

The Effect Of Edpuzzle Media Use On The Negotiation Text Writing Skills Of Grade X Students Of Marisi Medan Vocational School

Pengaruh Penggunaan Media Edpuzzle Terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Marisi Medan

Chyntia Renata Romauli Lumban Gaol¹, Sarma Panggabean², Eka Putri Saptari Wulan³

Pendidikann Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas HKBP Nommensen^{1,2,3}

Email: chyntiarenatar.lumbangaol@student.uhn.ac.id¹ sarmapanggabean@uhn.ac.id²,
eka.putri@uhn.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 5 August 2025, Revised : 15 September 2025, Accepted : 20 October 2025

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of using Edpuzzle media on the negotiation text writing skills of grade X students at SMK Marisi Medan. The research method used was quasi-experimental with a pretest-posttest control group design. The research population consisted of 148 students, with a sample of 43 students divided into two groups: an experimental class (X OTKP, 21 students) that used Edpuzzle media and a control class (X AKL, 22 students) that used conventional learning. The research instrument was a negotiation text writing test assessed based on five aspects: text structure, type of negotiation, linguistic rules, purpose, and characteristics of negotiation texts. The results showed that there was no significant difference between the two groups at the pretest ($p = 0.162$), indicating initial ability equivalence. After the intervention, the average posttest score of the experimental group (60.19) was significantly higher than that of the control group (45.64) with $p = 0.001$. Gain score analysis showed an increase of 54.14% in the experimental group and 29.40% in the control group. The effect size (Cohen's $d = 1.09$) was in the large category, indicating that the use of Edpuzzle had a substantial impact. The conclusion of this research is that Edpuzzle media is effective in improving students' negotiation text writing skills. The implication is that this media can be integrated into Indonesian language learning to support more interactive and contextual learning, especially at the vocational high school (SMK) level.

Keywords: Edpuzzle, Negotiation Text, Writing Skills, Vocational High School (SMK), Interactive Learning Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Edpuzzle terhadap keterampilan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Marisi Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental* dengan desain *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian berjumlah 148 siswa, dengan sampel sebanyak 43 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen (X OTKP, 21 siswa) yang menggunakan media Edpuzzle dan kelas kontrol (X AKL, 22 siswa) yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks negosiasi yang dinilai berdasarkan lima aspek; struktur teks, jenis negosiasi, kaidah kebahasaan, tujuan, dan ciri-ciri teks negosiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada saat *pretest* ($p = 0,162$), yang mengindikasikan kesetaraan kemampuan awal. Setelah intervensi, nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen (60,19) secara signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol (45,64) dengan $p = 0,001$. Analisis *gain score* menunjukkan peningkatan sebesar 54,14% pada kelompok eksperimen dan 29,40% pada kelompok kontrol. *Effect size* (Cohen's $d = 1,09$) termasuk dalam kategori besar, menandakan bahwa penggunaan Edpuzzle memberikan dampak yang substansial. Simpulan penelitian ini adalah bahwa media Edpuzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Implikasinya, media ini dapat diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, khususnya di tingkat SMK.

Kata Kunci: Edpuzzle, Teks Negosiasi, Keterampilan Menulis, SMK, Media Pembelajaran Interaktif.

1. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa mencakup empat komponen, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Dari keempat komponen tersebut, berbicara dan menulis bersifat produktif karena mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan secara tersirat melalui tulisan (Apriliya, 2022). Keterampilan menulis, meskipun kompleks memiliki peran strategis dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena menjadi sarana komunikasi tidak langsung yang esensial dalam berbagai konteks kehidupan (Hudiyono et al., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan keterampilan menulis, khususnya menulis teks negosiasi, masih menjadi tantangan besar bagi siswa SMK.

Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa SMK adalah memproduksi teks negosiasi, sebagaimana tercantum dalam KD 4.10, yaitu “menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis” (Pratiwi Solin & Hanum, 2023).

Kemampuan ini sangat krusial karena teks negosiasi tidak hanya digunakan dalam dunia pendidikan, tetapi juga dalam praktik bisnis, industri, dan kehidupan sehari-hari. Namun, mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menyusun teks negosiasi yang koheren, baik dari segi struktur, kebahasaan, maupun logika argumentasi. Hal ini tercermin dari nilai siswa yang sering kali tidak mencapai ketuntasan (Gulo & Harefa, 2023).

