

## ABSTRAK

**Rizka Kurniawan (1192060083):** Pengaruh Media *Edpuzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Imun

Media pembelajaran yang terbatas dan kurang menarik menjadikan siswa cenderung bosan dan tidak memiliki motivasi dalam belajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar terutama pada ranah kognitif. Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media *edpuzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian dipilih melalui *non-equevalent control group design*. Hasil penelitian berupa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen sebesar 80,94 lebih besar daripada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 72,81. Nilai *N-Gain* hasil belajar siswa pada kelas kontrol 0,12 sedangkan kelas eksperimen mencapai 0,15 menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran melalui media audio visual berbantu *edpuzzle*. perolehan skor tertinggi pada kedua kelas yaitu indikator C2 (memahami) pada kelas kontrol nilai *N-Gain* 0,57 sedangkan nilai *N-Gain* kelas eksperimen lebih besar yaitu 0,76. Hal tersebut terjadi karena adanya perlakuan pembelajaran dengan menggunakan *edpuzzle* yang mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi lebih jelas. Hasil uji-t di peroleh nilai *sig,two-sided p* sebesar  $0,001 < 0,05$  ( $H_0$  diterima), artinya perlakuan pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem imun.

**Kata Kunci:** *Edpuzzle*; Hasil Belajar; Sistem Imun; Siswa



## **ABSTRACT**

**Rizka Kurniawan (1192060083):** *The Effect of Edpuzzle Media on Students' Cognitive Learning Outcomes on Immune System Material*

*Limited and unattractive learning media make students tend to get bored and have no motivation in learning, causing low learning outcomes, especially in the cognitive domain. So this study aims to describe the effect of Edpuzzle media on students' cognitive learning outcomes in the immune system material. The method used in this research is quasi-experimental with a quantitative approach. The research sample was selected through a non-equivalent control group design. The results of the research were in the form of the posttest average score of the cognitive learning outcomes of the experimental class students of 80.94 which was greater than the average value of the control class which was 72.81. The N-Gain value of student learning outcomes in the control class was 0.12 while the experimental class reached 0.15 indicating the success of the learning process through audio-visual media assisted by edpuzzle. the highest score obtained in both classes, namely indicator C2 (understanding) in the control class, the N-Gain value was 0.57 while the N-Gain value for the experimental class was greater, namely 0.76. This happened because of the treatment of learning using edpuzzle which affected students' understanding of the material more clearly. The results of the t-test obtained a sig, two-sided p value of  $0.001 < 0.05$  ( $H_0$  is accepted), meaning that the treatment in the experimental class has a significant effect on students' cognitive learning outcomes in the immune system material.*

**Keywords:** *Edpuzzle; Learning outcomes; Immune System; Student*

