

Cek Plagiasi Zulfa

by Riyan Abdi

Submission date: 28-Feb-2024 09:01AM (UTC+0530)

Submission ID: 2306019241

File name: Zulfa-skrip_1.docx (537.71K)

Word count: 4100

Character count: 25117



The Effect of Edpuzzle Digital Media on The Arabic Learning Outcomes of Class IX SMP Muhammadiyah 1 Babat

Pengaruh Media Digital Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat

Abstract. *Learning media as a means of increasing effectiveness and efficiency in learning and can motivate students. This research aims to determine the influence and level of influence of interactive video-based Edpuzzle digital media on improving students' Arabic language learning outcomes. This research uses a quantitative experimental approach with the research method being quasi-experimental design. To test the validity of the data, use the normality test followed by the paired sample t test and the N-Gain test to analyze the influence and how big the level of influence of the Edpuzzle media is on student learning outcomes. The results of this research show that there is a difference in the average pretest and posttest scores of class IX students at SMP Muhammadiyah 1 Babat after using Edpuzzle media. There is an influence on Arabic language learning outcomes based on the paired sample t test with a sig of $0.000 < 0.05$ and the effectiveness of Edpuzzle media on Arabic language learning outcomes is 0.3368 based on the N-Gain test qualification in the medium category*

Keywords – Edpuzzle, learning outcomes, arabic language

Abstrak. *Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran serta dapat memotivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh, besarnya tingkat pengaruh media digital Edpuzzle berbasis video interaktif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa arab siswa. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan metode penelitiannya adalah quasi-experimental design. Untuk menguji keabsahan data menggunakan uji normalitas dilanjutkan dengan uji paired sample t test dan uji N-Gain untuk menganalisis adanya pengaruh dan seberapa besar tingkat pengaruh dari media Edpuzzle pada hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwasannya terdapat perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat setelah menggunakan media Edpuzzle. Adanya pengaruh terhadap hasil belajar bahasa arab berdasarkan uji paired sampel t test dengan sig sebesar $0.000 < 0.05$ dan keefektifan media Edpuzzle pada hasil belajar bahasa arab sebesar 0,3368 berdasar dari kualifikasi uji N-Gain tersebut dalam kategori sedang*

Kata kunci – Edpuzzle, hasil belajar, bahasa arab

I. Pendahuluan

Transformasi dan berkembangnya peradaban pada suatu zaman memunculkan dampak baru terhadap kehidupan manusia salah satunya dari aspek pendidikan. Memasuki abad 21 ini tidak dapat kita hindari bahwa semakin pesatnya kemajuan teknologi mendesak kita untuk mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Pengembangan teknologi dalam pendidikan sudah mulai digunakan pada proses pembelajaran di Indonesia. Pendidikan di era society 5.0 kuat kaitannya dengan kompetensi kecakapan abad 21 yang merujuk pada konsep kemajuan teknologi[1]. Memiliki keterampilan teknologi dan kemampuan media literasi ini menjadi bagian penting dalam kehidupan terutama pendidikan begitu juga pembelajaran bahasa arab. Dalam menentukan kesuksesan siswa dimasa depan serta dapat bersaing di ranah global melalui penguasaan berkomunikasi bahasa dunia termasuk bahasa arab[2]. Dengan keterampilan bekrbahasa yang baik dan benar aksn lebih mudah mengakses informasi dan sumber daya seluruh dunia[3].

Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting dipelajari dalam kehidupan sehari-hari kita karena bahasa bagian dari alat komunikasi percakapan dan ucapan[4]. Bahasa Arab begitu menarik untuk dikaji karena tidak hanya sekedar bahasa komunikasi tetapi juga bahasa wahyu ilahi bagi umat islam dimana dua diantaranya menjadi referensi kehidupan islam Al-Quran dan Al-Hadits[5]. Mempelajari Bahasa Arab terdapat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan membaca, berbicara, menyimak dan menulis[6]. Dalam menguasai empat keterampilan kebahasaan tersebut serta mencapai tujuan belajar diperlukannya pembelajaran yang efektif, efisien dan berkualitas. Tercapainya pembelajaran yang

berkualitas dibutuhkan kombinasi antara guru dan siswa, media, fasilitas dan keterkaitan proses mencapai tujuan. Dengan begitu, kualitas hasil belajar tergantung pada efektivitas pembelajaran yang terjadi dan apa yang digunakan dalam prosesnya[7].

