

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *EDPUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN TARI NUSANTARA PADA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 KOTA SERANG

Wida Anggraeni, Alis Triena Permasari, Hadiyatno
Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jl. Ciwary Raya, Cipare, kec. Serang, Kota Serang, Banten 42217
Email: widaanggraeni1901@gmail.com, Triena@untirta.ac.id, aa.giri@untirta.ac.id

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology also has an impact on the world of education. Teacher must be able to take advantage of available technology to be used as learning media, so that they can assist teachers in carrying out learning and achieving their goals. This also affects the teacher's ability to develop online-based learning media. The purpose of this study was to determine the learning process using the Edpuzzle application and its effect on students' understanding of Indonesian dance material. The research method used was a quasi experiment with a nonequivalent control group design. The result of the study found that the average value of understanding Indonesian dance in the experimental class was 28.13 and in the control class was 27.25. then to find out the effect of using the Edpuzzle application, hypothesis testing was carried out using a two sample t test, so that the t_{count} was 1.68 and t_{table} was 1.67 with a significance level of 5%. Thus, $t_{count} = 1.68 > t_{table} = 1.67$, it can be concluded that the use of the Edpuzzle application has a significant effect on understanding Indonesian dance, so it can be stated that H_1 is accepted.

Keyword: Understanding, Learning Media, Edpuzzle Applications

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih berakibat pula pada dunia pendidikan. Seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat membantu dalam melaksanakan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh pula pada kemampuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis online. Tujuan penelitian ini guna mengetahui proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Edpuzzle* serta pengaruhnya terhadap pemahaman siswa mengenai materi tari nusantara. Metode penelitian yang dipergunakan yaitu *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian didapati nilai rata-rata pemahaman tari nusantara pada kelas eksperimen 28,13 dan pada kelas kontrol 27,25. Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Edpuzzle* dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t dua sampel, didapati hasil t_{hitung} sebesar 1,68 dan t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, $t_{hitung} = 1,68 > t_{tabel} = 1,67$, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *edpuzzle* berpengaruh terhadap pemahaman tari nusantara cukup signifikan, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima.

Kata kunci: Pemahaman, Media Pembelajaran, Aplikasi *Edpuzzle*

PENDAHULUAN

Proses pendewasaan manusia dapat ditempuh melalui pendidikan. Pendidikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang dilaksanakan melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Era perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan dampak yang cukup besar bagi dunia pendidikan saat ini. Seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Daryanto dalam Hamid dkk. (2020: 4), bahwa media pembelajaran terdiri dari segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menunjang penyampaian informasi pada proses pembelajaran, sehingga mampu menstimulus siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fokus untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran, salah satunya yaitu indikator pada ranah kognitif (pengetahuan). Menurut Tim Pusat Penilaian Pendidikan (2019: 47) menyebutkan bahwa, teori taksonomi

bloom yang direvisi oleh Karthwol dan Anderson merumuskan 6 level berfikir, yaitu:

1. Mengingat (*remembering*).
2. Memahami (*understanding*).
3. Menerapkan (*applying*).
4. Menganalisis (*analyzing*).
5. Mengevaluasi (*evaluating*).
6. Mengkreasi (*creating*).

Begitupun pada mata pelajaran seni budaya di sekolah yang memerlukan media pembelajaran dalam penyampaiannya untuk mencapai tujuan atau indikator mata pelajaran seni budaya. Berdasarkan kurikulum 2013 dan didukung oleh Permendikbud No. 35 tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan No. 58 tahun 2014 Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah, menyatakan bahwa pembelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Kegiatan pembelajaran saat ini harus bersifat interaktif, artinya tidak hanya guru yang berperan dalam proses pembelajaran, siswa pun harus memiliki peran yang aktif sehingga tujuan dari pembelajaran akan semakin mudah tercapai. Pemilihan media pembelajaran multimedia interaktif bisa menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Siswa dengan media harus mempunyai keterlibatan atau hubungan timbal balik dalam multimedia interaktif. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Yasa dkk. (2017:201), bahwa suatu media dapat dikatakan interaktif jika adanya interaksi antara siswa dengan media, sehingga siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan materi yang disajikan pada media.

