

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS EDPuzzle TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 1  
SUNGGUMINASA**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
MAKASSAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**HESTI ANDRIAN  
105311106418**

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

**2022**

15/08/2022

1 cap  
Emb. Ummi

12/0053/TPD/2200  
AND  
P



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **HESTI ANDRIAN**, NIM **105311106418** diterima dan disahkan panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 417 TAHUN 1443 H/2022 M, Tanggal 23 Juli 2022, sebagai salah satu alat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 23 Juli 2022.

Makassar, 12 Muharram 1444 M  
10 Agustus 2022 M

panitia Ujian:  
Pengawas Umum:  
Ketua:  
Sekretaris:  
Penguji

- Prof. Dr. H. Arwin Akib, M.Pd., Ph.D.
- Dr. Baharudin, M. Pd.
- 1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd
- 2. Firdaus, S.Pd., M.Pd
- 3. Dr. H. Mudeing Jais, M.Pd
- 4. Dr. Irmawati Thahir, S.T.,M.Pd

*(Handwritten signatures and names of the exam committee members)*

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

*(Signature of Dekan FKIP)*  
**Arwin Akib, M.Pd., Ph.D.**  
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**:PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS EDPuzzle TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 1  
SUNGGUMINASA**

siswa yang bersangkutan:

a : **HESTI ANDRIAN**  
nbuk : **105311106419**  
ram Studi : **Teknologi Pendidikan**  
san : **Ilmu Pendidikan**  
ltas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, 10 Agustus 2022 M

bimbing I

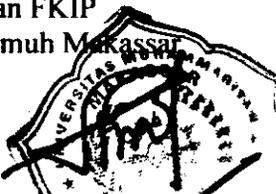
Pembimbing II

  
**rindah, S.Pd.,M.Pd**

  
**Firdaus, S.Pd.,M.Pd**

Diketahui oleh

an FKIP  
muh Makassar

  
**in Akib, M.Pd., Ph. D**  
**1.860934**

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

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

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **HESTI ANDRIAN**

Nim : 105311106418

Jurusan : Teknologi Pendidikan

JudulSkripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
EDPUZZLE Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran  
Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa**

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, Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan

**Hesti Andrian**

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **HESTI ANDRIAN**  
Nim : 105311106418  
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, Mei 2022  
Yang Membuat Pernyataan

**Hesti Andrian**

## MOTTO

Sesungguhnya Bersama kesukaran itu ada kemudahan, karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada tuhan, berharaplah.

(Q.S. Al Insyirah : 6-8)

*Don't be Insecure*, hanya ada satu Maudy Ayunda di dunia, dan hanya ada satu orang seperti kamu di dunia. Buatlah diri kamu menjadi versi terbaik untuk dirimu sendiri.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi saya untuk tidak pernah putus asa, serta ibu dan bapak pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

## 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

## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa” dengan baik. Shalawat serta salam penulis haturkan untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis Anwar dan Naharia yang telah mendukung, memberikan Doa dan Motivasi dan pengorbanan baik secara moril dan materil sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Demikian pula, penulis ucapkan kepada ibu Nurindah, S.Pd., M.Pd., dan bapak Firdaus R, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan banyak pelajaran dan masukan kepada penulis sejak awal penyusunan skripsi sampai selesai.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag selaku 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.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang Pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Makassar, Mei 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Pengertian Pengaruh.....	10

2. Media Pembelajaran Interaktif.....	7
3. Media Pembelajaran <i>Edpuzzle</i> .....	13
4. Hasil Belajar.....	21
5. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	25
B. Kerangka Pikir.....	26
C. Hasil Penelitian Relevan.....	27
D. Hipotesis.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D. Desain Penelitian.....	33
E. Variabel Penelitian.....	34
F. Definisi Operasional Penelitian.....	34
G. Prosedur Penelitian.....	35
H. Instrumen Penelitian.....	36
I. Teknik Pengumpulan Data.....	38
J. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan.....	54
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan.....	57

B. Saran.....57  
DAFTAR PUSTAKA.....58  
RIWAYAT HIDUP.....105



## DAFTAR TABEL

3.1. Keadaan Populasi.....	31
3.2. Keadaan Sampel .....	33
3.3. Kategori Aktivitas Siswa .....	41
3.4. Kategori Hasil Belajar Siswa.....	41
4.1. Distribusi Frekuensi dan Persentase aktivitas belajar siswa.....	45
4.2. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia ( <i>Pretest</i> ).....	47
4.3. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia ( <i>Pretest</i> ).....	48
4.4. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia ( <i>Posttest</i> ).....	49
4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia ( <i>Posttest</i> ).....	49
4.6. Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	50
4.7. Hasil Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	52

## DAFTAR GAMBAR

2.1. Bagan Kerangka Pikir.....	27
3.1. Desain Penelitian One Group <i>Pretest-Posttest</i> .....	33



## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A PERSURATAN

1. Surat Izin Penelitian dari Universitas Muhammadiyah Makassar .....	62
2. Surat Izin Penelitian dari Kantor Gubernur Sulsel.....	63
3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa.....	64
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	65
5. Surat Keterangan Bebas Plagiat .....	66

### LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	68
2. Soal Pretest.....	69
3. Soal Posttest.....	72
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	75

### LAMPIRAN C DATA HASIL PENELITIAN

1. Daftar Hadir Siswa Kelas VII A .....	78
2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	79
3. Hasil Pretest .....	80
4. Hasil Posttest.....	83
5. Nilai Siswa Sebelum Penggunaan Media <i>Edpuzzle</i> .....	86
6. Nilai Siswa Sesudah Penggunaan Media <i>Edpuzzle</i> .....	87
7. Persentase Kenaikan Hasil Belajar Pretest-Posttest.....	88
8. Titik Persentase Distribusi t ( $df = 1-40$ ).....	90
9. Hasil Output SPSS .....	91
10. Dokumentasi .....	92

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di bidang pendidikan yang terus meningkat secara signifikan mempengaruhi pola pikir pendidik dari pola pikir yang awam menjadi modern. Hal tersebut sangat berpengaruh pada kemajuan pendidikan di Indonesia dimana peningkatan mutu pendidikan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang bermutu pula.

Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter, sehingga memiliki visi masa depan yang luas untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta dapat beradaptasi dengan cepat dan tepat di berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri akan memotivasi kita untuk berbuat lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pada dasarnya pengertian pendidikan sebagaimana terkandung dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan bukan hanya sekedar mengajar, dapat dikatakan sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian. Oleh

karena itu pengajaran lebih condong ke arah pembentukan ahli atau bidang tertentu, sehingga perhatian dan minat lebih bersifat teknis.

Dewantara (Hidayat dan Abdillah, 2019: 24) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak sehingga dapat memajukan kesempurnaan hidup, yaitu membawa anak selaras dengan alam dan masyarakat”.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau bantuan dalam mengembangkan potensi fisik dan mental yang diberikan orang dewasa kepada siswa untuk mencapai kedewasaan dan mencapai tujuan agar siswa dapat secara mandiri melaksanakan tugas-tugas kehidupan (Hidayat dan Abdillah, 2019).

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam interaksi alam beserta lingkungannya.

Dalam proses belajar mengajar, faktor utama adalah Guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Guru sangat berpengaruh dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk menghidupkan suasana kelas dan membuat setiap siswa menjadi aktif. Untuk itu Guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar keberhasilan belajar dapat tercapai.

Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dari kemampuan yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan semangat belajar siswa, dan mengurangi kesalahpahaman siswa tentang

mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran.

Sistem pembelajaran yang diterapkan selama ini adalah sistem pembelajaran tradisional dengan suasana mengajar yang kental dan dirasa tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana Guru lebih berperan aktif sedangkan siswa hanya menerima semua yang diberikan oleh Guru. Tidak hanya itu, kewajiban pendidikan juga perlu memuat nilai-nilai moral, akhlak mulia, kreativitas, kemandirian dan kepemimpinan yang sulit dicapai dalam sistem pembelajaran tradisional. Menggunakan media pembelajaran tradisional seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak adanya semangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan media pembelajaran dan transformasi dari media tradisional menjadi media yang lebih interaktif.

Salah satu pembaharuan media pembelajaran yang perlu dilakukan adalah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena Bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan intelektual peserta didik. Tanpa penguasaan Bahasa Indonesia yang benar maka pembelajaran lain akan terpengaruh. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperlukan suatu media pembelajaran yang baik, jelas, dan mudah dipahami peserta didik untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif. Pada dasarnya penggunaan media

pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan keinginan siswa untuk belajar. Namun jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran selalu membosankan, maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan lancar. Guru harus selalu berfikir kreatif dalam menyusun atau mengembangkan media pembelajaran. Salah satu hasil dari berpikir kreatif tersebut ialah dengan menciptakan atau menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital yang diberikan oleh Guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga *video game*.

Penggunaan produk maupun layanan digital tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh Guru. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Amaliah menjelaskan bahwa *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan semua guru untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik. Video dapat diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy* dan *Crash Courses* kemudian di input ke dalam aplikasi *Edpuzzle*, Guru dapat memberikan pertanyaan dan melacak apakah siswa menonton video yang diberikan dan seberapa baik siswa memahami materi yang diberikan (Achmad dkk, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Sungguminasa pada tanggal 05 Januari 2022, peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran Guru hanya

menggunakan media *google classroom* dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga penggunaan media kurang beragam. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran berupa aplikasi *Edpuzzle* dapat menjadi sebuah pilihan alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan optimal. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interatif Berbasis Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan : “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021), “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Pengaruh adalah suatu kekuatan yang diciptakan oleh suatu objek atau orang dan fenomena internal untuk memberikan perubahan yang dapat membentuk keyakinan atau perubahan (Surakhmad, 2012).

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan hal abstrak yang tidak kasat mata, tetapi sebagai manusia sosial, seseorang dapat merasakan keberadaan dan kegunaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia.

##### 2. Media Pembelajaran Interaktif

###### a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. AECT (*Association of Education and Communication Technoloy*) memberi batasan tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Agak berbeda dengan batasan yang diberikan NEA (*National Education*

*Association*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Ramli, 2012).

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis* untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2017).

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan selama proses pengajaran, sehingga merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran interaktif adalah produk atau layanan digital (multimedia) yang diberikan guru kepada siswa dengan menghadirkan konten pembelajaran (seperti teks, gambar atau animasi bergerak, video, audio hingga video *game*).

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dirancang untuk mendorong proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam merancang proses pembelajaran (Saluky, 2016). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang sebelumnya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat disulap menjadi media yang berisi teks, suara, film dan video.

## b. Landasan Penggunaan Media

Menurut Daryanto ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

- 1) Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.
- 2) Landasan psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.
- 3) Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
- 4) Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan katakteristik media itu sendiri. (Fitria, 2014).

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasan usia siswa, untuk mengajarkan materi yang memudahkan siswa menangkap pesan yang disampaikan oleh media.

## c. Fungsi Media Pembelajaran

Levied dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu, melibatkan dan mengarahkan siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang relevan dengan maksud visual dari teks yang ditampilkan atau yang menyertai topik.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari sejauh mana siswa belajar (atau membaca) dengan gambar dan teks. Gambar atau lambang visual dapat membangkitkan emosi dan sikap pada diri siswa.
- 3) Fungsi kognitif media visual dapat diketahui dari simbol-simbol visual atau gambar berkontribusi pada tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat bahwa media visual yang memberikan konteks untuk pemahaman teks membantu siswa dengan keterampilan membaca yang lemah untuk mengatur dan mengingat informasi dalam teks. (Nurdyansyah, 2019).