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh minat belajar sebagai pendorong ketertarikan pada pembelajaran[8]. Hasil belajar bahasa arab ditandai dalam penguasaan pemahamannya tentang *mufradat, hiwar yaumi, tarkib dan tadrib*[9]. Hasil belajar siswa diperoleh berupa nilai yang diukur dengan tes yang menggambarkan hasil pencapaiannya setelah mengikuti proses belajar[10]. Realitasnya pada pembelajaran bahasa arab disekolah guru masih mengandalkan pembelajaran konvensional membuat siswa cenderung mudah bosan dan kurang fokus. Untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran bahasa arab guna mencapai hasil yang optimal perlu adanya faktor pendukung. Penggunaan media pada pembelajaran bahasa arab dianggap salah satu faktornya menciptakan peserta didik tertarik dan berpartisipasi aktif. Berdasarkan teori bahwa keberhasilan siswa dalam belajar didapat melalui indera melihat dan mengalami sendiri secara langsung sisanya dengan mendengar dan indera lainnya[11].

Dalam dunia pendidikan abad 21 teknologi bagaikan angkutan menjadi *wasilah* untuk menyampaikan pelajaran. Hal ini perlu dalam menunjang serta memudahkan proses belajar mengajar dan seyogyanya menjadi kebutuhan. Fungsi adanya teknologi untuk membantu pembelajaran bukan mengambil peran guru seutuhnya[12]. Pendidikan merupakan sebuah *improvement* mutu generasi bangsa yang secara aktif mengikuti kebutuhan zaman. Menghadapi itu sesuai dengan perkataan Ali Radhiyaallahu Anhu "Ajarilah anakmu sesuai zamannya"[13]. Hal ini pentingnya seorang pendidik berkreasi dan berinovasi juga sebagai fasilitator membantu siswa mendapat materi yang tidak hanya dari guru melainkan sumber lain seperti internet[14]. Salah satu faktor yang berkaitan dengan teknologi berbasis internet dengan menggunakan media pembelajaran[15]. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar dan memperjelas materi yang disampaikan[16]. Urgensi penggunaan suatu media tertentu dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi serta keinginan baru pada pembelajaran.[17] Dengan adanya media pembelajaran akan tercipta suasana belajar yang kondusif[18]. Siswa juga dihadapkan dengan keadaan yang relevan terkait materi ajar sehingga belajar menjadi menarik dan bervariasi[19]. Sejalan dengan itu memberikan media yang tepat akan membantu peningkatan hasil belajar dan keefektifan pembelajaran seperti media Edpuzzle. Penggunaan media Edpuzzle diharapkan memberi inovasi dalam pembelajaran video interaktif berbasis digital agar siswa lebih aktif dan antusias saat belajar. Hal ini dapat menumbuhkan hasil belajar yang baik terutama pada pembelajaran bahasa arab.

Edpuzzle merupakan media pembelajaran digital berbasis video interaktif yang memungkinkan guru untuk menambah dan memodifikasi video menjadi pengalaman pembelajaran interaktif. Guru dapat menyematkan pertanyaan dalam video tersebut untuk menguji pemahaman siswa dan melibatkan mereka secara aktif di dalam proses pembelajaran. Guru dapat memilih jenis pertanyaan yang tersedia seperti pilihan ganda, isian bahkan komentar. Tugas juga dapat ditambahkan untuk meminta siswa melakukan aktifitas tertentu seperti membuat ringkasan dan presentasi. Fitur yang diberikan Edpuzzle juga membantu guru untuk memantau seberapa banyak siswa menonton video, hasil dari pertanyaan yang diberikan dan seberapa lama menghabiskan waktu tiap bagian. Edpuzzle membantu guru untuk memberikan umpan balik yang sesuai dengan kepehaman siswa. Edpuzzle memudahkan siswa menonton pelajaran beberapa kali dimana saja dengan perangkat mereka dan koneksi internet[20]. Video Edpuzzle dapat diunggah dari Youtube, National Geographic, Khan Academy maupun situs lainnya dengan mentautkan pada kolom pencarian ataupun diambil dari perangkat pribadi guru[21]. Konten video yang diberikan dapat disesuaikan dengan tema dan kebutuhan pembelajaran. Dengan begitu, Edpuzzle menjadi media yang relevan serta efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas.

Beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan terkait dengan media pada pembelajaran bahasa arab antara lain, penelitian pertama oleh Muchamad Kharis As'ad (2022) "Implementasi Media *Sparkol Videoscribe* dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Yogyakarta" penelitian berikut menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari tahu penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan hasil kemampuan belajar bahasa arab. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan yang berarti pada hasil belajar setelah penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dengan nilai rata-rata 87.43[22]. Penelitian kedua oleh Ma'mun Syukron et.al (2019) "Penggunaan E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bahasa Arab" pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuannya adalah mengetahui penggunaan media E-Learning pada proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa arab yang bertujuan untuk mengembangkan hasil belajar membaca. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa terdapat bentuk peningkatan sebesar 56% pada hasil belajar membaca[23]. Penelitian ketiga oleh Adam Mudinillah (2019) "Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab" penelitian berikut menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran dari peserta didik pada pembelajaran bahasa arab dengan memberikan media interaktif berupa aplikasi *Lectora Inspire*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa dapat menerima dan memahami

materi lebih mudah menggunakan gambar-gambar animasi, video dan suara. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermanfaat sehingga meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa[24].

Dari beberapa penelitian yang ada, penelitian ini adanya kemiripan yaitu pada hasil belajar bahasa arab menggunakan media pembelajaran interaktif. Adapun fokus pada penelitian ini ialah pada penggunaan media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar di mata pelajaran bahasa arab.

SMP Muhammadiyah 1 Babat menjadi salah satu dari sekolah swasta yang berlokasi di Kabupaten Lamongan dinaungi oleh yayasan Muhammadiyah yang telah mendapatkan akreditasi A. Sekolah tersebut juga menanamkan imtak dan akhlaqul karimah serta menciptakan lingkungan islami. Pembelajaran bahasa arab di sekolah tersebut juga menggunakan media pembelajaran seperti powerpoint ataupun media audio. Salah satu observasi awal yang ditemukan bahwa kesulitan dalam memahami pelajaran bahasa arab pun dirasakan oleh beberapa siswa dari SMP Muhammadiyah 1 babat. Disebabkan oleh kurangnya menguasai mufrodat, memahami makna dari teks dan mempraktekan bahasa arab. Kurangnya motivasi dan minat dari siswa dalam mempelajari bahasa arab sehingga ditemukan beberapa hasil belajar yang kurang memuaskan. Sehingga hasil pembelajaran bahasa arab di SMP Muhammadiyah 1 babat tergolong relatif sebagian mendapat nilai bagus sebagian lainnya kurang. Karena itu, peneliti tertarik untuk menguji terkait pengaruh media Edpuzzle pada hasil belajar bahasa arab siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti menemukan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Apakah media digital Edpuzzle memiliki pengaruh pada hasil belajar bahasa arab siswa kelas XI SMP Muhammadiyah 1 Babat. 2) Seberapa besar pengaruh atau keefektifan media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas XI SMP Muhammadiyah 1 Babat.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji pengaruh dari media Edpuzzle pada hasil belajar bahasa arab siswa kelas XI SMP Muhammadiyah Babat serta seberapa besar dampak pengaruh media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar bahasa arab.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang memaparkan fenomena dengan pengumpulan data berupa angka serta dianalisis dengan menggunakan statistik[25]. Peneliti menerapkan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode penelitiannya adalah *quasi-experimental*. Adapun bentuk desain penelitian ini yakni *nonequivalent control group design*. Desain ini memiliki kemiripan dengan *pre-test post-test control group design*, namun pada desain berikut sampel diambil secara tak acak[26]. Karena itu peneliti akan menjadikan kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan kelas IX B sebagai kelas kontrol. Sampel yang dipakai adalah siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat. Pengambilan sampel diambil berdasarkan hasil penilaian oleh peneliti pada sampel mana yang paling logis, berguna dan mewakili. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang pertama observasi, kedua dokumentasi dan ketiga adalah pre tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian post test dilakukan untuk mengukur hasil setelah perlakuan yang diberikan.