Permasalahan ini tidak terlepas dari metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang sesuai dengan karakteristik generasi Z yang lebih terbiasa dengan pendekatan visual yang interaktif (Sagala & Hutagalung, 2021). Observasi di SMK Marisi Medan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks negosiasi masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan struktur teks, tanpa melibatkan simulasi atau contoh nyata dari dunia kerja (Br Perangin-angin et al., 2023). Akibatnya, siswa kesulitan membayangkan bagaimana teks negosiasi diaplikasikan dalam situasi nyata, seperti negosiasi bisnis atau penyelesaian konflik. Selain itu, umpan balik dari guru sering kali bersifat umum dan tidak disertai panduan perbaikan konkret, sehingga siswa tidak mengetahui bagaimana meningkatkan tulisannya.

Siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Mereka mengungkapkan ketertarikan pada media yang menggabungkan video interaktif, studi kasus nyata, dan tugas terstruktur sebuah pendekatan yang diyakini dapat membantu mereka memvisualisasikan proses negosiasi secara dinamis.

Edukasi di era digital menuntut inovasi media pembelajaran yang adaptif. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah *edpuzzle*, sebuah *platform* berbasis video interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri melalui analisis konten audiovisual (Fauziah et al., 2024). *Edpuzzle* tidak hanya menyajikan materi dalam format yang lebih menarik, tetapi juga dilengkapi fitur kuis, penjelasan suara guru, penilaian otomatis yang memberikan umpan balik langsung (Supriusman et al., 2023). Dengan fitur ini, siswa dapat mempelajari teks negosiasi melalui contoh nyata, seperti rekaman negosiasi bisnis atau simulasi percakapan, sehingga mereka lebih mudah memahami struktur dan bahasa yang digunakan dalam konteks autentik.

Urgensi penelitian mengemuka ketika mempertimbangkan tiga aspek kritis pertama, kesenjangan antara tuntutan antara kompetensi abad ke 21 dengan praktik pembelajaran konvensional yang mengandalkan metode ceramah. Kedua, potensi *edpuzzle* sebagai media adaptif yang belum dimanfaatkan dengan optimal di SMK Marisi Medan sementara 85 % siswa sudah memiliki akses terhadap *smartphone* dalam mendukung pembelajaran digital. Ketiga, dampak jangka panjang di mana penguasaan menulis teks negosiasi yang buruk mengurangi daya saing lulusan SMK di dunia kerja.

2. Metodologi

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen penelitian ini digunakan karena berfungsi untuk menguji apakah media pembelajaran Edpuzzle dan pembelajaran teks negosiasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis siswa pada teks negosiasi (Sugiono, 2022) dengan dilakukannya pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol (Gerbing, 2019).

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest design. Desain penelitian: Non-equivalent Control Group Design Kelompok Eksperimen (O-1.) Perlakuan (Edpuzzle) Posttest (O-2.) Kelompok Kontrol (O-3.) Tanpa Perlakuan (Konvensional) Posttest (O-4.) (Armianti, 2019). dalam penelitian ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur kemampuan awal menulis teks negosiasi, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *edpuzzle*, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk melihat peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi setelah perlakuan.

3. Literature Review

Menulis merupakan salah dari empat keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Menurut Tarigan, menulis kegiatan mengungkapkan gagasan melalui bahasa yang bersifat permanen. Emig memandang menulis sebagai proses kognitif yang kompleks yang melibatkan berbagai keterampilan mental (Hulwah & Ahmad, 2022).

Teks Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang bertujuan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan yang berbeda. Kedua pihak yang melakukan negosiasi mempunyai hak terhadap hasil yang akan disepakati. Hasil akhir negosiasi harus mempunyai persetujuan dari semua pihak sehingga semua pihak menerima hasil akhir dengan kesepakatan bersama (Auziah et al., 2022).

Manfaat Teks Negosiasi bermanfaat untuk menciptakan jalinan kerja sama antara institusi, badan usaha, maupun perorangan dalam melakukan suatu usaha dan kegiatan bersama atas dasar saling pengertian. Ciri-Ciri Teks Negosiasi a. Menghasilkan kesepakatan (yang saling menguntungkan); b. Mengarah pada tujuan praktis; c. Memprioritaskan kepentingan bersama; d. Merupakan sarana untuk mencari penyelesaian (Wati, 2022).