#### d. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik meyakini bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran selama fase orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian informasi dan isi pelajaran pada saat itu. Selain memotivasi dan menarik minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan informasi. (Arsyad, 2017).

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas untuk pemahaman yang lebih baik oleh siswa, memungkinkan mereka untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajarannya.
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui tuturan guru, sehingga siswa tidak merasa bosan, dan guru tidak kelelahan, apalagi setiap kelas diajar oleh seorang guru.
- 4) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, melakukan dan kegiatan lainnya. (Arsyad, 2017).

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa macam kelompok, yaitu sebagai berikut:

##### 1) Media Cetak (*Print Out*)

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media yang berasal dari teks, gambar serta ilustrasi pendukung lainnya yang digunakan sebagai

penyampai informasi belajar seperti buku, majalah, gambar, *handout*, dan sebagainya.

## 2) Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat dipahami isinya melalui indra pendengaran, contoh dari media audio ini diantaranya siaran radio, instrument musik dan lagu.

## 3) Media Visual

Media visual merupakan salah satu media dimana pesan, informasi atau konsep yang disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar, sketsa, grafik dan sebagainya.

## 4) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan penggunaan suara atau audio dan visual. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

## 5) Multimedia

Multimedia merupakan produk dari kemajuan digital. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Media ini biasanya dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna sehingga alat

dapat memberi respon dan ada hubungan timbal balik antara alat dan pengguna.

#### 6) E-Learning atau Internet

E-learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang memanfaatkan computer atau laptop yang terhubung dengan jaringan komputer ataupun jaringan internet. Media pembelajaran ini adalah media modern yang sudah banyak diterapkan. *Elektronik learning* atau *E-learning* mencakup pembelajaran berbasis *website*, *mobile (m-learning)* dan juga *blended learning* (Sukmawati, 2021).

### 3. Media Pembelajaran *Edpuzzle*

*Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan semua guru untuk membuat pelajaran semenarik mungkin. Selain itu, *Edpuzzle* memungkinkan penggunaanya untuk mengimport video dari *Youtube* dan menambahkan komponen interaktif seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian Silverajah mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa dan mendukung pembelajaran, *Edpuzzle* memberikan tambahan sumber daya untuk mempermudah pembelajaran (Achmad dkk, 2021).

Setiap media pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki *Edpuzzle* yaitu sebagai berikut:

#### 1) Kelebihan Media Pembelajaran *Edpuzzle*

Berdasarkan hasil penelitian Sirri media pembelajaran *Edpuzzle* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- a. *Edpuzzle* dapat memungkinkan pendidik untuk lebih mudah membentuk pelajaran di sekitar konten video
- b. Kemampuan menarik video dari berbagai sumber memberikan cara untuk menampilkan konten video dalam platform tanpa iklan atau gangguan lainnya karena kuis dapat disematkan dalam video pendidik dapat mengikat konten video langsung ke penilaian
- c. Peserta didik dapat menonton video pada perangkat mereka sendiri.

(Achmad dkk, 2021).

## 2) Kekurangan Media Pembelajaran *Edpuzzle*

Adapun kekurangan media pembelajaran *Edpuzzle* yaitu media ini merupakan media pembelajaran online sehingga membutuhkan jaringan internet sehingga daerah yang tidak terdapat jaringan internet akan kesulitan mengakses *Edpuzzle*.

Adapun tahap-tahap dalam pembuatan media pembelajaran *Edpuzzle*.

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*, yang harus kita persiapkan terlebih dahulu adalah:

- 1) Laptop/PC.
- 2) Koneksi Internet.
- 3) Bahan lain berupa video, audio dan sebagainya.

Setelah semuanya disiapkan, selanjutnya adalah mendaftar di *Edpuzzle* sebagai Guru, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

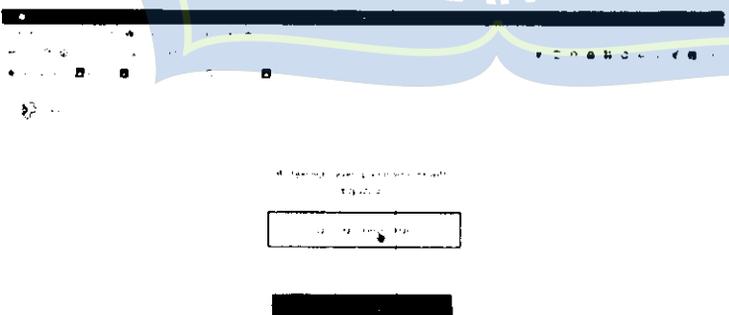
- 1) Buka *web browser* kesukaan anda
- 2) Ketikkan di *adres bar edpuzzle.com*
- 3) Setelah itu pilih *get started*



- 4) Selanjutnya pilih *I'm a Teacher*



- 5) Pilih *sign in with google*



6) Ketikkan atau pilih akun google anda



7) Isikan password dan kosongkan kode referral bila tidak ada



8) Langkah selanjutnya akan ada isian nama sekolah, ketikkan nama sekolah. jika tidak muncul pilih pada pojok kanan bawah *add my school or organization* ketikkan nama sekolah dan kecamatan atau kota sekolah anda berada, jika sudah ditemukan klik *add school*



- 9) Setelah memilih sekolah maka akan terbuka pilihan tingkatan kelas dan mata pelajaran yang anda ajarkan, pilih sesuai keadaan anda kemudian klik *start teaching*.

