



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

Zulfa Ribkhin Aziimah<sup>1</sup>, Farikh Marzuki Ammar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-mail: [zulfarifqin@gmail.com](mailto:zulfarifqin@gmail.com), [farikh1@umsida.ac.id](mailto:farikh1@umsida.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-02-12 Revised: 2024-03-23 Published: 2024-04-02	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.
<b>Keywords:</b> <i>Edpuzzle;</i> <i>Learning Outcomes;</i> <i>Arabic Language.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-02-12 Direvisi: 2024-03-23 Dipublikasi: 2024-04-02	Media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan efektivitas dan efesiense 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. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dengan metode penelitiannya adalah quasi-experimental design. Untuk menguji keabsahan data menggunakan uji normalitas dilanjut 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 menunjukkan bahwa terdapat perbedaaan 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 keefetifan media Edpuzzle pada hasil belajar bahasa arab sebesar 0,3368 berdasar dari kualifikasi uji N-Gain tersebut dalam kategori sedang.
<b>Kata kunci:</b> <i>Edpuzzle;</i> <i>Hasil Belajar;</i> <i>Bahasa Arab.</i>	

### 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 (Harun, 2022).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 (Yanti, 2022). Dengan keterampilan berbahasa yang baik akan lebih mudah mengakses informasi dan sumber daya seluruh dunia (Zulaeha, Suratno and Habibi, 2023).

Bahasa Arab merupakan bahasa yang penting dipelajari dalam kehidupan sehari-hari kita karena bahasa bagian dari alat komunikasi percakapan dan ucapan. 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 (Suja, 2019). Mempelajari Bahasa Arab terdapat keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, membaca, berbicara dan menulis (Hidayat, 2017). 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 (Punaji, 2014).

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh minat belajar sebagai pendorong ketertarikan pada pembelajaran (Hasrati, Afiah and Yulmiati, 2021). Hasil belajar bahasa arab ditandai dalam penguasaan pemahamannya tentang mufradat, hiwar yaumi, tarkib dan tadrib (AH, Arief and Muhyani, 2019). Hasil belajar siswa diperoleh berupa nilai yang diukur dengan tes yang menggambarkan hasil pencapaiannya setelah mengikuti proses belajar (Yunita and Supriatna, 2021). 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 (Aimunah and Isnawati, 2019).

Fungsi adanya teknologi untuk membantu pembelajaran bukan mengambil peran guru seutuhnya (Maritsa et al., 2021). 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. Salah satu faktor yang berkaitan dengan teknologi berbasis internet dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar dan memperjelas materi yang disampaikan (Pito, 2018). Urgensi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi serta keinginan baru pada pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran akan tercipta suasana belajar yang kondusif (Bahar and Risnawati, 2019). Siswa juga dihadapkan dengan keadaan yang relevan terkait materi ajar sehingga belajar menjadi menarik dan bervariasi. 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 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 (Tshering et al., 2022). Video Edpuzzle dapat diunggah dari Youtube, National Geographic, Khan Academy dan situs lainnya dengan mentautkan pada kolom pencarian ataupun diambil dari perangkat pribadi guru (Qadriani, Hartati and Dewi, 2021). Konten video yang diberikan dapat disesuaikan dengan tema dan kebutuhan pembelajaran. Dengan begitu, Edpuzzle menjadi media yang efektif untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan terkait dengan media pada pembelajaran bahasa arab antara lain, penelitian pertama berjudul "Implementasi Media Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Yogyakarta" jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan Sparkol Videoscribe dalam meningkatkan hasil belajar bahasa arab. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar setelah menggunakan media Sparkol Videoscribe dengan nilai rata-rata 87.43 (Kharis, 2022). Penelitian kedua oleh Ma'mun Syukron et.al

(2019) "Penggunaan E-Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Bahasa Arab" jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian adalah mengetahui penggunaan media E-Learning pada pembelajaran bahasa arab untuk meningkatkan hasil belajar membaca. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 56% pada hasil belajar membaca. Penelitian ketiga adalah "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab" jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa arab dengan memberikan media interaktif berupa aplikasi Lectora Inspire. Hasil dari penelitian ini 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 (Mudinillah, 2019). Dari beberapa penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pada hasil belajar bahasa arab menggunakan media pembelajaran interaktif. Adapun fokus penelitian ini yaitu pada penggunaan media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar di pembelajaran bahasa arab.

