

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDPUZZLE
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 JAMPANGKULON
TAHUN AJAR 2022/2023**

Arin Fauziah¹, Tanti Agustiani², Deden Ahmad Supendi³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. R. Syamsudin, SH. Kota Sukabumi No. 50

arinfauziah016@ummi.ac.id

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. R. Syamsudin, SH. Kota Sukabumi No. 50

agustianitanti@ummi.ac.id

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. R. Syamsudin, SH. Kota Sukabumi No. 50

dedenahmadsupendi118@ummi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Jampangkulon tahun ajar 2022/2023 yang berjumlah 36 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai perbandingan nilai penggunaan media *Edpuzzle* terhadap kemampuan menulis teks prosedur kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Jampangkulon dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa masih dalam kategori rendah dan setelah menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* rata-rata nilai siswa berada dalam kategori tinggi. Diketahui bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* sebesar 74,63 dan rata-rata nilai hasil *posttest* sebesar 89,63 dimana nilai *posttest* tersebut lebih tinggi dari nilai *pretest*. Selanjutnya berdasarkan analisis statistik menggunakan rumus uji-t, diketahui t_{hitung} yang diperoleh adalah 7,57 dengan frekuensi $36-1=35$, pada taraf signifikan 0,05 atau 5% diperoleh t_{tabel} adalah 2,042. Jadi $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Edpuzzle* memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan menulis siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Jampangkulon dan memberikan respon positif terhadap media pembelajaran *Edpuzzle*.

Kata Kunci: Media *Edpuzzle*, Teks Prosedur, Menulis.

How to Cite: Fauziah, A., Agustiani, T., & Supendi, D. A. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDPUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 JAMPANGKULON TAHUN AJAR 2022/2023. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 141–155. <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.565>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.565>

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi sekarang ini, gawai sebagai salah satu perangkat digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu komponen media pembelajaran yang efektif dan efisien, apalagi hampir setiap peserta didik sudah

memiliki gawai yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ditambah lagi dengan peserta didik memiliki keterampilan yang memadai juga untuk mengoperasikan gawai. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang

dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru.

Peran guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru harus pandai dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan (Rachmatullah, ddk. 2018). Keberhasilan Pendidikan salah satunya dengan semakin meningkatnya hasil belajar peserta didik terutama dalam keterampilan menulis. Salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau menentukan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik antara lain adalah media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar.

Kemampuan dan keterampilan bahasa Indonesia yang diupayakan di sekolah, menurut Tarigan (2013:1) ada empat jenis, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Keterampilan berbahasa merupakan patokan utama dalam mempelajari pembelajaran bahasa Indonesia. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut berhubungan erat satu dengan yang lain.

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang produktif sebagai bentuk komunikasi tidak langsung.

Menulis sebagai suatu kegiatan yang menghasilkan banyak manfaat kepada peserta didik, seperti mengembangkan kreativitas peserta didik, menanamkan rasa percaya diri dan keberanian, dapat menjernihkan pikiran, melatih kosa kata peserta didik ke dalam bentuk tulisan, dan melatih kepekaan emosi siswa. Untuk seseorang yang tidak mudah berpendapat secara langsung, maka menulis merupakan pilihan yang terbaik.

Pada kurikulum 2013, lebih mengedepankan keterampilan berbahasa dan bersastra dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks tersebut dapat berupa teks tulis maupun lisan, teks lisan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan dan melatih keterampilan berbahasa, yaitu menulis ketika saat belajar. Dalam suatu proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk terbiasa menulis ketika belajar di kelas. Dengan begitu, peserta didik akan terbiasa mengembangkan kemampuan berpikir dan terbiasa untuk menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan ketika belajar di dalam kelas. Proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk memahami informasi yang diterima untuk kemudian menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Di dalam kurikulum 2013, terdapat berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks prosedur.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Jampangkulon mengatakan, keterampilan menulis peserta didik khususnya menulis teks prosedur masih rendah. Permasalahan tersebut mengakibatkan siswa menjadi sulit untuk mengembangkan pemikiran atau idenya ke dalam bentuk tulisan. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang aktif atau pasif, dan menjadi kurang percaya diri. Selain hal tersebut, cara pembelajaran di kelas pun dianggap kurang menyenangkan oleh peserta didik. Ceramah dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi bosan dan belajar tanpa motivasi. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan digunakan peserta didik untuk bias mengembangkan dan melatih kemampuan menulis yaitu dengan media pembelajaran *Edpuzzle*. *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi yang bias menyediakan berbagai macam video sebagai media pembelajaran peserta didik. Video-video tersebut berisikan materi pembelajaran yang bias diambil dari *Youtube* atau bahkan video pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap

Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon Tahun Ajar 2022/2023”.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh Media Pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan menulis teks prosedur peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon setelah menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle*?

Tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan menulis peserta didik pembelajaran *Edpuzzle*. kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon dalam menulis teks prosedur setelah menggunakan media.

Kehadiran media pembelajaran memiliki peranan yang cukup berpengaruh, karena media pembelajaran dapat menjadi sarana perantara untuk proses belajar. Gagne’ dan Briggs (dalam Azhar Arsyad, 2017) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Gerlach & Erly (dalam Azhar Arsyad, 2017:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Para ahli pada AECT (*Association of*

Education and Communication Technology, 1997) memberi batasan tentang media dan segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam hal tersebut, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah dapat disebut dengan media. Ringkasnya, media adalah alat yang dipergunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, Azhar Arsyad (2017:3).

Edpuzzle adalah aplikasi sekaligus media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan inovatif. *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi digital yang mudah untuk diakses dan merupakan media pembelajaran berbasis video (Amaliah, 2020 : 37). Video dapat diperoleh melalui Youtube atau sumber video lainnya. Video yang akan di unggah pada aplikasi *Edpuzzle* dapat diubah oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Seperti menambahkan catatan, dan kuis pertanyaan pada sela-sela video. Menurut J.Moeler (2020 : 25) saat membuat video, guru dapat memastikan peserta didik tidak melewatkan video dan dapat menetapkan tanggal jatuh tempo. Peserta didik dapat mengakses video dalam aplikasi *Edpuzzle* sebanyak yang mereka inginkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015:14).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-group Pretest-Posttest Design*. Arikunto (201:124) menyebutkan *One-group Pretest-Posttest Design* ialah suatu kegiatan penelitian dengan memberikan tes awal atau *pretest* sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan maka tahap selanjutnya memberikan tes akhir atau *posttest*. Dapat disimpulkan bahwa perlakuan atau *treatment* dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment*. Pada penelitian ini yang menjadi variabel penelitian terdiri dari variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah kemampuan menulis peserta didik pada materi teks prosedur.

$$X_1 \quad \times \quad X_2$$

Gambar Desain Penelitian

X_1 : *Pretest*

\times : *Treatment*

X_2 : *Posttest*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon Tahun Ajar 2022/2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 429 orang. Dalam penelitian ini penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu suatu teknik pengambilan sampel dengan suatu pertimbangan tertentu dalam Sugiyono (2016:85). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan pada penelitian kuantitatif, atau penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono (2016:85). Pada penelitian ini sampel yang akan digunakan ialah kelas XI MIA 3 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang.

Tabel 1 Populasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jml
		P	L	
1.	XI MIA 1	20	16	36
2.	XI MIA 2	18	18	36
3.	XI MIA 3	20	16	36
4.	XI MIA 4	18	18	36
5.	XI MIA 5	20	16	36
6.	XI MIA 6	20	16	36
7.	XI IIS 1	18	18	36
8.	XI IIS 2	18	17	35
9.	XI IIS 3	17	19	36
10.	XI IIS 4	15	20	35
11.	XI IIS 5	18	18	36
12.	XI IIS 6	18	17	35
Jumlah				429

**Tabel 2 Sampel Penelitian Siswa kelas
XI SMA Negeri 1 Jampangkulon**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jml
		P	L	
1.	XI MIA 3	20	16	36

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes dan non tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan menulis teks prosedur. Instrumen non tes berupa lembar observasi. Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa tes, observasi dan dokumentasi. Dengan demikian, peneliti melakukan pengamatan (observasi langsung) dengan mengunjungi secara langsung SMA Negeri 1 Jampangkulon. Jumlah teks prosedur peserta didik kelas XI MIA 3 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SN} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh peserta didik

SM : Skor maksimal ideal dari tes yang dilakukan

100 : Bilangan tetap

Jampangkulon, khususnya kelas XI MIA 3 untuk mengetahui keadaan sekolah dan juga situasi sekolah. Tes dilakukan dengan memberikan tugas menulis teks prosedur dengan bantuan media pembelajaran *Edpuzzle*. Dokumentasi yaitu pengumpulan data yang didapatkan secara langsung dari subjek yaitu peserta didik kelas XI MIA berupa gambar, hasil tes peserta didik, dan sebagainya.