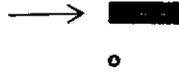


- 10) Langkah terakhir proses pendaftaran adalah mengkonfirmasi email pendaftaran melalui pesan yang terkirim di email yang anda gunakan untuk mendaftar. Buka email yang masuk dari *Edpuzzle*. Klik *verify your email*



Adapun tahap selanjutnya yaitu membuat kelas baru. jika guru menggunakan media *Google Classroom*, maka dapat di integrasi dengan media *Edpuzzle*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Dari halaman *Edpuzzle* pilih *my class* di pojok kanan atas kemudian pilih *add new class* untuk membuat kelas baru kemudian isi biodata kelas



2) Jika ingin mengintegrasikan pilih *Google classroom*



3) Selanjutnya jika muncul konfirmasi *do you have parental consent...* pilih saja *no*.



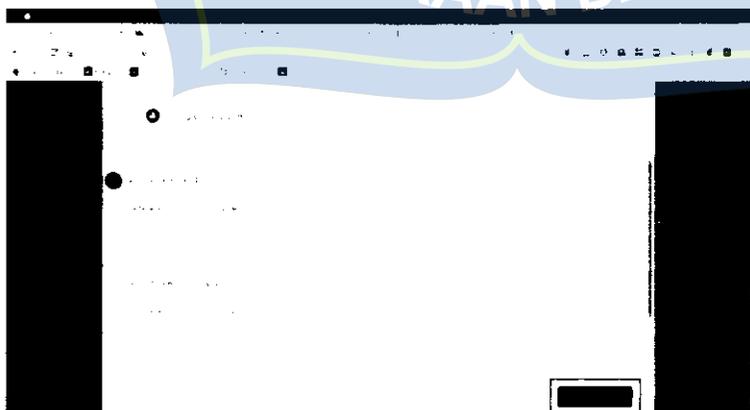
4) Pilih akun google classroom anda. Maka akan tampil permintaan akses ke *Google classroom*, pilih izinkan



- 5) Pilih *Allow* untuk memberikan izin *Edpuzzle* mengakses akun *Google Classroom*



- 6) Langkah selanjutnya adalah memilih kelas dari google classroom yang akan diimpor ke *Edpuzzle*, pilih sesuai keinginan kemudian pilih *import class*



- 7) Jika proses import selesai, maka kelas di *google classroom* anda sudah terintegrasi dengan *Edpuzzle*

Tahap terakhir yaitu cara membuat dan menambahkan konten video pembelajaran ke dalam media *Edpuzzle*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Buka playlist yang ada di akun *Youtube* anda



- 2) Pilih video kemudian copy link



- 3) Copy URL di kolom search *Edpuzzle* maka video akan otomatis masuk ke *Edpuzzle* yang kemudian akan kita edit



- 4) Menambahkan pertanyaan kita bisa memilih *multiple-choice question* untuk soal pilihan ganda, *open-ended question* untuk menambahkan soal uraian, dan *note* untuk menambahkan catatan. Ketika kita ingin membuat pertanyaan kita harus memutar video dan menentukan durasi menit yang akan diberi pertanyaan.



#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Secara harfiah, belajar adalah yang tidak tahu menjadi tahu. Secara keilmuan, belajar merupakan perilaku kognitif yang memerlukan tingkat keterbukaan kondisi tertentu yang akan menghasilkan perubahan perilaku atau disposisi untuk bertindak (ditindak lanjuti).

Purwanto berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dihasilkan dari proses kegiatan belajar mengajar yang berupa perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Prasetyo, 2018).

Nurindah dan Kasman (2021: 4) “kegiatan belajar akan diperoleh merupakan *output* atau *outcome*. Itulah yang dinamakan hasil belajar. Sehingga hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu, hasil dan belajar”. Hasil menunjukkan akuisisi sebagai hasil dari melakukan suatu aktivitas atau proses yang menghasilkan perubahan fungsionalitas input dan belajar adalah proses menghasilkan atau mengubah tingkah laku (dalam arti yang seluas-luasnya) melalui latihan atau praktik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Mardianto, 2012).

Selanjutnya Aditiany dan Rani Tania Pratiwi (2021: 102-109) dalam penelitiannya menarik kesimpulan sebagai berikut:

Hasil belajar yaitu bagian terpenting dalam pembelajaran yang dihasilkan dari interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar dan perubahan perilaku ataupun peningkatan pada pemahaman pengetahuan dan pengalaman sebagai dampak adanya sebuah proses pembelajaran. Adanya proses pembelajaran dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang selama proses belajar, meliputi aspek kognitif, Afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Dalyono (2012: 55) “berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal”. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

1) Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

b. Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

c. Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.

d. Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

a. Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

d. Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

## 5. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Didalam kedudukannya sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, identitas nasional, alat perhubungan antar warga dan alat penyatuan berbagai suku bangsa.

Saat belajar bahasa Indonesia, tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi menggunakan bahasa sebagai media untuk berkomunikasi dengan orang lain, baik dalam bahasa lisan maupun bahasa tulis.

Yasir (2017: 138) menjelaskan “pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristik peserta didik”. Metode pembelajaran yang berpusat pada

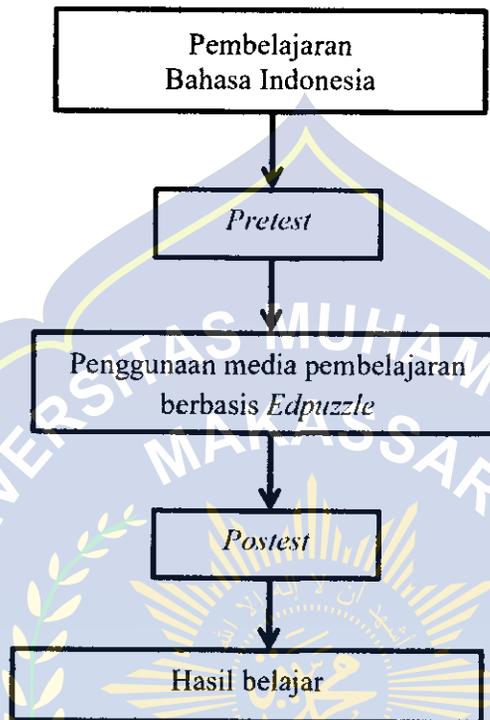
kegiatan peserta didik, sarana belajar anak yang memadai, tersedianya sumber belajar yang menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar, dan lain-lain. Hal ini tentu saja menuntut aktivitas kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Menurut Mulyasa (Susanto, 2013: 50) “proses penyampaian materi atau proses pembentukan kompetensi dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya”.

