak memiliki motivasi belajar karena media pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana dan belum efektif.

Penggunaan Multimedia Pembelajaran *Edpuzzle* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Informatika. Diharapkan juga guru dapat melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan di berbagai perangkat, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses dimanapun dan kapanpun berada. Dan aplikasi ini juga dapat melihat video berbagai macam mata pelajaran. Seperti, mata pelajaran bahasa indonesia, matematika, bahasa inggris, dan lain-lain. Aplikasi *Edpuzzle* juga dapat membantu guru dalam melakukan proses mengajar di kelas dan membangkitkan suasana yang lebih efektif.

Tujuan daripada penggunaan multimedia ini adalah untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas serta memperkenalkan teknologi aplikasi yang belum pernah di pelajari selama proses pembelajaran dan diharapkan siswa dan guru mampu berperan aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi di kelas dan lebih mudah memahami pembelajaran Informatika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini

menggunakan *Pretest* dan *Posttest* untuk mengetahui pengaruh multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah alur kerangka berpikir yang akan di pakai dalam proses penelitian yang digambarkan dalam bagan:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan yang akan dibahas mengenai penelitian – penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu yang akan dijadikan sebagai acuan dalam menentukan tindak lanjut sebagai pertimbangan peneliti. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang terkait dengan penelitian ini:

1. Hasil penelitian Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021) yang berjudul “Pemanfaatan Youtube dan *Edpuzzle* sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif”. Hasil penelitian yang telah di teliti sebelumnya yaitu aplikasi *Edpuzzle* dapat menjadi acuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dikelas.

Persamaan	Perbedaan
a. Tingkat jenjang SMA b. Media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	a. Metode penelitian yang dilakukan oleh Qadriani dkk ini menggunakan metode <i>Pre-Experimental Designs One-Shot Case Study</i> sedangkan yang digunakan penelitiannya itu metode <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i> . b. Perbedaan Lokasi penelitian.

2. Hasil Penelitian Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021) yang berjudul “Implementasi *Edpuzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal”. Hasil penelitian yang telah diteliti sebelumnya yaitu pembelajaran minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sirri (2020) yang menyatakan bahwa peserta didik senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika.

Persamaan	Perbedaan
a. Tingkat jenjang SMA b. Media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	a. Metode penelitian yang dilakukan oleh Achmad dkk ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan yang digunakan peneliti yaitu metode kuantitatif. b. Perbedaan Lokasi penelitian. c. Mata Pelajaran matematika sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah mata Pelajaran informatika. d. Perbedaan yang di teliti adalah minat belajar sedangkan yang diteliti oleh peneliti adalah hasil belajar.

Persamaan	Perbedaan
	e. Perbedaan Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik kriteria tertentu sedangkan yang digunakan peneliti adalah Teknik <i>Simple Random Sampling</i> .

3. Hasil Penelitian Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022) yang berjudul “Respon Siswa terhadap Implementasi Media *Edpuzzle* dalam Pembelajaran Matematika” di Masa Pandemi Covid 19”. Hasil penelitian yang telah diteliti sebelumnya yaitu pembelajaran *Edpuzzle* menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sirri (2020) yang menyatakan bahwa peserta didik senang menggunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika.

Persamaan	Perbedaan
a. Media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	a. Metode penelitian yang digunakan oleh Sugestiana dan Joko Subagyo (2022) ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan yang digunakan peneliti yaitu metode

Persamaan	Perbedaan
	kuantitatif. b. Perbedaan Lokasi penelitian. c. Mata Pelajaran matematika sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah mata Pelajaran informatika. d. Perbedaan Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik kriteria tertentu sedangkan yang digunakan peneliti adalah Teknik <i>Simple Random Sampling</i>. e. Tingkat jenjang SMP sedangkan peneliti meneliti Tingkat SMA. f. Jumlah sampel berjumlah 45 orang sedangkan jumlah sampel yang diteliti oleh peneliti berjumlah 36 orang.

4. Hasil Penelitian Andrian, H & Firdaus (2022)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Andrian, H & Firdaus (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di

SMP Negeri 1 Sungguminasa.” Hasil penelitian yang telah di teliti sebelumnya yaitu melalui media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Persamaan	Perbedaan
a. Media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> .	a. Perbedaan Lokasi penelitian.
b. Metode penelitian kuantitatif	b. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
c. Desain penelitian <i>Pre-Experiment Design</i> dengan bentuk <i>One-Group Pretest-Posttest</i> .	sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah mata Pelajaran informatika.
	c. Perbedaan Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik <i>Purposive Sampling</i> sedangkan yang digunakan peneliti adalah Teknik <i>Simple Random Sampling</i> .
	d. Tingkat jenjang SMP sedangkan peneliti meneliti Tingkat SMA.

5. Hasil penelitian Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020) yang berjudul “Implementasi *Edpuzzle* Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi.” Hasil penelitian yang

telah di teliti yaitu *Edpuzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif inovasi pembelajaran di era pandemi ini serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Persamaan	Perbedaan
a. Media pembelajaran <i>Edpuzzle</i>	a. Metode penelitian yang dilakukan oleh Achmad dkk ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan yang digunakan peneliti yaitu metode kuantitatif. b. Perbedaan Lokasi penelitian. c. Perbedaan Teknik pengambilan sampel menggunakan siswa yang memenuhi kriteria indicator sedangkan yang digunakan peneliti adalah Teknik <i>Simple Random Sampling</i>. d. Tingkat jenjang MTS sedangkan peneliti meneliti Tingkat SMA.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yakni *hupo* dan *thesis*. *Hupo* adalah sementara, sedangkan *thesis* adalah pernyataan atau teori. Dapat disimpulkan arti hipotesis adalah pernyataan sementara. Menurut Sugiyono, (2019) mengatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan

masalah dalam penelitian. Yang dimana rumusan masalah telah dinyatakan sebagai pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban yang diberikan masih bersifat empiris dan baru di landaskan pada teori yang relevan. Maka dari itu peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Pre – Eksperimental* dengan metode kuantitatif. Penelitian jenis *Pre – Eksperimental* ini seringkali dianggap sebagai eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen (Sugiyono, 2017:109). Metode penelitian *Pre – Eksperimental Design* ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan penerapan multimedia *Edpuzzle*.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan tempat penelitian yaitu lembaga pendidikan SMA Negeri 14 Maros yang beralamat di Jl. Poros Moncongloe Bulu Kec. Moncong Loe, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada Tahun Ajaran 2024/2025 yang berlangsung selama kurang lebih 2 bulan, yaitu dari 24 September 2024 – 24 November 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti .

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X dengan mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 14 Maros pada tahun ajaran 2024 / 2025 yang terdiri dari :

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No.	Kelas	Laki - laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas X.1	14 Siswa	22 Siswa	36 Siswa
2.	Kelas X.2	13 Siswa	22 Siswa	35 Siswa
3.	Kelas X.3	10 Siswa	23 Siswa	33 Siswa
4.	Kelas X.4	14 Siswa	22 Siswa	36 Siswa
Jumlah Populasi		51 Siswa	89 Siswa	140 Siswa

(Sumber Data: Tata Usaha di SMA Negeri 14 Maros)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2019). Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan “*Simple Random Sampling*” yaitu dipilih 1 kelas X secara acak dari 4 kelas yang ada dalam SMA Negeri 14 Maros untuk menentukan kelas eksperimen. Menurut Sugiyono (2001:57) dalam Hidayat (2018) teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota

populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X.1 dengan menggunakan aplikasi *spin random* secara acak untuk menentukan sampel. Lebih jelasnya terlihat pada gambar di halaman 194.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

No.	Kelas	Laki - laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas X.1	14 Siswa	22 Siswa	36 Siswa

(Sumber data: Tata Usaha di SMA Negeri 14 Maros)

D. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian *Pre-Experiment Designs* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* yang menggunakan *Pretest*, sebelum diberi perlakuan dan memberikan *Posttest* setelah diberikan pelatihan.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum di beri perlakuan. Adapun desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.3 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes Awal (*Pretest*)

X = Penerapan multimedia *Edpuzzle* pada mata pelajaran Informatika.

O₂ = Tes Akhir (*Posttest*)

E. Variabel Penelitian Survei

Variabel Penelitian adalah suatu atribut kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2019 : 68). Jenis variabel dalam penelitian ini ialah:

1. Variabel Independen atau Variabel Bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas (X) di penelitian ini yaitu penggunaan multimedia *Edpuzzle*.
2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat (Y) di penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah Multimedia *Edpuzzle* sedangkan Variabel Terikat adalah Hasil Belajar Siswa. Untuk menggambarkan secara operasional, dibawah ini adalah definisi operasional masing-masing variabel:

1. Multimedia *Edpuzzle*

Edpuzzle adalah sebuah platform pembelajaran audio-visual yang memungkinkan pendidik untuk mengedit video, memotong dan merekam suara serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan di dalam video (Website *Edpuzzle*, 2021).

Edpuzzle membuat kegiatan menonton video pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat dipahami. Menonton video juga tidak memerlukan kuota yang besar.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan batas yang dimiliki siswa dalam memahami materi. Mengetahui dan memahami gaya belajar yang paling sesuai untuk Anda membantu siswa mencapai hasil belajar, sehingga hasil belajar yang baik mungkin mencerminkan gaya belajar yang baik.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian terdiri dari beberapa tahap antara lain:

1. Tahap Pra-Pelaksanaan
 - a. Mengurus surat izin observasi
 - b. Melakukan kunjungan observasi awal ke sekolah SMA Negeri 14 Maros yang akan dijadikan penelitian serta meminta izin untuk mengadakan penelitian, diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan dan membicarakan masalah apa yang terjadi saat proses pembelajaran di sekolah tersebut.
 - c. Melakukan konsultasi dengan guru mata Pelajaran informatika mengenai proses pembelajaran yang akan digunakan nanti pada saat penelitian.
 - d. Mengamati keadaan siswa dan materi yang akan diteliti nantinya.
 - e. Menetapkan sampel.

2. Tahap Persiapan

- a. Menyusun modul ajar kurikulum Merdeka pada setiap pertemuan saat penelitian
- b. Mempersiapkan instrumen penelitian serta perangkat pembelajaran.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan penjelasan kepada siswa apa yang akan dilakukan selama proses penelitian berlangsung di sekolah.
- b. Memberikan tes awal (*Pretest*) kepada siswa agar supaya mengetahui pemahaman siswa pada saat tidak menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam pembelajaran.
- c. Memberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran multimedia *Edpuzzle*.
- d. Memberikan *Posttest* kepada siswa sebagai tahap akhir dari proses pembelajaran menggunakan multimedia serta melihat apakah ada pengaruh multimedia atau tidak dalam hasil belajar siswa.

4. Tahap Akhir Pelaksanaan

- a. Mengumpulkan semua hasil data penelitian serta menyusun hasil penelitian dalam bentuk skripsi.
- b. Menyelesaikan administrasi persuratan di sekolah.
- c. Melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing dalam tahap koreksi hasil penelitian.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian ialah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019). Instrumen penelitian ialah

metode yang akan dipakai untuk mengumpulkan karya ilmiah serta data yang valid dan akan di olah dan validasi juga dapat mempengaruhi validasi data yang akan digunakan pada saat penelitian nanti. Instrumen yang akan dipakai pada penelitian ini yaitu:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* pada mata Pelajaran informatika. Observasi dilakukan dengan monitoring dengan alat monitoring yaitu lembar observasi yang berisi indikator aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran yang dapat dijadikan panduan untuk menentukan Tindakan selanjutnya.

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati siswa selama proses pembelajaran yang berisi indikator untuk dinilai berupa kehadiran siswa, sikap siswa terhadap guru, sikap siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, keaktifan siswa dalam penyampaian materi serta mengerjakan tugas setelah menyimak penyelasan materi melalui penerapan multimedia.

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru digunakan untuk mengukur Tingkat keterlaksanaan dalam proses pembelajaran yang berisi indikator untuk dinilai berupa aktivitas guru mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi, pemberian motivasi kepada siswa, menyampaikan penjelasan berupa apersepsi , tujuan pembelajaran,

kompetensi dasar, penyampaian materi, pemberian tugas, evaluasi dan refleksi.

2. Lembar Tes

Lembar tes adalah sekumpulan data yang berisi beberapa pertanyaan yang telah disusun berdasarkan materi yang telah diajarkan pada proses pembelajaran. Lembar tes digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dari individu siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda (*multiple choice*) yang berjumlah 20 soal pertanyaan. Tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *Pretest* dan *Posttest* dengan soal pertanyaan yang sama sesuai materi yang diajarkan oleh pendidik.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk menentukan metode apa yang akan digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan metode:

1. Observasi

Kunjungan langsung ke sekolah dan melihat kendala pendidik dan siswa dalam menggunakan multimedia yang berkaitan dengan penelitian ini. Observasi ini dilakukan untuk mengamati proses belajar-mengajar di kelas dan mengamati media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar di dalam kelas.

2. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan lembar tes kepada siswa, dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Tes hasil belajar dilakukan dengan 2 kali, yaitu sebelum di beri

perlakuan (*Pretest*) sebelum di terapkan multimedia *Edpuzzle* dan setelah di beri perlakuan (*Posttest*) setelah di terapkan multimedia *Edpuzzle* berupa soal uraian yang disesuaikan dengan indikator. Tes ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah di berikan multimedia *Edpuzzle*, mengukur pemahaman siswa, keterampilan siswa, kemampuan siswa terhadap mata Pelajaran Informatika dan melihat pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3.4 Kategori Hasil Belajar

No.	Skor	Kategori	Persentase
1.	$0 \leq x < 50$	Sangat Rendah	0-50%
2.	$50 \leq x < 70$	Rendah	50-70%
3.	$70 \leq x < 80$	Sedang	70-80%
4.	$80 \leq x < 90$	Tinggi	80-90%
5.	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	90-100%

(Sumber: Anwar, 2017)

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan dengan cara mengumpulkan data dalam bentuk dokumen seperti foto, video dan tulisan yang dilakukan pada saat observasi berlangsung dan ini juga menjadi bukti telah melakukan observasi kepada siswa.

J. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data merupakan kegiatan setelah mengumpulkan data dari seluruh responden atau sumber data. Kegiatan dalam analisis data ini meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mengagregasi data berdasarkan variabel pada seluruh responden, dan menyajikan data untuk

setiap variabel yang diteliti, meliputi melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2016). Teknik analisis data yang digunakan data penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dengan menggunakan perhitungan *presentase* berdasarkan hasil perhitungan *SPSS*.

1. Analisis Statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Penyajian data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan *presentase* untuk mendapatkan hasil *Pretest* dan *Posttest* dalam pembelajaran (Sugiyono, 2017:147).

Teknik Analisis Data deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui status variabel, yaitu menganalisis hasil belajar siswa serta mendeskripsikan pemahaman siswa pada mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 14 Maros mengenai materi yang disajikan dengan penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa. Dalam melakukan analisis dari nilai tersebut diolah secara manual dan menggunakan software komputer program *SPSS 26 (Statistical Program For Social Science)* untuk menghitung *presentase* dari setiap item pertanyaan. Untuk menggambarkan adanya pengaruh atau tidak penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar Informatika kelas X di SMA Negeri 14 Maros. Data yang diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* dari kelas ini dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

a. Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menentukan frekuensi dan presentase rata-rata frekuensi pada setiap komponen aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Informatika. Hasil dipresentasikan dengan cara pemberian skor dan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Presentase Lembar Aktivitas Belajar Siswa

No.	Interval %	Kategori
1.	75% - 100%	Baik
2.	50% - 74%	Cukup
3.	25% - 49%	Kurang
4.	0% - 24%	Kurang Baik

(Sumber: Asep Jihad & Abdul Haris dalam Br Pelawi, N. 2024)

Rumus menghitung persentase aktivitas siswa untuk tiap-tiap indikator menurut Chazanah, N., Muntalif, B. S., Rahmayani, R. A., & Sudjono, P. (2020).

$$S_1 = \frac{X_1}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S_1 = Presentase siswa yang melakukan aktivitas

X_1 = Banyaknya siswa yang melakukan aktivitas setiap indikator

N = Jumlah siswa yang hadir setiap pertemuan

Indikator keberhasilan siswa dalam penelitian ini apabila persentase aktivitas siswa dalam penelitian ini $\geq 75\%$ dari seluruh komponen pada lembar observasi aktivitas siswa, maka siswa telah

memenuhi kriteria aktif. Kategori interval nilai lembar observasi aktivitas belajar digunakan untuk mengitung data hasil observasi yang dilakukan selama proses penelitian berlangsung.

b. Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk keperluan analisis deskriptif digunakan pengkategorisasian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dalam kurikulum Merdeka berdasarkan ketetapan departemen Pendidikan dan kebudayaan.

Tabel 3.6 Kategori standar KKTP dalam kurikulum Merdeka berdasarkan ketetapan departemen Pendidikan dan kebudayaan

Interval	Kriteria	Intervensi
0 – 40 %	Belum mencapai ketuntasan	Belum mencapai, perlu remedial pada seluruh aspek
41 – 60 %	Belum mencapai ketuntasan	Belum mencapai ketuntasan, remedial pada aspek tertentu
61 – 80 %	Sudah mencapai ketuntasan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
81 – 100 %	Sudah mencapai ketuntasan	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Adapun Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SMA Negeri 14 Maros pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kategori standar ketercapaian hasil belajar Informatika di SMA Negeri 14 Maros

Skor	Kategori Ketercapaian Pembelajaran
$0 \leq x \leq 69$	Perlu Bimbingan
$70 < x \leq 79$	Cukup
$80 < x \leq 89$	Baik

Skor	Kategori Ketercapaian Pembelajaran
$90 < x \leq 100$	Sangat baik

(Sumber Data: Akademik SMA Negeri 14 Maros)

c. Analisis Data Ketuntasan Hasil Belajar

Ketercapaian pembelajaran dapat mencapai tujuan jika nilai yang diperoleh siswa minimal sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan, Kriteria tersebut pada table berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan untuk mata Pelajaran informatika di SMA Negeri 14 Maros

Nilai	Kriteria
$0 \leq x < 69$	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas

(Sumber Data: Akademik SMA Negeri 14 Maros)

ketuntasan klasikal tercapai minimal 80% siswa mencapai skor minimal 70 dari skor ideal 100.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai nilai minimal KKTP}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Tabel 3.9 Distribusi Frekuensi Skor

No.	Interval	Kategori
1.	$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi
2.	$80 \leq x < 89$	Tinggi
3.	$70 \leq x < 79$	Sedang
4.	$60 \leq x < 69$	Rendah
5.	$0 \leq x \leq 59$	Sangat Rendah

d. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar

Untuk melihat adanya pengaruh hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Informatika dengan penggunaan multimedia *Edpuzzle* dapat

dilihat melalui data *Gain* dan *N-Gain*. Data *Gain* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penggunaan multimedia *Edpuzzle*. Data ini diperoleh dari selisih antara skor *Posttest* dan *Pretest*. Perolehan nilai *Gain* yang disimbolkan dengan huruf *g* dengan menggunakan rumus:

$$g = \text{skor posttest} - \text{skor pretest}$$

Data *N-Gain* atau *Gain* ternormalisasi merupakan data yang diperoleh dengan membandingkan selisih skor *Posttest* dan *Pretest* dengan selisih nilai ideal dan *Posttest*. Selain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran Informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* data ini juga memberikan informasi mengenai pencapaian kemampuan siswa. Nilai *N-Gain* ditentukan dengan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3.10 Kategori Pembagian *N-Gain* Skor

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Hanim, N., Abdiah, B., & Muhsan, R. 2022)

Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain* Skor

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sumber: Nasir dalam Nawir, 2019)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Menurut Gauthier & Hawley, statistika inferensial adalah proses menarik kesimpulan tentang populasi yang mendasari berdasarkan sampel atau sumber data. Analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji prasyarat analisis yang terdiri dari jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas. Jika yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-T).

a. Uji Prasyarat Analisis Data

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan berdistribusi normal atau tidak sehingga dapat digunakan dalam statistik parametris (statistik inferensial). Untuk pengujian tersebut digunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan syarat:

- a) Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang distribusinya normal.
- b) Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang distribusinya tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa variasi data tersebut homogen atau heterogen. Dengan kata lain homogenitas berarti bahwa himpunan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama (Arifin, I. F. Dkk 2021). Untuk pengujian tersebut digunakan uji Leneve dengan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan syarat:

- a) Jika nilai $Sig > 0,05$,maka distribusi data homogen
- b) Jika Nilai $Sig < 0,05$,maka distribusi data tidak homogen

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu proses yang dilakukan dalam rangka mengambil Keputusan dari dua hipotesis yang berlawanan. Kedua hipotesis tersebut dirumuskan sedemikian rupa sehingga masing-masing hipotesis merupakan negasi dari hipotesis yang lainnya. Dengan kata lain, rumusan hipotesis mengakibatkan salah satu akan selalu bernilai benar dan hipotesis lainnya akan selalu bernilai salah. Pengujian hipotesis merupakan salah satu prosedur pengambilan keputusan yang paling umum digunakan dan hipotesis dalam penelitian ini pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran informatika kelas X di SMA Negeri 14 Maros. Adapun data yang dianalisis adalah data *Pretest* dan *Posttest*.