	Pre tes	Perlakuan	Post tes
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Tes yang digunakan yaitu berupa test tulis dengan soal-soal pilihan ganda, isian dan *essay*. Kriteria keberhasilan penelitian ini diukur berdasarkan nilai dari test yang diberikan pada satu tema *Al-mihnah*.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data *uji paired sample T test* untuk mencari tahu signifikansi pada pengaruh variabel independen (media Edpuzzle) secara parsial pada variabel dependen (hasil belajar) yang di uji menggunakan *software* SPSS 19. Paired sample (berpasangan) merupakan sampel dengan jumlah yang sama atau berpasangan dan mengalami perlakuan yang berbeda[27]. Sebelumnya melalui uji normalitas dengan rumus *Shapiro-Wilk* karena jumlah (N) <50. Jika nilai *Sig* > 0.05 maka data tersebut berdistribusi normal. Terakhir dilakukan uji N-Gain untuk mengukur tingkat pengaruh media yang digunakan terhadap hasil belajar. Adapun klasifikasi hasil efektifitas uji N-Gain dengan rumus yang merujuk pada teori Hoke[28].

Tabel 1.
Rumus dan Kriteria Uji N-Gain

Nilai (g)	Klasifikasi
$(g) > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (g) \leq 0,7$	Sedang
$(g) < 0,3$	Rendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

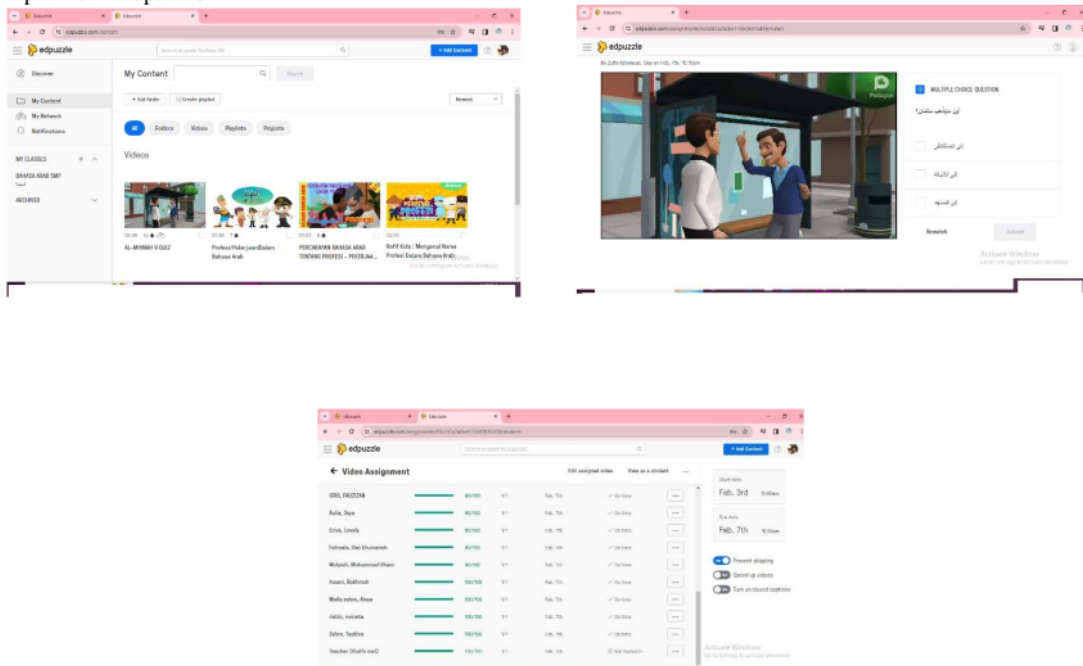
Penelitian ini, dilaksanakan pada tanggal 27 Januari – 17 Februari 2024 di kelas 9 SMP Muhammadiyah 1 Babat. Pelaksanaan pembelajaran bahasa arab di SMP Muhammadiyah 1 Babat tepatnya di kelas 9 setiap hari sabtu selama 70menit. Dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas dari kelas 9 yang mana kelas 9A sebagai kelas eksperimen mendapat perlakuan / *treatment* menggunakan media Edpuzzle dan kelas 9B tetap menggunakan buku Al-Ashri pada pembelajaran tema *Al-Mihnah*. Sebelum pelaksanaan tindakan di kelas peneliti melakukan observasi bersama guru pengampu guna melihat kondisi langsung pembelajaran bahasa arab dan kondisi siswa saat pelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan tiap kelasnya dengan tahapan sebagai berikut :

