

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *EDPUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT  
(HIKAYAT) BERORIENTASI PADA NILAI DAN ISI PESERTA  
DIDIK KELAS X SMA PASUNDAN 8 BANDUNG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterampilan menyimak peserta didik sebagai keterampilan yang paling banyak diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang turut memengaruhi pemahaman peserta didik akan suatu materi pembelajaran, terutama dalam hal ini ialah pembelajaran menyimak teks cerita rakyat (hikayat) berorientasi pada nilai dan isi. Pemilihan model pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran turut memengaruhi hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengujicobakan penerapan model *problem based learning* berbantuan media *edpuzzle* dalam pembelajaran menyimak teks hikayat berorientasi pada nilai dan isi, dengan mendeskripsikan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran, untuk melihat kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, untuk membandingkan apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan metode kuantitatif, dengan *desain quasi* eksperimen atau eksperimen semu. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen dari 38,7 menjadi 75,19 mengalami peningkatan yang *signifikan*, sedangkan kelas kontrol dari 34,0 menjadi 55,3 belum terlihat peningkatan yang *signifikan*. Adapun berdasarkan *uji mann whitney* hasil *Asymp. Sig* nya ialah  $0,00 < 0,05$  maka terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Kata kunci:** menyimak, teks hikayat, *problem based learning*, *edpuzzle*

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *EDPUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT  
(HIKAYAT) BERORIENTASI PADA NILAI DAN ISI PESERTA  
DIDIK KELAS X SMA PASUNDAN 8 BANDUNG**

**ABSTRACT**

*This study focuses on students' poor listening comprehension as the most applied ability during the learning process, which also affects students' comprehension of the subject being studied, particularly when it comes to learning to listen to value- and content-oriented folkloric texts (sagas). The purpose of this research is to test the application of the model problem-based learning media assistance edpuzzle in learning to listen to saga texts oriented towards value and content. To do this, the author will describe how to plan, implement, and evaluate learning; students' abilities will be observed before and after receiving treatment; and learning outcomes will be compared between students in the experimental class and those in the control class. The Quantitative approaches with a quasi-experimental or quasi-experimental design were employed in this study. According to the study's findings, students in the experimental class had a significant increase from 38.7 to 75.19 on average between the pretest and posttest, while students in the control class saw no gain at all from 34.0 to 55.3. The Exsperimental class and control class students' learning outcome differ, as indicated by the Asymp. Sig of  $0.00 < 0.05$  based on the uji mann whitney results.*

**Keywords:** *problem-based learning, narrative text, edpuzzle, and listening*

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *EDPUZZLE* DALAM  
PEMBELAJARAN MENYIMAK TEKS CERITA RAKYAT  
(HIKAYAT) BERORIENTASI PADA NILAI DAN ISI PESERTA  
DIDIK KELAS X SMA PASUNDAN 8 BANDUNG**

**RINGKESAN**

*Ieu réalisme dumasar kana kaparigelan ngaregepkeun siswa anu handap, minangka kaparigelan anu pangseringna dilaksanakeun dina prosés diajar-ngajar anu ogé mangaruhan kana pamahaman siswa kana matéri pangajaran, hususna dina hal ieu pangajaran ngaregepkeun, téks setita, rahayat anu berorientasi ajén (bikayat). jeung eusian. Pilihan modél pangajaran jeung ngagunakeun média pangajaran ogé mangaruhan kana éta hal, ku kituna tujuan ieu panalungtikan nya éta pikeun nguji larapna modél pangajaran problem based learning dibantuan ku média Ednuzzle dina pangajaran ngaregepkeun ajén-inajén jeung eusi téks saga, ku cara ngadéskripsikeun kamampuh pangarang pikeun ngarencanakeun, ngalaksanakeun jeung ngaévaluasi pangajaran, pikeun ningali kamampuh siswa saméméh jeung sanggeus dibéré perlakuan, pikeun ngabandingkeun naha aya bédana hasil diajar siswa kelas ékspérimén jeung kelas kontrol nyaéta ngagunakeun métode kuantitatif kalawan desain, ékspérimén semu atawa ékspérimén semu. Hasil panalungtikan némbongkeun yén dumasar kana ngaronjatna rata-rata peunteun pretés jeung postés siswa kelas ékspérimén tina 38,7 jadi 75,19, aya paningkatan anu signifikan. sedengkeun kelas kontrol ti 34,0 ka 55,3 teu katempo ngaronjat signifikan. Samentara éta, dumasar kana tés Maun Whitney, hasil Asump. Sig nya éta  $0,00 < 0,05$ , ku kituna aya bédana hasil diajar siswa kelas ékspérimén jeung kelas kontrol.*

**Konci:** *ngaregepkeun, téks dongéng, problem based learning, edpuzzle*