



JURNAL GAWALISE
GEOGRAFI, WILAYAH, LINGKUNGAN, DAN PESISIR

Gawalise Vol. 2 No. 1 Tahun 2023 | 11 – 20
<https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/gt>

Pengaruh Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPS di SMAN 30 Jakarta

Algiyan Toni^{1,a}, Asma Irma Setianingsih², Sony Nugratama Hijrawadi³

^{1,2,3}Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta

^aalgiyan.toni15082001@gmail.com

Article info	ABSTRAK
<p><i>Article History</i></p> <p>Diterima : 09 Juni 2023</p> <p>Revisi : 06 Juli 2023</p> <p>Dipublikasikan : 30 Juli 2023</p> <hr/> <p>Kata kunci:</p> <p>Media Pembelajaran</p> <p><i>Edpuzzle</i></p> <p>Kemampuan Kognitif</p> <p>Kebudayaan</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XI IPS di SMAN 30 Jakarta pada mata pelajaran geografi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui pendekatan eksperimen semu (<i>Quasi Experiment</i>) dengan desain <i>non-equivalent control group design</i>. Sampel pada penelitian ini peserta didik kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran <i>power point</i>. Data diperoleh dari nilai soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Tes</i> yang berbentuk esai pada materi Bab keragaman budaya indonesia. Soal <i>pre-test</i> diberikan sebelum dilakukannya kegiatan pembelajaran dan soal <i>post-test</i> diberikan pada saat pembelajaran telah selesai. Kegiatan pembelajaran dilakukan selama 5 pertemuan. Data lain diperoleh dari hasil observasi guru dan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol selama proses pembelajaran. Analisis yang digunakan uji persamaan dua rata-rata menggunakan <i>Independent sample T-Test</i>. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian data yaitu terdapat pengaruh dari media pembelajaran <i>Edpuzzle</i> terhadap kemampuan kognitif peserta didik, dengan perolehan rata-rata kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 30,75 menjadi 51,00 dan kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 24,14 menjadi 40,57. Kesimpulan dari uji persamaan dua rata-rata (<i>Independent sample T-Test</i>) diperoleh nilai signifikansi (<i>Sig</i>) sebesar 0,037 memenuhi kriteria pengujian yaitu $0,037 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.</p> <hr/> <p>ABSTRACT</p> <p><i>Abstract using Indonesian and English. The first line of abstract is written in Indonesian. Abstract is a brief description of the material without a quote but complete from the whole article about the problem or research objectives, research methods, research results, novelty, and conclusions. Abstract is written with 9 pt Book Antiqua Font , 1 space, between 150 - 250 words. The keywords are written on the left side of the abstract consisting of 3-5 keywords, with 9 pt Antiqua Font Book. This study aims to determine the effect of the use of Edpuzzle learning media on the cognitive abilities of students of class XI IPS at SMAN 30 Jakarta in geography subjects. This research uses quantitative methods through a quasi-experiment approach with a non-equivalent control group design. The samples in this study were students of class XI IPS 1 as an experimental class given treatment using Edpuzzle learning media and class XI IPS 3 as a control class given treatment using Power Point learning media. Data obtained from the value of Pre-Test and Post-Test questions in the form of essays on the material Chapter on Indonesian cultural diversity. The pre-test question is given before the learning activities are carried out and the post-test question is given when the learning has</i></p>
<p>Keywords:</p> <p>Learning Media</p> <p><i>Edpuzzle</i></p> <p>Cognitive Ability</p> <p>Culture</p>	