Perlu ketepatan dalam memilih media pembelajaran, yang mempertimbangkan beberapa faktor terutama faktor karakteristik siswa. Pada era ini, siswa cenderung lebih banyak menggunakan *handphone*, dibandingkan dengan buku pelajaran. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran, apalagi dengan pengaruh perkembangan teknologi pada saat ini.

Adanya pengaruh perkembangan teknologi saat ini terhadap pendidikan, memberikan pengaruh pula pada kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis online. Salah satu keuntungan dari penggunaan media berbasis online ini yaitu, memiliki cakupan yang luas dan akses yang tidak terbatas. Saat ini sudah banyak ditemui berbagai media yang memungkinkan untuk digunakan untuk pembelajaran, salah satunya media yang memiliki jangkauan koneksi yang sangat luas seperti melalui

internet atau yang lebih dikenal dengan media pembelajaran *E-learning*.

Menurut Rosyid dkk. (2020:87) mengemukakan bahwa, *E-learning* merupakan sistem pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik sebagai media dalam pembelajaran yang diarahkan pada penggunaan perangkat komputer dan internet.

Media pembelajaran *E-learning* juga dapat dikatakan sebagai media multimedia interaktif, apabila terdapat interaksi atau komunikasi timbal balik antara media dengan pengguna. Seperti yang dikemukakan oleh Jaya Kumar C. dalam Cucus dkk. (2016: 2) bahwa, *E-learning* sebagai media pembelajaran dengan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) dalam penyampaian materi pembelajaran, interaksi, dan bimbingan.

Banyaknya aplikasi-aplikasi berbasis online yang tersedia dan sangat memungkinkan untuk dipergunakan dalam media pembelajaran dengan sifat interaktif, salah satunya yakni aplikasi *Edpuzzle*.

Aplikasi *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis video interaktif yang memungkinkan guru dalam memodifikasi video pembelajaran bagi siswa ke dalam bentuk kuis. Video dalam aplikasi tersebut dapat bersumber dari youtube maupun guru membuat videonya

sendiri. Kemudian guru dapat menyisipkan pertanyaan yang dapat dijawab langsung oleh siswa, sehingga akan muncul interaksi secara tidak langsung antara siswa dengan media tersebut.

Aplikasi *Edpuzzle* ini pun sangat mudah digunakan, siswa hanya perlu menekan tautan yang telah dikirim oleh guru tanpa harus mengunduh aplikasi *Edpuzzle* terlebih dahulu, hal tersebut karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang diakses melalui website pada komputer maupun *handphone*, sehingga diperlukan internet untuk mengaksesnya.

Banyak penelitian yang telah dilaksanakan dengan memanfaatkan video interaktif sebagai media pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aline Rizky Oktaviani Satrianingsih (2021 dan 2022), yang mengatakan bahwa dengan penggunaan media video interaktif menjadikan alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik, memberikan kemudahan bagi siswa untuk dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, dan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian kedua oleh Doni Gunawan (2020), yang mengatakan bahwa dengan penggunaan media video interaktif sangat baik dalam menunjang hasil belajar yang lebih maksimal.

Selanjutnya penelitian Sugestiana dan Joko Soebagyo (2022), yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Edpuzzle* menjadi salah satu terobosan pembelajaran. *Edpuzzle* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis video yang memungkinkan pendidik untuk memodifikasi video pembelajaran yang dibuat oleh mereka sendiri, kemudian diaplikasikan kepada siswa.

Berdasarkan fakta yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 4 Kota Serang, maka didapati beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih nyaman melakukan pembelajaran hanya dengan menggunakan metode tanpa bantuan media pembelajaran.
2. Guru belum dapat menjumpai media yang cocok untuk dipakai pada pembelajaran seni budaya.
3. Media pembelajaran masih sulit digunakan, karena pengoperasian yang cukup rumit.
4. Rendahnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran seni budaya masih rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen yang memiliki tujuan

untuk memperkirakan kondisi yang menjadi tujuan penelitian melalui eksperimen yang sebenarnya, keseluruhan variabel yang sesuai tidak dilakukan pengontrolan ataupun manipulasi. (Arifin 2014: 74).