Pertemuan I : Observasi kelas ketika pelajaran berlangsung dengan guru pengampu bahasa arab dan briefing untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan II : Memberikan siswa kelas 9A dan 9B soal pre test yang terdiri dari 13 soal sebelum memulai pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal siswa dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan. Setelah itu di kelas eksperimen menggunakan media digital Edpuzzle saat pembelajaran bahasa arab sedangkan kelas kontrol hanya dengan buku(konvensional).

Pertemuan III : Mengulas sedikit materi sebelumnya lalu diberikan post test guna mengetahui kemampuan akhir setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media Edpuzzle.

Sebagai media pembelajaran digital berbasis video interaktif Edpuzzle memiliki berbagai fitur yang disediakan seperti kuis juga berbagai video berdasarkan tema yang ingin di pelajari melalui kolom pencarian yang disediakan. Berikut tampilan dari Edpuzzle



Gambar 1. Media digital Edpuzzle

Gambar diatas merupakan tampilan dari media Edpuzzle dari view guru dan siswa. Tampilan untuk guru berisi konten-konten yang akan ditambahkan ke kelas yang sudah dibuat oleh guru pada Edpuzzle. Guru dapat memodif dengan memberi kuis pada video tersebut, guru dapat melihat analisis skor dan waktu yang diperoleh siswa dalam melihat dan mengerjakan assaignment. Setelah guru membuat tugas pada kelas tersebut, lalu akan dibagikan kode kelas untuk bisa di akses siswa atau bisa dengan *share link*. Sedangkan tampilan siswa setelah mereka gabung di kelas mapel bahasa arab pada media Edpuzzle yang dibagikan guru berisi penugasan dan timeline. Siswa juga bisa melihat skor otomatis dari kuis yang mereka kerjakan.

Tabel 2.
Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

NO.	NAMA (eksperimen)	PRE TEST	POST TEST	NO.	NAMA (kontrol)	PRE TEST	POST TEST
1.	MIM	90	90	1.	VM	75	80
2.	MFF	50	70	2.	RMH	60	60
3.	NRA	65	80	3.	MAL	70	70
4.	VR	75	80	4.	DMS	75	75
5.	DKF	70	85	5.	NAQ	70	85
6.	MF	45	50	6.	NS	80	85
7.	MRE	50	70	7.	FNF	75	75
8.	AK	55	85	8.	ANA	70	70
9.	AS	50	75	9.	RAR	80	85
10.	MBP	35	70	10.	MA	60	45
11.	NNC	75	80	11.	RF	65	50
12.	LEVMI	75	85	12.	RAF	45	65
13.	RI	95	95	13.	MAJ	60	60
14.	AMZ	75	85	14.	RKG	60	60
15.	TZN	75	85	15.	MRF	35	45
16.	SANK	85	90	16.	MFF	85	85
17.	FZI	65	80	17.	MEFA	75	60
18.	FK	45	60	18.	ABAH	95	95
19.	KHDA	65	75	19.	DZS	30	40
20.	SAM	75	80	20.	AT	55	60
21.	AEF	30	60	21.	AAB	60	60