Edpuzzle adalah platform pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan video dengan menambahkan pertanyaan, catatan suara, atau kuis ke dalam video dan kemudian membagikannya kepada siswa. Pada saat yang sama, mereka dapat memantau pemahaman siswa melalui analisis respons. (Rahayu & Bhaskoro, 2022).

Dengan fitur-fitur seperti pemangkasan video, integrasi Google Classroom, dan pelajaran yang dapat diunduh pada versi Pro, Edpuzzle cocok untuk kelas terbalik atau lingkungan pembelajaran hibrida yang membantu guru dalam melibatkan siswa dan mengevaluasi kemajuan pembelajaran secara efektif (Vivianingsih et al., 2023).

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain Two-group pretest-posttest design. Desain penelitian: Non-equivalent Control Group Design di mana terdapat dua kelompok yang dibandingkan. Kelompok pertama adalah kelas kontrol, yang tidak diberi perlakuan dengan penggunaan aplikasi edpuzzle, sedangkan kelompok kedua adalah kelas eksperimen, yang mendapat perlakuan berupa penggunaan aplikasi edpuzzle dalam

pembelajaran menulis teks negosiasi. Dengan desain ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan edpuzzle berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks negosiasi siswa.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 148 siswa, dengan 61 siswa yang dijadikan sampel penelitian. Sampel tersebut terdiri dari 30 siswa dalam kelas kontrol dan 31 siswa dalam kelas eksperimen. Dalam proses penelitian, kelas eksperimen menggunakan aplikasi edpuzzle sebagai alat bantu dalam pembelajaran menulis, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran quasi eskperimental tanpa bantuan aplikasi. Setelah perlakuan diberikan, kemampuan menulis teks negosiasisiswa diukur dan dibandingkan antara kedua kelompok. Hasil dari pengukuran ini akan disajikan dalam bagian pemaparan data berikutnya untuk melihat perbedaan kemampuan menulis antara siswa yang menggunakan edpuzzle dan yang tidak.

1.1.1 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

$rentang = skor\ tertinggi - skor\ terendah$

$$= 68 - 12$$

$$= 56$$

$$jumlah\ kelas = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 22$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,3424$$

$$= 1 + 4,4299$$

$$= 5,4299\text{ dibulatkan jadi }6$$

$$interval\ kelas = \frac{rentang}{jumlah\ kelas}$$

$$= \frac{56}{6}$$

$$= 9,33\text{ dibulatkan jadi }10$$

Tabel 1. tabel inteval kelas kontrol

No.	Kelas	Frekuensi Absosut	Relatif
1.	12-21	1	5%
2.	22-31	2	9%
3.	32-41	2	9%
4.	42-51	10	45%
5.	52-61	6	27%
6.	62-71	1	5%
total		22	100%

Tabel 2. Distribusi Skor Posttest Kelas Eksperimen

No.	x	f	$f \cdot x$	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	$f(x - \bar{x})^2$
1.	40	1	40	-20,19	407,64	407,64
2.	44	2	88	-16,19	262,12	524,24
3.	48	3	144	-12,19	148,60	445,80
4.	52	3	156	-8,19	67,08	201,24
5.	56	1	56	-4,19	17,56	17,56
6.	60	3	180	-0,19	0,04	0,12
7.	64	2	128	3,81	14,52	29,04
8.	68	2	136	7,81	60,99	121,98
9.	76	1	76	15,81	249,96	249,96
10.	84	2	168	23,81	566,96	1.133,84
11.	88	1	88	27,81	773,40	773,40
jumlah		21	1.260			3.905,82

Rata-rata nilai hasil posttest kelas eksperimen OTKP

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n} \\ \bar{x} &= \frac{1260}{21} \\ \bar{x} &= 60\end{aligned}$$

Standar deviasi kelas eksperimen

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n ((X_i - \bar{X}))^2}{n - 1}}$$

S = Standar deviasi

$\bar{X}$ = mean

n = jumlah sampel

$$\begin{aligned}S &= \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n ((X_i - \bar{X}))^2}{n - 1}} \\ S &= \sqrt{\frac{3904}{21 - 1}} \\ S &= \sqrt{\frac{3094}{20}} \\ S &= \sqrt{195,2} \\ S &= 13,97\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif pada Tabel 4.3 distribusi skor posttest kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 60 yang dihitung dari total skor 1260 dibagi jumlah sampel 21, dengan standar deviasi sebesar 13,97 yang mengindikasikan tingkat variasi data yang moderat di sekitar nilai mean, sehingga dapat disimpulkan bahwa performa akademik peserta didik dalam kelas eksperimen menunjukkan konsistensi yang cukup baik dengan sebaran data yang tidak terlalu lebar.