Analisis ini dilakukan agar mengetahui bagaimana siswa menuntaskan hasil belajarnya selama proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran yang dinyatakan dalam bentuk presentase. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. dan Uji Koefisien Determinasi

1) Uji Parsial (Uji – t)

Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variable yang dibandingkan. Uji-t ini dapat dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Contohnya, uji-t dapat digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia *Edpuzzle* dan setelah menggunakan multimedia *Edpuzzle*. Menurut Bahri 2018:194 dalam Yulianto, A., & Hermawan, A. (2021). Uji t diperoleh pada bagian *output* koefisien regresi. Uji statistik t digunakan untuk pengujian hipotesis pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan Tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan :

- a) Jika nilai – nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya variable independent secara individual dan

signifikan berpengaruh terhadap variable dependen, penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika.

b) Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Artinya variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variable dependen, penggunaan multimedia *Edpuzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar informatika.

Sugiyono (2012:110) menyatakan bahwa untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

t = nilai yang dihitung statistik uji-t

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

s = standar deviasi (simpangan baku)

μ_0 = rata-rata uji

n = banyak data

2) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Imam Ghozali dalam Rahmawani, R., & Syahrial, H. (2021), koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk menilai seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan variasi variabel dependen. Koefisien determinasi antara nol dan

satu. Nilai yang kecil menunjukkan bahwa kemampuan variable independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Jika nilai mendekati satu berarti hampir semua informasi yang diberikan oleh variable independen diperlukan untuk memprediksi variasi variabel dependen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 September 2024 – 24 November 2024 yang berlokasi di SMA Negeri 14 Maros yang beralamat di Jln. Poros Moncongloe Bulu, Kecamatan Moncongloe, Kabupaten Maros. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menyerahkan Surat Izin Penelitian yang dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Provinsi Sulawesi Selatan dan Surat Izin Rekomendasi Penelitian dari Kantor Cabang Dinas Pendidikan Wilayah 1 Kabupaten Maros untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah, lalu berkoordinasi dengan Bapak H. Nikmat S.Pd. selaku Kepala UPT SMA Negeri 14 dan Bapak Wusmal Tenrisenna S.Pd. selaku guru mata Pelajaran Informatika.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X.1 sebanyak 36 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan Teknik “*Simple Random Sampling*”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran dengan judul materi Aplikasi Perkantoran. Penelitian ini berlangsung selama 6 kali pertemuan yang Dimana pertemuan pertama diawali dengan pemberian lembar *Pretest* sebanyak 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran serta melakukan persiapan sebelum belajar.

Pertemuan kedua, ketiga, keempat, dan kelima diberikan perlakuan / *Treatment* dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi Aplikasi Perkantoran yang terdiri mulai dari Konsep Dasar Aplikasi Perkantoran, Aplikasi Pengolah Kata, Aplikasi Pengolah Angka dan Aplikasi Pengolah Presentasi. Selanjutnya pada

pertemuan keenam sekaligus pertemuan terakhir diadakan *Posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 14 Maros maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil Analisis Data

1) Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada mata Pelajaran Informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* terdiri atas beberapa interval pada kategori lembar aktivitas belajar sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategori Presentase Lembar Aktivitas Belajar Siswa

No.	Interval %	Kategori
1.	75% - 100%	Baik
2.	50% - 74%	Cukup
3.	25% - 49%	Kurang
4.	0% - 24%	Kurang Baik

(Sumber: Asep Jihad & Abdul Haris 2013:130)

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran diukur dengan melakukan pengamatan berdasarkan komponen-komponen penilaian yang telah disusun. Untuk hasil observasi aktivitas belajar dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* dari 36 siswa kelas X.1 di SMA Negeri 14 Maros selama penelitian dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa
Selama Penelitian Berlangsung

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan / Frekuensi						Rata-rata	Presentase (100%)
		I	II	III	IV	V	VI		
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran dimulai.	P	36	36	36	36	P	36	100
		R					O		
2.	Siswa yang memperhatikan dan menyimak penjelasan guru selama penggunaan multimedia Edpuzzle.	E	31	33	31	33	S	32	89
		T					T		
		E					T		
		S					E		
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru.	T	33	36	29	36	S	33,50	93
4.	Siswa memberikan tanggapan setelah menggunakan multimedia Edpuzzle.		29	32	27	31	T	29,75	83
5.	Sopan santun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.		34	34	34	34		34	95
6.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru.		25	30	29	32		29	81
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang		28	25	29	35		29,25	81

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan / Frekuensi						Rata-rata	Presentase (100%)
		I	II	III	IV	V	VI		
	disampaikan guru Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung menggunakan media.								
8.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan multimedia Edpuzzle.		15	27	30	34		26,50	74
9.	Siswa memperhatikan dan mengamati LKPD yang telah dibagikan.		32	33	33	34		33	92
10.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu.		36	36	36	36		36	100
Rata - rata								31,90	88,80
Kategori									Baik

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari hasil penelitian)

Berdasarkan pada table 4.2 diatas, dari sepuluh komponen yang diamati diperoleh rata-rata persentase hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebesar 88,80%. Jika terlihat rata-rata yang didapatkan dan merujuk pada kriteria yang digunakan persentase aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 75

- 100% dan dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam penggunaan multimedia *Edpuzzle* adalah efektif dan tercapai.

2) Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* selama penelitian. Data tentang keterlaksanaan pembelajaran diambil dari hasil pengamatan yang telah dilakukan observer selama enam kali pertemuan. Hasil analisis data yang diperoleh dari instrument dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Aktivitas Guru

No.	Aktivitas Guru	Pertemuan / Frekuensi					
		I	II	III	IV	V	VI
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa Bersama sebelum belajar Informatika.	√	√	√	√	√	√
2.	Guru melakukan absensi.	√	√	√	√	√	√
3.	Guru memberikan apersepsi kepada siswa.	√	√	√	√	√	√
4.	Guru memberikan motivasi sebelum pembelajaran dimulai.	√	√	√	√	√	√
5.	Guru menjelaskan kompetensi dasar materi kepada siswa.	√	√	√	√	√	√
6.	Guru memberikan tujuan pembelajaran.	√	√	√	√	√	√

No.	Aktivitas Guru	Pertemuan / Frekuensi					
		I	II	III	IV	V	VI
7.	Guru menyajikan informasi tentang materi pembelajara siswa.	√	√	√	√	√	√
8.	Proses pembelajaran aktif dalam kelas.	√	√	√	√	√	√
9.	Guru memberikan tugas & membagikan LKPD.	√	√	√	√	√	√
10.	Guru memberikan refleksi dan evaluasi.	√	√	√	√	√	√
11.	Guru menyimpulkan materi pembelajaran.	√	√	√	√	√	√
12.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.	√	√	√	√	√	√
13.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.	√	√	√	√	√	√

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari hasil penelitian)

Hasil analisis data keterlaksanaan pembelajaran dapat diketahui bahwa persentase aktivitas guru selama proses pembelajaran sesuai dengan indikator observasi dan berdasarkan dengan standarisasi profesional seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas serta dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dikelas terlaksana dengan baik.

b. Hasil Analisis Data Tes Hasil Belajar Siswa

1) Nilai Hasil Belajar Siswa

a) Hasil Analisis *Pretest*

Nilai hasil belajar informatika yang dicapai siswa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 172.

Adapun hasil analisis nilai statistic deskriptif hasil belajar informatika (*Pretest*) yang diolah menggunakan *SPSS* terlihat pada table berikut:

Tabel 4.4 Analisis Nilai Statistik deskriptif hasil belajar informatika (*Pretest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	36	10	90	50.28	19.270
Valid N (listwise)	36				

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimal hasil belajar adalah 90 dan nilai terendah adalah 10, rata-rata nilai *Pretest* siswa yang diperoleh adalah 50.28 dan standar deviasi 19.270. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Informatika (*Pretest*)

No.	Kategori	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	90
2.	Nilai Terendah	10
3.	Nilai Rata-rata	50.28
4.	Standar Deviasi	19.270

No.	Kategori	Nilai
5.	Sampel	36

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Adapun distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar informatika

(*Pretest*) yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

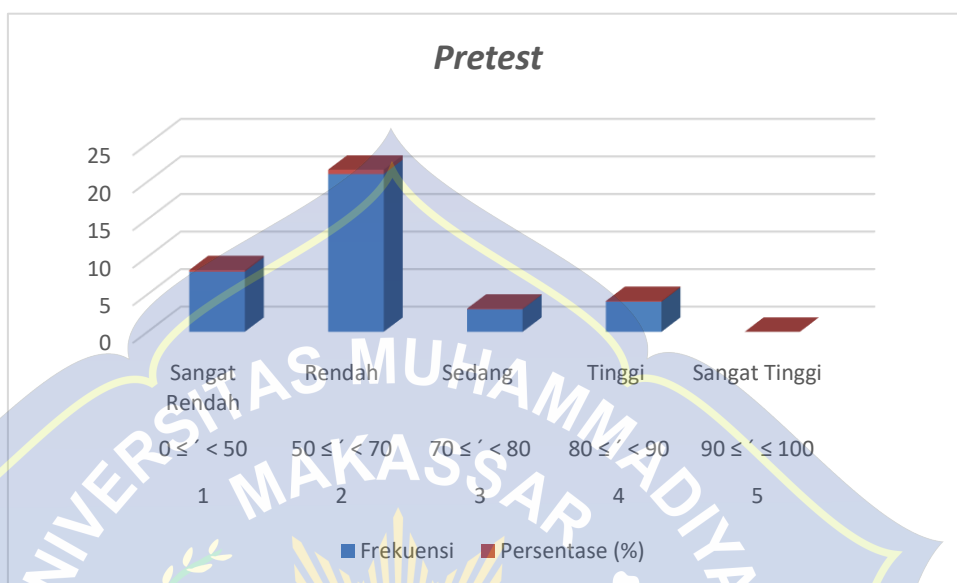
Tabel 4.6 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Informatika (*Pretest*)

No.	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$0 \leq x < 50$	Sangat Rendah	8	22%
2.	$50 \leq x < 70$	Rendah	21	59%
3.	$70 \leq x < 80$	Sedang	3	8%
4.	$80 \leq x < 90$	Tinggi	4	11%
5.	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi aplikasi perkantoran mata Pelajaran informatika pada 36 siswa terdapat 22% pada kategori sangat rendah, 59% pada kategori rendah, 8% pada kategori sedang, 11% pada kategori tinggi, 0 pada kategori sangat tinggi.

Adapun diagram batang distribusi dan frekuensi hasil belajar informatika (*Pretest*) dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.1 Distribusi dan frekuensi hasil belajar informatika (*Pretest*)

b) Hasil Analisis *Posttest*

Nilai hasil belajar informatika yang dicapai siswa setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* dalam proses pembelajaran. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 178.

Adapun hasil analisis nilai statistik deskriptif hasil belajar informatika (*Posttest*) yang diolah menggunakan *SPSS* terlihat pada table berikut:

Tabel 4.7 Analisis Nilai Statistik deskriptif hasil belajar informatika (*Posttest*)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i>	36	70	100	83.06	7.953
Valid N (listwise)	36				

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimal hasil belajar adalah 100 dan nilai terendah

adalah 70, rata-rata nilai *Pretest* siswa yang diperoleh adalah 83.06 dan standar deviasi 7.953. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut ini:

Tabel 4.8 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Informatika (*Posttest*)

No.	Kategori	Nilai
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	70
3.	Nilai Rata-rata	83.06
4.	Standar Deviasi	7.953
5.	Sampel	36

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Adapun distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar informatika (*Posttest*) yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

Tabel 4.9 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Informatika (*Posttest*)

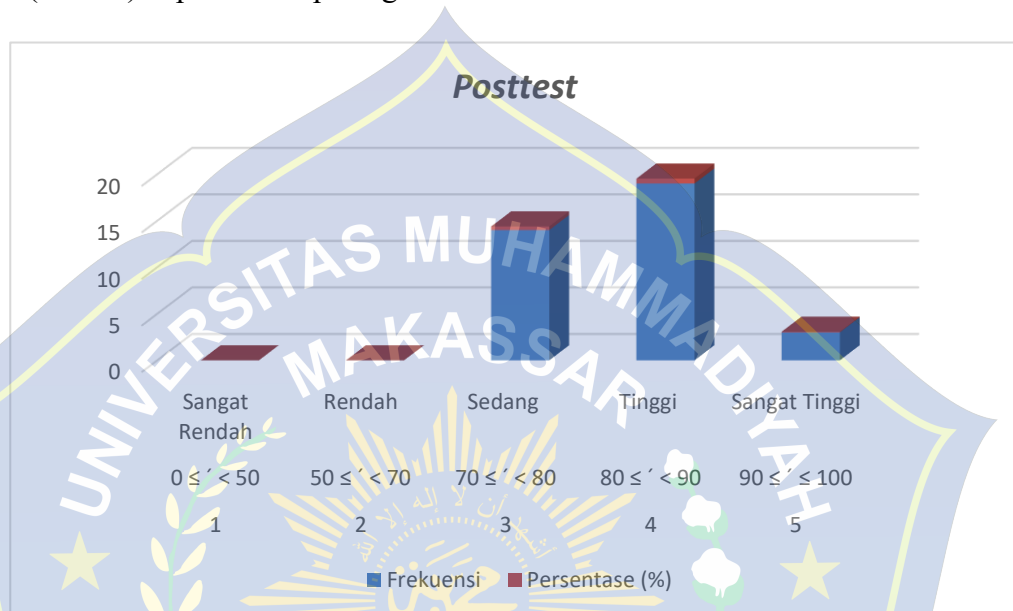
No.	Skor Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$0 \leq x < 50$	Sangat Rendah	0	0%
2.	$50 \leq x < 70$	Rendah	0	0%
3.	$70 \leq x < 80$	Sedang	14	39%
4.	$80 \leq x < 90$	Tinggi	19	53%
5.	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	3	8%

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Posttest* siswa pada saat setelah adanya perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi aplikasi perkantoran mata Pelajaran informatika pada 36 siswa

terdapat 0 pada kategori sangat rendah, 0 pada kategori rendah, 39% pada kategori sedang, 53% pada kategori tinggi, 8% pada kategori sangat tinggi.

Adapun diagram batang distribusi dan frekuensi hasil belajar informatika (*Pretest*) dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.2 Distribusi dan frekuensi hasil belajar informatika (*Posttest*)

2) Perbandingan nilai *Pretest* - *Posttest* hasil belajar informatika

Nilai perbandingan hasil belajar informatika terlihat jelas perbedaan hasil belajar informatika sebelum penggunaan multimedia *Edpuzzle* (*Pretest*) dan setelah penggunaan multimedia *Edpuzzle* (*Posttest*) dalam pembelajaran. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 180.

Berdasarkan data yang diolah dari hasil penelitian terlihat bahwa nilai keseluruhan hasil belajar informatika (*Pretest*) sejumlah 1810 dan nilai keseluruhan hasil belajar informatika (*Posttest*) sejumlah 2990.

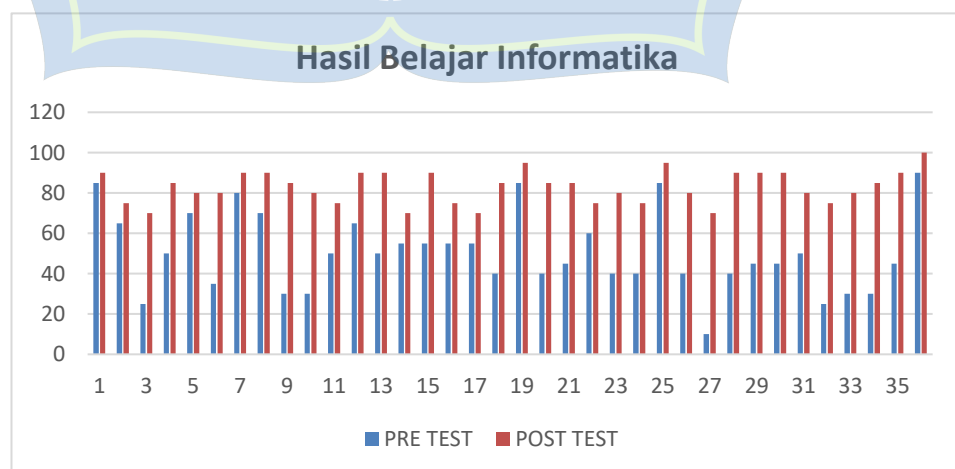
Adapun distribusi perbandingan nilai *Pretest* – *Posttest* yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

Tabel 4.10 Distribusi perbandingan nilai *Pretest – Posttest*

No.	Kategori	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Tertinggi	90	100
2.	Nilai Terendah	10	70
3.	Nilai Rata – rata	50.28	83.06
4.	Standar Deviasi	19.270	7.953
5.	Sampel	36	36

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Berdasarkan hasil data hasil belajar pada table diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *Pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* yaitu 50.28 dibandingkan dengan nilai rata-rata *Posttest* siswa setelah adanya perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* yaitu 83.06. Adapun selisih kenaikan rata-rata nilai *Pretest – Posttest* yaitu sebesar 32.78. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros. Lebih jelasnya terlihat perbandingan nilai *Pretest – Posttest* pada grafik diagram berikut:

**Grafik 4.3** Perbandingan nilai *Pretest-Posttest* hasil belajar informatika

c. Hasil Analisis Data Ketuntasan Hasil Belajar

1) Hasil Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

a) Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *Pretest* sebelum adanya perlakuan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi aplikasi perkantoran dengan mata Pelajaran informatika dengan mengacu pada nilai KKTP yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 181.

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *Pretest* sebelum adanya perlakuan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi aplikasi perkantoran dengan mata Pelajaran informatika terdapat 29 siswa dengan kategori tidak tuntas dan 7 siswa dengan kategori yang tuntas.

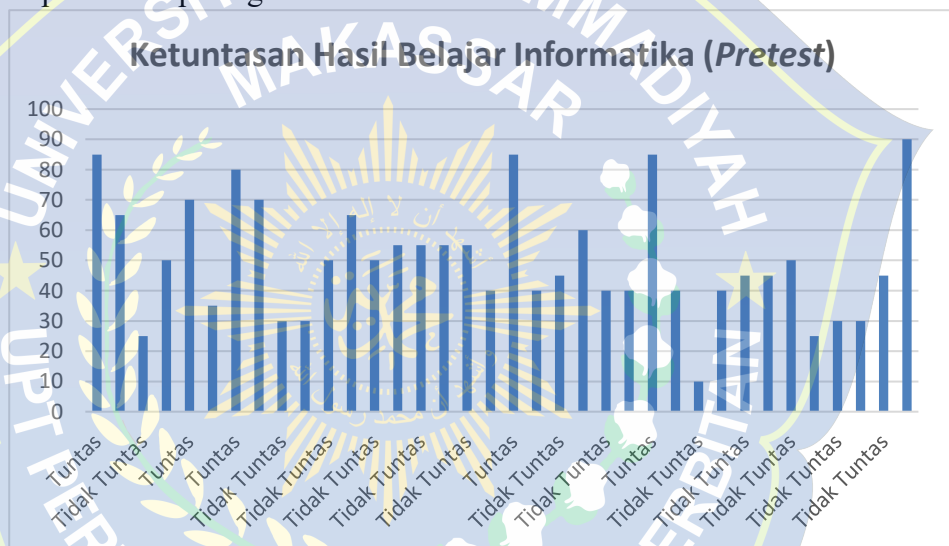
Adapun distribusi Tingkat ketuntasan hasil belajar informatika (*Pretest*) yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (*Pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 69	Tidak Tuntas	29	81%
≥ 70	Tuntas	7	19%
Jumlah		36	100

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Berdasarkan olah data hasil penelitian pada Tingkat ketuntasan hasil belajar informatika (*Pretest*) terlihat pada table diatas menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan KKTP dengan interval ≤ 69 sebanyak 29 orang siswa pada kategori tidak tuntas dengan Tingkat persentase 81% dan siswa yang mendapatkan KKTP dengan interval ≥ 70 sebanyak 7 orang siswa pada kategori tuntas dengan Tingkat persentase 19%. Adapun diagram batang ketuntasan hasil belajar informatika (*Pretest*) dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (*Pretest*)

Berdasarkan kategori ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar informatika kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros dinyatakan tidak tuntas secara klasikal.

b) Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest*

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *Posttest* setelah adanya perlakuan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi aplikasi perkantoran dengan mata Pelajaran informatika dengan mengacu pada

nilai KKTP yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 182.

Tingkat ketuntasan hasil belajar bahwa nilai *Posttest* setelah adanya perlakuan menggunakan multimedia *Edpuzzle* pada materi aplikasi perkantoran dengan mata Pelajaran informatika terdapat 36 siswa dengan kategori tuntas dan 0 siswa dengan kategori yang tidak tuntas.