Berdasarkan tabel diatas berupa hasil test dari 21 responden pada masing-masing kelas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi post test dikelas eksperimen adalah 95 dan nilai terendah 50. Sementara itu pada kelas kontrol nilai tertinggi 95 dan terendah 45. Setelah diperoleh data diatas maka peneliti melakukan beberapa uji analisis melalui SPSS 19 dengan hasil dan berikut pembahasan dibawah ini.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah sampel tersebut berasal dari data populasi yang telah terdistribusi secara normal maupun tidak. Tujuan dari uji normalitas ini membantu dalam menentukan dan melanjutkan penelitian menggunakan analisis statistik parametrik atau non-parametrik. Salah satu uji normalitas yang umum digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* jika sampel kurang dari 50. Dasar pengumpulan keputusan dari uji normalitas jika nilai $sig < 0.05$ maka data bersifat tidak normal (non-parametrik) dan jika nilai $sig > 0.05$ sehingga data normal (parametrik).

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-tes Eksperimen	.161	21	.162	.956	21	.443
Post-tes Eksperimen	.204	21	.023	.927	21	.121
Pre-tes Kontrol	.168	21	.125	.950	21	.336
Post-tes Kontrol	.156	21	.199	.952	21	.369

Berdasarkan output diatas diketahui bahwa nilai (sig) *Shapiro-Wilk* dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwasannya data memiliki distribusi normal, dengan arti data bersifat parametrik.

B. Uji Paired Sample T Test

Setelah diketahui bahwasanya data berdistribusi normal maka dapat melanjutkan analisis dengan menggunakan *uji paired sampel t test*. Uji ini digunakan ketika data memiliki distribusi normal serta menunjukkan variansi yang sama bertujuan untuk menetapkan apakah memiliki perbedaan yang signifikan antara dua mean yang berpasangan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Dasar penetapan keputusan dari uji paired sampel t test ialah 1. Jika nilai sig (2-tailed) < 0.05 sehingga ada ketidaksamaan dan pengaruh yang signifikan antara data dari pretest dan posttest. 2. Jika nilai sig (2-tailed) > 0.05 sehingga tidak ada perbedaan dan pengaruh signifikan antara data dari pretest dan posttest.

Tabel 4.
Hasil Uji Paired Sampel T Test

Paired Samples Test				
		t	df	Sig (2- tailed)
Pair 1	Pre test Eksperimen – Post test Eksperimen	-6.208	20	.000
Pair 2	Pre test Kontrol – Post test Kontrol	-.742	20	.467

Bersumber pada output pair 1 didapati nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga dapat diartikan bahwa adanya perbandingan dan pengaruh dari rata-rata nilai hasil belajar bahasa arab siswa di kelas eksperimen. Lalu pada pair 2 dari analisis diatas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.467 < 0.05$, artinya adanya perbedaan dan pengaruh dari rata-rata nilai hasil pembelajaran pada siswa kelas kontrol.

Adapun kesimpulannya dari data diatas bahwa untuk pair 1 adanya pengaruh terhadap media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa arab. Untuk melihat seberapa besar pengaruh dan perbedaannya bisa diperhatikan dari tabel dibawah yang menandakan bahwa hasil mean dari kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan.

Tabel 5.
Paired Sample Statistics

	Mean	N
Pair 1 Pre-tes Eksperimen	64.05	21
Post-tes Eksperimen	77.62	21
Pair 2 Pre-tes Kontrol	65.71	21
Post-tes Kontrol	67.14	21

Sebagaimana menjawab rumusan masalah pertama yakni pada penelitian berikut beryujuan untuk mencari tahu apakah media digital Edpuzzle memiliki pengaruh terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat, maka terjawab berdasarkan uji paired sampel T test tersebut yakni media digital Edpuzzle berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa arab siswa.

C. Uji N-Gain

Langkah berikutnya ialah melaksanakan uji N-Gain bertujuan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh atau keefektivan media digital Edpuzzle di kelas eksperimen dan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Berikut disajikan hasil menggunakan uji N-Gain.