SMP Muhammadiyah 1 Babat merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Kabupaten Lamongan dibawah naungan yayasan Muhammadiyah terakreditasi 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 mempelajari bahasa arab juga dialami oleh beberapa siswa SMP Muhammadiyah 1 babat. Dimana mereka kurang menguasai mufrodat, memahami makna dari teks dan mempraktekan bahasa arab. Kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa arab sehingga ditemukan beberapa hasil belajar yang kurang memuaskan. Hasil belajar pada 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 terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat.

Berdasarkan pemaparan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: 1) Apakah media digital Edpuzzle berpengaruh terhadap 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 bertujuan untuk menguji pengaruh dari media Edpuzzle terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas XI SMP Muhammadiyah Babat dan seberapa besar tingkat pengaruh media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar bahasa arab.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menjelaskan fenomena dengan pengumpulan data berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik. Jenis penelitian ini menerapkan kuantitatif eksperimen dengan metode penelitiannya adalah quasi-experimental. Adapun bentuk desain penelitian ini yakni nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama seperti pre-test post-test control group design, namun pada desain ini sampel diambil secara tak acak (Rukminingsih, Gunawan and Latief, 2020). Karena itu peneliti akan menggunakan kelas IX A sebagai kelas eksperimen dan kelas IX B sebagai kelas kontrol. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat. Pengambilan sampel diambil berdasarkan penilaian peneliti terhadap sampel mana yang paling logis, berguna dan mewakili. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini 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.

**Tabel 1.** Paradigma Penelitian

	Pre tes	Perlakuan	Post test
Ekperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

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. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji paired sample T test untuk melihat signifikansi pengaruh variabel independen (media Edpuzzle) secara parsial terhadap 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. Sebelumnya melalui uji normalitas dengan rumus Shapiro-Wilk karena jumlah ( $N$ )  $< 50$ . Jika nilai Sig  $> 0.05$  maka data 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.

**Tabel 2.** 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

#### A. Hasil Penelitian

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:

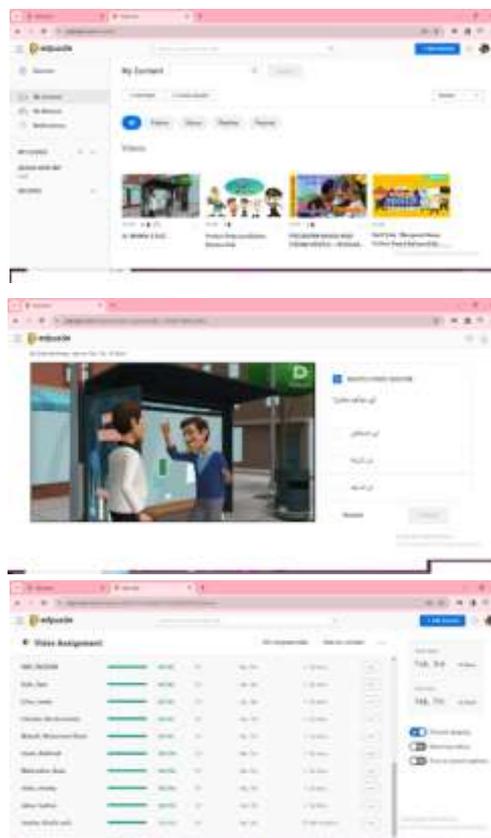
Pertemuan I: Observasi kelas ketika pelajaran berlangsung dengan guru pengampu bahasa arab dan briefing untuk pertemuan berikutnya.