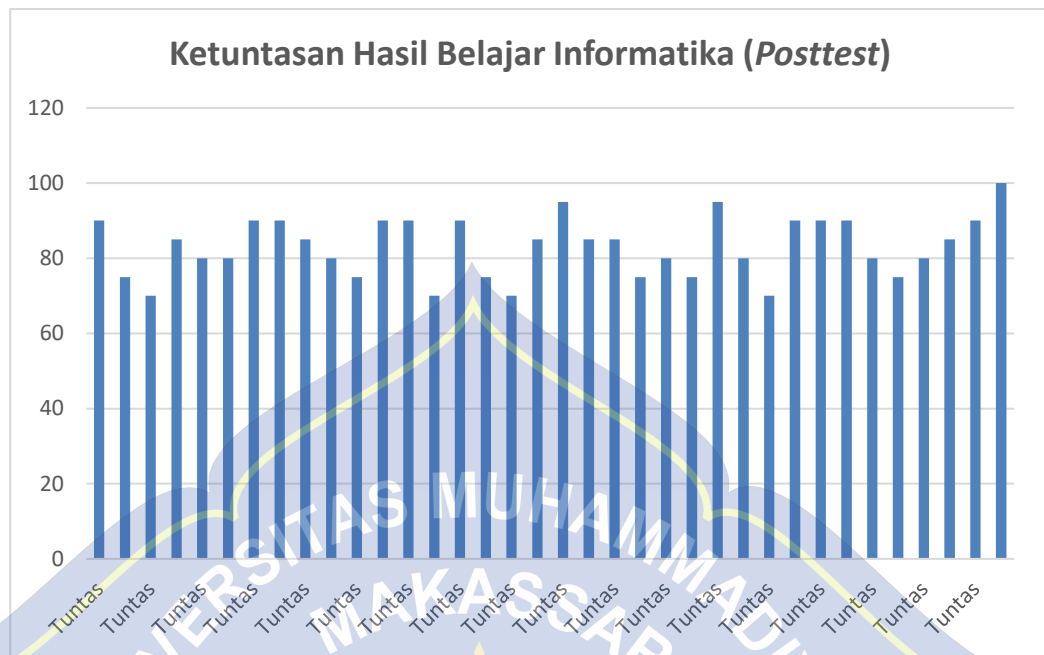
Adapun distribusi Tingkat ketuntasan hasil belajar informatika (*Posttest*) yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

Tabel 4.12 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (*Posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 69	Tidak Tuntas	0	0%
≥ 70	Tuntas	36	100%
Jumlah		36	100

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Berdasarkan olah data hasil penelitian pada Tingkat ketuntasan hasil belajar informatika (*Posttest*) terlihat pada table diatas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mendapatkan KKTP dengan interval ≤ 69 pada kategori tidak tuntas dengan Tingkat persentase 0% dan siswa yang mendapatkan KKTP dengan interval ≥ 70 sebanyak 36 orang siswa pada kategori tuntas dengan Tingkat persentase 100%. Adapun diagram batang ketuntasan hasil belajar informatika (*Posttest*) dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Informatika (*Posttest*)

Berdasarkan kategori ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar informatika kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros dinyatakan tuntas secara klasikal.

2) Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Informatika

Perbandingan ketuntasan hasil belajar informatika terlihat jelas perbedaan ketuntasan hasil belajar informatika sebelum penggunaan multimedia *Edpuzzle (Pretest)* dan setelah penggunaan multimedia *Edpuzzle (Posttest)* dalam pembelajaran. Lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 183.

Berdasarkan data yang diolah dari hasil penelitian terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar informatika (*Pretest*) terdapat 29 siswa yang mendapatkan nilai ≤ 69 pada persentase 81% dengan kategori tidak tuntas dan 7 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 pada persentase 19%

dengan kategori tuntas dan ketuntasan hasil belajar informatika (*Posttest*) tidak terdapat siswa yang mendapatkan nilai ≤ 69 pada persentase 0% dengan kategori tidak tuntas dan 36 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 pada persentase 100% dengan kategori tuntas.

Adapun perbandingan ketuntasan hasil belajar informatika yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

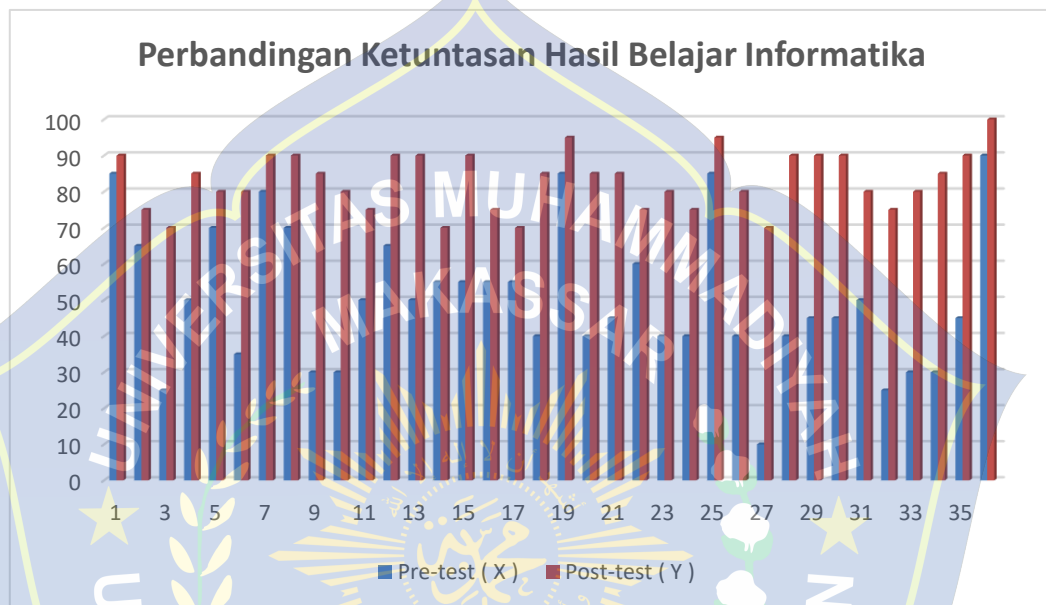
Tabel 4.13 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Informatika

Skor	Kategorisasi	Frekuensi		Persentase (%)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
≤ 69	Tidak Tuntas	29	0	81%	0%
≥ 70	Tuntas	7	36	19%	100%
Jumlah		36	36	100	100

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Berdasarkan hasil data perbandingan ketuntasan hasil belajar informatika pada table diatas menunjukkan bahwa nilai ketuntasan *Pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* yaitu terdapat 29 siswa mendapatkan nilai ≤ 69 pada persentase 81% dengan kategori tidak tuntas dan terdapat 7 siswa mendapatkan nilai ≥ 70 pada persentase 19% dengan kategori tuntas dibandingkan dengan nilai ketuntasan *Posttest* siswa setelah adanya perlakuan dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* yaitu tidak terdapat siswa mendapatkan nilai ≤ 69 pada kategori 0% dengan kategori tidak tuntas dan terdapat 36 siswa mendapatkan nilai ≥ 70 pada persentase 100% dengan kategori tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa

adanya pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros dan tuntas secara klasikal. Lebih jelasnya terlihat perbandingan nilai *Pretest* – *Posttest* pada grafik diagram berikut:



Grafik 4.6 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Informatika

d. Hasil Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar

Data *Pretest* dan *Posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *Normalized Gain*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar informatika kelas X SMA Negeri 14 Maros setelah menggunakan multimedia *Edpuzzle*. Untuk persentase peningkatan hasil belajar informatika dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.14 Analisis nilai peningkatan hasil belajar informatika *N – Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	36	.29	1.00	.6413	.17441
NGain_Persen	36	28.57	100.00	64.1334	17.44107
Valid N (listwise)	36				

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Berdasarkan hasil olah data dengan menggunakan *SPSS* dapat dilihat bahwa peningkatan *N – Gain* minimal 0,29 dan maksimal 1 dengan rata-rata 0,6. Adapun nilai hasil belajar informatika *Pretest – Posttest* dan *N – Gain* dapat dilihat pada lampiran III data hasil penelitian halaman 184.

Berdasarkan data yang diolah dari hasil penelitian dengan menggunakan rumus *N – Gain* peningkatan yang rendah sebesar 0,29 dan peningkatan yang paling tinggi secara signifikan sebesar 1.

Adapun distribusi peningkatan hasil belajar informatika *N – Gain* yang diolah dari hasil penelitian. Lebih jelasnya terlihat pada table berikut:

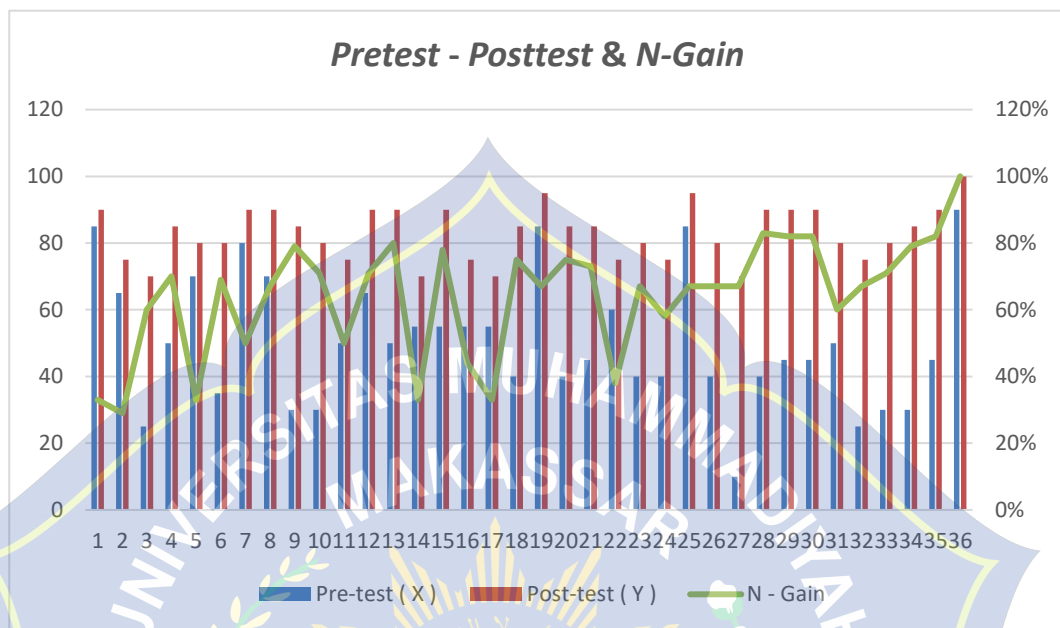
Tabel 4.15 Distribusi Peningkatan Hasil Belajar Informatika *N – Gain*

Perolehan <i>N - Gain</i>	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$g \geq 0,7$	Tinggi	0	0
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	36	100
$g < 0,3$	Rendah	0	0

(Sumber : Data Primer 2024 diolah dari lampiran III data hasil penelitian)

Berdasarkan data hasil penelitian pada table 4.15 dapat dilihat bahwa terdapat 36 siswa (100%) berada pada interval *N-Gain* $< 0,7$ yang berarti peningkatan hasil belajarnya berada pada kategori sedang, tidak ada siswa pada interval $< 0,3$ yang berarti kategori rendah dan tidak ada siswa pada interval $\geq 0,7$ yang berarti hasil belajarnya pada kategori tinggi. Jika rata-rata *Gain* ternormalisasi siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros sebesar 0,6 dikonversi kedalam 3 kategori diatas, maka rata-rata *Gain* ternormalisasi siswa berada pada interval (*N-Gain*) $< 0,7$ itu artinya peningkatan hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros setelah diterapkan multimedia *Edpuzzle* pada

proses pembelajaran umumnya berada pada kategori sedang. Lebih jelasnya terlihat pada grafik berikut:



Grafik 4.7 Peningkatan Hasil Belajar Informatika *N-Gain*

Berdasarkan pada grafik diatas terlihat bahwa peningkatan hasil belajar informatika dengan menggunakan rumus *Normalized Gain* meningkat secara signifikan dan rata-rata *Gain* ternormalisasi siswa berada pada interval (*N-Gain*) $< 0,7$ maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros setelah diterapkan multimedia *Edpuzzle* pada proses pembelajaran berada pada kategori sedang.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan dan sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data *Pretest* dan *Posttest* bertujuan untuk mengetahui apakah

data tentang hasil belajar informatika kelas X SMA Negeri 14 Maros berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dengan syarat:

- 1) Jika $P_{\text{value}} \geq \alpha = 0,05$ maka disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang distribusinya normal.
- 2) Jika $P_{\text{value}} < \alpha = 0,05$ maka disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang distribusinya tidak normal.

Tabel 4.16 Uji Normalitas Hasil Belajar Informatika

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	.125	36	.165	.958	36	.188
Siswa	<i>Posttest</i> Eksperimen	.170	36	.010	.937	36	.042
a. Lilliefors Significance Correction							

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Berdasarkan pada tabel 4.16 yang dianalisis menggunakan SPSS 26 dengan uji normalitas *Kolmogorov – Smirnov* diketahui nilai signifikansi untuk *Pretest* menunjukkan sebesar $0.165 \geq 0,05$ dan nilai signifikansi untuk *Posttest* menunjukkan sebesar $0.010 \geq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data dari nilai *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal. Hasil output SPSS dapat dilihat pada lampiran III halaman 185.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji analisis yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari

populasi yang memiliki variansi yang sama. Perhitungan Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS 26 dengan Uji Leneve sebagai berikut:

Tabel 4.17 Uji Homogenitas Hasil Belajar Informatika

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Informatika	Based on Mean	2.765	5	29	.037
	Based on Median	1.783	5	29	.148
	Based on Median and with adjusted df	1.783	5	24.600	.154
	Based on trimmed mean	2.567	5	29	.048

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Untuk pengujian Homogenitas digunakan Uji Leneve yaitu nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen hal ini menunjukkan bahwa variasi data homogen. Hasil output SPSS dapat dilihat pada lampiran III halaman 188.

b. Uji Hipotesis

1) Uji – t

Uji-t adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah sampel atau variable yang dibandingkan. Pengujian hasil hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu putusan yaitu Keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Uji – t berasumsi bahwa data yang diuji berdistribusi normal (mendekati normal) dan memiliki varian yang sama. Uji statistik t digunakan untuk pengujian hipotesis pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan pada penelitian ini dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan derajat kebebasan (dk) = (n-1). Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria pengujiannya adalah :

a) Jika nilai – nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Artinya variable independent secara individual dan signifikan berpengaruh terhadap variable dependen, penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika.

b) Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap variable dependen, penggunaan multimedia *Edpuzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar informatika.

Adapun perhitungan yang dilakukan dengan memperhatikan data untuk menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan *SPSS 26* sebagai berikut :

Tabel 4.18 Hasil Uji-t One Group Pretest - Posttest

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-32.778	16.451	2.742	-38.344	-27.212	-11.955	35	.000

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program computer *SPSS 26* pada tabel 4.18 yang telah dilakukan maka diperoleh t_{hitung} 11.955. Selanjutnya, untuk membandingkan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu mencari derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$Dk = n - 1$$

$$= 36 - 1$$

$$= 35$$

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 yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros. Hasil output *SPSS* dapat dilihat pada lampiran III halaman 188.

2) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk menilai seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan variasi variabel dependen. Koefisien determinasi antara nol dan satu. Jika nilai R^2 semakin kecil menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi - variabel dependen sangat terbatas. Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 dan 1. Jika nilai mendekati satu berarti hampir semua informasi yang diberikan oleh variabel independen diperlukan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.19 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.535 ^a	.286	.265	6.818
a. Predictors: (Constant), <i>Pretest</i>				

(Sumber : Hasil olah data IBM SPSS Statistic 26, 2024)

Berdasarkan table 4.16 uji koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0.265. Dengan demikian penggunaan multimedia *Edpuzzle* (variabel X) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (variabel Y)

sebesar 28,6% , sedangkan sisanya ($100\% - 28,6\% = 71,4\%$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui dalam penelitian ini. Hasil output *SPSS* dapat dilihat pada lampiran III halaman 171.

B. Pembahasan

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 1 kelas yang terdiri dari 36 orang siswa dengan menggunakan Teknik *Simple Random Sampling* sebagai Teknik pengambilan sampel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X di SMA Negeri 14 Maros.

Setelah melihat hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya, maka selanjutnya akan dibahas hasil penelitian sebagai berikut:

Hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros berpengaruh positif terhadap hasil belajar informatika. Hal ini dapat dilihat pada table dari hasil analisis deskriptif dan hasil analisis inferensial.

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada mata Pelajaran informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* siswa kelas X.1 SMA Negeri 14 Maros menunjukkan hasil interval 88,80% selama 6 pertemuan tersebut. Itu berarti bahwa kategori dengan kriteria yang baik. Berdasarkan kategori yang ditetapkan dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa selama 6 pertemuan berlangsung mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir berada pada interval 75% - 100% dengan kategori yang baik itu berarti bahwa indikator aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sudah tercapai.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkannya pembelajaran informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* berada pada kategori sangat rendah dengan skor rata-rata hasil belajar informatika 50.28. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP 70) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, dengan kata lain hasil belajar informatika dikatakan masih sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal KKTP. Rendahnya hasil belajar informatika diakibatkan oleh kurangnya motivasi belajar siswa dan penggunaan multimedia dikatakan masih statis serta belum berinovatif. Sedangkan analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pada pembelajaran informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle* berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata hasil belajar informatika 83.06. Hal ini menunjukkan dari 36 orang siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) hasil belajar informatika telah mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh sekolah, ini berarti dapat dikatakan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros tuntas secara klasikal.

Pada saat pelaksanaan *Pretest* (Tes Awal), masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP sejumlah 32 orang siswa, namun setelah menerapkan multimedia *Edpuzzle* pada mata Pelajaran informatika dengan mengikuti Langkah-langkah yang ada, terlihat bahwa rata-rata nilai *Pretest* sebesar 50,28 dan rata-rata nilai *Posttest* 83,06 sejumlah 36 orang siswa dengan nilai rata-rata *Posttest* lebih besar daripada *Pretest*. Adapun selisih kenaikan rata-rata nilai *Pretest* – *Posttest* yaitu 32,78%.

Dari hasil analisis data sebelum dan sesudah penggunaan multimedia *Edpuzzle* dalam pembelajaran dilakukan Uji Normalitas sebagai Uji Prasyarat yang

menunjukkan bahwa data hasil belajar informatika sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Edpuzzle* berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $P_{\text{value}} > \alpha$. Untuk pengujian Homogenitas digunakan Uji Leneve yaitu nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka distribusi data homogen hal ini menunjukkan bahwa variasi data homogen. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan pengujian Hipotesis yang terdiri dari Uji - t (*Paired Sample t - test*) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Dan pada pengujian Uji Koefisien Determinasi penggunaan multimedia *Edpuzzle* (Variabel X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Variabel Y). Hal ini ditunjukkan dengan nilai sebesar 28,6% sedangkan sisanya ($100\% - 28,6\% = 71,4\%$) dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diketahui dalam penelitian ini. Ini berarti bahwa setelah diterapkan multimedia *Edpuzzle* pada mata Pelajaran informatika siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dikarenakan siswa menjadi aktif serta adanya umpan balik antara guru dengan siswa.

Penggunaan multimedia *Edpuzzle* dalam pembelajaran informatika menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar informatika. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mata Pelajaran informatika dengan menggunakan multimedia *Edpuzzle*. Multimedia *Edpuzzle* menjadi pelengkap dari buku paket yang digunakan yaitu video konsep dasar informatika, aplikasi pengolah kata, aplikasi pengolah angka dan aplikasi pengolah presentasi.

Berdasarkan analisis data mengenai skor rata-rata hasil belajar informatia sebelum dan sesudah pembelajaran terjadi peningkatan dengan hasil belajar

informatika sebesar 64,13% dengan hasil *normalisasi Gain* $< 0,7$ yang berada pada kategori sedang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andrian, H. 2022) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa” yang dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Terlihat dari nilai rata-rata *Pretest* sebesar 54,28 dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 86,57 dimana nilai rata-rata *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sugestiana & Joko Soebagyo, 2022) dengan judul “Respon Siswa Terhadap Implementasi Media *Edpuzzle* Dalam Pembelajaran Matematika dimasa Pandemi Covid 19” menunjukkan bahwa siswa merasa pemanfaatan aplikasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika efektif. Terlihat pada angket yang diisi oleh siswa bahwa siswa yang menjawab pernyataan tidak setuju diperoleh sebanyak 4,9% , pernyataan setuju diperoleh sebanyak 22% , pernyataan setuju diperoleh sebanyak 43,9% , serta pernyataan sangat setuju diperoleh sebanyak 29,3%. Sehingga dapat disimpulkan untuk indikator efektivitas pembelajaran matematika sudah terpenuhi.

Peningkatan hasil belajar informatika tersebut juga tidak terlepas dari aktivitas belajar siswa yang mendorong siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung yang mencapai persentase 88,80%. Kriteria keberhasilan aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila persentase aktivitas belajar siswa $> 75\%$ dari keseluruhan komponen. Dengan demikian menggunakan

multimedia *Edpuzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran informatika.

Keberhasilan penggunaan multimedia *Edpuzzle* memberikan perkembangan yang sangat signifikan terhadap pembelajaran menggunakan multimedia dalam bidang Pendidikan. Hal ini menjadi landasan untuk terus mengembangkan teknologi dalam pembelajaran di masa yang akan datang. Di Tengah perkembangan zaman yang begitu maju dalam dunia teknologi di bidang Pendidikan perlu beradaptasi pada penggunaan multimedia sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Dengan integrasi teknologi seperti multimedia *Edpuzzle*, guru dapat menciptakan proses pembelajaran lebih menarik Dimana siswa terlibat secara aktif, namun perlu diingat bahwa penggunaan multimedia hanya sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan multimedia *Edpuzzle* terbukti memberikan manfaat yang sangat signifikan seperti hasil belajar siswa meningkat, motivasi belajar dan juga kebutuhan individual untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan berkualitas serta telah mencapai KKTP, peningkatan hasil belajar informatika minimal berada pada kategori sedang dan tuntas secara klasikal.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dampak penggunaan multimedia *Edpuzzle* terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros. Berdasarkan analisis deskriptif, rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan *Edpuzzle* lebih tinggi dari rata-rata nilai *pretest*, dan *posttest* berada di atas standar KKTP, namun *pre-test* masih di bawah standar. Analisis *Gain* ternormalisasi menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar 36 siswa berada pada kategori sedang.