## **B. Kerangka Pikir**

Penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* di SMP Negeri 1 Sungguminasa digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar agar berjalan dengan efektif. Aplikasi *Edpuzzle* ini mempermudah siswa dalam mengakses materi dan soal dengan waktu yang ditentukan oleh guru. Siswa juga akan lebih tertarik dalam belajar karena konten yang berbentuk video pembelajaran sehingga media lebih interaktif. Selain siswa, Aplikasi *Edpuzzle* dapat memudahkan guru dalam mengajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dengan penggunaan media Interaktif ini.

Tujuan penggunaan media ini, untuk mempermudah proses pembelajaran serta melatih siswa mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut merupakan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Bagan Kerangka Pikir

### C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menjelaskan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini:

- a. Implementasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era *New Normal*
- b. Penerapan *Platform Google Classroom* dan *Edpuzzle* untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh pada materi sejarah islam

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad, dkk pada tahun 2021 menunjukkan hasil penelitian bahwa *Edpuzzle* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena penggunaan *Edpuzzle* dalam pembelajaran matematika digemari oleh peserta didik.

Perbedaan Penelitian yang dilakukan Achmad, dkk dengan yang peneliti lakukan terdapat pada tujuan dan metode penelitiannya. Tujuan penelitian Achmad, dkk yaitu mendeskripsikan hasil implementasi *Edpuzzle* dalam pembelajaran sedangkan tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Adapun metode penelitian yang digunakan Achmad, dkk yaitu metode kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan metode *Pre Experimental* dengan desain *one group pretest posttest*.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, dkk pada tahun 2021 menunjukkan hasil penelitian dimana penerapan *Google Classroom* dan *Edpuzzle* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi sejarah islam masa modern dalam pembelajaran jarak jauh dapat terlaksana dengan baik, dan dapat menarik partisipasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. penerapan *Google Classroom* dan *Edpuzzle* meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan rata-rata skor 79,25 dengan kriteria baik. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 84,67 dan n-gain 0,34 dengan kategori sedang.

Perbedaan Penelitian yang dilakukan Hidayat, dkk dengan yang peneliti lakukan terdapat pada metode dan model penelitiannya dimana metode yang

digunakan Hidayat, dkk yaitu metode *quasi eksperimen* dengan model *nonequivalent control grup design* dalam eksperimen murni sedangkan peneliti menggunakan metode *pre eksperimental design* dengan model *one group pretest posttest*.

#### D. Hipotesis Penelitian

Tiro (2002: 10) mengatakan bahwa “hipotesis adalah pernyataan yang diterima sementara dan masih perlu diuji”. Dapat dipahami bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah penelitian, Maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

**H<sub>0</sub>** : Tidak Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

**H<sub>1</sub>** : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

Pada penelitian ini, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa “diterima”. Hasil *Posttest* siswa menunjukkan bahwa penggunaan media *Edpuzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $16,38 > 1.690$  hal ini menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> Diterima.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga perumusan desain penelitian. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya, 2014).

Metode penelitian eksperimen dimaksudkan untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Metode *pre-experimental design* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat.

Metode eksperimen ini mempunyai jenis desain penelitian yang lazim digunakan pada metode *pre experimental design*, yakni *one shot case study*, *one group pretest posttest design*, dan *intact group comparison*.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one-group pretest posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan *posttest* setelah proses pembelajaran dilakukan.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan dilakukan peneliti bertempat di SMP Negeri 1 Sungguminasa yang beralamatkan di Jl. Habibu Kulle No. 25 Sungguminasa, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi merupakan sekumpulan individu yang mempunyai kesamaan karakteristik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII, dan IX SMP Negeri 1 Sungguminasa yang berjumlah 1.165 siswa.

**Tabel 3.1. Keadaan Populasi**

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII A	14	21	35
2.	VII B	17	19	36
3.	VII C	19	17	36
4.	VII D	12	24	36
5.	VII E	22	13	35
6.	VII F	14	23	37
7.	VII G	15	22	37
8.	VII H	18	15	33
9.	VII I	14	23	37
10.	VII J	20	17	37
11.	VII K	20	16	36
12.	VIII A	15	19	34
13.	VIII B	12	23	35
14.	VIII C	15	23	38
15.	VIII D	19	18	37
16.	VIII E	13	25	38
17.	VIII F	14	24	38

1	2	3	4	5
18.	VIII G	16	19	35
19.	VIII H	20	17	37
20.	VIII I	25	12	37
21.	VIII J	21	16	37
22.	VIII K	22	14	36
23.	IX A	12	22	34
24.	IX B	14	20	34
25.	IX C	18	16	34
26.	IX D	15	19	34
27.	IX E	17	17	34
28.	IX F	13	22	35
29.	IX G	14	21	35
30.	IX H	20	14	34
31.	IX I	12	22	34
32.	IX J	19	16	35
33.	IX K	19	15	34
<b>Jumlah Populasi</b>		<b>550</b>	<b>615</b>	<b>1.165</b>

(Sumber data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Sungguminasa)

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. (Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini, penentuan sampel menggunakan cara *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan penilaian tertentu, teknik ini dilakukan karena peneliti mempunyai penilaian dimana kelas VIII A merupakan kelas dengan nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia terendah diantara kelas lainnya.