Pertemuan II: Memberikan siswa kelas 9A dan 9B soal pre test yang terdiri dari 13 soal sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui 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 3.** Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

NO	NAMA (Eksperimen)	PRETEST	POST TEST
1	MIM	90	90
2	MFF	50	70
3	NRA	65	80
4	VR	75	80
5	DKF	70	85
6	MF	45	50
7	MRE	50	70
8	AK	55	85
9	AS	50	75
10	MBP	35	70
11	NNC	75	80
12	LEVM	75	85
13	RI	95	95
14	AMZ	75	85
15	TZN	75	85
16	SANK	85	90
17	FZI	65	80
18	FK	45	60
19	KHDA	65	75
20	SAM	75	80
21	AEF	30	60

**Tabel 4.** Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

NO	NAMA (Kontrol)	PRETEST	POST TEST
1	VM	75	80
2	RMH	60	60
3	MAL	70	70
4	DMS	75	75
5	NAQ	70	85
6	NS	80	85
7	FNF	75	75
8	ANA	70	70
9	RAR	80	85
10	MA	60	45
11	RF	65	50
12	RAF	45	65
13	MAJ	60	60
14	RKG	60	60
15	MRF	35	45
16	MFF	85	85
17	MEFA	75	60
18	ABAH	95	95
19	DZS	30	40
20	AT	55	60
21	AAB	60	60

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel tersebut berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak. Tujuan dari uji normalitas ini membantu dalam menen-

tukan dan juga 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 pengambilan keputusan dari uji normalitas jika nilai sig < 0.05 maka data bersifat tidak normal (non-parametrik) dan jika nilai sig > 0.05 maka data normal (parametrik).

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wik		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test Eksperimen	.956	21	.443
Post-test Eksperimen	.927	21	.121
Pre-test Kontrol	.950	21	.336
Post-test Kontrol	.952	21	.369

Berdasarkan output diatas diketahui bahwa nilai (sig) *Shapiro-Wilk* dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi **normal**, dan parametrik.

### 2. Uji Paired Sample T Test

Setelah ditemukan bahwa data berdistribusi normal maka dapat melanjutkan analisis dengan menggunakan uji paired sampel t test. Uji ini digunakan ketika data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang sama bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua mean yang berpasangan sebelum dan sesudah diberikan treatment.

**Tabel 6.** Hasil Uji Paired Sampel T Test

		t	df	Sig (2-tailed)
Pair1	Pre test Eksperimen - Post test Eksperimen	-6.208	20	.000
Pair2	Pre test Kontrol - Post test Kontrol	-.742	20	.467

Berdasarkan output pair 1 dan 2 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05 dan 0.467 > 0.05, maka dapat diartikan bahwa ada perbedaan dan pengaruh dari rata-rata nilai hasil belajar

bahasa arab dari kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 7.** Paired Sampel Statistic

		Mean	N
Pair1	Pre-tes Eksperimen	64.05	21
	Post-tes Eksperimen	77.62	21
Pair2	Pre-tes Kontrol	65.71	21
	Post-tes Kontrol	67.14	21

Hasil mean dari kelas eksperimen sebelum dan juga sesudah mengalami peningkatan yang signifikan.

### 3. Uji N-Gain

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji N-Gain tujuan dilakukannya uji ini untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh atau keefektifan media digital Edpuzzle. Berikut disajikan hasil menggunakan uji N-Gain.

**Tabel 8.** Hasil Uji N-Gain

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

Berdasarkan dari pemaparan diatas menunjukkan bahwa skor N-Gain kelas eksperimen sebesar 0.3368 dan kelas kontrol sebesar 0.0270. Maka kelas eksperimen dikategorikan pada skala  $0,3 \leq (g) \leq 0,7$  dalam kriteria sedang dan skala  $< 0,3$  pada kriteria rendah untuk kelas kontrol.