Penilaian hasil menulis teks prosedur, terdiri atas tiga aspek, yaitu isi, struktur teks, ciri kebahasaan dan kaidah penulisan. Untuk mengumpulkan data yang akurat dan menggambarkan bagaimana pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan menulis

Penentuan aspek yang dinilai dalam menulis teks prosedur peserta didik berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan. Perolehan nilai peserta didik diklasifikasi untuk memudahkan penentuan tingkat kemampuan peserta didik yang berdasarkan penilaian kurikulum 2013. Ketentuan belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3 Kriteria Penilaian

Angka	Keterangan
85-100	Sangat baik

75-85 Cukup baik

50-74 Sedang

35-49 Kurang

D : Selisih data

Sd : Standar deviasi

N : Banyaknya data

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas XI MIA 3 sebagai sampel penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *Edpuzzle* pada materi teks prosedur. Peneliti melakukan proses penelitian dengan waktu satu hari yang dibagi menjadi tiga kegiatan. Kegiatan pertama diisi dengan melakukan *pretest* kemudian

mendapatkan nilai 69 sebanyak enam orang, yang mendapatkan nilai 63 sebanyak tiga orang, yang mendapatkan nilai 56 sebanyak dua orang. Adapun peserta didik yang mendapatkan nilai 50 atau nilai terendah sebanyak dua orang.

Berdasarkan hasil data *posttest* diketahui dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 36 orang. Maka siswa yang mendapatkan nilai tertinggi sebanyak enam orang dengan jumlah nilai yaitu 100, yang mendapatkan nilai 94 sebanyak empat belas orang, yang mendapatkan nilai 88 sebanyak sembilan orang, yang mendapatkan nilai 82 sebanyak satu orang, yang mendapatkan nilai 81 sebanyak dua orang, yang mendapatkan nilai 75 sebanyak tiga orang. Adapun peserta didik yang mendapatkan

Untuk menghitung hipotesis yang telah dirumuskan yaitu dengan menggunakan statistic uji-t, digunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2d = \frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n(n-1)}$$

$$D = \frac{\sum D}{n}$$

$$t = \frac{D-d_0}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

kegiatan kedua melakukan treatment dengan media pembelajaran *Edpuzzle* dan yang terakhir kegiatan ketiga diisi dengan melakukan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jampangkulon kelas XI MIA 3 dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang. Berdasarkan hasil data *pretest* diketahui dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 36 orang. Maka siswa yang mendapatkan nilai tertinggi sebanyak dua orang dengan jumlah nilai yaitu 94, yang mendapatkan nilai 88 sebanyak enam orang, yang mendapatkan nilai 82 sebanyak satu orang, yang mendapatkan nilai 81 sebanyak empat orang, yang mendapatkan nilai 75 sebanyak sepuluh orang, yang

nilai 50 atau nilai terendah sebanyak satu orang.

Tabel 4
Tabel Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Menulis Teks Prosedur
Siswa Kelas XI MIA 3

No	Kode Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d)
1	01/XI/MIA1/2023	69	94	25
2	02/XI/MIA1/2023	88	94	6
3	03/XI/MIA1/2023	75	88	13
4	04/XI/MIA1/2023	81	94	13
5	05/XI/MIA1/2023	63	75	12
6	06/XI/MIA1/2023	88	94	6
7	07/XI/MIA1/2023	75	100	25
8	08/XI/MIA1/2023	50	50	0
9	09/XI/MIA1/2023	75	82	7
10	10/XI/MIA1/2023	94	94	0
11	11/XI/MIA1/2023	69	94	25
12	12/XI/MIA1/2023	69	81	12
13	13/XI/MIA1/2023	63	75	12
14	14/XI/MIA1/2023	69	75	6
15	15/XI/MIA1/2023	75	88	13
16	16/XI/MIA1/2023	88	94	6
17	17/XI/MIA1/2023	56	100	44

18	18/XI/MIA1/2023	75	88	13
19	19/XI/MIA1/2023	82	88	6
20	20/XI/MIA1/2023	50	100	50
21	21/XI/MIA1/2023	75	100	25
22	22/XI/MIA1/2023	94	94	0
23	23/XI/MIA1/2023	75	94	19
24	24/XI/MIA1/2023	88	94	6
25	25/XI/MIA1/2023	81	88	7
26	26/XI/MIA1/2023	81	100	19
27	27/XI/MIA1/2023	75	88	13
28	28/XI/MIA1/2023	63	88	25
29	29/XI/MIA1/2023	75	100	25
30	30/XI/MIA1/2023	81	94	13
31	31/XI/MIA1/2023	88	88	0
32	32/XI/MIA1/2023	56	94	38
33	33/XI/MIA1/2023	69	81	12
34	34/XI/MIA1/2023	75	88	13
35	35/XI/MIA1/2023	88	94	6
36	36/XI/MIA1/2023	69	94	25
Jml	N=36	2687	3227	540
		$X_1 = 74,63$	$X_2 = 89,63$	