Menurut Rusdi (2020: 227), Eksperimen Semu (Quasi Experimental Design) merupakan desain penelitian eksperimen yang tidak memberikan perlakuan secara random kepada partisipan (non-random assignment). Partisipan antar kelompok dipasangkan untuk variabel-variabel dengan potensi dominan mempengaruhi hubungan sebab akibat antara variabel perlakuan dengan variabel luaran.

Desain penelitian dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* yakni penelitian dengan menentukan dua kelompok penelitian yang salah satunya menjadi kelompok pembanding, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok kelas diberikan *pretest*, selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*), dan diberikan *posttest* sebagai tahap terakhir dari penelitian. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Desain Eksperimen

<i>Treatment Group</i>	<i>M</i>	----	<i>O</i>	----	<i>X</i>	----	<i>O</i>
<i>Control Group</i>	<i>M</i>	-----	<i>O</i>	----	<i>C</i>	----	<i>O</i>

(Fraenkel dan Wallen 2006: 272)

Pretest akan diberikan kepada dua kelompok tersebut, dengan soal uraian sebanyak 10 soal yang sama mengenai pengetahuan awal tentang keunikan gerak dan jenis penyajian tari nusantara, kemudian diberikan tindakan pada kelompok eksperimen. Tindakan yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu dengan melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Edpuzzle*, dan pada kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran seperti biasanya. Langkah terakhir, yaitu kedua kelompok akan diberikan *Posttest* dengan soal yang sama pada saat *Pretest*.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Kota Serang pada bulan Oktober 2022. Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan yakni *probability sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak, karena obyek yang akan diteliti sangat luas maka teknik sampling yang dipergunakan yaitu *cluster random sampling*, yakni pengambilan sampel secara acak pada wilayah populasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan selama dua kali dengan menggunakan tes pemahaman yang dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk soal uraian yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Analisis data yang dipergunakan yakni analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Statistik inferensial meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdapat 2 tahapan yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila hasil dari uji prasyarat berdistribusi normal, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametris dengan uji t dua sampel.

Pengujian ini dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan aplikasi *Edpuzzle* serta untuk membuktikan hipotesis yang diajukan yakni:

- Hipotesis Nihil (H0):

Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Edpuzzle* terhadap pemahaman tari nusantara.

- Hipotesis Alternatif (H1):

Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Edpuzzle* terhadap pemahaman tari nusantara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dan didiskusikan dengan guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII. Penelitian ini dilakukan selama 2 kali pertemuan, yang terdiri dari pelaksanaan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*, yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang

terlibat pada penelitian ini berjumlah 32 siswa dari masing-masing kelas.

Pertemuan pertama diawali dengan pelaksanaan *pretest* dengan tujuan mengetahui kemampuan awal pemahaman siswa mengenai tari nusantara. Langkah awal sebelum pelaksanaan tindakan, yakni dengan membuat materi video pembelajaran untuk dimasukkan ke dalam aplikasi *edpuzzle*, kemudian guru mengatur video supaya dimodifikasi menjadi kuis. Sebelum aplikasi tersebut diaplikasikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan pengujian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Hal tersebut dilakukan untuk menguji kelayakan materi serta media yang akan disampaikan dan digunakan.

Tindakan dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle* ini hanya dilaksanakan pada kelas eksperimen. Dengan bantuan alat berupa *handphone* yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Kemudian setiap siswa dapat memperhatikan materi serta mengisi pertanyaan secara langsung pada aplikasi tersebut. Selain itu, guru pun dapat memantau berapa lama siswa menonton video dan menjawab pertanyaan yang tertera. Selanjutnya guru dapat memberikan nilai secara langsung pada aplikasi *Edpuzzle* tersebut, sehingga hal itu dapat dijadikan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Begitupun pada pertemuan kedua diberikan tindakan yang sama, yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* namun dengan materi yang berbeda. Akan tetapi sebelum itu siswa diberikan apersepsi dengan tujuan untuk mengingatkan kembali siswa pada materi yang telah diberikan pada pertemuan pertama. Selanjutnya sebagai penutup pertemuan kedua sekaligus penutup kegiatan penelitian serta untuk mengetahui pengaruh dari tindakan yang telah diberikan, maka diberikan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil dari pemahaman siswa setelah diberikan materi mengenai tari nusantara. Kegiatan *posttest* ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan uji statistik deskriptif, diketahui hasil *pretest* pemahaman siswa mengenai materi tari nusantara pada kelas eksperimen didapati nilai rata-rata 25,00 dengan skor tertinggi 38 dengan nilai