Hasil analisis inferensial dengan menggunakan uji T (*Paired sample T-test*) menyimpulkan bahwa penggunaan *Edpuzzle* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini didukung dengan uji koefisien determinasi yang menunjukkan adanya pengaruh variabel lain yang diperlukan dalam pembelajaran tidak ditentukan. Secara keseluruhan *Edpuzzle* Multimedia mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar informatika. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar informatika dengan penggunaan multimedia *Edpuzzle* dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dan dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar informatika siswa kelas X SMA Negeri 14 Maros.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan untuk memanfaatkan teknologi multimedia

seperti *Edpuzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi secara mandiri.

2. Bagi Guru

Bagi guru disarankan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui penggunaan multimedia interaktif seperti multimedia *Edpuzzle*. Serta dapat mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah disarankan untuk menyediakan infrastruktur yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung lainnya. Serta dapat mendorong penerapan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan subjek yang lebih luas atau jenjang pendidikan yang berbeda. Serta melakukan eksplorasi terhadap efektivitas aplikasi multimedia lainnya selain *Edpuzzle* untuk mengetahui perbandingan dampak pada hasil belajar.

5. Bagi Pembaca

Bagi pembaca disarankan untuk memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman., Jampel., & Sudatha. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32-45.
- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). *Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal*. *UNINUS Journal Published*, 6(2), 46-51.
- Adelia, N. (2024). *Pengaruh Mobile Learning Flipbook Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 2 Takalar*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Akbar, A. A., & Tarman (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia*, 1(1), 40-48.
- Allo, R. L. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo*. Skripsi. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. *Jurnal Buana Pengabdian Karawang: Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 1(1), 66-72.
- Amaliah, A. (2020). *Implementation Of Edpuzzle To Improve Students' analytical Thinking Skill In Narrative Text*. *Prosodi*, 14(1), 35-44. *And Innovative Technology Journal*, 4(3), 316-330.
- Andrian, H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 1 Sungguminasa*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arifin, I. F., Wijaya, A. M. R., & Badri, M. I. (2021). *Efektivitas Problem Based Learning Terintegrasi Nilai Budaya Pendhalungan Dalam Merajut Karakter Siswa*. *Sandhyakala Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(1), 89-103.
- Arifin, S., Rahayu, P., Ardianto, P., Wargiani, S., & Zahro, U. Z. (2023). *Korelasi Teori Belajar Dengan Teknologi Pendidikan*. *Social Science Academic*, 1(2), 321-336.
- Asrul. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 157 Tenri Pakkua Kecamatan Lappariaja*

Kabupaten Bone. Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Ayu, S., Syatrian, E., Akib, E., & Nurlina, N. (2023). *Penerapan Tecnologocal Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Di Sekolah Kebangsaan Malaysia-Indonesia*. Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(3), 36–40.
- Badri, M, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Wayang Flanel Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Lampung: Universitas Muhammadiyah Pringsewu.
- Bahri, S. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Brigham, E. F. Dan J. F. Houston. (2001). *Manajemen Keuangan*. Edisi Kedelapan. Jilid II. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Br Pelawi, N. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di SD Negeri 040461 Berastagi Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Chairunnisa Amelia. (2019). *Problematika Pendidikan Di Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, 3(1), 775 – 779.
- Chazanah, N., Muntalif, B. S., Rahmayani, R. A., & Sudjono, P. (2020). *Macrozoobentos distribution as a bioindicator of water quality in the upstream of the Citarum River*. Journal of Ecological Engineering, 21(3).
- Dachi, S, W. (2018). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Power Pointt Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Fkip Umsu*. MES (Journal of Mathematics Education and Science), 4(1), 101-105.
- Djamaluddin, A. (2014). *Filsafat Pendidikan*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Parepare. I (2), 129-135.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). 9(2), 321-334.
- Febriani, R., & Lucyana, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Pasundan 1 Kota Serang*. Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan, 1(1), 80-94.
- Fitri, D. M., & Nurhidayah, N. (2021). *Hubungan Metode Ceramah, Sikap Belajar, Strategi Mengajar Dosen Dan Status Ekonomi Dengan Indeks Prestasi Mahasiswa*. Research and Development Journal of Education, 7(2), 373-382.

- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 (10th ed.)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haniah, N. (2013). *Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors*. *Statistika Pendidikan.com*, 1-17.
- Hanim, N., Abdiah, B., & Muhsan, R. (2022, August). *Pemanfaatan Media Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mtsn Pada Materi Sistem Pernapasan*. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi dan Kependidikan* (Vol. 10, No. 2, pp. 124-129).
- Hasanah, U. 2024. *Pengaruh Penggunaan Smart Apps Creator Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Biologi Madrasah Aliyah Al-Hidayah Lemoa Kab. Gowa*. Skripsi. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Henderi., Maimunah., & Andrian, R. (2011). *Desain Aplikasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Artificial Informatics*. *Creative Communication*, 4(3), 316-338.
- Hermanto, B. (2020). *Perekayasaan Sistem Pendidikan Nasional Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*. *Foundasia*, 11(2), 52-59.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI*, Hal 23-25.
- Hidayat, S., Riyanto, P., & Rosman, D. B. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Peningkatan Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli Siswa Eksrakurikuler SMK Negeri 1 Subang*. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Irhamni, S, F. (2019). *Pengaruh Aktivitas Ritmik Sebagai Psychomotor Therapy Bagi Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan*. *Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu*, 30-38.
- Iriany, I, S. (2014). *Pendidikan Karakter sebagai Upaya Revitalisasi Jati Diri Bangsa*. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 8(1), 54-85.
- Khairunnisa, S., & Aziz, T, A. (2021). *Studi Literatur: Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta Universitas Negeri Jakarta, Rawamangun, Jakarta Timur*, 3(2), 54-63.
- Krisnayanti, I, G, A, A, H., & Wijaya, S. (2022). *Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 1776-

1785.

- Kristianto, H. (2016). *Hubungan Pemanfaatan Koran Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Demokrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Geger Madiun. Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 4(3).
- Kusuma, Y. Y. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460-1467.
- Larasati, A. D., & Sujarwanta, A. (2020). *Analisis Pembelajaran Modul, e-Modul dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi. Biolova*, 1(2), 67-71.
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. Edureligia Institut Agama Islam Ibrahimy, Banyuwangi*, 2(2), 94-100.
- Lingga, L. N. M., Setiono, S., & Windyariani, S. (2022). *Pengaruh Model Meaningful Instructional Design terhadap Beban Kognitif Konstruktif Siswa SMA: (The Effect of Meaningful Instructional Design on Germane Cognitive Load of High School Students). BIODIK*, 8(4), 30-38.
- Lolang, E. (2014). *Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. Jurnal KIP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kristen Indonesia Toraja*, III(3), 685-695.
- Mahardika, I. K., Syahbana, A., Nada, A. S. Q., Ulfia, N., Septiani, Y. E., Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). *Analisis Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Belajar Siswa di SMAN 3 Jember. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 386-392.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). *Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life). Jurnal KOPASTA*, 5(2), 55-64.
- Mawar. (2022). *Pengaruh Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). *Hubungan Teori Belajar Dengan Teknologi Pendidikan. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475-1486.

- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Mujiarto, M., Komaro, M., Pertiwi, A. S., & Muhammad, T. (2019, February). *The development of multimedia engineering drawing animations for increasing vocational high school students competency in Indonesia. In 5th UPI International conference on technical and vocational education and training (ICTVET 2018) (pp. 313-315)*. Atlantis Press.
- Mukodi, M. (2018). *Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan Dan Faktor-Faktor Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan. Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 1468-1476.
- Mushthofa dkk. (2021). *Informatika*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659-663.
- Nahar, N, I. (2016). *Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. NUSANTARA (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, Volume 1, 64-74.
- Namiroh, S., Sumantri, M, S., & Situmorang, R. (2018). *Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018* ISSN: 2528-5564.
- Nasir, N. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point di Kelas VIII SMP Unismuh Makassar. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 75-89.
- Nasir, N., Akram, A., Ayu, S., Hambali, U., & Ikbar, I. (2022). *Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Guru Di Desa Balibo Kecamatan Kindang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala*, 2(1), 469-473.
- Nawir, M., Hj. Khaeriyah., & Syamsuriyawati. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar Metematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros*, 2(2), 100-108.
- Oviyanti, F. (2013). *Inovasi Pembelajaran PAI Dengan Pengembangan Model Constructivism Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(01), 107-134.
- Oviyanti, F. (2016). *Tantangan Pengembangan Pendidikan Keguruan di Era*

Global. Jurnal Pendidikan Islam, 7(2), 268-282.

- Paulina H. Prima Rosa dkk. (2021). *Informatika*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prameswari, E. (2023). *Pengaruh Penggunaan Alat Praktikum Tabung Resonansi Berbasis Android Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep*. Skripsi. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro.
- Putra, R, S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009-2018.
- Qadriani, N, L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). *Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif*. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia Jakarta Selatan*, 4(1), 1-8.
- Rahman, A. (2022). *Upaya peningkatan standar kompetensi lulusan*. Adiba: *Journal of Education*, 2(1), 122-132.
- Rahmawani, R., & Syahril, H. (2021). *Pengaruh Motivasi Kerja Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Terbatas Sinarmas Medan Sumatera Utara*. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (Jimbi)*, 2(1), 27-40.
- Ramadhan, A. M. (2023). *Statistika Inferensial : Pengertian, Fungsi, Jenis dan Contoh*. Diakses pada 5 Juni 2024 dari <https://ebizmark.id/artikel/statistika-inferensial-pengertian-fungsi-jenis-dan>
- Rasdin, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Bahasa Inggris TKJ SMK Negeri 6 Takalar*. Skripsi. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Riska. (2024). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stray Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah Tallo*. Skripsi. Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Saefiana dkk. (2022). *Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(1), 150-158.
- Safitri, P. D., Kristanto, A., & Pd, M. (2016). *Pengembangan Media CAI (Computer Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Materi Pokok Pembuatan Obyek Pada Aplikasi Animasi 2 Dimensi Kelas XI Jurusan Multimedia Di SMK Mahardika Surabaya*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Septiawan, S., & Abdurrahman, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA*. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 8(1), 11-18.
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*. 9(1), 24-33.
- Shobirin, M. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Dengan Berbantu Media Pembelajaran Canva Pada Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas 5 SDN Purwosari 01 Semarang Utara*. *Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 2(2).
- Simartama, J. Mujiarto (2019). *Pengantar Multimedia*. *Multimedia Pembelajaran*. Penerbit Alfabeta Bandung: 01-02.
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). *Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi*. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(2), 67-72.
- Chazanah, N., Muntalif, B. S., Rahmayani, R. A., & Sudjono, P. (2020). *Macrozoobentos distribution as a bioindicator of water quality in the upstream of the Citarum River*. *Journal of Ecological Engineering*, 21(3).
- Soenarto, S. (2011). *Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (2022). *Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle Dalam Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637-2646.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2021, February).

Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1).

- Supriyanto, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis E-Learning. MODELING. Jurnal Program Studi PGMI*, 5(1), 112-129.
- Surasmi, W. A. (2016). *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII Universitas Terbuka Convention Center November*, 593-607.
- Susiyanti, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Mts Plus Darul „Ulum Jombang* (Doctoral Dissertation, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum).
- Suyono, A. (2018). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS SMAN 3 Tapung Tahun Ajaran 2017/2018. PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(1), 1-10.
- Tirtanawati, M. R., Purnama, Y. I., Prastiwi, C. H. W., Ermawati, S., & Fitrianiingsih, A. (2021). *Pelatihan Penggunaan Video Interaktif Pembelajaran Bahasa Dengan Aplikasi Audacity Dan Edpuzzle Bagi Guru Mts. Darut Tauhid, Desa Ngablak, Bojonegoro. JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 4(1), 26-33.
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. Erlangga, Bandung.*
- Wahyono dkk. (2021). *Informatika. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.*
- Wahyudin, A., & Zohriah, A. (2023). *Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan. Journal On Education*, 6(1), 3822-3835.
- Wildan, A, A. (2022). *Informatika. Bandung: Grafindo Media Pratama.*
- Yandi, A., Putri, A, N, K., & Putri, Y, S, K. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13-24.
- Yulianto, A., & Hermawan, A. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Profitabilitas Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. Accounting Research Unit (ARU Journal)*, 2(1), 1-15.

L

A

M

P

I

R

A

N







MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : https://fkip.unismuh.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 16883/FKIP/A.4-II/IX/1446/2024
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : NUR ISMA
 Stambuk : 105311101820
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tempat/ Tanggal Lahir : Makassar / 16-09-2002
 Alamat : Jl. Sunu II No. 6 Makassar

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Penggunaan Multimedia EDPuzzle Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
 18 September 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934

(Surat Pengantar Penelitian)


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail: dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 4981/05/C.4-VIII/IX/1446/2024
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

19 September 2024 M
 16 Rabiul awal 1446

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16883/FKIP/A.4-II/IX/1446/2024 tanggal 18 Agustus 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : NUR ISMA
 No. Stambuk : 10531 1101820
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Teknologi
 Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA EDPuzzle TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 14 MAROS"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 24 September 2024 s/d 24 Nopember 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

Ketua LP3M,

 Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
 NBM 1127761

(Surat Permohonan Izin Penelitian Universitas Muhammadiyah Makassar)



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 24321/S.01/PTSP/2024 Lampiran : - Perihal : Izin penelitian	Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan Prov. Sulawesi Selatan
--	--

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4981/05/C.4-VIII/IX/1446/2024 tanggal 19 September 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NUR ISMA
Nomor Pokok	: 105311101820
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA EDPUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 14 MARO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **24 September s/d 24 November 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 19 September 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

(Surat Izin Penelitian DPM PTSP Prov. Sulawesi Selatan)

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH I
 Alamat : Jalan Poros Bandara Baru (gmail : cabangdinaswilayah1@gmail.com)

Maros, 24 September 2024

Nomor : 005/1646 -CD.WIL I/DISDIK
 Lamp. :
 Hal : **Penyampaian**

Kepada
 Yth. **Kepala UPT SMAN 14 Maros**
 Di -
 Tempat

Menindaklanjuti Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : 24297/S.01/PTSP/2024 Tanggal 19 September 2024 tentang Izin Penelitian Mahasiswa di bawah ini :

Nama : **NUR ISMA**
 Nomor Pokok : **105311101820**
 Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
 Pekerjaan : **Mahasiswa (S1)**
 Lembaga : **UNISMUH Makassar**

Sehubungan dengan hal tersebut disampaikan Kepada Bapak/Ibu mohon bantuannya difasilitasi kepada yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 14 Maros dalam rangka Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir yang berjudul **"PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA EDPUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS X UPT SMA NEGERI 14 MAROS"** yang akan dilaksanakan mulai tanggal 24 September 2024 s.d 24 November 2024, sepanjang penelitian yang dilaksanakan tidak mengganggu proses belajar mengajar di Sekolah dan melaporkan kembali hasil penelitian.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

KEPALA

ASGAR, SE. MM
 Pengantar : Pembina Tk. I
 NIP. 19720531 199203 1 002

Tembusan :
 1. Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wil. I Prov. Sulsel (sebagai laporan)
 2. Peringgal.-

#BerAKHLAK #SIPAKATAU #CERDASKI'
 - Cekatan - BerEtika - Berintegritas - BerDisiplin
 - Akuntabel - Berilmu - Berkemajuan - Inovatif

SETULUS HATI, SEPENUH JIWA, SEMUAT RAGA
 BERGEBERAKAN SULAWESI SELATAN

(Surat Izin Penelitian Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Kabupaten Maros)


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 14 MAROS
Alamat : Jl.Poros Moncongloe Desa Moncongloe Bulu Kecamatan Moncongloe Kab. Maros


SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 400.3.8/ ~~016~~ / SMAN 14 Maros

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **H.NIKMAT, S.Pd**
 NIP : 19691217 200502
 Pangkat/Gol : Pembina Tk.I / IVb
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SMAN 14 Maros

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NUR ISMA**
 NIM : 105311101820
 Fakultas : FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)

Benar yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian / pengumpulan data pada SMA Negeri 14 Maros pada tanggal **24 September s/d 24 November 2024** sebagai salah satu penyelesaian tugas skripsi, dengan judul:

“ PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA EDPuzzle TERHADAP HASIL BELAJAR INFORMATIKA SISWA KELAS X SMA NEGERI 14 MAROS ”

Demikian surat keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 25 November 2024
 Kepala UPT SMAN 14 Maros

H.NIKMAT, S.Pd
 Pangkat/Gol: Pembina Tk.I / IVb
 NIP.19691217 200502 1 002

(Surat Keterangan Selesai Penelitian)


PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT SMA NEGERI 14 MAROS
 Alamat : Jl.Poros Moncongloe Desa Moncongloe Bulu Kecamatan Moncongloe Kab. Maros

SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN PRODUK
 Nomor : 400.3.8/ ~~017~~ / SMAN 14 Maros

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **H.NIKMAT, S.Pd**
 NIP : 19691217 200502
 Pangkat/Gol : Pembina Tk.I / IVb
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SMAN 14 Maros

Dengan ini menerangkan bahwa Produk yang digunakan oleh mahasiswa(i) :

Nama : **NUR ISMA**
 NIM : 105311101820
 Fakultas : FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Produk : Multimedia Edpuzzle

Dengan ini menyatakan bahwa produk multimedia Edpuzzle pada mata pelajaran Informatia digunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maros, 25 November 2024
 Kepala UPT SMAN 14 Maros

H.NIKMAT, S.Pd
 Pangkat/Gol: Pembina Tk.I / IVb
 NIP.19691217 200502 1 002

(Surat Keterangan Penggunaan Produk)


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alaudin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-869037/060131 (Fax)
 Email : fkip@umh.ac.id
 Web : www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Nur Isma
NIM : 105311101820
Pembimbing I : Nasir, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing II : Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil.
Judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia EDPUZZLE Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros.
Lokasi Penelitian : Jl. Poros Moncongloe Bulu, Kec. Moncongloe, Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD Guru Mapel
1	Mengantar surat penelitian	25 September 2024	
2	Konsultasi kepada guru mata pelajaran sekaligus pengenalan	2 Oktober 2024	
3	Pemberian materi pembelajaran tanpa media pembelajaran	9 Oktober 2024	
4	Pemberian lembar penelitian (<i>Pretest</i>)	9 Oktober 2024	
5	Pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia <i>Edpuzzle</i>	16 Oktober – 6 November 2024	
6	Pemberian lembar penelitian (<i>Posttest</i>)	13-20 November 2024	
7	Pengambilan surat selesai penelitian	25 November 2024	

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparaf atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

Maros, 25 November 2024
 Mengetahui,
 Kepala UPT SMAN 14 Maros

H. NIKMAT S.Pd.
 NIP. 19691217 200502 1 002

(Kartu Kontrol Penelitian)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972,881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nur Isma

Nim : 105311101820

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	4 %	10 %
2	Bab 2	0 %	25 %
3	Bab 3	0 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 07 Desember 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

(Surat Keterangan Bebas Plagiat)

BAB I Nur Isma 105311101820

by Tahap Tutup

Submission date: 07-Dec-2024 09:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2543674349

File name: BAB_I_18.docx (29.49K)

Word count: 1552

Character count: 10332

AB I Nur Isma 105311101820

ORIGINALITY REPORT

4% **LULUS**

4% 0% 2%

SIMILARITY INDEX INTERNET SOURCES PUBLICATIONS STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 id.scribd.com 2%
Internet Source
- 2 doubleyudoubleyu.blogspot.com 2%
Internet Source

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches 2%



BAB II Nur Isma 105311101820

by Tahap Tutup

Submission date: 07-Dec-2024 09:27AM (UTC+0700)
Submission ID: 2543675481
File name: BAB_II_18.docx (2.07M)
Word count: 4646
Character count: 31052

AB II Nur Isma 105311101820

ORIGINALITY REPORT

0% SIMILARITY INDEX

0% INTERNET SOURCES

0% PUBLICATIONS

0% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

turnitin

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches 2%



BAB III Nur Isma 105311101820

by Tahap Tutup

Submission date: 07-Dec-2024 09:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 2543676374

File name: BAB_III_18.docx (160.04K)

Word count: 2917

Character count: 19088



BAB III Nur Isma 105311101820

ORIGINALITY REPORT

0%		0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



BAB IV Nur Isma 105311101820

by Tahap Tutup

Submission date: 07-Dec-2024 09:29AM (UTC+0700)

Submission ID: 2543677286

File name: BAB_IV_18.docx (2.05M)

Word count: 5210

Character count: 31084





BAB V Nur Isma 105311101820

by Tahap Tutup



Submission date: 07-Dec-2024 09:30AM (UTC+0700)

Submission ID: 2543678098

File name: BAB_V_18.docx (26.62K)