Tabel 6.
Hasil Uji N-Gain

No.	Kelas	N-Gain	Kriteria
1.	Eksperimen	0.3368	Sedang
2.	Kontrol	0.0270	Rendah

Dari pemaparan tabel 6 menunjukkan bahwa hasil dari pengujian data hasil belajar bahasa arab siswa kelas eksperimen dan kontrol mendapati nilai N-Gain dari kelas eksperimen sebesar 0.3368 sedangkan kelas kontrol adalah 0.027. Dengan demikian, jika score tersebut di masukkan dalam indeks penghitungan rumus N-gain dapat di kategorikan kelas eksperimen yang menggunakan media Edpuzzle pada skala $0,3 \leq (g) \leq 0,7$ termasuk dalam kriteria *sedang*, dan untuk kelas kontrol menggunakan buku Al-Ashri (konvensional) pada skala $< 0,3$ dalam kriteria *rendah*. Efektivitas penggunaan media Edpuzzle ini dibuktikan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa pada test sebelum dan sesudahnya maka dapat dikatakan efektif. Hasil penelitian uji ngain ini menjawab dari permasalahan kedua tentang seberapa besar tingkat pengaruh atau keefektifan media Edpuzzle bahwa "Media digital Edpuzzle dapat berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa arab".

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya menggunakan media digital Edpuzzle pada proses kegiatan pembelajaran bahasa arab memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat pada bab Al-Mihnah. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian pada rata-rata kelas eksperimen sebesar 77.62 lebih besar dibanding kelas kontrol sebesar 67.14. Kedua, perolehan hasil belajar siswa dengan pretest dan posttest melalui pengujian data dengan uji paired sampel Ttest menunjukkan nilai sig 2-tailed $0.000 < 0.05$ menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media digital Edpuzzle pada hasil pembelajaran bahasa arab siswa. Kemudian berdasarkan uji N-Gain memperoleh kategori sedang dengan skor 0.3368. Sehingga, berdasarkan hasil penelitian dengan keseluruhan pengujian data yang dilakukan ini disimpulkan bahwa media digital Edpuzzle berpengaruh dan cukup efektif terhadap hasil belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur Alhamdulillah atas bentuk Rahmat 'inayah dan Karunia Nya karena dengan itu semua peneliti telah menuntaskan tanggung jawab serta amanahnya dengan lancar. Tak lupa berterimakasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan pada penyusunan jurnal penelitian ini terkhusus kepada keluarga yang senantiasa

memberikam doa dan dukungan terbaiknya. Kepada bapak pembimbing yang telah membantu memberi masukan, teman-teman dan kepada pihak sekolah SMP Muhammadiyah 1 Babat.

REFERENSI

- [1] S. Harun, "Pembelajaran di Era 5.0," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. DASAR*, pp. 265–276, 2022.
- [2] Y. E. Yanti, *Model Pembelajaran LCI Pembelajaran untuk Memperdayakan Keterampilan Abad 21*, 1st ed. Malang: Edulitera, 2022.
- [3] I. Zulaeha, S. Suratno, and A. F. Habibi, "Adaptasi Industri Keterampilan Berbahasa Indonesia dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital," *Pros. Semin. Nas. Pascasarj. Univ. Negeri Semarang*, pp. 1222–1229, 2023.
- [4] S. Shalihah, S. Maulana, and H. Banten, "Tathbiq Thoriqoh Al-Muhadasah fi Ta'lim Al-Kalam Al-Lughah Al-Arabiyyah," *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah*, vol. 1, no. 1, pp. 81–101, 2020.
- [5] A. Suja, "Ahammiyah Dirasah Al-Lughah Al-Arabiyyah fi Fahmi Ma'aani Al-Quran," *J. Stud. Islam Kaw. Melayu*, vol. 2, no. 2, pp. 199–207, 2019, doi: 10.35961/perada.v2i2.84.
- [6] N. S. Hidayat, "Maharah Al-Kalam wa Ijraat Ta'limiha," *Al-Manar English Arab. J.*, vol. 8, no. 2, pp. 185–194, 2017.
- [7] S. Punaji, "MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS," *J. Inov. dan Teknol. Pembelajaran*, vol. 1, no. 5, pp. 20–30, 2014.
- [8] Hasrati, N. Afiah, and Yulmiati, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIS Ma'arif Ambopadang Kecamatan Tubbi Taramanu Kabupaten Polewali Mandar," *Loghat Arab. J. Bhs. Arab dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 2, no. 1, pp. 17–38, 2021, doi: 10.36915/la.v2i1.22.
- [9] H. F. AH, Z. A. Arief, and Muhyani, "Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab," *Tawazun J. Pendidik. Islam*, vol. 12, no. 1, p. 112, 2019, doi: 10.32832/tawazun.v12i1.1843.
- [10] S. Yunita and U. Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Syntax Idea*, vol. 3, no. 8, 2021.
- [11] Z. Aimunah and Z. Isnawati, "Wasaa'il Al-I'laam fi Ta'limiyyah Al-Lughah Al-Arabiyyah," *Arabia*, vol. 11, no. 1, pp. 28–45, 2019.
- [12] A. Maritsa, H. U. Salsabila, M. Wafiq, and etl, "PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN," *Al-Mutharahah J. Penelit. dan Kaji. Sos. Keagamaan*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- [13] A. Kasman, "Wasaa'il At-Ta'lim wa Istikhdamihah fi Ta'lim Al-Lughah Al-Arabiyyah," vol. 10, pp. 1–18, 2021.
- [14] F. Sukmawati, E. B. Santosa, and T. Rejekiingsih, *Inovasi Media Pembelajaran Virtual Reality dalam*

