

## ABSTRAK

Muhammad Syarif Hidayat. 2023. **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDPUZZLE* BERBASIS VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATERI SUHU DAN PEMUAIAN DI SMA NEGERI 1 CILIMUS**

Setelah kegiatan pembelajaran tatap muka kembali diberlakukan pasca pandemi covid 19, hasil belajar kognitif peserta didik mengalami kemunduran atau *loss learning* sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif. Salah satu media tersebut adalah media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video. Hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Cilimus, diperoleh hasil belajar kognitif dari ulangan harian fisika kelas XI IPA pada materi suhu dan pemuaiian tercatat rata-rata nilai 44,7. Media yang sering digunakan saat pembelajaran adalah media papan tulis atau *powerpoint*. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi suhu dan pemuaiian. Metode Penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment design* dengan rancangan *Pretest-Posttest with Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas XI IPA SMA Negeri 1 Cilimus sebanyak 6 kelas dengan jumlah peserta didik 213. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* sebanyak 2 kelas dari 6 kelas, yaitu 36 peserta didik kelas XI IPA 1 sebagai kelompok kelas eksperimen dan 36 peserta didik kelas XI IPA 2 sebagai kelompok kelas kontrol. Instrumen penelitian untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi suhu dan pemuaiian dilakukan tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) berbentuk tes pilihan ganda, soal berjumlah 35 butir dengan materi teori suhu dan kalor pada bagian suhu dan pemuaiian. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji hipotesis *t test*. Hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3.495 > 2.030$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya pada taraf kepercayaan 95% dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berbasis video terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Cilimus.

Kata kunci : *Edpuzzle*, Hasil Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Video.

## **ABSTRACT**

Muhammad Syarif Hidayat, 2023. ***THE EFFECT OF USING VIDEO-BASED EDPUZZLE LEARNING MEDIA ON STUDENTS' COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN TEMPERATURE AND EXPANDING MATERIALS AT SMA NEGERI 1 CILIMUS***

*After face-to-face learning activities were reintroduced, students' cognitive learning outcomes experienced a setback or learning loss. So learning media are needed that can improve cognitive learning outcomes. One of these media is the video-based Edpuzzle learning media. The results of a preliminary study at SMA Negeri 1 Cilimus obtained cognitive learning results from daily physics tests for class XI Science on temperature and expansion, with an average score of 44.7. The media that is often used during learning is the whiteboard or PowerPoint. The aim of this research is to determine the effect of using video-based Edpuzzle learning media on students' cognitive learning outcomes on temperature and expansion material. The research method used is a quasi-experimental design with a pre-posttest with control group design. The population of this study was the entire class of 36 students in class XI IPA 2 as the control class group. To measure student learning outcomes on temperature and expansion material, a test was carried out before treatment (pretest) and after treatment (posttest) in the form of multiple choices with 35 questions on temperature and heat theory material in the temperature and expansion section. The data analysis technique used is the t-test hypothesis test. The results of the hypothesis test calculation using the independent sample t test with a significance level ( $\alpha = 0.05$ ) obtained  $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ , namely  $3,495 > 2,030$ , so that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. This means that at a confidence level of 95%, it can be concluded that there is a significant influence of the use of video-based Edpuzzle learning media on student learning outcomes at SMA Negeri 1 Cilimus.*

*Keywords: Edpuzzle, Learning outcomes, The use of video learning media.*