Word count: 384

Character count: 2584

BAB V Nur Isma 105311101820

ORIGINALITY REPORT

5% **LULUS** **5%**

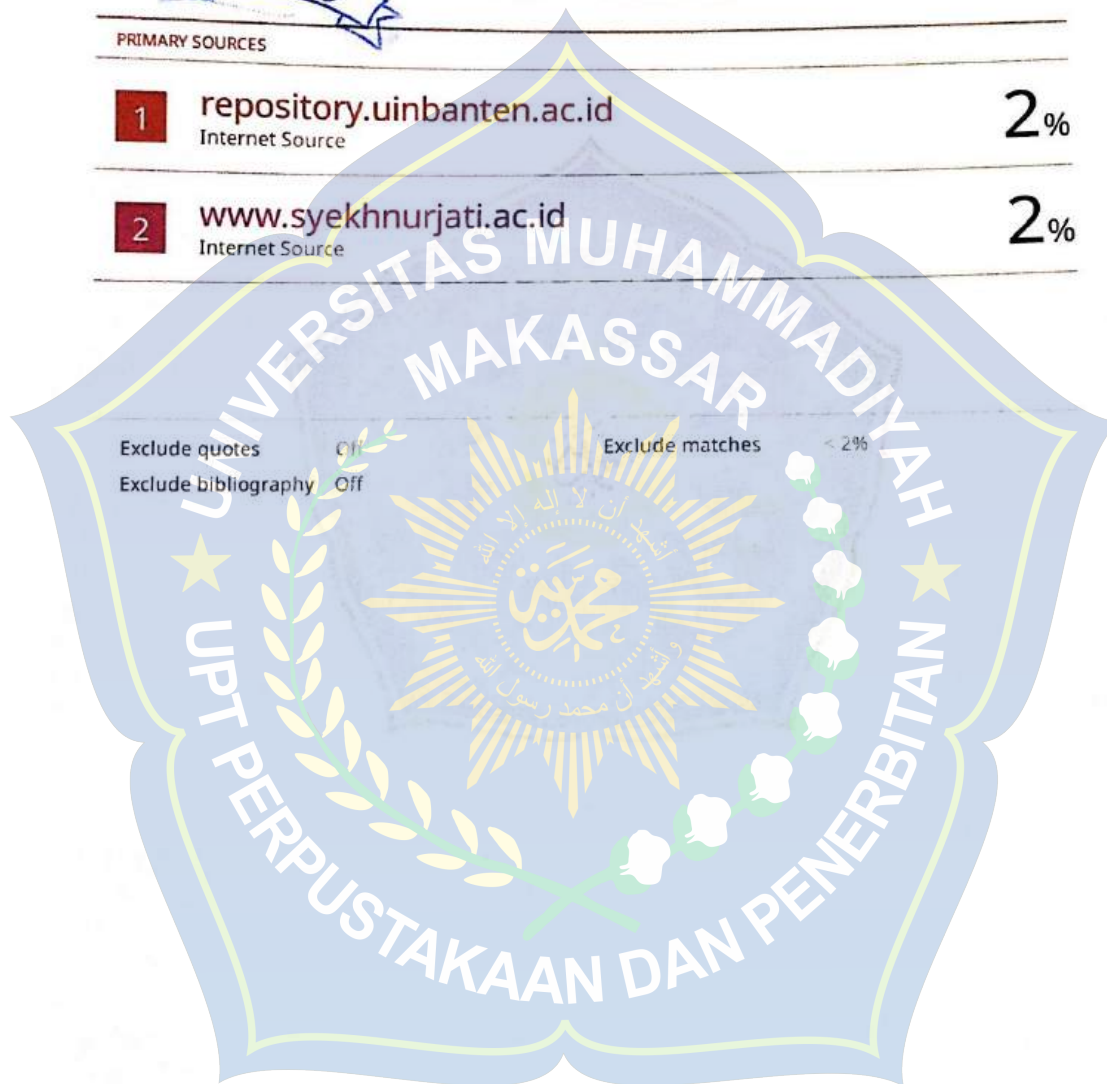
SIMILARITY INDEX **turnitin** INTERNET SOURCES PUBLICATIONS STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	2%
2	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes ☐ Off
Exclude bibliography ☐ Off

Exclude matches ☐ < 2%





LAMPIRAN II

INSTRUMEN PENELITIAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN

FASE/ KELAS : E / X

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA

PENYUSUN : NUR ISMA

INSTANSI : SMA NEGERI 14 MAROS

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Berpikir komputasional (BK)	Peserta didik mampu memahami validitas sumber data; memahami konsep struktur data dan algoritma standar; menerapkan proses komputasi yang dilakukan manusia secara mandiri atau berkelompok untuk mendapatkan data yang bersih, benar, dan terpercaya; menerapkan struktur data dan algoritma standar untuk menghasilkan berbagai Solusi dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur kompleks dengan volume tidak kecil; serta menuliskan Solusi rancangan program sederhana dalam format <i>pseudocode</i> yang dekat dengan Bahasa computer. Peserta didik mampu memahami model dan menyimulasikan dinamika Input – Proses – Output dalam sebuah computer <i>Von Neumann</i> , serta memahami peran system operasi.
Literasi Digital	Peserta didik mampu memahami penggunaan mesin pencari dengan variabel yang lebih banyak; mengetahui ekosistem periksa fakta untuk memilah fakta dan bukan; menggunakan cara membaca lateral untuk mengevaluasi berbagai informasi digital; memahami pemanfaatan lebih beragam perkakas teknologi digital untuk membuat laporan, presentasi, serta analisis dan interpretasi data; memahami konsep dan penerapan serta konfigurasi keamanan dasar untuk konektivitas jaringan data local dan internet baik kabel maupun nirkabel; serta memahami pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten, partisipan dan kolaborasi. Peserta didik mampu menghargai hak atas kekayaan intelektual, mengenal profesi bidang Informatika, memahami penerapan digitalisasi budaya Indonesia, menyaring konten

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
	negative di dunia digital, menerapkan pengelolaan kata sandi dengan manajer kata sandi, dan menerapkan autentika dua Langkah secara sederhana, serta menerapkan konfigurasi privasi dan keamanan pada akun platform digital.

Maros, 2 Oktober 2024

Mengetahui ;



Kepala UPT SMAN 14 Maros

H.NIKMAT, S.Pd

Pangkat/Gol: Pembina Tk.I/ IVb
NIP.19691217 200502 1 002

Guru Mata Pelajaran

WUSMAL TENRISENNA, S.Pd

NIP. 19900116 202421 1 014

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

INFORMATIKA

Informasi Umum Modul Ajar

Sekolah	: SMA Negeri 14 Maros
Mata Pelajaran	: Informatika
Materi Pokok	: Aplikasi Perkantoran
Fase / Kelas	: Fase E / X
Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Alokasi Waktu	: 10 JP
Jumlah Pertemuan	: 5 Pertemuan

A. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami penggunaan mesin pencari dengan variabel yang lebih banyak; mengetahui ekosistem periksa fakta untuk memilah fakta dan bukan; menggunakan cara membaca lateral untuk mengevaluasi berbagai informasi digital; memahami pemanfaatan lebih beragam perkakas teknologi digital untuk membuat laporan, presentasi, serta analisis dan interpretasi data; memahami konsep dan penerapan serta konfigurasi keamanan dasar untuk konektivitas jaringan data local dan internet baik kabel maupun nirkabel; serta memahami pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten, partisipan dan kolaborasi. Peserta didik mampu menghargai hak atas kekayaan intelektual, mengenal profesi bidang Informatika, memahami penerapan digitalisasi budaya Indonesia, menyaring konten negative di dunia digital, menerapkan pengelolaan kata sandi dengan manajer kata sandi, dan menerapkan autentika dua Langkah secara sederhana, serta menerapkan konfigurasi privasi dan keamanan pada akun platform digital.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami konsep dasar aplikasi perkantoran
2. Menjelaskan definisi dari aplikasi pengolah kata, aplikasi pengolah presentasi dan pengolah angka
3. Menjelaskan perbedaan fungsi dari aplikasi pengolah kata, aplikasi pengolah presentasi dan pengolah angka
4. Menjelaskan manfaat dari aplikasi pengolah kata, aplikasi pengolah presentasi dan pengolah angka

5. Mengetahui fitur – fitur dari Microsoft Word , Microsoft Power Point dan Microsoft Excel.
C. Kata Kunci
1. Grafik 2. Integrasi 3. <i>Mail Merge</i> 4. <i>Object Embedding</i> 5. Pengolah Angka 6. Pengolah Kata 7. Pengolah Presentasi 8. <i>Slide</i> 9. <i>Spreadsheet</i>
D. Profil Pelajar Pancasila
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar Kritis 6. Kreatif
E. Sarana dan Prasarana
1. Sarana: Ruangan kelas, Lab komputer, Handphone, Alat tulis, Spidol, LCD, Komputer, buku tulis dan kertas HVS. 2. Prasarana: Modul ajar, Jaringan internet, Buku paket Informatika Kelas X 3. Sumber belajar : Media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> , LKPD, Power Point.
F. Target Peserta Didik
Peserta didik reguler / Tipikal
G. Model Pembelajaran
Model Pembelajaran Langsung / Tatap Muka
H. Asesmen

- a. Diagnostik : Asesmen sebelum pembelajaran (*Pretest*)
- b. Formatif : Asesmen selama pembelajaran (penilaian proses, observasi, pengetahuan, sikap, keaktifan, dan keterampilan)
- c. Sumatif : Asesmen pada akhir proses (mengerjakan *Posttest*, tugas, LKPD).

I. Materi Ajar

1. Konsep Dasar Aplikasi Perkantoran
2. Aplikasi Pengolah Kata
3. Aplikasi Pengolah Angka
4. Aplikasi Pengolah Presentasi

J. Pemahaman Bermakna

Dalam pembelajaran aplikasi perkantoran diharapkan siswa dapat memahami definisi dari aplikasi pengolah kata, aplikasi pengolah angka dan aplikasi pengolah presentasi serta membedakan antara aplikasi Microsoft word, Microsoft Excel dan Microsoft Power Point. Untuk membantu siswa dalam membuat tugas dan dokumen, membuat grafik, serta presentasi power point. Peserta didik dapat mengetahui fitur dan kegunaan dari setiap jenis aplikasi perkantoran serta memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

K. Pertanyaan Pemantik

- a. Apa jenis aplikasi yang Anda gunakan ketika mengerjakan laporan, olah data dan menyampaikan informasi?
- b. Apa saja kemudahan yang Anda rasakan ketika menggunakan komputer untuk pekerjaan sehari-hari?

L. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN 1

Topik

Konsep Dasar Aplikasi Perkantoran

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami perkembangan aplikasi perkantoran.
2. Menentukan jenis aplikasi perkantoran yang sesuai dengan kebutuhan dan peruntukannya.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat menjelaskan definisi aplikasi perkantoran serta ruang lingkup aplikasi

perkantoran.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran langsung / Tatap muka

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah Anda pernah mendengar apa itu aplikasi perkantoran
2. Bagaimana peran aplikasi perkantoran dalam kehidupan sehari-hari

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Siswa merespon salam guru.
- Guru mempersilahkan murid untuk mempersiapkan diri untuk belajar dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing.
- Guru membuka pembelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan pertanyaan tentang kabar hari ini.
- Guru memberikan apersepsi terhadap siswa yang bertanya berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- Guru membacakan sekaligus memberikan nasihat serta motivasi dengan membaca profil pelajar pancasila.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan acuan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.
- Guru memberikan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang materi pengertian aplikasi perkantoran dan peran aplikasi perkantoran dalam kehidupan sehari-hari, seperti:
 1. Apakah Anda pernah mendengar apa itu Aplikasi Perkantoran?
 2. Bagaimana peran aplikasi perkantoran dalam kehidupan sehari-hari?
- Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa dan menghubungkannya dengan konsep dasar aplikasi perkantoran.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru mengarahkan siswa untuk membaca materi aplikasi perkantoran secara mandiri.

- Siswa menuliskan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.
- Secara bergantian siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru.
- Guru melemparkan kembali pertanyaan tersebut kepada siswa lainnya, sehingga terjadi diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan sehingga siswa memahami materi.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi ke siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 2

Topik

Aplikasi Pengolah Kata

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami perkembangan aplikasi pengolah kata
2. Menganalisis contoh aplikasi pengolah kata, fungsi dan manfaat yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mempermudah kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi pengolah kata.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat membuat surat, CV, laporan melalui penggunaan aplikasi pengolah kata

Model Pembelajaran

Model pembelajaran langsung / Tatap muka

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah yang menjadi perbedaan aplikasi pengolah kata dengan menulis kertas?
2. Bagaimana cara mengaplikasikan aplikasi pengolah kata dalam mengerjakan tugas atau membuat dokumen?

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Siswa merespon salam guru.

- Guru mempersilahkan murid untuk mempersiapkan diri untuk belajar dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing.
- Guru membuka pembelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan pertanyaan tentang kabar hari ini.
- Guru memberikan apersepsi terhadap siswa yang bertanya berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- Guru membacakan sekaligus memberikan nasihat serta motivasi dengan membaca profil pelajar pancasila.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan acuan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.
- Guru memberikan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang materi pengertian aplikasi pengolah kata dan peran aplikasi pengolah kata dalam mengerjakan tugas maupun dokumen, seperti:
 1. Apakah Anda mengetahui pengertian dari Aplikasi Pengolah kata?
 2. Bagaimana peran aplikasi pengolah kata dalam mengerjakan tugas?
- Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru mengarahkan siswa untuk membaca materi aplikasi pengolah kata secara mandiri.
- Siswa menuliskan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.
- Secara bergantian siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru.
- Guru melemparkan kembali pertanyaan tersebut kepada siswa lainnya, sehingga terjadi diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan sehingga siswa memahami materi.
- Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD secara mandiri.
- Siswa secara mandiri mengerjakan tugas LKPD.

- Perwakilan siswa membacakan hasil tugas pada LKPD untuk kemudian ditanggapi oleh siswa lainnya sehingga tercipta diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi ke siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 3

Topik

Aplikasi Pengolah Angka

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami perkembangan aplikasi pengolah angka.
2. Menganalisis contoh aplikasi pengolah angka, fungsi dan manfaat yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat menjelaskan dan memahami aplikasi pengolah angka sebagai acuan dalam menentukan berbagai kebutuhan dalam membuat sebuah laporan keuangan serta mengetahui fungsi dan manfaatnya. Peserta didik dapat membuat laporan berbentuk grafik, laporan bersifat dinamis.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran langsung / Tatap muka

Pertanyaan Pemantik

Apakah yang Anda ketahui perbedaan dari aplikasi pengolah angka & aplikasi pengolah kata?

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Siswa merespon salam guru.
- Guru mempersilahkan murid untuk mempersiapkan diri untuk belajar dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing.

- Guru membuka pembelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan pertanyaan tentang kabar hari ini.
- Guru memberikan apersepsi terhadap siswa yang bertanya berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- Guru membacakan sekaligus memberikan nasihat serta motivasi dengan membaca profil pelajar pancasila.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan acuan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.
- Guru memberikan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang materi pengertian aplikasi pengolah angka dan peran aplikasi pengolah angka dalam mengerjakan tugas hitungan, seperti:
Apakah yang Anda ketahui perbedaan dari aplikasi pengolah angka & aplikasi pengolah kata?
- Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru mengarahkan siswa untuk membaca materi aplikasi pengolah angka & secara mandiri.
- Siswa menuliskan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.
- Secara bergantian siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru.
- Guru melemparkan kembali pertanyaan tersebut kepada siswa lainnya, sehingga terjadi diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan sehingga siswa memahami materi.
- Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD secara mandiri.
- Siswa secara mandiri mengerjakan tugas LKPD.
- Perwakilan siswa membacakan hasil tugas pada LKPD untuk kemudian ditanggapi oleh siswa lainnya sehingga tercipta diskusi kelas yang aktif.

- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi ke siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 4

Topik

Aplikasi Pengolah Presentasi

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami perkembangan aplikasi pengolah presentasi.
2. Menganalisis contoh aplikasi pengolah presentasi, fungsi dan manfaat yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat menjelaskan dan memahami aplikasi pengolah presentasi sebagai acuan dalam memudahkan dalam menyampaikan informasi serta mengetahui fungsi dan manfaatnya. Aplikasi pengolah presentasi memberikan banyak kemudahan kepada peserta didik untuk membuat presentasi serta menyampaikan informasi.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran langsung / Tatap muka

Pertanyaan Pemantik

Apakah yang Anda ketahui perbedaan dari aplikasi pengolah presentasi dengan koran, majalah, sosial media?

3. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Siswa merespon salam guru.
- Guru mempersilahkan murid untuk mempersiapkan diri untuk belajar dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing.
- Guru membuka pembelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.

- Guru memberikan pertanyaan tentang kabar hari ini.
- Guru memberikan apersepsi terhadap siswa yang bertanya berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- Guru membacakan sekaligus memberikan nasihat serta motivasi dengan membaca profil pelajar pancasila.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan acuan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran.
- Guru memberikan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang materi pengertian aplikasi pengolah presentasi dan peran aplikasi pengolah presentasi dalam mengerjakan tugas dalam bentuk informasi, seperti:
Apakah yang Anda ketahui perbedaan dari aplikasi pengolah presentasi dengan koran, majalah maupun sosial media?
- Siswa diberikan waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan bimbingan guru.
- Perwakilan siswa mengemukakan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan penguatan atas jawaban siswa.

4. Kegiatan Inti (60 menit)

- Guru mengarahkan siswa untuk membaca materi aplikasi pengolah presentasi secara mandiri.
- Siswa menuliskan hal-hal yang belum dipahami mengenai materi.
- Secara bergantian siswa menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru.
- Guru melemparkan kembali pertanyaan tersebut kepada siswa lainnya, sehingga terjadi diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan sehingga siswa memahami materi.
- Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD secara mandiri.
- Siswa secara mandiri mengerjakan tugas LKPD.
- Perwakilan siswa membacakan hasil tugas pada LKPD untuk kemudian ditanggapi oleh siswa lainnya sehingga tercipta diskusi kelas yang aktif.
- Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan memberikan pengarahan atau penguatan.

5. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi ke siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

PERTEMUAN 5

Topik

Pelaksanaan tes sumatif (Latihan akhir bab)

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Siswa merespon salam guru.
- Guru mempersilahkan murid untuk mempersiapkan diri untuk belajar dengan berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing.
- Guru membuka pembelajaran.
- Guru memeriksa kehadiran siswa.
- Guru memberikan arahan pelaksanaan asesmen konsep dasar aplikasi perkantoran berupa Latihan yang meliputi soal pilihan ganda dan uraian.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

- Siswa mengerjakan soal-soal asesmen pembelajaran konsep dasar aplikasi perkantoran.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran.
- Guru memberikan apresiasi ke siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran.
- Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

M. Refleksi Pendidik dan Peserta Didik

Pendidik

1. Apakah dalam pemberian materi dengan metode yang telah dilakukan serta penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan untuk pembelajaran yang akan dilakukan dapat dipahami oleh peserta didik?

2. Bagian manakah pada rencana pembelajaran yang perlu diperbaiki?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap materi atau bahan ajar, pengelolaan kelas, Latihan dan penilaian yang telah dilakukan dalam pembelajaran?
4. Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
5. Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik?

Peserta Didik

1. Apakah Anda memahami instruksi yang dilakukan untuk pembelajaran?
2. Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah Anda dalam pembelajaran?
3. Materi apa yang Anda pelajari pada pembelajaran yang telah dilakukan?
4. Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat Anda pahami?
5. Manfaat apa yang Anda peroleh dari materi pembelajaran?
6. Sikap positif apa yang Anda peroleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran?
7. Kesulitan apa yang Anda alami dalam pembelajaran?
8. Apa saja yang Anda lakukan untuk belajar yang lebih baik?

N. Glosarium

- Aplikasi perkantoran : Gabungan dari beberapa perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang kegiatan administrasi di perkantoran.
- Aplikasi pengolah kata : perangkat lunak yang sering digunakan oleh Masyarakat untuk mengolah kata dalam dokumen.
- Aplikasi pengolah angka : aplikasi perangkat lunak berjenis *Spreadsheet* yang digunakan untuk mengolah angka atau data.
- Aplikasi pengolah presentasi : aplikasi perkantoran yang dirancang untuk memudahkan dan memperkuat penyampaian presentator dalam menyampaikan informasi.

O. Bahan Bacaan Pendidik

Terlampir

P. Lembar Kerja Peserta Didik

<i>Terlampir</i>

Q. Daftar Pustaka

Arifin, W. A. 2022. Informatika X. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Bahan Bacaan Pendidik dan Siswa

PERTEMUAN 1

Topik : Konsep Dasar Aplikasi Perkantoran

Aplikasi perkantoran merupakan gabungan dari beberapa program perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang kegiatan administrasi pada suatu perkantoran, antara lain: Contoh: input file, pemrosesan data, penyimpanan data, tampilan data. Dalam bahasa Inggris, paket aplikasi perkantoran disebut *Offsite Suite*. Meskipun paket aplikasi ini ditujukan terutama untuk pekerjaan kantor, namun pelajar juga dapat mempelajari dan menggunakan aplikasi perkantoran. Aplikasi Office memudahkan penyelesaian tugas sekolah dan administrasi lainnya. Karena cakupan perkantoran begitu luas, pengembang aplikasi perkantoran harus beradaptasi dengan kondisi tersebut.

Aplikasi perkantoran adalah sistem pengolah dokumen yang tidak saja digunakan dalam pekerjaan, namun juga di bidang pendidikan. Program inti dari aplikasi perkantoran yaitu word processor dan spreadsheet. Dalam perkembangannya, aplikasi perkantoran dilengkapi berbagai fungsi tambahan seperti presentasi, basis data, hingga pengolah grafis.