Tabel 3.2. Keadaan Sampel

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
VII A	14	21	35

(Sumber data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Sungguminasa)

#### D. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre experimental design* tipe *one group pretest posttest* (tes awal tes akhir kelompok tunggal). Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.



O1 X O2

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = Tes awal (*pretest*)

O2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis

*Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

(Emzir, 2014)

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini, terdapat adanya variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel bebas dan variabel terikat sebagai berikut.

- a. Variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle*
- b. Variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Variabel bebas dan variabel terikat sama-sama memegang peranan penting dalam proses penelitian, karena variabel penelitian merupakan suatu sifat dan objek yang harus dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya oleh penulis.

## F. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, dibawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle*

*Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua pendidik untuk membuat pelajaran

sem menarik mungkin, video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy* dan *Crash Course* kemudian video dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle* dan pendidik bisa memberikan pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan.

## 2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang selama proses belajar. Dimana ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang dikatakan belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan ke arah yang positif atau lebih baik dari sebelumnya.

## G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

### 1. Tahap Awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Mengadakan studi pendahuluan ke sekolah tujuan penelitian, untuk mengetahui keadaan kelas yang diteliti dan masalah-masalah yang dihadapi Guru saat ini.
- b. Menetapkan sampel penelitian
- c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian.

## 2. Tahap Pelaksanaan

### a. Pra pelaksanaan

- 1) Memberikan penjelasan secara singkat dan menyeluruh kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sungguminasa sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- 2) Memberikan tes awal dengan menggunakan instrument test (pretest) untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*

### b. Perlakuan

- 1) Memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*
- 2) Memberikan tes akhir kepada peserta didik (*Posttest*)

## 3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan semua data hasil penelitian
- b. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian
- c. Penyusunan laporan akhir

## H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dan pengolahan data, sebab instrumen merupakan alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variabel-variabel yang diteliti. Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi

penelitian (Sanjaya, 2014). Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Lembar Observasi

Observasi merupakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung. Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung. Proses observasi akan dilakukan oleh peneliti selama penelitian di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai aktivitas siswa dalam melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam pembelajaran. Observasi dilakukan saat *pretest* dan *posttest*.

### 2. Lembar Tes

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal tes kemampuan. Soal tes pada penelitian ini yaitu berupa soal *pretest* dan *posttest*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah siswa melalui proses pembelajaran dan perlakuan (*treatment*).

#### a. *Pretest*

*Pretest* adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum dimulainya suatu kegiatan pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan awal siswa Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

b. *Posttest*

*Posttest* adalah tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui pemahaman siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Soal *pretest* sama dengan soal *posttest*. Jadi bisa dilihat apakah *posttest* lebih baik, sama atau lebih buruk dari hasil *pretest*. Jika hasil *posttest* lebih baik dari pada *pretest*, maka dapat diartikan bahwa program pembelajaran telah berjalan dan berjalan dengan baik.

## I. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang proses kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia dikelas. Pada tahap observasi kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia ini dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Mengamati kegiatan dan situasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle*.
- b) Mengamati kendala serta hal-hal yang mempermudah belajar peserta didik.

## 2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menghadirkan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman konseptual siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara meneliti dan mempelajari sebuah catatan tentang suatu hal yang sudah ada baik berupa tulisan, gambar, video atau karya-karya lainnya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang status siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta jumlah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sungguminasa.

## J. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data dalam penelitian kuantitatif diolah menggunakan perhitungan statistik melalui rumus statistik yang sudah disediakan. Analisis data digunakan untuk mengolah dan menganalisis data untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian. (Arikunto, 2006)

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial, yaitu sebagai berikut:

## 1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data. Teknik analisis data ini akan melakukan analisis deskriptif kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diolah untuk menghitung persentase setiap item pertanyaan. Data untuk penelitian ini adalah skor hasil tes *pretest* dan *posttest* serta aktivitas belajar siswa.

Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Jumlah skor perolehan

n = Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

(Arikunto, 2006)

### a. Analisis Data Observasi Aktivitas siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil perolehan presentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dianalisa dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa menurut Yonni, dkk (2010: 176) sebagai berikut:

**Tabel 3.3. Kategori Aktivitas Siswa**

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

b. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis data ini digunakan untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun kriteria penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran menurut Aqib dan Zainal (2009: 41) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4. Kategori Hasil Belajar Siswa**

No	Interval	Kategori
1	0 - 39	Sangat rendah
2	40 - 69	Rendah
3	70 - 80	Sedang
4	81 - 90	Tinggi
5	91 - 100	Sangat tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada suatu populasi, menentukan derajat kemiripan antara hasil yang diperoleh dari sampel dengan yang diperoleh dalam populasi.

Jenis statistik inferensial dalam penelitian ini adalah statistik parametrik, yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil berdistribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* maka perlu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25 dan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Uji-t merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara dua sampel atau variabel yang dibandingkan.

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan yaitu menggunakan statistik uji-t, digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

n = banyaknya subjek

df = n-1

Perlu ditentukan hasil tes rata-rata terlebih dahulu dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

Md = mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

$\sum d$  = jumlah selisih (gain) skor *posttest* terhadap skor *pretest*

n = banyaknya subjek

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Mencari nilai  $t_{tabel}$  dengan menggunakan tabel distribusi  $t$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = N-1$ .