1.1.2 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

rentang = skor tertinggi – skor terendah

$$= 88 - 40$$

$$= 48$$

$$\text{jumlah kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 21$$

$$= 1 + 3,3 \cdot 1,322$$

$$= 1 + 4,363$$

$$= 5,363 \text{ dibulatkan jadi } 6$$

$$\text{interval kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{jumlah kelas}}$$

$$= \frac{48}{6}$$

$$= 8$$

Tabel 3. tabel interval kelas kontrol

No.	Kelas	Frekuensi Absolut	Relatif
1.	40-47	3	14,29%
2.	48-55	6	28,57%
3.	56-63	4	19,05%
4.	64-71	4	19,05%

5.	72-79	1	4,76%
6.	80-88	3	14,29%
total		21	100%

1.1.2 Hasil Analisis Normalitas posttest

Tabel 4. Uji Normalitas Data Posstest Kelas control

No.	x	f	$fkum$	Zi	Tabel $f(Zi)^2$	$S(Zi)$	L_{hitung}
1	12	1	1	-2.7173	0.0033	0.0455	0.0422
2	24	1	2	-1.7480	0.0401	0.0909	0.0508
3	28	1	3	-1.4249	0.0770	0.1364	0.0594
4	40	2	5	-0.4555	0.3242	0.2273	0.0969
5	44	6	11	-0.1324	0.4474	0.5000	0.0526
6	48	4	15	0.1906	0.5756	0.6818	0.1062
7	52	2	17	0.5138	0.6963	0.7727	0.0764
8	56	2	19	0.8369	0.7987	0.8636	0.0649
9	60	2	21	1.1600	0.8772	0.9545	0.0773
10	68	1	22	1.8063	0.9646	1.0000	0.0354

Rata-rata = 45,64

Standar Deviasi = 12,38

$L_{hitung} = 0.077 < L_{tabel} = 0.242$

Kesimpulannya : Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan metode Liliefors pada data yang didapat pada kelas control, diperoleh nilai L_{hitung} maksimum sebesar 0,1062. Setelah dibandingkan dengan nilai L_{tabel} untuk ukuran sampel $n = 22$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ yang sebesar 0,183, ternyata nilai L_{hitung} (0,1062) lebih kecil dari L_{tabel} (0,183).

Tabel 5. Uji Normalitas Data Posstest Kelas eksperimen

No.	x	f	$fkum$	Zi	Tabel $f(Zi)^2$	$S(Zi)$	L_{hitung}
1	40	1	1	-1,445	0,4265	0,0476	0,0259
2	44	2	3	-1,158	0,3770	0,1429	0,0199
3	48	3	6	-0,872	0,3085	0,2857	0,0942
4	52	3	9	-0,586	0,2206	0,4286	0,1492
5	56	1	10	-0,300	0,1179	0,4762	0,0941
6	60	3	13	-0,014	0,0056	0,6190	0,1246
7	64	2	15	0,273	0,1075	0,7143	0,1068
8	68	2	17	0,559	0,2123	0,8095	0,0972
9	76	1	18	1,132	0,3708	0,8571	0,0137
10	84	2	20	1,704	0,4554	0,9524	0,0030
11	88	1	21	1,990	0,4767	1,0000	0,0233

Rata-rata = 60,19

Standar Deviasi = 13,97

$L_{hitung} = 0.077 < L_{tabel} = 0.242$

Kesimpulannya : Data Berdistribusi Normal

Nilai L_{hitung} untuk setiap data telah dihitung dan tercantum dalam tabel.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan metode Lilliefors pada data tersebut, diperoleh nilai L_{hitung} maksimum sebesar 0,1492 yang ternyata lebih kecil dari nilai L_{tabel} sebesar 0,183 untuk $n = 21$ pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