Aplikasi perkantoran awalnya digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan secara offline. Seiring kemajuan zaman, kini sistem aplikasi perkantoran lebih banyak dibuat secara online untuk memudahkan pekerjaannya. Saat ini, aplikasi perkantoran offline dan online masih digunakan dalam perusahaan.

1. Macam – macam Aplikasi Perkantoran:

Ruang lingkup perkantoran sangat luas sehingga para pengembang aplikasi perkantoran menyesuaikan dengan keadaan tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan fungsinya, aplikasi perkantoran di bagi beberapa macam antara lain:

- a. Aplikasi pengolah kata
- b. Aplikasi pengolah angka
- c. Aplikasi pengolah presentasi

2. Fungsi Aplikasi Perkantoran

Aplikasi perkantoran yang terhubung pada persuratan memiliki berbagai fungsi yang dapat membantu organisasi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses surat menyurat. Berikut adalah beberapa fungsi utama aplikasi perkantoran untuk persuratan.

- a. otomatisasi proses surat menyurat
 - b. meningkatkan keamanan dan kerahasiaan
 - c. meningkatkan akurasi dan konsistensi
 - d. memudahkan penyimpanan dan pengarsipan
3. Manfaat Aplikasi Perkantoran

Adapun beberapa manfaat aplikasi perkantoran yaitu :

- a. dapat membantu meningkatkan proses kerja
- b. meringankan beban pengerjaan tugas
- c. memudahkan proses penyimpanan data-data penting
- d. meminimalisir human error.

PERTEMUAN 2

Topik : Aplikasi Pengolah Kata

Aplikasi Pengolah Kata (word processor) merupakan perangkat lunak yang sering digunakan oleh masyarakat. sesuai dengan namanya, aplikasi ini berfungsi untuk mengolah kata dalam dokumen. Anda dapat menggunakan aplikasi pengolah kata yang dikembangkan oleh beberapa perusahaan, contohnya Microsoft word, Google Docs, Libre Office Writer, dan Open Office Writer.

Beberapa pekerjaan yang dapat dilakukan menggunakan aplikasi pengolah kata antara lain:

- a. Membuat surat
- b. Membuat Tabel
- c. Membuat tulisan dengan berbagai variasi (word art)
- d. Memasukkan gambar; dan
- e. Membuat dokumen.

Sebagaimana fungsinya, banyak juga manfaat yang bisa didapatkan dengan menggunakan aplikasi pengolah kata antara lain:

- a. memudahkan dalam menyelesaikan pekerjaan maupun tugas sekolah
- b. menghemat waktu dalam mengerjakan
- c. menghemat kertas dan biaya.

- d. Membuat dokumen
- e. Penulisan digital
- f. Menyunting dan memformat dokumen

PERTEMUAN 3

Topik : Aplikasi Pengolah Angka

Aplikasi Pengolah Angka

Aplikasi pengolah angka merupakan aplikasi perangkat lunak berjenis spreadsheet yang digunakan untuk mengolah angka atau data. Anda juga dapat menuliskan teks dan rumus-rumus yang dimasukkan kedalam sel. Sel adalah persimpangan tempat bertemunya baris dan kolom. Aplikasi pengolah angka meliputi Microsoft Excel, Star Office Calc, Open Office Calc, Lotus 123, dan Google Spreadsheet.

Berikut beberapa fungsi dari aplikasi pengolah angka:

- a. membuat sebuah laporan keuangan
- b. membuat daftar nilai
- c. membuat daftar hadir
- d. melakukan operasi kali, bagi, rerata dengan cepat
- e. menghitung kurs mata uang
- f. membuat grafik dan tabel dari suatu perhitungan
- g. membuat diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran
- h. membantu dalam menyelesaikan soal-soal logika dan matematika
- i. menyajikan data secara tepat, rapi dan akurat.

Berikut manfaat-manfaat dari aplikasi pengolah angka:

- 1. Dengan adanya berbagai rumus formula yang ditawarkan, maka Anda akan lebih mudah dalam membuat rumus yang sulit dan beragam.
- 2. Fitur grafik data pada aplikasi pengolah angka memberikan kemudahan dalam proses analisis data, baik dalam bentuk tabel maupun grafik.
- 3. Kemudahan dalam mendeteksi kesalahan.
- 4. Jumlah baris dan kolom yang sangat banyak pada aplikasi pengolah angka akan memudahkan pemasukan data dalam jumlah yang sangat banyak.

PERTEMUAN 4

Topik : Aplikasi Pengolah Presentasi

Aplikasi Pengolah Presentasi

Aplikasi pengolah presentasi adalah salah satu jenis aplikasi perkantoran yang dirancang untuk memudahkan dan memperkuat penyampaian presentator dalam menyampaikan informasi. presentasi akan lebih menarik jika disajikan dengan gambar, teks, serta audio dan video yang didukung. Contoh dari aplikasi pengolah presentasi antara lain Microsoft Power Point, Google Slides, Prezi, Visme, LibreOffice Impress, dan Slidebean.

Aplikasi pengolah presentasi memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

1. Sarana untuk membuat presentasi jadi lebih mudah.
2. Membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga bisa diakses di berbagai perangkat komputer.
3. Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template / desain yang dapat dipergunakan.
4. Memudahkan Anda dalam membuat, mengatur, dan mencetak berbagai slide.

Aplikasi pengolah presentasi memberikan banyak kemudahan kepada pengguna dalam menyiapkan presentasi, diantaranya:

1. Sebagai media bagi presentator agar memudahkan dalam menyampaikan informasi.
2. Proses informasi lebih tersusun.
3. Membantu mengorganisir informasi presentasi.
4. Penyampaian materi lebih mudah dimengerti.
5. Tampilan lengkap dan menarik sehingga audiens akan terkesan oleh presentasi yang disampaikan.

Kelebihan dan Kekurangan Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang telah menjadi standar industri berkat kemudahannya dalam membuat presentasi visual yang menarik. Namun, seperti setiap alat, PowerPoint juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang mempengaruhi bagaimana dan kapan alat ini digunakan secara efektif.

Kelebihan Microsoft PowerPoint

1. User Interface yang Intuitif

2. Kemampuan Visual yang Kuat
3. Integrasi dengan Produk Microsoft Lainnya
4. Kemudahan Berbagi dan Aksesibilitas

Kekurangan Microsoft PowerPoint

1. Terlalu Banyak Fitur yang Tidak Terpakai
2. Ketergantungan pada Format Presentasi
3. Mudah Dibuat Tetapi Sulit dikuasai
4. Overuse of Bullet Points

Meskipun Microsoft PowerPoint memiliki beberapa kekurangan, kelebihan yang ditawarkannya seringkali melebihi potensi negatif tersebut, terutama dengan penggunaan yang tepat dan kreatif. Alat ini tetap menjadi pilihan utama dalam perangkat lunak presentasi di banyak sektor industri.

PERTEMUAN 5

Pelaksanaan tes sumatif (Latihan akhir bab)

Maros, 2 Oktober 2024

Mengetahui ;



Kepala UPT SMAN 14 Maros

H.NIKMAT, S.Pd

Pangkat/Gol: Pembina Tk.I / IVb
NIP.19691217 200502 1 002

Guru Mata Pelajaran

WUSMAL TENRISENNA, S.Pd

NIP. 19900116 202421 1 014

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Sekolah : SMA Negeri 14 Maros
 Kelas : X
 Nama Guru : Wusmal Tenrisenna, S.Pd.
 Nama Observer : Nur Isma

Tujuan

1. Merekam data berapa banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran
2. Merekam data kuantitas aktivitas belajar siswa

Petunjuk

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan / Frekuensi					
		I	II	III	IV	V	VI
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran dimulai.						
2.	Siswa yang memperhatikan dan menyimak penjelasan guru selama penggunaan multimedia <i>Edpuzzle</i> .						
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru.						
4.	Siswa memberikan tanggapan setelah menggunakan multimedia <i>Edpuzzle</i> .						
5.	Sopan santun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.						
6.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru.						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung menggunakan media.						

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan / Frekuensi					
		I	II	III	IV	V	VI
8.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan multimedia <i>Edpuzzle</i> .						
9.	Siswa memperhatikan dan mengamati LKPD yang telah dibagikan.						
10.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu.						

Maros, Oktober 2024

(Nur Isma)



**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSAAN PEMBELAJARAN
TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN INFORMATIKA
MELALUI PENGGUNAAN MULTIMEDIA *EDPUZZLE***

Sekolah : SMA Negeri 14 Maros

Kelas : X

Nama Guru : Wusmal Tenrisenna, S.Pd.

Nama Observer : Nur Isma

Tujuan

1. Merekam data aktivitas guru dalam proses pembelajaran
2. Menunjukkan data kuantitas guru

Petunjuk

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa
2. Observer harus teliti dalam memantau setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru.

No.	Aktivitas Guru	Pertemuan / Frekuensi					
		I	II	III	IV	V	VI
1.	Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa Bersama sebelum belajar Informatika.						
2.	Guru melakukan absensi.						
3.	Guru memberikan apersepsi kepada siswa.						
4.	Guru memberikan motivasi sebelum pembelajaran dimulai.						
5.	Guru menjelaskan kompetensi dasar materi kepada siswa.						
6.	Guru memberikan tujuan pembelajaran.						
7.	Guru menyajikan informasi tentang materi pembelajara siswa.						
8.	Proses pembelajaran aktif dalam kelas.						
9.	Guru memberikan tugas & membagikan LKPD.						

No.	Aktivitas Guru	Pertemuan / Frekuensi					
		I	II	III	IV	V	VI
10.	Guru memberikan refleksi dan evaluasi.						
11.	Guru menyimpulkan materi pembelajaran.						
12.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.						
13.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.						

Maros, Oktober 2024

(Nur Isma)



Lembar Soal Siswa *Pretest* Mata Pelajaran Informatika

Nama :
Kelas :
Nis :
No. Urut :

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c dan d.

1. Dibawah ini yang merupakan aplikasi pengolah kata, kecuali...

- a. Microsoft Word
- b. Google Docs
- c. Open Office Writer
- d. Corel Draw

Jawaban : d.

2. Aplikasi pengolah angka yang paling umum digunakan adalah...

- a. Microsoft Word
- b. Microsoft Excel
- c. Adobe Illustrator
- d. CorelDRAW

Jawaban : b.

3. Aplikasi pengolah presentasi yang paling banyak digunakan adalah...

- a. Microsoft Word
- b. Microsoft Excel
- c. Microsoft PowerPoint
- d. Adobe Photoshop

Jawaban : c.

4. Untuk membuat teks menjadi tebal di Microsoft Word, tombol shortcut yang digunakan adalah...

- a. Ctrl + U
- b. Ctrl + I
- c. Ctrl + B
- d. Ctrl + P

Jawaban : b.

5. Fungsi "Merge & Center" pada Microsoft Excel digunakan untuk...

- a. Membagi sel menjadi beberapa bagian
- b. Menjumlahkan sel
- c. Menggabungkan beberapa sel dan menempatkan teks di tengah
- d. Menyalin format sel

Jawaban : c.

6. Untuk menambahkan efek transisi antar slide, kita dapat menggunakan tab...

- a. Insert
- b. Home
- c. Design
- d. Transitions

Jawaban : d.

7. Apabila ingin mengatur jenis huruf (font) di Microsoft Word, fitur yang digunakan terletak pada tab...

- a. File
- b. Insert
- c. Home
- d. Layout

Jawaban : c.

8. Untuk menyimpan dokumen Excel dengan nama baru, perintah yang digunakan adalah...

- a. Save
- b. Save As
- c. Open
- d. Print

Jawaban : b.

9. Manakah dari berikut ini yang merupakan fungsi utama dari aplikasi pengolah kata?

- a. Mengedit gambar dan video
- b. Menulis, mengedit, dan memformat dokumen teks
- c. Mengelola database dan menyimpan data
- d. Membuat dan Mempresentasikan

Jawaban : b.

10. Apakah fungsi dari formula SUM di Microsoft Excel?

- a. Menghitung rata-rata nilai
- b. Menggabungkan dua sel
- c. Menjumlahkan angka dalam suatu range
- d. Mencari nilai tertinggi

Jawaban : c.

11. Di Microsoft PowerPoint, untuk menambahkan video ke dalam slide, kita dapat memilih opsi...

- a. Insert > Picture
- b. Insert > Video
- c. Insert > Chart
- d. Insert > Object

Jawaban : b.

12. Apa manfaat utama dari penggunaan aplikasi pengolah kata dalam kegiatan sehari-hari?

- a. Mengedit video secara profesional
- b. Mengelola dan menganalisis data keuangan
- c. Membuat dan memformat dokumen dengan lebih mudah dan efisien
- d. Mendesain poster dan brosur

Jawaban : c.

13. Jika kita ingin menghitung nilai maksimum dari sekumpulan data, formula yang digunakan adalah...

- a. MAX
- b. MIN
- c. SUM
- d. COUNT

Jawaban : a.

14. Apa yang dimaksud dengan "Slide Layout" di Microsoft PowerPoint?

- a. Menentukan tema presentasi
- b. Mengatur tata letak elemen di slide
- c. Mengubah warna latar belakang slide
- d. Menyimpan presentasi ke format PDF

Jawaban : b.

15. Tombol shortcut untuk mencetak dokumen di Microsoft Word adalah...

- a. Ctrl + P
- b. Ctrl + S
- c. Ctrl + C
- d. Ctrl + N

Jawaban : a.

16. Untuk menyalin isi sel ke sel lain, kita dapat menggunakan shortcut...

- a. Ctrl + X
- b. Ctrl + C
- c. Ctrl + V
- d. Ctrl + Z

Jawaban : b.

17. Fitur "Slide Master" digunakan untuk...

- a. Mengganti font di seluruh presentasi
- b. Menyimpan presentasi secara otomatis
- c. Mengatur layout dan elemen tetap pada semua slide
- d. Menambahkan grafik dan diagram

Jawaban : c.

18. Apa fungsi dari fitur "Spell Check" dalam aplikasi pengolah kata?

- a. Mengganti jenis huruf
- b. Memeriksa dan memperbaiki kesalahan ejaan
- c. Mengatur margin halaman
- d. Menyisipkan tabel

Jawaban : b.

19. Untuk menambahkan catatan presentasi yang hanya bisa dilihat oleh presenter, kita menggunakan...

- a. Notes
- b. Comments
- c. Slide Sorter
- d. Animation Pane

Jawaban : a.

20. Fungsi dari fitur "Animation" dalam PowerPoint adalah:

- a. Menambahkan transisi antar slide
- b. Menyisipkan gambar ke slide
- c. Menambahkan efek bergerak pada objek di slide
- d. Mengganti tema presentasi

Jawaban : c.



Lembar Soal Siswa Posttest Mata Pelajaran Informatika

Nama :

Kelas :

No. Urut :

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c dan d.

1. Untuk menambahkan efek transisi antar slide, kita dapat menggunakan tab...

- a. Insert
- b. Home
- c. Design
- d. Transitions

Jawaban : d.

2. Apakah fungsi dari formula SUM di Microsoft Excel?...

- a. Menghitung rata-rata nilai
- b. Menggabungkan dua sel
- c. Menjumlahkan angka dalam suatu range
- d. Mencari nilai tertinggi

Jawaban : c.

3. Di Microsoft PowerPoint, untuk menambahkan video ke dalam slide, kita dapat memilih opsi...

- a. Insert > Picture
- b. Insert > Video
- c. Insert > Chart
- d. Insert > Object

Jawaban : b.

4. Untuk menyimpan dokumen Excel dengan nama baru, perintah yang digunakan adalah...

- a. Save
- b. Save As
- c. Open
- d. Print

Jawaban : b.

5. Apa fungsi dari fitur "Spell Check" dalam aplikasi pengolah kata?...

- a. Mengganti jenis huruf
- b. Memeriksa dan memperbaiki kesalahan ejaan
- c. Mengatur margin halaman
- d. Menyisipkan table

Jawaban : b.

6. Tombol shortcut untuk mencetak dokumen di Microsoft Word adalah...

- a. Ctrl + P
- b. Ctrl + S
- c. Ctrl + C
- d. Ctrl + N

Jawaban : a.

7. Untuk membuat teks menjadi tebal di Microsoft Word, tombol shortcut yang digunakan adalah...

- a. Ctrl + U
- b. Ctrl + I
- c. Ctrl + B
- d. Ctrl + P

Jawaban : c.

8. Manakah dari berikut ini yang merupakan fungsi utama dari aplikasi pengolah kata?

- a. Mengedit gambar dan video
- b. Menulis, mengedit, dan memformat dokumen teks
- c. Mengelola database dan menyimpan data
- d. Membuat dan mempresentasikan

Jawaban : b.

9. Fungsi "Merge & Center" pada Microsoft Excel digunakan untuk...

- a. Membagi sel menjadi beberapa bagian
- b. Menjumlahkan sel
- c. Menggabungkan beberapa sel dan menempatkan teks di Tengah
- d. Menyalin format sel

Jawaban : c.

10. Dibawah ini yang merupakan aplikasi pengolah kata, kecuali...

- a. Microsoft Word
- b. Google Docs
- c. Open Office Writer
- d. Corel Draw

Jawaban : d.

11. Jika kita ingin menghitung nilai maksimum dari sekumpulan data, formula yang digunakan adalah...

- a. MAX
- b. MIN
- c. SUM
- d. COUNT

Jawaban : a.

12. Aplikasi pengolah angka yang paling umum digunakan adalah...

- a. Microsoft Word
- b. Microsoft Excel
- c. Adobe Illustrator
- d. Corel Draw

Jawaban : b.

13. Untuk menyalin isi sel ke sel lain, kita dapat menggunakan shortcut...

- a. Ctrl + X
- b. Ctrl + C
- c. Ctrl + V
- d. Ctrl + Z

Jawaban : b.

14. Apabila ingin mengatur jenis huruf (font) di Microsoft Word, fitur yang digunakan terletak pada tab...

- a. File
- b. Insert
- c. Home
- d. Layout

Jawaban : c

15. Fitur "Slide Master" digunakan untuk...

- a. Mengganti font di seluruh presentasi
- b. Menyimpan presentasi secara otomatis
- c. Mengatur layout dan elemen tetap pada semua slide
- d. Menambahkan grafik dan diagram

Jawaban : c.

16. Aplikasi pengolah presentasi yang paling banyak digunakan adalah...

- a. Microsoft Word
- b. Microsoft Excel
- c. Microsoft PowerPoint
- d. Adobe Photoshop

Jawaban : c.

17. Untuk menambahkan catatan presentasi yang hanya bisa dilihat oleh presenter, kita menggunakan...

- a. Notes
- b. Comments
- c. Slide Sorter
- d. Menambahkan grafik dan diagram

Jawaban : a.

18. Fungsi dari fitur "Animation" dalam PowerPoint adalah:

- a. Menambahkan transisi antar slide
- b. Menyisipkan gambar ke slide
- c. Menambahkan efek bergerak pada objek di slide
- d. Mengganti tema presentasi

Jawaban : c.

19. Apa yang dimaksud dengan "Slide Layout" di Microsoft PowerPoint?

- a. Menentukan tema presentasi
- b. Mengatur tata letak elemen di slide
- c. Mengubah warna latar belakang slide
- d. Menyimpan presentasi ke format PDF

Jawaban : b.

20. Apa manfaat utama dari penggunaan aplikasi pengolah kata dalam kegiatan sehari-hari?

- a. Mengedit video secara profesional
- b. Mengelola dan menganalisis data keuangan
- c. Membuat dan memformat dokumen dengan lebih mudah dan efisien
- d. Mendesain poster dan brosur

Jawaban : c.





HASIL PRETEST

Lembar Soal Siswa Pretest Mata Pelajaran Informatika

Nama : Ramadhani
 Kelas : X.1
 Nis : 0240027
 No. Urut : 27

2 benar
 18 salah

(10)

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c dan d.

