

## ABSTRAK

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO BERBASIS EDPUZZLE  
DALAM PEMBELAJARAN LARUTAN ELEKTROLIT DAN  
NONELEKTROLIT TERHADAP HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK**

Dio Ganda Putra Damanik  
Universitas Sanata Dharma  
2022

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran di SMAN 1 Kalasan menyebabkan pembelajaran larutan elektrolit dan nonelektrolit menjadi kurang menarik dan kurang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran dapat didukung dengan rancangan video menarik dalam bentuk Edpuzzle yang berpotensi untuk membangun proses dan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penggunaan video berbasis Edpuzzle dalam pembelajaran larutan elektrolit dan nonelektrolit terhadap hasil belajar peserta didik dan (2) mengetahui ketercapaian hasil belajar larutan elektrolit dan nonelektrolit peserta didik selama menggunakan video Edpuzzle. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Quasi-Experimental Design: One-Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah kelas X MIPA 2 yang dipilih melalui teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, RPP, butir soal *pretest* dan *posttest*, butir soal dalam video Edpuzzle, lembar observasi penggunaan video berbasis Edpuzzle, dan angket respon peserta didik. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan SPSS 25, Statistik Aiken, Model Rasch melalui Aplikasi Winstep, dan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan video berbasis Edpuzzle memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit yang dilihat dari nilai *Sig. (2-tailed) < 0,05* dan didukung dengan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,8 (tinggi); rata-rata nilai *posttest* sebesar 96,7 (sangat tinggi) dan rata-rata nilai *pretest* sebesar 90 (sangat tinggi) dan (2) selama pembelajaran menggunakan video Edpuzzle, ketercapaian indikator hasil belajar pada level C2 pada butir soal 1 sebesar 100%, level C2 pada butir soal nomor 2 sebesar 100%, level C3 pada butir soal nomor 3 sebesar 91,66%, level C4 pada butir soal nomor 4 sebesar 22,22%, dan level C4 pada butir soal nomor 5 sebesar 41,66%. Selain itu, ketercapaian indikator hasil belajar juga didukung dari hasil observasi yang ditinjau dari ranah psikomotorik dan afektif memiliki rata-rata persentase berturut-turut sebesar 94,55% dan 95,01%. Video pembelajaran berbasis Edpuzzle dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran larutan elektrolit dan nonelektrolit.

**Kata Kunci:** Video Edpuzzle, hasil belajar, larutan elektrolit dan nonelektrolit

**ABSTRACT****THE EFFECT OF USING EDPuzzle-BASED VIDEO IN THE  
LEARNING OF ELECTROLYTE AND NONELECTROLYTE  
SOLUTIONS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES**

Dio Ganda Putra Damanik  
Sanata Dharma University  
2022

*Limitation of the use of learning media at SMAN 1 Kalasan causes learning of electrolyte and nonelectrolyte solutions to be less interesting and less effective. Therefore, learning can be supported by attractive video design in the form of Edpuzzle that have potential to build better learning processes and outcomes. This research aims to: (1) know the effect of using Edpuzzle-based video in learning electrolyte and nonelectrolyte solutions on student learning outcomes and (2) know students' achievement on electrolyte and nonelectrolyte solutions learnings while using Edpuzzle video. This study is quantitative research with Quasi-Experimental Design: One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of this research is X MIPA 2 class which was selected through simple random sampling technique. The instruments used were validation sheets, lesson plans, pretest and posttest items, questions in Edpuzzle video, observation sheet using Edpuzzle-based video, and students' response questionnaire. Research data were analyzed using SPSS 25, Aiken's Statistics, Rasch through Winstep Application, and descriptively. The results showed that: (1) using Edpuzzle-based video had an influence on students' learning outcomes on the electrolyte and nonelectrolyte solutions learning that seen from the Sig value. (2-tailed)  $< 0.05$  and supported by average of N-Gain of 0.8 (high); the average posttest is 96.7 (very high) and the average pretest is 90 (very high) and (2) during learning using Edpuzzle video, the achievement of learning outcomes indicator at C2 level on item 1 is 100%, C2 level on item number 2 is 100%, C3 level on item number 3 is 91.66%, C4 level on item number 4 is 22.22%, and C4 level on item number 5 is 41.66%. In addition, achievement of learning outcomes indicator is also supported by observation result from the psychomotor and affective domains, which have percentage average were respectively 94,55% and 95.01%. Edpuzzle-based learning video can be used as support for learning electrolyte and nonelectrolyte solutions.*

**Keywords:** *Edpuzzle Video, learning outcomes, electrolyte and nonelectrolyte solutions*