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dari tanggal 10 Maret – 10 Mei 2022 di SMP Negeri 1 Sungguminasa yang beralamatkan di Jl. Habibu Kulle No. 25 Sungguminasa, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan bertemu dengan Kepala Sekolah bapak Bakri, S.Pd, M.H dan Ibu Herawati, S.Pd selaku Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa untuk menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kelas VII A sebagai sampel penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* pada materi menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca atau didengar. Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan 5 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilakukan *Pretest* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Kegiatan *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pertemuan selanjutnya setelah *Pretest* dilakukan, Peneliti menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* lalu melanjutkan

pembelajaran pada materi menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca atau didengar dengan menggunakan media *Edpuzzle* selama tiga kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, pada pertemuan minggu terakhir dilaksanakan *Posttest* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sungguminasa kelas VII A dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Maka data yang diperoleh sebagai berikut:

#### 1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

##### a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* dari 35 siswa selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung**

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/Frekuensi				Persen (%)		
		I	II	III	Rata-rata	I	II	III
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	35	32	35	33	100	91,42	100
2	Siswa yang mengajukan pertanyaan	15	21	25	20,33	42,85	60	71,42

1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	Siswa yang memberikan tanggapan	18	17	23	19,33	51,42	48,57	65,71
4	Siswa yang meminta bimbingan Guru	19	25	26	23,33	54,28	71,42	74,28
5	Siswa yang memperhatikan penjelasan Guru selama pembelajaran	35	32	35	34	100	91,42	100
6	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan Guru dalam pembelajaran	35	32	35	35	100	91,42	100
7	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	35	35	35	36	100	100	100
<b>Jumlah persentase aspek siswa</b>						<b>548,55</b>	<b>554,25</b>	<b>611,41</b>
<b>Persentase aktivitas siswa</b>						<b>78,36</b>	<b>79,17</b>	<b>87,34</b>
<b>Kategori</b>						<b>Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>

Sumber : Data Primer 2022, diolah dari lampiran

Hasil analisis data aktivitas siswa (terlihat pada tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 78,36%, pertemuan kedua 79,17% dan pada pertemuan ketiga yaitu 87,34%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik yaitu pada

interval 75-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

#### b. Hasil Belajar Siswa

Hasil evaluasi kedua tes (*Pretest* dan *Posttest*) tersebut dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 35 orang siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Sungguminasa dapat diketahui gambarannya sebagai berikut:

##### 1. Pengolahan *Pretest*

##### a. Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Pretest* siswa pada saat sebelum adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* pada materi menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca atau didengar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada 35 siswa, terdapat 8,57% pada kategori sangat rendah, 62,85% pada kategori rendah, 22,85% pada kategori sedang, 5,71% pada kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.2. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 39	Sangat rendah	3	8,57
2	40 – 69	Rendah	22	62,85
3	70 – 80	Sedang	8	22,85
4	81 – 90	Tinggi	2	5,71
5	91 – 100	Sangat tinggi	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>	<b>100</b>

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

b. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimal belajar adalah 90 dengan skor terendah 20. Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil *Pretest* siswa 54,85 dan standar deviasi 18,047. lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.3. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (*Pretest*)**

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	90
2	Nilai terendah	20
3	Nilai Rata-rata	54,85
4	Standar deviasi	18,047
5	Sampel	35

Sumber : Data Primer 2022

2. Pengolahan *Posttest*

a. Kategori Hasil Belajar

Kategori hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Posttest* siswa pada saat sesudah adanya perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menelaah unsur-unsur dan kebahasaan dari surat pribadi dan surat dinas yang dibaca atau didengar yaitu 0% pada kategori sangat rendah, 2,85% pada kategori rendah, 37,14% pada kategori sedang, 40 % pada kategori tinggi, dan 20% pada kategori sangat tinggi.

**Tabel 4.4. Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Posttest)**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 – 39	Sangat rendah	0	0
2	40 – 69	Rendah	1	2,85
3	70 – 80	Sedang	13	37,14
4	81 – 90	Tinggi	14	40
5	91 – 100	Sangat tinggi	7	20
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>	<b>100</b>

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

b. Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik hasil belajar terlihat bahwa sesudah diberikan perlakuan diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 60. Nilai rata-rata hasil *Posttest* siswa 86,85 dan standar deviasi 9,631. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

**Tabel 4.5. Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia (Posttest)**

No	Kategori Nilai Statistik	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	60
3	Nilai Rata-rata	86,85
4	Standar deviasi	9,631
5	Sampel	35

Sumber: Data primer 2022, diolah dari lampiran

3. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Siswa Antara *Pretest* dan *Posttest*

Apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) dan setelah dilakukan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6. Distribusi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia

*Pretest dan Posttest*

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	35	35
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	20	60
Nilai Rata-rata	54,85	86,85
Standar Deviasi	18,047	9,631

Dari tabel 4.6. digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan menggunakan media *Edpuzzle (Pretest)* yaitu 54,85 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan media *Edpuzzle (Posttest)* yaitu 86,85. Dengan demikian, dapat dilihat hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Edpuzzle*.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

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

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika  $P_{value} > \alpha = 0,05$  maka distribusinya normal

Jika  $P_{value} < \alpha = 0,05$  maka distribusinya tidak normal

Dengan menggunakan bantuan komputer dengan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Hasil analisis skor rata-rata untuk *Pretest* menunjukkan nilai  $P_{\text{value}} > \alpha$  yaitu  $0,083 > 0,05$  skor rata-rata untuk *Posttest* menunjukkan nilai  $P_{\text{value}} > \alpha$  yaitu  $0,067 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

## 2) Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data mengenai perbandingan nilai statistik, perbandingan kategori hasil belajar, pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Untuk pengujian hipotesis ini, peneliti menggunakan uji-t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(df) = (n-1)$ . Kriteria pengujiannya adalah Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa ditinjau dari aspek hasil belajar, maka dilakukan uji-t pada data yang telah diperoleh.