- Dibawah ini yang merupakan aplikasi pengolah kata, kecuali...
 - Microsoft Word
 - ☒ Google Docs
 - Open Office Writer
 - Corel Draw
- Aplikasi pengolah angka yang paling umum digunakan adalah...
 - Microsoft Word
 - Microsoft Excel
 - ☒ Adobe Illustrator
 - CorelDRAW
- Aplikasi pengolah presentasi yang paling banyak digunakan adalah...
 - Microsoft Word
 - Microsoft Excel
 - Microsoft PowerPoint
 - ☒ Adobe Photoshop
- Untuk membuat teks menjadi tebal di Microsoft Word, tombol shortcut yang digunakan adalah...
 - ☒ Ctrl + U
 - Ctrl + I
 - Ctrl + B
 - Ctrl + P
- Fungsi "Merge & Center" pada Microsoft Excel digunakan untuk...
 - Membagi sel menjadi beberapa bagian
 - ☒ Menjumlahkan sel

- c. Menggabungkan beberapa sel dan menempatkan teks di tengah
d. Menyalin format sel
6. Untuk menambahkan efek transisi antar slide, kita dapat menggunakan tab...
a. Insert
~~X~~ b. Home
c. Design
d. Transitions
7. Apabila ingin mengatur jenis huruf (font) di Microsoft Word, fitur yang digunakan terletak pada tab...
~~X~~ a. File
b. Insert
c. Home
d. Layout
8. Untuk menyimpan dokumen Excel dengan nama baru, perintah yang digunakan adalah...
a. Save
b. Save As
~~X~~ c. Open
d. Print
9. Manakah dari berikut ini yang merupakan fungsi utama dari aplikasi pengolah kata?
a. Mengedit gambar dan video
~~X~~ b. Menulis, mengedit, dan memformat dokumen teks
c. Mengelola database dan menyimpan data
~~X~~ d. Membuat dan Mempresentasikan
10. Apakah fungsi dari formula SUM di Microsoft Excel?
a. Menghitung rata-rata nilai
b. Menggabungkan dua sel
c. Menjumlahkan angka dalam suatu range
~~X~~ d. Mencari nilai tertinggi
11. Di Microsoft PowerPoint, untuk menambahkan video ke dalam slide, kita dapat memilih opsi...
~~X~~ a. Insert > Picture
b. Insert > Video

- c. Insert > Chart
d. Insert > Object
12. Apa manfaat utama dari penggunaan aplikasi pengolah kata dalam kegiatan sehari-hari?
- a. Mengedit video secara profesional
 - b. Mengelola dan menganalisis data keuangan
 - c. Membuat dan memformat dokumen dengan lebih mudah dan efisien ☒
 - d. Mendesain poster dan brosur ☒
13. Jika kita ingin menghitung nilai maksimum dari sekumpulan data, formula yang digunakan adalah...
- a. MAX ☒
 - b. MIN
 - c. SUM
 - d. COUNT
14. Apa yang dimaksud dengan "Slide Layout" di Microsoft PowerPoint?
- a. Menentukan tema presentasi
 - b. Mengatur tata letak elemen di slide
 - c. Mengubah warna latar belakang slide ☒
 - d. Menyimpan presentasi ke format PDF
15. Tombol shortcut untuk mencetak dokumen di Microsoft Word adalah...
- a. Ctrl + P ☒
 - b. Ctrl + S
 - c. Ctrl + C
 - d. Ctrl + N
16. Untuk menyalin isi sel ke sel lain, kita dapat menggunakan shortcut...
- a. Ctrl + X ☒
 - b. Ctrl + C
 - c. Ctrl + V
 - d. Ctrl + Z
17. Fitur "Slide Master" digunakan untuk...
- a. Mengganti font di seluruh presentasi
 - b. Menyimpan presentasi secara otomatis

- ☒ Mengatur layout dan elemen tetap pada semua slide
d. Menambahkan grafik dan diagram ✓
18. Apa fungsi dari fitur "Spell Check" dalam aplikasi pengolah kata?
☒ Mengganti jenis huruf
b. Memeriksa dan memperbaiki kesalahan ejaan ✗
c. Mengatur margin halaman
d. Menyisipkan tabel
19. Untuk menambahkan catatan presentasi yang hanya bisa dilihat oleh presenter, kita menggunakan...
a. Notes
b. Comments
☒ Slide Sorter ✗
d. Animation Pane
20. Fungsi dari fitur "Animation" dalam PowerPoint adalah:
a. Menambahkan transisi antar slide
☒ Menyisipkan gambar ke slide ✗
c. Menambahkan efek bergerak pada objek di slide
d. Mengganti tema presentasi

NILAI HASIL PRETEST

NILAI HASIL PRETEST

No.	Nama Siswa	Soal																				Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Ahsani Taqwin	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	85
2.	Ajeng Rahmavanti	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	65
3.	Almira Maharani A.	0	0	5	0	5	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	5	25
4.	Andi Nur Anikah	0	0	0	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	50
5.	Aqidatul Izzah S	0	5	0	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	70
6.	Aqila Almasa	0	0	5	0	0	5	0	5	0	0	5	5	0	5	0	0	5	0	0	0	35
7.	Bachtiar	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	80
8.	Fadhil Iksanul Islam	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	70
9.	Febrianti Nur	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	30
10.	Fina Damayanti	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	5	0	0	0	0	0	5	0	0	5	30
11.	Eitri Ramadhani	5	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	0	5	0	50
12.	Fitriandayani	5	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0	5	5	5	5	65
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	5	0	5	0	0	5	0	5	5	0	5	5	0	0	0	0	5	5	0	5	50
14.	Iis Aulia Said	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	5	0	0	0	5	5	0	5	55
15.	Marwa Assahra Syahrul	0	5	0	0	0	5	0	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	55
16.	Mika Nur Dianti	0	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	0	5	0	0	5	5	55
17.	Muh. Armansyah L	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	5	0	5	0	0	0	0	0	5	55
18.	Muh. Fahri	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	5	0	0	0	5	5	0	0	0	0	40

No.	Nama Siswa	Soal																				Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
19.	Muh. Ibnu	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	85
20.	Muhammad Alif	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	0	0	5	5	5	0	0	0	40
21.	Muhammad Andi Kaharuddin	5	0	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	0	0	5	5	0	0	0	5	45
22.	Muhammad Ikhwail	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	0	0	5	60
23.	Nur Afni	5	0	0	0	0	5	5	5	0	5	0	0	0	0	0	0	5	5	0	5	40
24.	Nur Azizah	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	5	0	5	0	0	0	5	40
25.	Nur Pramudika	0	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	85
26.	Nurazisah	5	5	5	0	0	0	0	5	5	0	5	0	0	0	0	5	5	0	5	0	40
27.	Ramadhani	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	10
28.	Rania Avlatul Najwa	0	0	0	5	5	0	0	0	5	0	5	5	5	0	0	0	5	0	5	0	40
29.	Sri Citra Lestari	0	0	5	0	0	0	0	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	45
30.	Suleha	5	5	0	0	0	0	5	0	5	5	0	5	5	0	0	5	0	0	5	0	45
31.	Syabraeni	0	0	5	0	5	5	0	5	5	0	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	50
32.	Syakina	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25
33.	Teuku Naufal Padillah	5	5	0	0	0	5	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	30
34.	Velvandre Butungan	5	5	5	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	30
35.	Vengely Ekdleysia Wibowo	0	0	0	5	5	0	0	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	0	0	5	45
36.	William Walshan Hadar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	90

HASIL POSTTEST

(100)

Lembar Soal Siswa Posttest Mata Pelajaran Informatika

Nama : William walshan hadat

Kelas : X.1

No. Urut : 36

20 benar
0 Salah

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c dan d.

- Untuk menambahkan efek transisi antar slide, kita dapat menggunakan tab...
 - ☒ a. Insert
 - ☐ b. Home
 - ☐ c. Design
 - ☒ d. Transitions
- Apakah fungsi dari formula SUM di Microsoft Excel?...
 - ☒ a. Menghitung rata-rata nilai
 - ☐ b. Menggabungkan dua sel
 - ☒ c. Menjumlahkan angka dalam suatu range
 - ☐ d. Mencari nilai tertinggi
- Di Microsoft PowerPoint, untuk menambahkan video ke dalam slide, kita dapat memilih opsi...
 - ☒ a. Insert > Picture
 - ☒ b. Insert > Video
 - ☐ c. Insert > Chart
 - ☐ d. Insert > Object
- Untuk menyimpan dokumen Excel dengan nama baru, perintah yang digunakan adalah...
 - ☒ a. Save
 - ☒ b. Save As
 - ☐ c. Open
 - ☐ d. Print
- Apa fungsi dari fitur "Spell Check" dalam aplikasi pengolah kata?...
 - ☒ a. Mengganti jenis huruf
 - ☒ b. Memeriksa dan memperbaiki kesalahan ejaan
 - ☐ c. Mengatur margin halaman
 - ☐ d. Menyisipkan tabele

6. Tombol shortcut untuk mencetak dokumen di Microsoft Word adalah...
- ☒ a. Ctrl + P
 - ☐ b. Ctrl + S
 - ☐ c. Ctrl + C
 - ☐ d. Ctrl + N
7. Untuk membuat teks menjadi tebal di Microsoft Word, tombol shortcut yang digunakan adalah...
- ☒ a. Ctrl + U
 - ☐ b. Ctrl + I
 - ☒ c. Ctrl + B
 - ☐ d. Ctrl + P
8. Manakah dari berikut ini yang merupakan fungsi utama dari aplikasi pengolah kata?
- ☒ a. Mengedit gambar dan video
 - ☐ b. Menulis, mengedit, dan memformat dokumen teks
 - ☐ c. Mengelola database dan menyimpan data
 - ☐ d. Membuat dan mempresentasikan
9. Fungsi "Merge & Center" pada Microsoft Excel digunakan untuk...
- ☒ a. Membagi sel menjadi beberapa bagian
 - ☐ b. Menjumlahkan sel
 - ☒ c. Menggabungkan beberapa sel dan menempatkan teks di tengah
 - ☐ d. Menyalin format sel
10. Dibawah ini yang merupakan aplikasi pengolah kata, kecuali...
- ☒ a. Microsoft Word
 - ☐ b. Google Docs
 - ☐ c. Open Office Writer
 - ☒ d. Corel Draw
11. Jika kita ingin menghitung nilai maksimum dari sekumpulan data, formula yang digunakan adalah...
- ☒ a. MAX
 - ☐ b. MIN
 - ☐ c. SUM

d. COUNT

12. Aplikasi pengolah angka yang paling umum digunakan adalah...

- ☒ a. Microsoft Word
- ☐ b. Microsoft Excel
- c. Adobe Illustrator
- d. Corel Draw

13. Untuk menyalin isi sel ke sel lain, kita dapat menggunakan shortcut...

- ☒ a. Ctrl + X
- ☐ b. Ctrl + C
- c. Ctrl + V
- d. Ctrl + Z

14. Apabila ingin mengatur jenis huruf (font) di Microsoft Word, fitur yang digunakan terletak pada tab...

- ☒ a. File
- b. Insert
- ☐ c. Home
- d. Layout

15. Fitur "Slide Master" digunakan untuk...

- a. Mengganti font di seluruh presentasi
- b. Menyimpan presentasi secara otomatis
- ☒ c. Mengatur layout dan elemen tetap pada semua slide
- d. Menambahkan grafik dan diagram

16. Aplikasi pengolah presentasi yang paling banyak digunakan adalah...

- a. Microsoft Word
- b. Microsoft Excel
- ☒ c. Microsoft PowerPoint
- d. Adobe Photoshop

17. Untuk menambahkan catatan presentasi yang hanya bisa dilihat oleh presenter, kita menggunakan...

- ☒ a. Notes
- b. Comments

- c. Slide Sorter
 - d. Menambahkan grafik dan diagram
18. Fungsi dari fitur "Animation" dalam PowerPoint adalah:
- ☒ a. Menambahkan transisi antar slide
 - ☒ b. Menyisipkan gambar ke slide
 - ☒ c. Menambahkan efek bergerak pada objek di slide
 - ☒ d. Mengganti tema presentasi
19. Apa yang dimaksud dengan "Slide Layout" di Microsoft PowerPoint?
- ☒ a. Menentukan tema presentasi
 - ☒ b. Mengatur tata letak elemen di slide
 - ☒ c. Mengubah warna latar belakang slide
 - ☒ d. Menyimpan presentasi ke format PDF
20. Apa manfaat utama dari penggunaan aplikasi pengolah kata dalam kegiatan sehari-hari?
- ☒ a. Mengedit video secara profesional
 - ☒ b. Mengelola dan menganalisis data keuangan
 - ☒ c. Membuat dan memformat dokumen dengan lebih mudah dan efisien
 - ☒ d. Mendesain poster dan brosur

NILAI HASIL POSTTEST

NILAI HASIL POSTTEST

No.	Nama Siswa	Soal																				Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Ahsani Tagwim	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	90
2.	Ajeng Rahmavanti	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	75
3.	Almira Maharani A.	0	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	70
4.	Andi Nur Anikah	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	5	85
5.	Aqidatul Izzah S	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	80
6.	Aqila Almasa	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	0	0	5	5	5	5	5	80
7.	Bachtiar	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	90
8.	Fadhil Ikhsanul Islam	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	90
9.	Febrianti Nur	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
10.	Fina Damayanti	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	80
11.	Eitri Ramadhani	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	75
12.	Fitriandayani	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	90
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	90
14.	Iis Aulia Said	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	0	5	70
15.	Marwa Assahra Syahrul	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	90
16.	Mika Nur Dianti	5	0	5	5	5	0	0	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	75
17.	Muh. Armanayah L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	5	5	5	70
18.	Muh. Fahri	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	5	5	5	5	5	5	0	5	5	85

PERBANDINGAN NILAI *PRETEST* – *POSTTEST* HASIL BELAJAR
INFORMATIKA

No.	Nama siswa	<i>Pre-test</i> (X)	<i>Post-test</i> (Y)
1.	Ahsani Taqwim	85	90
2.	Ajeng Rahmayanti	65	75
3.	Almira Maharani A	25	70
4.	Andi Nur Anikah	50	85
5.	Aqidatul Izzah S.	70	80
6.	Aqila Almasa	35	80
7.	Bachtiar	80	90
8.	Fadhil Iksanul Islam	70	90
9.	Febrianti Nur	30	85
10.	Fina Damayanti	30	80
11.	Fitri Ramadhani	50	75
12.	Fitriandayani	65	90
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	50	90
14.	Iis Aulia Said	55	70
15.	Marwa Assahra Syahrul	55	90
16.	Mika Nur Dianti	55	75
17.	Muh . Armansyah. L	55	70
18.	Muh . Fahri	40	85
19.	Muh . Ibnu	85	95
20.	Muhammad Alif	40	85
21.	Muhammad Andi Kaharuddin	45	85
22.	Muhammad Ikhwal	60	75
23.	Nur Afni	40	80
24.	Nur Azizah	40	75
25.	Nur Pramudika	85	95
26.	Nurazisah	40	80
27.	Ramadhani	10	70
28.	Rania Aylatul Najwa	40	90
29.	Sri Citra Lestari	45	90
30.	Suleha	45	90
31.	Syahraeni	50	80
32.	Syakina	25	75
33.	Teuku Naufal Padillah	30	80
34.	Velyandre Butungan	30	85
35.	Vengely Ekkleysia Wibowo	45	90
36.	William Walshan Hadar	90	100
Jumlah		1810	2990

DAFTAR NILAI KETUNTASAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA

(PRETEST)

No.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan
1.	Ahsani Taqwim	85	Tuntas
2.	Ajeng Rahmayanti	65	Tidak Tuntas
3.	Almira Maharani A	25	Tidak Tuntas
4.	Andi Nur Anikah	50	Tidak Tuntas
5.	Aqidatul Izzah S	70	Tuntas
6.	Aqila Almasa	35	Tidak Tuntas
7.	Bachtiar	80	Tuntas
8.	Fadhil Iksanul Islam	70	Tuntas
9.	Febrianti Nur	30	Tidak Tuntas
10.	Fina Damayanti	30	Tidak Tuntas
11.	Fitri Ramadhani	50	Tidak Tuntas
12.	Fitriandayani	65	Tidak Tuntas
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	50	Tidak Tuntas
14.	Iis Aulia Said	55	Tidak Tuntas
15.	Marwa Assahra Syahrul	55	Tidak Tuntas
16.	Mika Nur Dianti	55	Tidak Tuntas
17.	Muh . Armansyah. L	55	Tidak Tuntas
18.	Muh . Fahri	40	Tidak Tuntas
19.	Muh . Ibnu	85	Tuntas
20.	Muhammad Alif	40	Tidak Tuntas
21.	Muhammad Andi Kaharuddin	45	Tidak Tuntas
22.	Muhammad Ikhwal	60	Tidak Tuntas
23.	Nur Afni	40	Tidak Tuntas
24.	Nur Azizah	40	Tidak Tuntas
25.	Nur Pramudika	85	Tuntas
26.	Nurazisah	40	Tidak Tuntas
27.	Ramadhani	10	Tidak Tuntas
28.	Rania Aylatul Najwa	40	Tidak Tuntas
29.	Sri Citra Lestari	45	Tidak Tuntas
30.	Suleha	45	Tidak Tuntas
31.	Syakraeni	50	Tidak Tuntas
32.	Syakina	25	Tidak Tuntas
33.	Teuku Naufal Padillah	30	Tidak Tuntas
34.	Velyandre Butungan	30	Tidak Tuntas
35.	Vengely Ekkleysia Wibowo	45	Tidak Tuntas
36.	William Walshan Hadar	90	Tuntas
Jumlah		Tuntas = 7 orang siswa Tidak Tuntas = 29 orang siswa	

DAFTAR NILAI KETUNTASAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA

(POSTTEST)

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1.	Ahsani Taqwim	90	Tuntas
2.	Ajeng Rahmayanti	75	Tuntas
3.	Almira Maharani A	70	Tuntas
4.	Andi Nur Anikah	85	Tuntas
5.	Aqidatul Izzah S	80	Tuntas
6.	Aqila Almasa	80	Tuntas
7.	Bachtiar	90	Tuntas
8.	Fadhil Iksanul Islam	90	Tuntas
9.	Febrianti Nur	85	Tuntas
10.	Fina Damayanti	80	Tuntas
11.	Fitri Ramadhani	75	Tuntas
12.	Fitriandayani	90	Tuntas
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	90	Tuntas
14.	Iis Aulia Said	70	Tuntas
15.	Marwa Assahra Syahrul	90	Tuntas
16.	Mika Nur Dianti	75	Tuntas
17.	Muh . Armansyah. L	70	Tuntas
18.	Muh . Fahri	85	Tuntas
19.	Muh . Ibnu	95	Tuntas
20.	Muhammad Alif	85	Tuntas
21.	Muhammad Andi Kaharuddin	85	Tuntas
22.	Muhammad Ikhwil	75	Tuntas
23.	Nur Afni	80	Tuntas
24.	Nur Azizah	75	Tuntas
25.	Nur Pramudika	95	Tuntas
26.	Nurazisah	80	Tuntas
27.	Ramadhani	70	Tuntas
28.	Rania Aylatul Najwa	90	Tuntas
29.	Sri Citra Lestari	90	Tuntas
30.	Suleha	90	Tuntas
31.	Syakraeni	80	Tuntas
32.	Syakina	75	Tuntas
33.	Teuku Naufal Padillah	80	Tuntas
34.	Velyandre Butungan	85	Tuntas
35.	Vengely Ekkleysia Wibowo	90	Tuntas
36.	William Walshan Hadar	100	Tuntas
Jumlah		Tuntas = 36 orang siswa Tidak Tuntas = -	

PERBANDINGAN NILAI KETUNTASAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA

No.	Nama siswa	Pre-test (X)	Keterangan	Post-test (Y)	Keterangan
1.	Ahsani Taqwim	85	Tuntas	90	Tuntas
2.	Ajeng Rahmayanti	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
3.	Almira Maharani A	25	Tidak Tuntas	70	Tuntas
4.	Andi Nur Anikah	50	Tidak Tuntas	85	Tuntas
5.	Aqidatul Izzah S.	70	Tuntas	80	Tuntas
6.	Aqila Almasa	35	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7.	Bachtiar	80	Tuntas	90	Tuntas
8.	Fadhil Iksanul Islam	70	Tuntas	90	Tuntas
9.	Febrianti Nur	30	Tidak Tuntas	85	Tuntas
10.	Fina Damayanti	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11.	Fitri Ramadhani	50	Tidak Tuntas	75	Tuntas
12.	Fitriandayani	65	Tidak Tuntas	90	Tuntas
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
14.	Iis Aulia Said	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
15.	Marwa Assahra Syahrul	55	Tidak Tuntas	90	Tuntas
16.	Mika Nur Dianti	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
17.	Muh . Armansyah. L	55	Tidak Tuntas	70	Tuntas
18.	Muh . Fahri	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
19.	Muh . Ibnu	85	Tuntas	95	Tuntas
20.	Muhammad Alif	40	Tidak Tuntas	85	Tuntas
21.	Muhammad Andi Kaharuddin	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
22.	Muhammad Ikhwal	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
23.	Nur Afni	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
24.	Nur Azizah	40	Tidak Tuntas	75	Tuntas
25.	Nur Pramudika	85	Tuntas	95	Tuntas
26.	Nurazisah	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
27.	Ramadhani	10	Tidak Tuntas	70	Tuntas
28.	Rania Aylatul Najwa	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas
29.	Sri Citra Lestari	45	Tidak Tuntas	90	Tuntas
30.	Suleha	45	Tidak Tuntas	90	Tuntas
31.	Syakraeni	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
32.	Syakina	25	Tidak Tuntas	75	Tuntas
33.	Teuku Naufal Padillah	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas
34.	Velyandre Butungan	30	Tidak Tuntas	85	Tuntas
35.	Vengely Ekkleysia Wibowo	45	Tidak Tuntas	90	Tuntas
36.	William Walshan Hadar	90	Tuntas	100	Tuntas

PENINGKATAN HASIL BELAJAR INFORMATIKA *PRETEST – POSTTEST* DAN *N – GAIN*

No.	Nama siswa	Pre-test (X)	Post-test (Y)	N - Gain
1.	Ahsani Taqwim	85	90	0,33
2.	Ajeng Rahmayanti	65	75	0,29
3.	Almira Maharani A	25	70	0,60
4.	Andi Nur Anikah	50	85	0,70
5.	Aqidatul Izzah S.	70	80	0,33
6.	Aqila Almasa	35	80	0,69
7.	Bachtiar	80	90	0,50
8.	Fadhil Iksanul Islam	70	90	0,67
9.	Febrianti Nur	30	85	0,79
10.	Fina Damayanti	30	80	0,71
11.	Fitri Ramadhani	50	75	0,50
12.	Fitriandayani	65	90	0,71
13.	Ibnu Alim Syam Kahar	50	90	0,80
14.	Iis Aulia Said	55	70	0,33
15.	Marwa Assahra Syahrul	55	90	0,78
16.	Mika Nur Dianti	55	75	0,44
17.	Muh . Armansyah. L	55	70	0,33
18.	Muh . Fahri	40	85	0,75
19.	Muh . Ibnu	85	95	0,67
20.	Muhammad Alif	40	85	0,75
21.	Muhammad Andi Kaharuddin	45	85	0,73
22.	Muhammad Ikhwal	60	75	0,38
23.	Nur Afni	40	80	0,67
24.	Nur Azizah	40	75	0,58
25.	Nur Pramudika	85	95	0,67
26.	Nurazisah	40	80	0,67
27.	Ramadhani	10	70	0,67
28.	Rania Aylatul Najwa	40	90	0,83
29.	Sri Citra Lestari	45	90	0,82
30.	Suleha	45	90	0,82
31.	Syakraeni	50	80	0,60
32.	Syakina	25	75	0,67
33.	Teuku Naufal Padillah	30	80	0,71
34.	Velyandre Butungan	30	85	0,79
35.	Vengely Ekkleysia Wibowo	45	90	0,82
36.	William Walshan Hadar	90	100	1