## B. Pembahasan

### 1. Pengaruh Media Edpuzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa

Sebagaimana menjawab rumusan masalah pertama yakni pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media digital Edpuzzle berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat, maka terjawab berdasarkan uji paired sampel t test tersebut bahwasannya media digital Edpuzzle berpengaruh terhadap hasil belajar bahasa arab siswa dengan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Dasar pengambilan keputusan dari uji paired sampel t test

adalah 1. Jika nilai sig (2-tailed)  $< 0.05$  maka ada perbedaan dan pengaruh signifikan antara data dari pretest dan posttest. 2. Jika nilai sig (2-tailed)  $> 0.05$  maka tidak ada perbedaan dan pengaruh signifikan antara data dari pretest dan posttest.

### 2. Besar Tingkat Pengaruh atau Efektifitas Media Edpuzzle

Efektivitas penggunaan media Edpuzzle ini dibuktikan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa pada test sebelum dan sesudahnya. 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. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan media digital Edpuzzle pada pembelajaran bahasa arab memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Babat pada materi 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 t test menunjukkan nilai sig 2-tailed  $0.000 < 0.05$  menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media digital Edpuzzle terhadap hasil belajar 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.

### B. Saran

Agar pembelajaran bahasa arab menjadi lebih menarik dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa maka perlu seorang guru berinovasi salah satunya dengan media pembelajaran interaktif Edpuzzle ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- AH, H.F., Arief, Z.A. and Muhyani, 2019. Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), p.112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>.
- Aimunah, Z. and Isnawati, Z., 2019. Wasaail Al-l'laam fi Ta'limiyyah Al-Lughah Al-Arabiyyah. *Arabia*, 11(1), pp.28-45.
- Bahar and Risnawati, 2019. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*.
- Harun, S., 2022. Pembelajaran di Era 5.0. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, pp.265-276.
- Hasrati, Afiah, N. and Yulmiati, 2021. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIS Ma'arif Ambopadang Kecamatan Tubbi Taramanu Kabupaten Polewali Mandar. *Lughat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), pp.17-38. <https://doi.org/10.36915/la.v2i1.22>.
- Hidayat, N.S., 2017. Maharah Al-Kalam wa Ijraat Ta'limiha. *Al-Manar: English and Arabic Journal*, 8(2), pp.185-194.
- Kharis, M., 2022. Implementasi Media Sparkol Videoscribe dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN 1 Yogyakarta. *Amahira Journal of Arabic Studies and Teaching*, 1(1), pp.61-67.
- Maritsa, A., Salsabila, H.U., Wafiq, M. and etl, 2021. PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), pp.91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- MUDINILLAH, A., 2019. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), pp.248-258. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v4i2.2462>
- Pito, A.H., 2018. Media pembelajaran dalam perspektif alquran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 4(2).
- Punaji, S., 2014. MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(5), pp.20-30.
- Qadriani, N.L., Hartati, S. and Dewi, A., 2021. Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia*, 4(1), pp.1-8.
- Rukminingsih, Gunawan, A. and Latief, M.A., 2020. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN KUALITATIF KUANTITATIF TINDAKAN KELAS*. Yogyakarta: ERHAKA UTAMA.
- Suja, A., 2019. Ahammiyah Dirasah Al-Lughah Al-Arabiyyah fi Fahmi Ma'aani Al-Quran. *Jurnal Studi Islam Kawasan Melayu*, 2(2), pp.199-207. <https://doi.org/10.35961/perada.v2i2.84>.
- Tshering, K., Wangchuk, K., Dorji, N. and Dema, K., 2022. Use of Edpuzzle Learning Videos for class 9 Biology and its impact on academic performance. *International Research Journal of Science, Technology, Education, and Management*, 2(4), pp.12-19.
- Yanti, Y.E., 2022. *Model Pembelajaran LCI Pembelajaran untuk Memperdayakan Keterampilan Abad 21*. 1st ed. Malang: Edulitera.
- Yunita, S. and Supriatna, U., 2021. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8).
- Zulaeha, I., Suratno, S. and Habibi, A.F., 2023. Adaptasi Industri Keterampilan Berbahasa Indonesia dalam Pembelajaran Bahasa Berbasis Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, pp.1222-1229.