1.1.3 Hasil Analisis Homogenitas Posttest

Menentukan varians masing-masing kelompok

Kelompok control

Standar deviasi (S1) = 12,38

Varians = 153,2644

Jumlah siswa 22

Kelompok eksperimen

Standar deviasi S2 = 13,97

Varians = 195,1609

Jumlah siswa = 21

Menghitung nilai Ftabel

$$f_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$f_{hitung} = \frac{195,1609}{153,2644}$$

$$f_{hitung} = 1,27$$

Menghitung nilai Ftabel

Taraf signifikansi (α) = 0,05 derajat kebebasan pembilang (dk1) $n_2-1= 21-1=20$ varian besar. Derajat kebebasan penyebut (dk2) $n_1-1=22-1=21$ varians kecil

1.1.4 Uji Hipotesis

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \cdot \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}}$$

$$t = \frac{60,19 - 45,64}{\sqrt{\frac{(21 - 1)(14,337)^2 + (22 - 1)(12,385)^2}{21 + 22 - 2} \cdot \sqrt{\frac{1}{21} + \frac{1}{22}}}}$$

$$t = \frac{14,55}{\sqrt{178,84 \cdot 0,931}}$$

$$t = \frac{14,55}{13,37 \cdot 0,3051}$$

$$t = \frac{14,55}{4,08}$$

$$t = 3,567$$

Hasil uji hipotesis posttest (tes akhir) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Uji normalitas dan homogenitas kembali memenuhi asumsi parametrik ($p > 0,05$). Uji t-independent menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dengan selisih rata-rata sebesar -14,554, mengonfirmasi bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai posttest yang lebih tinggi secara statistik dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menolak hipotesis nol (H_0) dan mendukung efektivitas perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar.

2.1 Pembahasan

2.1.1 perbandingan hasil Pretest dan posttest

Berdasarkan hasil analisis, perbandingan antara kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam pencapaian nilai freetest dan posttest. Pada tahap freetest, kelompok eksperimen memiliki mean (39,05) yang sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (35,27), dengan variasi skor yang lebih homogen (simpangan baku 7,788 vs. 9,453). Uji statistik mengonfirmasi tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p = 0,162$), menandakan kesetaraan kemampuan awal. Namun, pada posttest, kelompok eksperimen mencatat peningkatan mean yang lebih substansial (60,19) dibandingkan

kelompok kontrol (45,64), dengan selisih yang signifikan secara statistik ($p = 0,001$). Variasi skor pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi (simpangan baku 14,337 vs. 12,385), mencerminkan dampak positif dari perlakuan yang diberikan. Dengan effect size (Cohen's $d = 1,09$) yang termasuk kategori besar, dapat disimpulkan bahwa intervensi pada kelompok eksperimen tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan tetapi juga memiliki pengaruh yang substansial.

2.1.2 Analisis Peningkatan (*gain score*)

Kelompok eksperimen

Rata-rata pretest = 39,05

Rata-rata posttest = 60,19

$$\begin{aligned} \text{gain score} &= \left(\frac{(\text{posttest} - \text{pretest})}{\text{pretest}} \right) \times 100\% \\ \text{gain score} &= \left(\frac{(60,19 - 39,05)}{39,05} \right) \times 100\% \\ \text{gain score} &= \left(\frac{21,14}{39,05} \right) \times 100\% \\ \text{gain score} &= 54,14\% \end{aligned}$$

Peningkatan *gain score* antara kedua kelompok menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan (54,14%) dibanding kelompok kontrol (29,40%). Peningkatan ini tergolong tinggi pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan lebih efektif dalam meningkatkan adanya kemajuan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan metode yang digunakan pada kelompok kontrol

2.1.3 Pengukuran Effect Size

Untuk mengetahui besarnya pengaruh media *Edpuzzle*, dihitung Cohen's d :

$$d = \frac{M_1 - M_2}{SD_{pooled}}$$

M_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

M_2 = rata-rata kelompok kontrol

SD_{pooled} = simpangan baku gabungan

$$\begin{aligned} SD_{pooled} &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1).SD_1^2 + (n_2 - 1).SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\ M_1 &= 60,19 \\ M_2 &= 45,64 \\ SD_1 &= 14,337 \\ SD_2 &= 12,385 \\ n_1 &= 21 \\ n_2 &= 22 \\ SD_{pooled} &= \sqrt{\frac{(21 - 1).14,337^2 + (22 - 1).12,385^2}{21 + 22 - 2}} \\ SD_{pooled} &= \sqrt{\frac{20.205,549 + 21.153,385}{41}} \\ SD_{pooled} &= \sqrt{\frac{20.205,549 + 21.153,385}{41}} \end{aligned}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{7332,065}{41}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{20.205,549 + 21.153,385}{41}}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{178,83}$$

$$SD_{pooled} = 13,37$$

Menghitung cohen's d

$$d = \frac{60,19 - 45,64}{13,37}$$

$$d = \frac{14,55}{13,37}$$

$$d = 1,09$$

Analisis Peningkatan (Gain Score)