sebesar 95 dan skor terendah 14 dengan nilai 35. Hasil *pretest* pada kelas kontrol didapati nilai rata-rata 24,53 dengan skor tertinggi 32 dengan nilai sebesar 80 dan skor terendah 15 dengan nilai 38.

Selanjutnya hasil *posttest* pemahaman siswa mengenai materi tari nusantara pada kelas eksperimen didapati nilai rata-rata 28,13 dengan skor tertinggi yang didapat adalah 38 dengan nilai sebesar 95 dan skor terendah 14 dengan nilai 33. Kemudian pada kelas kontrol didapati nilai rata-rata 27,25 dengan skor tertinggi 39 dengan nilai 98 dan skor terendah 16 dengan nilai 40.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dibanding nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol. Berikut hasil presentase pemahaman tari nusantara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2 Interpretasi Presentase Pemahaman Materi Tari Nusantara

No Butir Soal	Kelas							
	Eksperimen				Kontrol			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	%	Kriteria	%	Kriteria	%	Kriteria	%	Kriteria
Soal 1	68	Baik	87	Sangat Baik	69	Baik	81	Sangat Baik
Soal 2	66	Baik	81	Sangat Baik	70	Baik	71	Baik
Soal 3	72	Baik	60	Baik	79	Sangat Baik	59	Baik
Soal 4	77	Sangat Baik	73	Baik	88	Sangat Baik	68	Baik
Soal 5	50	Kurang	62	Baik	46	Kurang	70	Baik
Soal 6	60	Baik	63	Baik	51	Baik	55	Baik
Soal 7	43	Kurang	63	Baik	31	Kurang	40	Kurang
Soal 8	71	Baik	80	Sangat Baik	52	Baik	95	Sangat Baik
Soal 9	70	Baik	70	Baik	76	Sangat Baik	78	Sangat Baik

Soal 10	49	Kurang	66	Baik	47	Kurang	55	Baik
---------	----	--------	----	------	----	--------	----	------

Kemudian untuk melanjutkan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat guna mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut menjadi syarat dilakukannya uji hipotesis dengan statistik parametris.

Uji prasyarat dilakukan dengan dua pengujian, yakni uji normalitas dan homogenitas. Hasil kedua pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* dan *posttest*

Kelas		N	\bar{X}	SD	dk	X^2_{hitung}	$X^2_{(tabel)}$	Kesimpulan
Kontrol	<i>Pretest</i>	32	24,53	4,89	5	7,51	11,07	Data berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	32	27,25	6,58	5	6,29		
Eksperimen	<i>Pretest</i>	32	25,00	7,45	5	9,38	11,07	Data berdistribusi normal
	<i>Posttest</i>	32	28,13	7,79	5	7,29		

Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus *chi kuadrat* (X^2) dengan taraf signifikasi (α) sebesar 5%, derajat kebebasan $k-1$ dan kriteria pengujian sebagai berikut:

$$H_0 \text{ ditolak jika } X^2_{hitung} \geq X^2_{(tabel)}$$

$$H_0 \text{ diterima jika } X^2_{hitung} < X^2_{(tabel)}$$

Berdasarkan hasil pengujian *pretest* pada kelas kontrol didapat nilai $X^2_{hitung} = 7,51$ dan nilai $X^2_{(tabel)} = 11,07$ dan hasil pengujian *pretest* pada kelas eksperimen didapat nilai $X^2_{hitung} = 9,38$ dan nilai $X^2_{(tabel)} = 11,07$.

Berdasarkan hasil pengujian *posttest* pada kelas kontrol didapat nilai $X^2_{hitung} = 6,29$ dan nilai $X^2_{(tabel)} = 11,07$ dan hasil pengujian *posttest* pada kelas eksperimen didapat nilai $X^2_{hitung} = 7,29$ dan nilai $X^2_{(tabel)} = 11,07$.