Untuk mencari selisih data yaitu nilai *posttest* dikurangi nilai *pretest* kemudian hasilnya dijumlahkan dari

subjek pertama sampai subjek terakhir dan untuk mencari nilai rata-rata peserta didik yaitu jumlah nilai *pretest* dan *posttest*

dibagi jumlah peserta didik. Dengan demikian, nilai rata-rata *pretest* 74,63 dan nilai *posttest* 89,63 yang berarti nilai siswa saat melakukan kegiatan *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai saat

melakukan kegiatan *pretest*. Karena setelah melakukan tes akhir (*posttest*) peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik. Hampir semua peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM.

Tabel 5 Tabel Distribusi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI MIA 3

<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
Nilai (N)	Frekuensi (F)	F.N	%	Nilai (N)	Frekuensi (F)	F.N	%
50	2	100	5,55%	50	1	50	2,77%
56	2	112	5,55%	75	3	225	8,33%
63	3	189	8,33%	81	2	162	5,55%
69	6	414	16,66%	82	1	82	2,77%
75	10	750	27,77%	88	9	792	25%
81	4	324	11,11%	94	14	1316	38,88%
82	1	82	2,77%	100	6	600	16,66%
88	6	528	16,66%				
94	2	188	5,55%				
	36	2867	100		36	3227	100
Mean		$X_1=$ 74,63		Mean		$X_2=$ 89,63	

Berdasarkan pada hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa mean *pretest* yaitu 74,63 dan mean *posttest* yaitu 89,63. Melihat dari hasil yang sudah nampak, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam menulis teks prosedur.

**Tabel 6 Tabel Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* dalam Pembelajaran
Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI MIA 3**

No	Kode Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d)	d ²
1	01/XI/MIA1/2023	69	94	25	625
2	02/XI/MIA1/2023	88	94	6	36
3	03/XI/MIA1/2023	75	88	13	169
4	04/XI/MIA1/2023	81	94	13	169
5	05/XI/MIA1/2023	63	75	12	144
6	06/XI/MIA1/2023	88	94	6	36
7	07/XI/MIA1/2023	75	100	25	625
8	08/XI/MIA1/2023	50	50	0	0
9	09/XI/MIA1/2023	75	82	7	49
10	10/XI/MIA1/2023	94	94	0	0
11	11/XI/MIA1/2023	69	94	25	625
12	12/XI/MIA1/2023	69	81	12	144
13	13/XI/MIA1/2023	63	75	12	144
14	14/XI/MIA1/2023	69	75	6	36
15	15/XI/MIA1/2023	75	88	13	169
16	16/XI/MIA1/2023	88	94	6	36
17	17/XI/MIA1/2023	56	100	44	1936

18	18/XI/MIA1/2023	75	88	13	169
19	19/XI/MIA1/2023	82	88	6	36
20	20/XI/MIA1/2023	50	100	50	2500
21	21/XI/MIA1/2023	75	100	25	625
22	22/XI/MIA1/2023	94	94	0	0
23	23/XI/MIA1/2023	75	94	19	361
24	24/XI/MIA1/2023	88	94	6	36
25	25/XI/MIA1/2023	81	88	7	49
26	26/XI/MIA1/2023	81	100	19	361
27	27/XI/MIA1/2023	75	88	13	169
28	28/XI/MIA1/2023	63	88	25	625
29	29/XI/MIA1/2023	75	100	25	625
30	30/XI/MIA1/2023	81	94	13	169
31	31/XI/MIA1/2023	88	88	0	0
32	32/XI/MIA1/2023	56	94	38	1444
33	33/XI/MIA1/2023	69	81	12	144
34	34/XI/MIA1/2023	75	88	13	169
35	35/XI/MIA1/2023	88	94	6	36
36	36/XI/MIA1/2023	69	94	25	625
		2687	3227	540	13086

$$s^2_d = \frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n(n-1)} = \frac{471096 - 291600}{1260}$$

$$s^2_d = \frac{(36)(13086) - (540)^2}{(36)(35)} = \frac{179496}{1260} = 142,45$$