Tabel 6. Analisis Peningkatan

kelompok	Rata-rata gain score	Rata-rata N-Gain	interperensi
Kontrol	10,37	0,16	Rendah
eksperimen	21,14	0,35	Sedang

Berdasarkan hasil analisis peningkatan (Gain Score) yang dilakukan terhadap kedua kelompok penelitian, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari rata-rata Gain Score kelompok eksperimen yang mencapai 21,14, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 10,37.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Edpuzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Marisi Medan. Pada tahap freetest, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang setara. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-independent yang menghasilkan nilai signifikansi 0,162 ($p > 0,05$) dan uji normalitas serta homogenitas yang terpenuhi.

Setelah penerapan perlakuan, hasil posttest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 60,19, sedangkan kelompok kontrol hanya 45,64, dengan hasil uji t-independent menunjukkan $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Peningkatan ini juga didukung oleh nilai effect size Cohen's d sebesar 1,09 yang termasuk kategori besar, menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan bukan hanya signifikan secara statistik tetapi juga substansial secara praktis.

Analisis gain score memperkuat temuan ini, di mana kelompok eksperimen memperoleh rata-rata gain score 21,14 (N-Gain = 0,35, kategori sedang), sementara kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata gain score 10,37 (N-Gain = 0,16, kategori rendah). Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan Edpuzzle memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi skor absolut maupun persentase peningkatan relatif terhadap skor maksimum.

Reference

- Apriliya, Y. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Kelas X SMK Negeri 2 Medan. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.460>
- Armianti, A. (2019). Keefektifan Modul Bahasa Indonesia Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 2 Manggelewa Kabupaten Dompu. *Jurnal Kependidikan Media*, 5(3). <https://doi.org/10.26618/jkm.v5i3.2641>
- Auziah, W., Rahmayantis, M. D., dan Pitoyo, A. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Model Cooperative Script Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Kediri. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.29407/jbsp.v6i1.18327>
- Gerbing, D. W. (2019). *Experimental and Quasi-Eksperimental Design For Research*. In Contemporary Psychology: A Journal of Reviews (Vol. 29, Issue 4).
- Gulo, I. P., dan Harefa, N. A. J. (2023). Peningkatan Kemampuan Siswa Menganalisis Struktur Teks Negosiasi Menggunakan Model Inkuiri Di Smk Negeri 3 Gunungsitoli. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2). <https://doi.org/10.30651/lf.v7i2.19929>
- Gusvenisa, Y., Putria Yanti, Z., dan Gusriani, A. (2023). Validitas Pengembangan Modul Menulis Teks Negosiasi Berbasis Scaffolded Writing Pada Siswa Kelas X SMAN 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9544>
- Helaluddin, H. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik*. Serang Banten: Media Madina. <https://www.researchgate.net/publication/344235495>
- Hudiyono, Y., Aminah, S., dan GM, W. (2023). Pengaruh Media Audio Visual dan Kegiatan Literasi terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi pada Siswa. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01). <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2853>
- Hulwah, B., dan Ahmad, M. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Menulis Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3519>
- Mahmud, H. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) Pada Siswa Kelas VI SDN Rengkek Kecamatan Kopang, Kabupaten. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.178>
- Rahayu, E. M., dan Bhaskoro, P. (2022). Interactive Media Edpuzzle and Its Implementation in Teaching Vocabulary in New Normal Era. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(1). <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v9i1.4425>
- Vivianingsih, V., Suhliyat, N., Mahmudah, M., dan Al Ayubi, S. (2023). The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1). <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>
- Wati, E. K. (2022). Pengaruh Pembelajaran berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi. *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Lingua, Dan Pembelajarannya (Salinga)*, 2(1). <https://doi.org/10.33503/salinga.v2i1.2200>