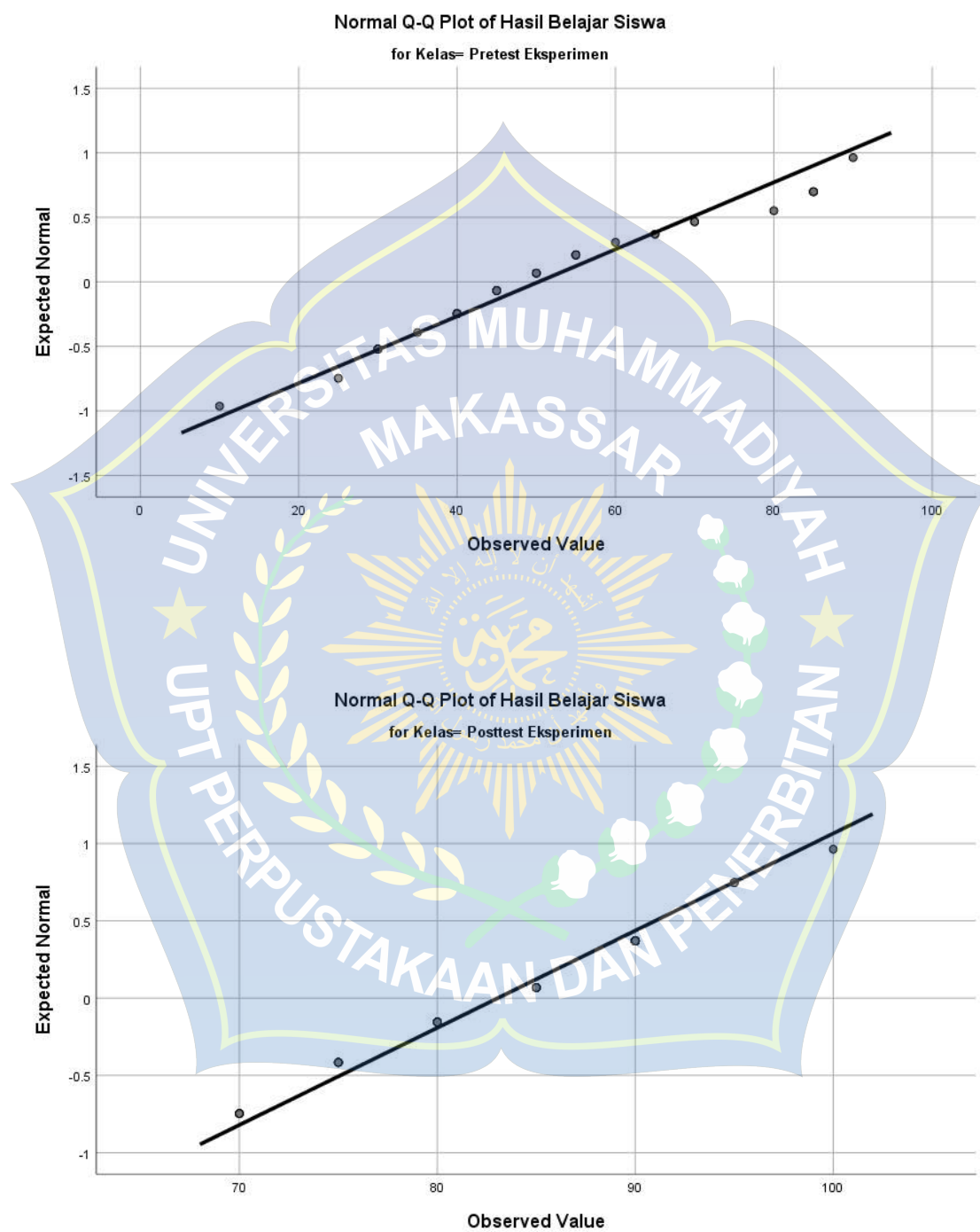
HASIL OUTPUT SPSS 26

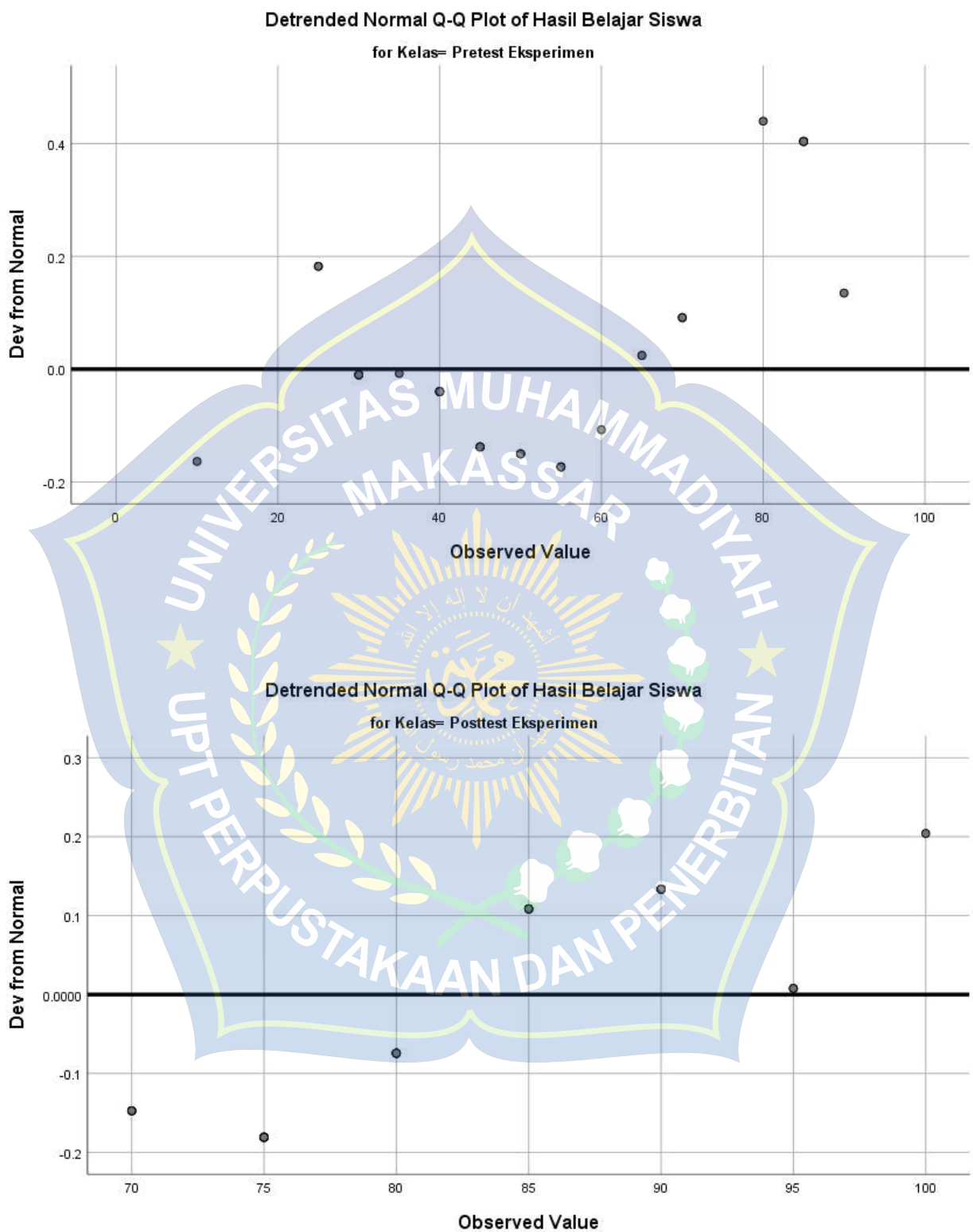
1) Uji Normalitas

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
Siswa	<i>Posttest</i> Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i> Eksperimen	Mean		50.28	3.212
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	43.76	
			Upper Bound	56.80	
		5% Trimmed Mean		50.06	
		Median		47.50	
		Variance		371.349	
		Std. Deviation		19.270	
		Minimum		10	
		Maximum		90	
		Range		80	
		Interquartile Range		24	
		Skewness		.405	.393
		Kurtosis		-.253	.768
	<i>Posttest</i> Eksperimen	Mean		83.06	1.326
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	80.36	
			Upper Bound	85.75	
		5% Trimmed Mean		82.96	
		Median		85.00	
		Variance		63.254	
		Std. Deviation		7.953	
		Minimum		70	
		Maximum		100	
		Range		30	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		-.034	.393
		Kurtosis		-.829	.768

Normal Q-Q Plots





2) Homogenitas Tipe Oneway

ANOVA					
Hasil Belajar Informatika					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6583.948	6	1097.325	4.962	.001
Within Groups	6413.274	29	221.147		
Total	12997.222	35			

3) Uji-t

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.28	36	19.270	3.212
	Posttest	83.06	36	7.953	1.326

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	36	.535	.001

4) Uji Koefisien Determinasi

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	<i>Pretest</i> ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: *Posttest*

b. All requested variables entered.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	633.498	1	633.498	13.629	.001 ^b
	Residual	1580.391	34	46.482		
	Total	2213.889	35			

a. Dependent Variable: *Posttest*

b. Predictors: (Constant), *Pretest*

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	71.956	3.214		22.386	.000
	<i>Pretest</i>	.221	.060	.535	3.692	.001

a. Dependent Variable: *Posttest*



DISTRIBUSI NILAI t_{tabel}

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355
9	1.383	1.833	2.265	2.821	3.250
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012
14	1.345	1.761	2.145	2.654	2.977
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763
29	1.311	1.699	2.045	2.465	2.756

30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678
51	1.298	1.675	2.008	2.402	2.676
52	1.298	1.675	2.007	2.400	2.674
53	1.298	1.674	2.006	2.399	2.672
54	1.297	1.674	2.005	2.397	2.670
55	1.297	1.673	2.004	2.396	2.668
56	1.297	1.673	2.003	2.395	2.667
57	1.297	1.672	2.002	2.394	2.665
58	1.296	1.672	2.002	2.392	2.663
59	1.296	1.671	2.001	2.391	2.665
60	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660

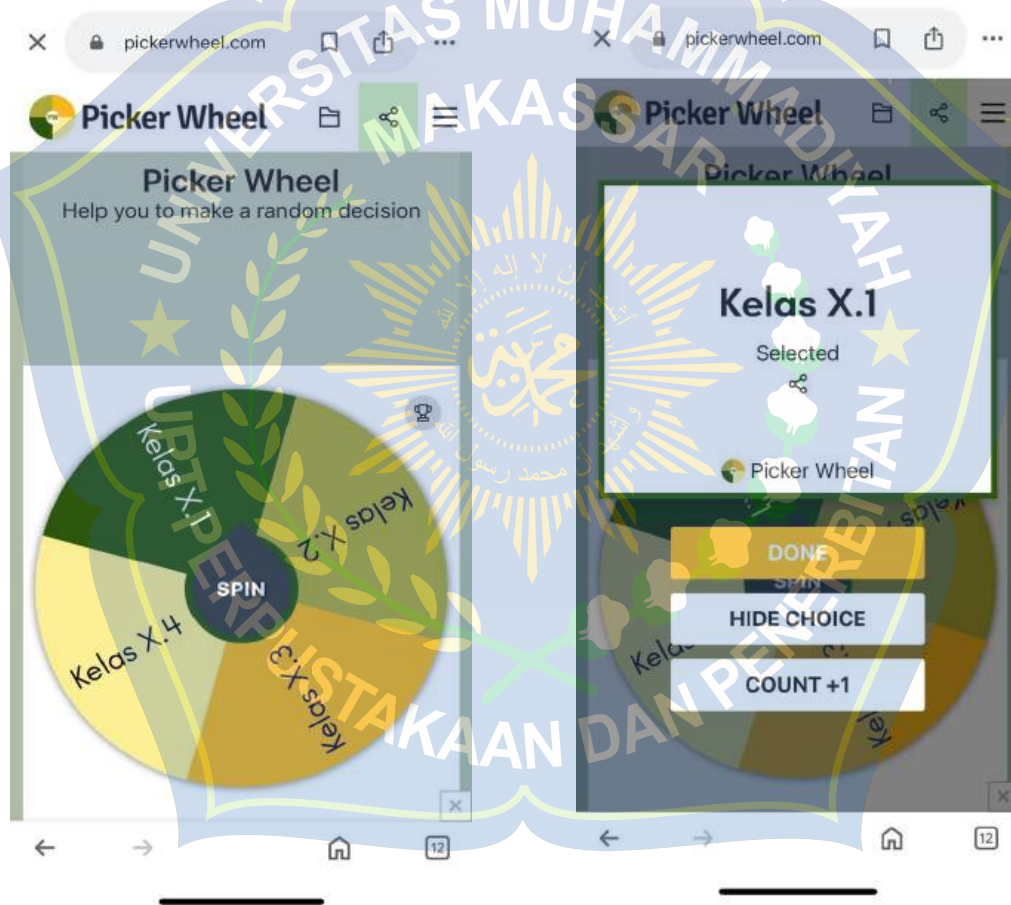
d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
65	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651
75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650
76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649
77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649
78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648
79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647
80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647
81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646
82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645
83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645
84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644
85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643
86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643
87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642
88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641
89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641
90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640
91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639
92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639



LAMPIRAN IV
DOKUMENTASI KEGIATAN



(Penentuan Sampel Bersama Guru Mata Pelajaran)



(Menentukan Sampel Secara Acak Dengan Menggunakan Aplikasi *Spin Random*)



(Dokumentasi Bersama kepala UPT SMA Negeri 14 Maros sekaligus penyerahan surat penelitian)



(Dokumentasi diskusi Bersama guru mata Pelajaran informatika)



(Dokumentasi pelaksanaan *Pretest*)





(Dokumentasi pelaksanaan Treatmen / pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Edpuzzle)



(Dokumentasi pelaksanaan Posttest)

Konten Saya

Gunakan 20 video pertama Anda tanpa batas. Konten: 6/20

Lihat video lainnya **Meringkaskan**

Video

PENGALAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH PRESENTASI

Mengenal Program Pengolah Angka

Aplikasi Pengolah Kata (Microsoft Word) - Kelas X S...

Konsep Aplikasi Perkantoran

Tugas Video

Konsep Aplikasi Perkantoran

Olah Nur Ima

Waktu mulai: Okt 8, 10:00 siang Batas Waktu Akhir: Nov 24, 11:58 malam

Mencoba melwati 1 Perbaikan

Bagikan tugas Mode Live (Jangung)

Siswa **Pertanyaan**

Nama siswa	Ditonton	Nilai	Upaya	Terakhir ditonton	Ditumpulkan
Aqidatul Izzah S.	100/100	1/1	Okt 29	✓ Tepat waktu	...
fahri	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
Febrianti nur	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
Fina Damayanti	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
Fitri Ramadhani	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
iis aulia said	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
Mika Nur Dianti	100/100	1/1	Okt 16	✗ Tidak diserahkan	...
SYAHRAENI	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
Syukina	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...
Teuku naufal padillah	100/100	1/1	Okt 16	✓ Tepat waktu	...

Edpuzzle

edpuzzle.com/assignments/670e8a3d9cc27c7d70a8c/students

Tambahkan istilah penelusuran atau tautan YouTube di sini

Tambah baru

← Tugas Video

Edit video yang ditugaskan

Lihat sebagai siswa

Pengaturan

...

APLIKASI PENGOLAH KATA (MICROSOFT WORD)

Teknologi Perkantoran

Kelas X

Demonstrasi dan Tata Kelola Perkantoran

Aplikasi Pengolah Kata (Microsoft Word) - Kelas X SMK - Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran

Oleh Nur Irena

Waktu mulai: Okt 15, 12:00 siang

Batas Waktu Akhir: Nov 24, 11:59 malam

Mencegah menyalah: 1 Percobaan

Bagikan tugas

Mode Live (langsung)

Siswa

Pertanyaan

Nama siswa

Ditonton

Nilai

Upaya

Terkahir ditonton

Dikumpulkan

8374

Partly sunny

11:34 AM

11/9/2024

Edpuzzle

edpuzzle.com/assignments/670e8a3d9cc27c7d70a8c/students

Tambahkan istilah penelusuran atau tautan YouTube di sini

Tambah baru

← Tugas Video

Edit video yang ditugaskan

Lihat sebagai siswa

Pengaturan

...

Febrianti nur

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

Fitri Ramadhani

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

isa aulia asid

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

kelompok 5

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

Nur Azizah

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

Rania Aylatal Najwa

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

Rania Aylatal Najwa

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

SRI CITRA LESTARI

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

SYAHRAENI

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

SYAKINA

100/100

1/1

Okt 29

✓ Tepat waktu

...

syakina

100/100

1/1

Okt 16

✓ Tepat waktu

...

High UV

Now

10:33 AM

11/9/2024

Edpuzzle

edpuzzle.com/assignments/6717e8774b0221d81666c/students

Tambahkan istilah penelusuran atau tautan YouTube di sini

Tambah baru

← Tugas Video

Edit video yang ditugaskan

Lihat sebagai siswa

Pengaturan

...

Mengenal Program Pengolah Angka

Mengenal Program

Pengolah Angka

Mengenal Program Pengolah Angka

Oleh Nur Irena

Waktu mulai: Okt 22, 12:00 siang

Batas Waktu Akhir: Nov 24, 11:59 malam

Mencegah menyalah: 1 Percobaan

Bagikan tugas

Mode Live (langsung)

Siswa

Pertanyaan

Nama siswa

Ditonton

Nilai

Upaya

Terkahir ditonton

Dikumpulkan

8374

Partly sunny

10:14 AM

11/9/2024

Edpuzzle assignment page showing a list of students and their completion status. The page title is "Tugas Video". The table lists students, their scores, and completion status.

Student Name	Score	Completion Status	Time	Time Spent	Time Left	Time Remaining
Aqidatul Izzah S.	100/100	1/1	01:30	✓ Tepat waktu	...	
aqila almaza	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Febrianti nur	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Fina Damayanti	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
fitri ramadhani	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
fitriandayani	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Ibnu alim syam kahar	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Marwa Assahra	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Mika Nur Dianti	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Nur Azizah	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Rania Aylatul Najwa	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	

Edpuzzle assignment page showing a video player and a list of students. The video player displays a video titled "PENGENALAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH PRESENTASI" by Oliah Nurlema. The video player includes a play button, a progress bar, and a list of students.

PENGENALAN PERANGKAT LUNAK PENGOLAH PRESENTASI
 Oleh Nurlema
 Waktu mulai: Okt 22, 12:00 siang - Estasi Waktu Akhir: Nov 24, 11:59 malam
 Menengah moneviti 1 Perbaikan
 Bagikan tugas Mode Live (Jangsurung)

Below the video player, there is a list of students and their completion status. The table lists students, their scores, and completion status.

Student Name	Score	Completion Status	Time	Time Spent	Time Left	Time Remaining
andi nur anisah	100/100	1/1	01:23	✓ Tidak dihapuskan	...	
Aqidatul Izzah S.	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
aqila almaza	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Fina Damayanti	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
fitri ramadhani	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
fitriandayani	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Ibnu alim syam kahar	100/100	1/1	01:22	✓ Tepat waktu	...	
Mika Nur Dianti	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Nur Azizah	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Rania Aylatul Najwa	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	

Edpuzzle assignment page showing a list of students and their completion status. The page title is "Tugas Video". The table lists students, their scores, and completion status.

Student Name	Score	Completion Status	Time	Time Spent	Time Left	Time Remaining
andi nur anisah	100/100	1/1	01:23	✓ Tidak dihapuskan	...	
Aqidatul Izzah S.	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
aqila almaza	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Fina Damayanti	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
fitri ramadhani	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
fitriandayani	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Ibnu alim syam kahar	100/100	1/1	01:22	✓ Tepat waktu	...	
Mika Nur Dianti	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Nur Azizah	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	
Rania Aylatul Najwa	100/100	1/1	01:23	✓ Tepat waktu	...	

(Dokumentasi Media Pembelajaran Edpuzzle)

RIWAYAT HIDUP



Nur Isma, Lahir di Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 16 September 2002, yang merupakan anak pertama dari pasangan Ayahanda Iskandar dan Ibunda Hj. Nimah Sitti Halimah, S.S. Yang beralamat di Jln. Sunu II Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan formal di TK Muamalah pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2008. Dan melanjutkan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SD Negeri Kalukuang IV Makassar dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 22 Makassar pada tahun 2014 dan tamat pada tahun 2017. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAS Datuk Ribandang Makassar dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun yang sama juga penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi (S1) Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai pada tahun 2025 dengan menyelesaikan studinya dengan judul skripsi “ **Pengaruh Penggunaan Multimedia Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Maros** “.