$$= \sqrt{142,45}$$

$$Sd = 11,93$$

$$D = \frac{\sum D}{n}$$

$$D = \frac{540}{36} = 15$$

$$d_0 = 0$$

$$t = \frac{D-d_0}{\frac{sd}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{15-0}{\frac{11,93}{\sqrt{36}}}$$

$$t = \frac{15}{\frac{11,93}{6}}$$

$$t = \frac{15}{1,98} = 7,57$$

$$t_{hitung} = 7,57$$

$$t_{tabel} = n - 1$$

$$= 36 - 1 = 35$$

$$t_{tabel} = 2,042$$

Berdasarkan pengujian dengan t_{tabel} satu sisi dengan taraf signifikansi 0,05, nilai t_{tabel} adalah 2.042. Sedangkan t_{hitung} pada uji-t adalah 7,57. t_{tabel} ini dapat dilihat dari table distribusi. Pada uji ini H_0 ditolak apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$. Pada perhitungan statistik di atas, dapat diketahui T_{hitung} 7,57 sedangkan T_{tabel} 2.042. Maka kesimpulannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan tes awal atau pretest dan tes akhir atau *posttest*, maka pada tahap ini yaitu untuk melihat perbandingan nilai yang diperoleh peserta

didik pada tes awal dan tes akhir. Berdasarkan data *posttest* yang diperoleh peserta didik sudah cukup memahami mengenai materi teks prosedur dengan baik, ketika menulis teks prosedur sudah cukup baik. Sehingga dapat dilihat perbedaan ketika menulis teks prosedur antara *pretest* dan *posttest*. Selain itu, dari setiap yang dinilai seperti kelengkapan isi teks, ketepatan struktur teks, ketepatan ciri kebahasaan dan ketepatan kaidah penulisan pada peserta didik sudah cukup baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, media pembelajaran *Edpuzzle* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks prosedur peserta didik kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Jampangkulon tahun ajar 2022/2023. Dengan media pembelajaran *Edpuzzle* lebih bisa meningkatkan kemampuan menulis. Pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* ini dapat dibuktikan melalui analisis data *posttest* dengan menggunakan uji-t diketahui t_{hitung} yaitu 7,57. Selanjutnya t_{hitung} dikonsultasikan pada nilai t_{tabel} untuk derajat kebebasan $n-1$ $36-1=35$ dan untuk taraf signifikansi 0,05 yaitu 2.042. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$) karena berjumlah $7,57 > 2.042$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik

mengalami peningkatan dari nilai pretest ke nilai *posttest*, walaupun tidak semua peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM tetapi nilai yang didapatkan peserta didik mengalami peningkatan, karena terlihat jelas nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, media pembelajaran *Edpuzzle* berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks prosedur peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon tahun ajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dalam memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle*, dapat berpengaruh positif terhadap pembelajaran peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Jampangkulon.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum*. 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Yunus. 2015. *Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Andrian, Hesti. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Edpuzzle Terhadap Hasil Belajr Siswa Pada*

Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar.

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo.
- H. Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Press.
- Hamalik, Oemar. 1985. *Media Pendidikan*. Bandung. Alumni.
- Hidayat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan*. Medan: LPPPI.
- Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. 2010. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- KBBI. 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online]. <https://kbbi.kemendikbud.go.id> [Diakses 1 Januari 2023].
- Khayyirah, Balqis. 2014. *Cara Pintar Berbicara Cerdas di Depan Publik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyati, Yeti dan Isah Cahyani. 2021. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Navis, Ali Akbar. 2014. *9 Strategi Jitu Menjadi Pembicara Dadakan yang Memukau*. Yogyakarta: Media Pressindo.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Nurjayanti, Melisa. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa dalam Menceritakan Kembali Isi Fabel di Kelas VII SMPN 1 Sukaraja Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suaib, Nurhidayah. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektifitas Pembelajaran Peserta Didik MI Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Parepare.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, dkk. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Surakhmad, Winarno. 2012. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito.
- Tarigan, H. G. 2013. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Tarigan. 1990. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Witarsa, Fauzi Indra. 2017. *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe-Student Facilitator and Explaining (SFAE) Terhadap Sikap Keberanian Berbicara Siswa*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yanti, Nafri, et. al. 2018. *Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 11. 72-82.
- Zainurrahman. 2013. *Menulis dari Teori Hingga Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Zulaeha, Ida. *Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Berkonteks Multikultural*. 2011. 12. 97-105.