Table 4.7. Hasil Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	$d=X_2 - X_1$	$d_2$
1	70	90	20	400
2	80	100	20	400
3	60	90	30	900
4	40	90	50	2500
5	40	80	40	1600
6	80	90	10	100
7	50	90	40	1600
8	60	90	30	900
9	50	80	30	900
10	70	90	20	400
11	70	100	30	900
12	50	80	30	900
13	20	70	50	2500
14	80	100	20	400
15	50	80	30	900
16	60	100	40	1600
17	60	90	30	900
18	50	80	30	900
19	50	90	40	1600
20	50	80	40	1600
21	90	100	10	100
22	40	90	50	2500
23	40	80	40	1600
24	20	80	60	3600
25	60	90	30	900
26	60	90	30	900
27	40	70	30	900
28	90	100	10	100
29	50	80	30	900
30	20	60	40	1600
31	70	90	20	400
32	40	80	40	1600
33	70	100	30	900
34	40	80	40	1600
35	50	90	40	1600

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{1.130}{35}$$

$$Md = 32,285$$

- b. Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\sum x^2 d = 41.100 - \frac{(1.130)^2}{35}$$

$$\sum x^2 d = 41.100 - \frac{1.276.900}{35}$$

$$\sum x^2 d = 41.100 - 36.482,8571$$

$$\sum x^2 d = 4.617,1429$$

- c. Mencari nilai df dengan menggunakan rumus:

$$Df = N - 1 = 35 - 1 = 34$$

- d. Menentukan harga  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{32,285}{\sqrt{\frac{4.617,1429}{35(34)}}}$$

$$t = \frac{32,285}{\sqrt{\frac{4.617,1429}{1.190}}}$$

$$t = \frac{32,285}{\sqrt{3,880}}$$

$$t = \frac{32,285}{1,970}$$

$$t = 16,38$$

Setelah menentukan harga  $t_{hitung}$  yaitu 16,38 dan  $t_{tabel}$  yaitu 1.690,  $t_{hitung} > t_{tabel} = 16,38 > 1.690$ , perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* signifikan dan dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

## B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas VII A SMP Negeri 1 Sungguminasa berpengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* pada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Sungguminasa menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran ketiga pertemuan tersebut berada pada kategori baik, ini berarti indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah tercapai.

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran Bahasa

Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* sangat rendah. Sebaliknya, hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* tercapai. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun Guru telah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Penerapan menggunakan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Pada saat tes awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, 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 uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Sungguminasa. Sama halnya

dengan penelitian relevan yang di kemukakan oleh Achmad, dkk tahun 2021 yakni Implementasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era *New Normal* menunjukkan hasil penelitian dimana media *Edpuzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa, adapun yang dikemukakan oleh Hidayat, dkk pada tahun 2021 yakni penerapan *Platform Google Classroom* dan *Edpuzzle* untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh pada materi sejarah islam menunjukkan hasil penelitian bahwa media *Edpuzzle* meningkatkan kemandirian belajar peserta didik sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Edpuzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sebagaimana yang diterapkan dalam penelitian dan beberapa penelitian terdahulu meski digunakan pada mata pelajaran yang berbeda. Maka penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* direkomendasikan dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar yang tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Edpuzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Edpuzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Sungguminasa.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

- 1) Sebaiknya sebelum memulai pembelajaran seorang Guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar karena akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- 2) Hendaknya dalam pembelajaran Guru menggunakan metode atau media dalam pembelajaran tidak hanya sekedar metode ceramah saja agar siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam menerima pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas Guru, dan kualitas sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad & Naskia., Mentari Ganiati., & Dinda Nur Kur'aeni. (2021). *Implementasi Edpuzzle dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal*. UJMES (*Uninus Journal of Mathematics Education and Science*), 6, 46-51.
- Aditiany & Rani Tania Pratiwi. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan)*. *Equilibrium: Jurnal penelitian Pendidikan dan Ekonomi*. 18(2). 102-109.
- Arif Tiro, Muhammad. 2002. *Statistika Distribusi Bebas*. Andira Publisher: Makassar.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib & Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Emzir. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitria. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *CAKRAWALA: Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2). 57-62.
- Hidayat & Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan*. Medan: LPPPI.
- Hidayar, dkk. 2021. *Penerapan Platform Google Classroom dan Edpuzzle untuk meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh pada materi sejarah islam*. *Al-Hasanah: Islamic Religious Education Journal*. 6(2). 254-273.
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> [Diakses 30 Desember 2021].
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- Nurindah & Kasman. 2021. *Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa indonesia*. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(1). 1-12.
- Pratiwi, Mukti Nenis Dwi, Agus Wedi & Henry Praherdhiono. 2018. *Media pembelajaran standar lembar balik ilmu pengetahuan alam sekolah dasar*. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1. 195–204.
- Prasetyo. 2018. *Pengaruh Pembelajaran Picture and Picture (PaP) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kecerdasan Spasial*. *Jurnal Tadris Matematika*. 11(1). 50-61
- Ramli. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Pers.
- Saluky. 2016. *Pengembangan bahan ajar matematika berbasis web dengan menggunakan wordpress*. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*. 5. 1.
- Sanjaya. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Siyoto & Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Sukmawati. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta media group.
- Surakhmad, Winarno. 2012. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar Dasar Dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung : Tarsito.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yasir. 2017. *Pengaruh metode dan media pembelajaran terhadap hasil belajar bahasa indonesia*. *FTMIPA Universitas Indraprasta*. 9(2). 138-146
- Yonni. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

## RIWAYAT HIDUP



**Hesti Andrian** adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir di Kota Makassar Sulawesi selatan pada tanggal 22 Oktober 1998. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan ayahanda Anwar dan ibunda Naharia. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari SD Inpres Antang II (*lulus tahun 2010*), melanjutkan ke SMP Negeri 17 Makassar (*lulus tahun 2013*) dan SMA Negeri 12 Makassar (*lulus tahun 2016*) hingga akhirnya bisa menempuh masa kuliah di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis juga aktif dalam organisasi, pengalaman organisasi penulis dapatkan dari Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan (HIMATEKPEN) sebagai Bendahara Umum.

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesainya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis EDPuzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa”**.