

## ABSTRAK

**Hesti Andrian. 2022.** *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis EDPuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nurindah dan Pembimbing II Firdaus R.

Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sungguminasa tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 35 orang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistik dan perbandingan kategori hasil belajar telah membuktikan terdapatnya pengaruh positif penggunaan media *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sungguminasa dapat dilihat dari hasil belajar siswa melalui analisis statistik deksriptif sebelum menggunakan media *Edpuzzle* rata-rata nilai siswa masih dalam kategori interval rendah dan setelah menggunakan media *Edpuzzle* rata-rata nilai siswa berada pada kategori interval tinggi. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil *Pretest* yaitu 54,28 dan nilai rata-rata hasil *Posttest* yaitu 86,57 dimana nilai *Posttest* lebih besar dari nilai *Pretest*. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 16,38 dengan frekuensi  $df = 35 - 1 = 34$ , pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh  $t_{tabel}$  adalah 1,690. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII A SMP Negeri 1 Sungguminasa dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Kata kunci : Media *Edpuzzle*, Hasil Belajar