been completed. Learning activities are carried out for 5 meetings. Other data were obtained from teacher and student observations of experimental and control classes during the learning process. The analysis used the two average equality test using the Independent sample T-Test. Based on the results obtained from data testing, there is an effect of Edpuzzle learning media on the cognitive abilities of students, with the average acquisition of the experimental class increasing by 30.75 to 51.00 and the control class increasing by 24.14 to 40.57. The conclusion of the two average equality test (Independent sample T-Test) obtained a significance value (Sig) of 0.037 meets the testing criteria, namely $0.037 < 0.05$. Then H_0 is rejected and H_1 is accepted.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan atau tindakan memanusiaikan manusia, karena dalam pelaksanaannya manusia dibimbing untuk dapat menemukan atau mengembangkan minat, bakat, kepribadian serta akhlak dan tingkah laku melalui pendidikan. Berdasarkan Undang - Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Indonesia dan Negara. Dapat diartikan bahwa pendidikan sebagai wadah untuk melakukan perubahan dari berbagai aspek, seperti adanya perubahan taraf perekonomian seseorang, pengembangan IPTEK, penyesuaian diri terhadap perkembangan zaman baik dari sikap, nilai dan tingkah laku. Serta berusaha untuk menguasai dan memahami berbagai keterampilan dengan menggunakan teknologi.

Berdasarkan kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini menuntut agar peserta didik lebih pro-aktif dalam kegiatan pembelajaran dan guru hanya sebagai pembimbing atau fasilitator, fasilitator disini sebagai pengarah, pemberi materi, menyediakan media pembelajaran, penilai dan memberikan penjelasan jika terdapat kekeliruan pada peserta didik. Dengan demikian terjadi interaksi yang maksimal antara peserta didik dan guru maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam mengeksekusi materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar humanistik dimana dalam penerapannya kegiatan belajar hendaknya pendidik atau guru menuntun peserta didik berpikir induktif, mengutamakan praktik dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan diskusi sehingga peserta didik dapat mengungkapkan pikiran mereka dikelas saat pembelajaran (Sumantri et al. 2019).

Dalam kegiatan proses belajar mengajar terdapat komponen-komponen penting meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan evaluasi pembelajaran (Jufri. 2016). Keberadaan media dalam kegiatan belajar mengajar bukan hanya sebagai

variasi untuk menambah minat belajar peserta didik tetapi juga sebagai perantara guru dan peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran sehingga materi atau informasi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan mudah. Selain itu juga diperlukan strategi dalam kegiatan pembelajaran, strategi pembelajaran adalah keseluruhan pola umum kegiatan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan peristiwa pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan, secara efektif dan efisien terbentuk oleh paduan antara urutan kegiatan, metode dan media pembelajaran yang digunakan, serta waktu yang digunakan tenaga pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Nasution, 2017).

Selama peneliti melakukan kegiatan praktik keterampilan mengajar di SMA Negeri 30 Jakarta dan melakukan observasi terkait kegiatan belajar mengajar belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan waktu, kurangnya persiapan mengajar, tidak tersedianya biaya dan kesulitan menentukan media yang tepat untuk digunakan sehingga guru banyak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran terkesan membosankan, hal tersebut menjadikan peserta didik mengalami kendala saat belajar salah satunya penurunan kemampuan kognitif. Dalam permasalahan seperti ini pengajar sudah harus bisa memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, karena pada dasarnya setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri yang dapat disesuaikan dengan konteks dan materi yang akan dipelajari. Kemajuan di era teknologi saat ini memungkinkan siswa untuk belajar sepenuhnya secara online dengan berbagai aplikasi yang tersedia. Berbagai teknologi informasi digunakan sebagai media pembelajaran (Humairah, dkk 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas maka sangat diperlukan keberadaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga sebagai seorang guru harus selalu berpikir kreatif untuk dapat menyusun atau mengembangkan media pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menciptakan atau menggunakan media pembelajaran interaktif. Media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Hamid, 2020). Media pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan berbagai media (Shalikhah & Primadewi, 2017). Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran interaktif dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, hingga pada video berbentuk game. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Andrian (2022) menjelaskan *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan semua guru untuk membuat pelajaran menjadi lebih menarik. Video dapat diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy* dan *Crash Courses* kemudian diinput ke dalam aplikasi *Edpuzzle*. Guru dapat memberikan pertanyaan dan melacak apakah siswa menonton video yang diberikan dan seberapa baik siswa memahami materi yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran berupa aplikasi *Edpuzzle* dapat menjadi sebuah alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang kreatif, efektif optimal dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Menurut Woolfolk yang dikutip Daniati, mengemukakan bahwa kemampuan kognitif sebagai kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan (Rahma, 2013). Dari penjelasan di atas maka penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XI pada materi keragaman budaya Indonesia di SMA Negeri 30 Jakarta.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design* yaitu jenis yang bisa dipakai pada eksperimen yang menggunakan kelas-kelas yang sudah ada sebagai kelompoknya, dengan memilih kelas-kelas yang diperkirakan sama keadaan atau kondisinya.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Mei tahun 2023, penelitian akan dilaksanakan di SMA Negeri 30 Jakarta.

3. Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini, yakni populasi peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 30 Jakarta yang berjumlah 141 peserta didik, yang terbagi kedalam 4 kelas yaitu kelas XI IPS 1 35 Peserta didik, XI IPS 2 35 Peserta didik, XI IPS 3 35 Peserta didik, XI IPS 4 36 Peserta didik. Dalam penelitian ini sampel yang di ambil adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan soal *Pre-Test* sebelum dilakukannya perlakuan pada setaip kelas dan soal *Post-Test* setelah dilakukannya perlakuan pelakuan pada setiap kelas.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebuah tes untuk mendapatkan hasil kemampuan kognitif peserta didik nantinya. Tes akan diberikan sebanyak dua kali yaitu pada saat *Pre-Test* dan *Post-Test*. Jenis tes adalah berupa soal esai berjumlah 5 butir yang disiapkan secara tertulis.

6. Uji Validitas dan Realibilitas

a) Uji Validitas

Alat ukur yang baik harus memiliki validasi yang tinggi, validasi dari suatu alat ukur menunjukkan sejauh mana mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat ukur tersebut. Pada penelitian ini dilakukan pengujian pada kelas non sampel.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Nilai R Hitung		N	R tabel	Hasil
	Pre-Test	Post-Test			
1.	0,799	0,342	36	0,33	Valid
2.	0,679	0,713	36	0,33	Valid
3.	0,437	0,744	36	0,33	Valid
4.	0,589	0,775	36	0,33	Valid
5.	0,673	0,659	36	0,33	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan pada instrument penelitian, suatu pernyataan disebut valid jika nilai r hitung $>$ r tabel. Dalam uji validitas ini memiliki jumlah sampel 36 dengan nilai r tabel adalah $df = N - 2 = 34$, dengan menggunakan taraf signifikansi 5% maka $N = 34$ 0,33. Karena nilai r hitung $>$ r tabel maka instrumen dinyatakan valid.

b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengukuran instrumen berkaitan dengan masalah error pengukuran (*error of measurement*) untuk mengetahui sejauh mana konsistensi hasil pengukuran apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama (Sugiyono, 2008). Uji Reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus cronbach's Alpha.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

No	Nilai Hitung		Kriteria nilai Cronbach's Alpha	Keterangan	Simpulan
	Pre-Test	Post-Test			
1.			0,0 - 0,20	Sangat rendah	
2.			$>0,20 - 0,40$	Rendah	
3.	0,618	0,622	$>0,40-0,60$	Cukup	Tinggi
4.			$>0,60-0,80$	Tinggi	
5.			$>0,80-1,00$	Sangat tinggi	

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan pada instrumen penelitian, diperoleh nilai hitung *cronbach's alpha* sebesar 0,618 dan 0,622 apabila mengacu pada kriteria nilai Cronbach's Alpha dari (Sugiyono.2008), instrumen penelitian dinyatakan reliabel dengan tingkat tinggi karena berada pada rentang 0,60 - 0,80.

7. Teknik Analisis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji persamaan dua rata-rata.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat data yang sebaran data pada penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Metode yang digunakan pada uji normalitas dalam penelitian ini adalah metode *Kolmogorov-Smirnov*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan dua atau lebih variannya. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji F

c. Uji Persamaan Dua Rata-rata

Uji persamaan dua drata-rata (*Independent sample T-Test*) adalah uji yang dipakai untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara dua variabel yang terdapat pada suatu penelitian. Pada penelitian ini, jenis uji yang dipakai adalah dengan metode independen sampel *T-test*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji independen sampel *T-test* adalah sebagai berikut:

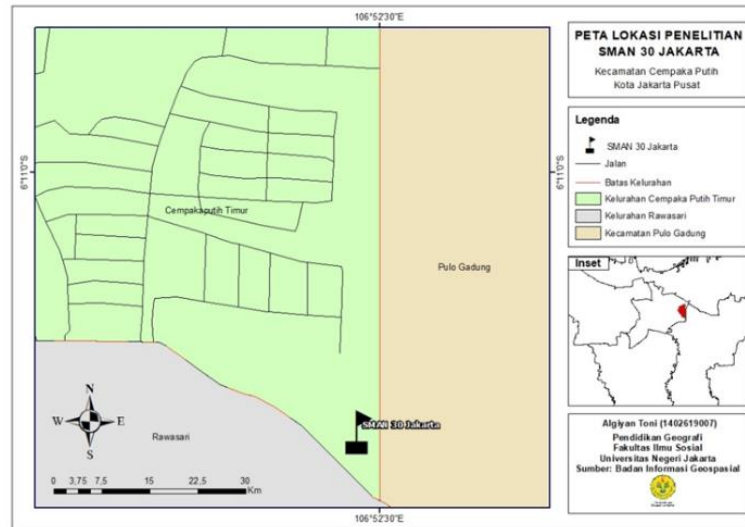
- H_0 = tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle*
- H_1 = terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle*.

Hasil dan Pembahasan

a. Deskripsi Objek Penelitian

Sekolah Menengah Atas Negeri 30 Jakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berstatus Negeri, terletak di Jakarta Pusat dan berbatasan langsung dengan jakarta timur, tepatnya berada di jalan Jendral Ahmad

Yani, Kelurahan Cempaka Putih Timur, Kecamatan Cempaka Putih Kota Jakarta Pusat Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10510.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

b. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada data perolehan hasil penelitian, dari keempat jenis data mendapatkan nilai *Sig.* sebesar 0,075 untuk *Pre-Test* kelas eksperimen, 0,052 untuk *posttest* kelas eksperimen, 0,074 untuk *Pre-Test* kelas kontrol, dan 0,064 untuk *Post-Test* kelas kontrol, semua data tersebut memiliki *Sig* yang lebih besar dari 0,05. Maka apabila mengacu pada kriteria pengujian, semua data bersifat normal persebarannya karena nilai (*Sig*) nya lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas yang dilakukan pada data perolehan hasil penelitian, mendapatkan nilai signifikansi (*Sig*). *Based on mean* sebesar 0,152 apabila mengacu pada kriteria pengujian, maka data tersebut bersifat homogen karena nilai (*Sig*) *Based on mean* nya lebih besar dari 0,05.

Uji persamaan dua rata-rata (*Independent sample T-Test*) digunakan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua sampel. Untuk dapat menguji mempunyai syarat data harus terdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas ditemukan bahwa data memenuhi syarat dari kedua pengujian tersebut.

Uji persamaan dua rata-rata (*Independent sample T-Test*) untuk menjawab rumusan masalah "Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XI IPS pada materi keragaman budaya Indonesiadi SMA Negeri 30 Jakarta?" untuk menjawab rumusan masalah tersebut dilakukan Uji persamaan dua rata-rata (*Independent sample T-Test*) pada data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji analisis data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2,045	,157	2,117	68	,038	10,429	4,926	,598	20,259
	Equal variances not assumed			2,117	65,362	,038	10,429	4,926	,591	20,266

Berdasarkan hasil uji persamaan dua rata-rata (*Independent sample T-Test*) diperoleh nilai signifikansi (*Sig*) sebesar 0,037 apabila mengacu pada kriteria penelitian berarti nilai (*Sig*) memenuhi kriteria pengujian yaitu $0,037 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Post-Test* kelas eksperimen dan hasil *Post-Test* kelas kontrol dan terdapat pengaruh dari media pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* terhadap kemampuan kognitif peserta didik dalam materi keragaman budaya Indonesia

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa, nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami kenaikan, tetapi kelas eksperimen mengalami kenaikan nilai rata-rata yang sangat signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengalami kenaikan relatif rendah. Rata-rata kognitif kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 30,75 menjadi 51,00 dan rata-rata kognitif kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 24,14 menjadi 40,57. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat pengaruh media pembelajaran *Edpuzzle* terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas XI IPS di SMAN 30 Jakarta.

Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kedua kelas tersebut. Hasil nilai kemampuan kognitif peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai kemampuan kognitif kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 30,75 dan kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 24,14. Perbedaan kenaikan nilai dapat dilihat dari hasil

Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Rata-rata Nilai <i>Post-Test</i>	Soal 1 C2	Soal 2 C4	Soal 3 C4	Soal 4 C4	Soal 5 C3
Kelas Ekperimen	7,29	5,71	5,5	3,71	3,29
Kelas Kontrol	6,07	4	5	2,86	2,36

Berdasarkan hasil penilaian *Post-Test* dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran *Edpuzzle* yang diterapkan pada kelas eksperimen dan media pembelajaran *power point* yang diterapkan pada kelas kontrol dapat memberikan pengaruh peningkatan kemampuan kognitif peserta didik secara baik pada level C2 (pemahaman) yang terdapat pada soal nomor 1, yang merupakan soal yang mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga memiliki nilai yang tinggi. Tidak menutup kemungkinan untuk level soal C3 dan C4 dapat mendapatkan hasil yang baik juga. Untuk tingkat soal C4 (analisis) yang terdapat pada soal nomor 2, 3 dan 4 berada pada posisi kedua soal ini mendapatkan. Untuk tingkat soal C3 (penerapan) terdapat pada soal nomor 5 berada pada posisi ketiga dengan sebaran nilai terdapat pada tabel 26. Jadi dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata nilai peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan peningkatan nilai dari hasil penggunaan media pembelajaran. Kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan kelebihan dari media *Edpuzzle* memberikan kesempatan kepada guru untuk mencari dan memberikan materi dalam bentuk video, mengontrol kinerja peserta didik selama proses pembelajaran didukung dengan adanya fitur yang disediakan oleh *Edpuzzle* berupa kolom pertanyaan dan jawaban, sehingga progres peserta didik dapat terlihat dalam mempelajari materi pada media tersebut.

Hal tersebut diperkuat lagi oleh hasil penelitian dari berbagai peneliti lain, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahim (2022) mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi *Edpuzzle* pengaruh dan potensi yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik (Rahim et al. 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh achmad dkk, mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi *Edpuzzle* memiliki potensi yang cukup besar dalam meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa dan mendukung pembelajaran, *Edpuzzle* memberikan tambahan sumber daya dalam mempermudah kegiatan pembelajaran (Achmad, 2021).

Simpulan

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini berhasil tercapai dan menjawab hipotesis. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji persamaan dua rata-rata

(*Independent sample T-Test*) terdapat pengaruh dari media pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* terhadap kemampuan kognitif peserta didik dalam materi keragaman budaya Indonesia.

Daftar Pustaka

- Abi Hamid, M. dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Achmad, N. , G. M. , & K. D. N. (2021). Implementasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. *Uninus Journal of Mathematics Education and Science*, 6, 46–51.
- Firdaus & Hesti Andrian. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edpuzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sungguminasa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Pedagogik*. Vol 15 (2).
- Jufri, Dolong. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. Retrieved from <http://alvaghf-alvan.blogspot.co.id/2012/03/relevansi-dan-regulasi.html?m=1>
- Humaira, S., Zainal Maliki, R., & Novarita, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI SMAN 9 Palu. *Jurnal Gawalise*, 1(2), 74–81. Retrieved from <https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/gt>
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing. Medan.
- Rahim, N., Bitto, N., Resmawan, R., & Artikel, I. (2022). Penggunaan *Edpuzzle* Berbantuan Google Classroom Terhadap Prestasi belajar Matematika Siswa SMK. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6237>
- Rahma Daniati. (2013). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim. *Jurnal Spektrum PLS*, 1, 239.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A. & Iman, M.S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM*. Vol 20 (1).
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, B. A., Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Vol. 3 No. 2. *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>.