Uji homogenitas menggunakan uji F dengan taraf signifikasi 5% ($\alpha = 0,05$). Kriteria pada uji homogenitas yaitu:

$$H_0 \text{ ditolak jika } F_{hitung} \geq F_{tabel}$$

$$H_0 \text{ diterima jika } F_{hitung} < F_{tabel}$$

Hasil uji homogenitas pada kedua kelas terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

	Kelas	N	SD	V	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	Kontrol	32	4,89	23,87	2,32	4,16	Variansi

	Eksperimen	32	7,45	55,48			Homogen
<i>Posttest</i>	Kontrol	32	6,58	43,29	1,40	4,16	Variansi Homogen
	Eksperimen	32	7,79	60,76			

Selanjutnya untuk mengetahui statistik parametris yaitu dengan uji t pengaruh penggunaan aplikasi *edpuzzle* terhadap pemahaman tari nusantara, dan pada uji prasyarat maka menggunakan Berikut disajikan data hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 5 Hasil Pengujian Hipotesis Kelas Eksperimen

Kelas	\bar{X}	db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	25,00	62	1,68	1,67	Terdapat perbedaan yang signifikan
<i>Posttest</i>	28,13				

Dari pengujian tersebut diketahui t_{hitung} sebesar 1,68 dan t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, $t_{hitung} = 1,68 > t_{tabel} = 1,67$, maka disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *edpuzzle* berpengaruh terhadap pemahaman tari nusantara yang cukup signifikan, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima.

SIMPULAN

1. Proses pembelajaran tari nusantara dengan penggunaan media aplikasi *edpuzzle* di SMP Negeri 4 Kota Serang dapat berjalan dengan baik, siswa lebih antusias dan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun masih terdapat kendala pada proses pelaksanaannya, seperti kelas menjadi kurang kondusif karena penggunaan gadget yang sulit

terkontrol, sehingga guru harus ekstra dalam mengawasi setiap siswa.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan *pretest* guna mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan tindakan. Selanjutnya pemberian tindakan dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle* selama dua kali pertemuan. Kemudian dalam mengetahui hasil pemahaman siswa setelah diberikan tindakan, maka dilakukan *posttest* sekaligus untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi *edpuzzle* terhadap pemahaman siswa mengenai materi tari nusantara.

2. Pengaruh penggunaan aplikasi *edpuzzle* didapat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t, dengan hasil t_{hitung} sebesar 1,68 dan t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, $t_{hitung} = 1,68$

$> t_{tabel} = 1,67$, maka disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *edpuzzle* berpengaruh terhadap pemahaman tari nusantara yang cukup signifikan, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M.Pd., D. Z. (2014). *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)* (A. Kamsyach (ed.); Ketiga). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Sistem Informasi & Telematika (Telekomunikasi, Multimedia & Informatika)*, 7(1), 1–5.
- Gunawan, Doni. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Kemendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 35 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Permendikbud nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 SMP/MTS. Jakarta, 1–12.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran* (Taufikurrahman (ed.)). CV. Literasi Nusantara Abadi. 2(1), 11–14.
- Rusdi, S.Pd., M.Sc., P. D. M. (2020). PENELITIAN PERLAKUAN PENDIDIKAN (Educational Treatment-Based Research) Perpaduan Penelitian Desain, penelitian Tindakan, dan Penelitian Eksperimen dalam Permasalahan kependidikan (Y. Nur Indah Sari (ed.); ke-1). PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Satrianingsih, Aline. R. O. (2022). *Penggunaan Video Interaktif untuk Pembelajaran Seni Budaya di SMA*.
- Satrianingsih, Aline. R. O. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif tari Melinting terhadap hasil pendidikan karakter dan hasil belajar seni tari. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.17393>
- Sugestiana, S., & Soebagyo, Joko. (2022). Respon Siswa Terhadap Implementasi Media Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2637–2646. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2439>
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan. (2019). PANDUAN PENILAIAN TERTULIS (D. Hadiana (ed.)). Pusat Penilaian Pendidikan.
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 199–209