- Pendidikan: Transformasi Pendidikan era 5.0*. Pradina Pustaka, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ZtvbEAAAQBAJ>
- [15] S. Ridwan, "Intellectual Capital dan Knowledge Management dalam Inovasi dan Kreasi Media Pembelajaran Berbasis Kemampuan 4C dan Literasi," vol. 2, no. 1, pp. 75–81, 2019, doi: 10.21070/picecrs.v2i1.2414.
- [16] A. H. Pito, "Media pembelajaran dalam perspektif alquran," *Andragogi J. Diklat Tek.*, vol. 4, no. 2, 2018.
- [17] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, and T. Shofiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 05, no. 02, pp. 3928–3936, 2023.
- [18] Bahar and Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa," *Publ. Pendidik.*, 2019.
- [19] A. Umami, A. S. Dewi, A. Rahmawati, and S. Wahidayani, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika," *J. Math. Educ. Appl.*, vol. 3, no. 2, pp. 264–272, 2023.
- [20] K. Tshering, K. Wangchuk, N. Dorji, and K. Dema, "Use of Edpuzzle Learning Videos for class 9 Biology and its impact on academic performance," *Int. Res. J. Sci. Technol. Educ. Manag.*, vol. 2, no. 4, pp. 12–19, 2022.
- [21] N. L. Qadriani, S. Hartati, and A. Dewi, "Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif," *J. Pemberdaya. Masy. Univ. Al-Azhar Indones.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2021.
- [22] M. Kharis, "Implementasi Media Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Yogyakarta," *Amahira J. Arab. Stud. Teach.*, vol. 1, no. 1, pp. 61–67, 2022.
- [23] M. Syukron and N. Hasaniyah, "Penggunaan E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bahasa Arab," *Mutsaqqafin J. Pendidik. Islam dan Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, pp. 43–68, 2019, doi: 10.46257/mutsaqqafin.v1i02.40.
- [24] A. Mudinillah, "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab," *J. Penelit. IPTEKS*, vol. 4, no. 2, pp. 248–258, 2019, doi: 10.32528/ipteks.v4i2.2462.
- [25] N. Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Deepublish, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=A6fRDwAAQBAJ>
- [26] Rukminingsih, A. Gunawan, and M. A. Latief, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN KUALITATIF KUANTITATIF TINDAKAN KELAS*. Yogyakarta: ERHAKA UTAMA, 2020.
- [27] S. Santoso, *Statistik Parametrik*. Elex Media Komputindo, 2010. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=fVNbamuPVugC>
- [28] A. Wahab, J. Junaedi, and M. Azhar, "Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1039–1045, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.845.

Cek Plagiasi Zulfa

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ijis.umsida.ac.id Internet Source	3%
2	pdffox.com Internet Source	1%
3	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
6	text-id.123dok.com Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On