

Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Edpuzzle pada Materi Fusion Pastry Bakery terhadap Level Kognitif dan Kinerja Siswa

Rahadatul Asmahda¹, Mauren Gita Miranti², Niken Purwidiani³, Andika Kuncoro⁴

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

^{2,3,4}Dosen Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: rahadatul.19014@mhs.unesa.ac.id, mauren6m23@gmail.com, nikenprw41@gmail.com,
kuncoro464@gmail.com

Article History: Received: 2023-08-16 || Revised: 2023-08-21 || Published: 2023-08-31

Sejarah Artikel: Diterima: 2023-08-16 || Direvisi: 2023-08-21 || Dipublikasi: 2023-08-31

Abstract

Edpuzzle is one of the interactive video-based e-learning platforms that is often used in the world of education. Research objectives are Knowing the effect of using Edpuzzle videos on students' cognitive levels, knowing the influence of using Edpuzzle videos on student practicum performance and knowing the influence of Edpuzzle videos on cognitive levels and practicum performance simultaneously. The type of research used is a type of quantitative research with a quasi-experimental design research model (Pseudo-Experiment). The variables used were three variables with one independent variable (X: Edpuzzle Learning Video) and two dependent variables (Y1: Cognitive Level and Y2: Practicum Performance). Data collection is carried out using test methods and performance observation. The data was processed with Simple Regression T Test and Manova Test. After that, discussion and conclusion are drawn from the problem formulation. From this writing, it is concluded that the Sig value in each hypothesis shows a > number of 0.05 probability, it can show that there is a significant influence between cognitive level and practicum performance and there is an influence of both on fusion pastry bakery learning materials using the Edpuzzle video-based learning method. In line with the conclusions above, it is hoped that the use of Edpuzzle learning media can provide something new to the world of education. And educators can apply innovative learning media to students.

Keywords: *Edpuzzle; Cognitive Level; Practicum Performance.*

Abstrak

Edpuzzle merupakan salah satu platform e-learning berbasis video interaktif yang sering digunakan pada dunia pendidikan. Tujuan penelitian antara lain mengetahui pengaruh penggunaan video Edpuzzle terhadap level kognitif siswa, mengetahui pengaruh penggunaan video Edpuzzle terhadap kinerja praktikum siswa dan mengetahui pengaruh video Edpuzzle terhadap level kognitif dan kinerja praktikum secara bersamaan. Jenis penelitian yang di gunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan model penelitian quasi eksperimen design (Eksperimen Semu). Adapun variabel yang digunakan sejumlah tiga variabel dengan satu variabel independent (X: Video Pembelajaran Edpuzzle) dan dua variabel dependent (Y1: Level Kognitif dan Y2: Kinerja Praktikum). Pengambilan data yang di lakukan dengan menggunakan metode tes dan observasi kinerja. Data tersebut diolah dengan dengan Uji T Regresi Sederhana dan Uji Manova. Setelah itu di lakukan pembahasan dan pengambilan kesimpulan dari rumusan masalah. Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa nilai Sig pada masing – masing hipotesis menunjukkan angka > dari probabilitas 0,05 hal tersebut dapat menunjukan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara level kognitif dan kinerja praktikum serta terdapat pengaruh keduanya pada materi pembelajaran fusion pastry bakery dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis video Edpuzzle. Selajan dengan kesimpulan di atas, maka diharapkan penggunaan media pembelajaran Edpuzzle dapat memberikan sesuatu yang baru pada dunia pendidikan. Dan pendidik bisa menerapkan media pembelajaran yang inovatif untuk siswa.

Kata kunci: *Edpuzzle; Level Kognitif; Kinerja Praktikum.*

I. PENDAHULUAN

Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, memaparkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan mampu mengembangkan potensi yang ada

didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berahlak mulia, cerdas dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Senada dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal satu tentang Standar Nasional juga mendefinisikan bahwa Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini sejalan dengan Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu pada prinsip pembelajaran nomor 13 menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif dengan pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran.

Belajar adalah suatu proses belajar dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, ketrampilan, teknik, kebiasaan, dan perubahan lain yang ada pada orang yang belajar. Pada dasarnya semua kegiatan yang kita lakukan sehari-hari dapat dikatakan sebagai belajar. Dikarenakan belajar dapat dilakukan sendiri, dengan orang lain bahkan dengan guru (Fauzan et al., n.d.). Pembelajaran dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik agar mau belajar berdasarkan minat dan kebutuhannya. Pendidik juga berperan sebagai fasilitator yang mendukung peningkatan kemampuan belajar siswa (Arfiani, 2018). Hasil dari kegiatan belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen pada seseorang yang belajar. Tentunya perubahan perilaku yang dirasakan ketika seseorang melakukan belajar adalah perubahan tingkah laku yang positif. Hal tersebut merupakan ciri bahwa seseorang telah melakukan proses pembelajaran. Jadi pada dasarnya perubahan hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor (Sugestiana & Soebagyo, 2022).

Menurut Mawardi (2018) menjelaskan bahwa komponen proses pembelajaran adalah siswa, guru, tujuan pembelajaran, materi atau isi, alat pembelajaran atau media, metode, dan evaluasi. Taksonomi Bloom sebagai penemuan dari Benjamin Bloom memuat hierarki atau klasifikasi dari tiga ranah domain yang menjadi target dalam pendidikan, yaitu ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Setiap ranah memiliki tingkatan dari yang paling rendah sampai paling tinggi. Level kognitif terdiri dari 3 level utama, yaitu level 1 (knowing), level 2 (applying) dan level 3 (reasoning), setiap level memiliki level kognitif sesuai dengan taksonomi bloom mulai dari C1 sampai C6 (Mahananingtyas, 2017). Kinerja praktikum adalah sebuah pencapaian yang diperoleh siswa setelah memahami berbagai keterampilan yang dipelajari dan dilatihkan. Praktikum merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menguji dan melaksanakan dalam keadaan nyata apa yang di peroleh dalam teori. Penilaian kerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilaian terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian ini di lakukan dengan unjuk kerja, tingkah laku atau interkasi peserta didik (Sudiarta et al., 2013).

Kata media berasal dari bahasa lain yang berbetuk jamak dari kata "Medium" yang berarti perantara. Media merupakan wadah sebuah pesan yang di salurkan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang mawadahi sebuah pesan berupa informasi materi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi tersebut kepada penerima informasi. Media yang digunakan guru atau peserta didik dengan baik, maka dapat memperngaruhi efektifitas program belajar mengajar (Diono et al., n.d.). Cara sistematis yang di gunakan untuk mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi seluruh proses belajar dan mengajar dalam hubungannya dengan tujuan pembelajaran, berdasarkan penelitian tentang belajar dan komunikasi manusia dan bukan manusia untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Reiser dan Dempsey, 2012:2).

Edpuzzle merupakan salah satu aplikasi yang mudah di gunakan untuk semua pengguna. Edpuzzle ini merupakan salah satu alternatif atau cara mudah untuk membuat video pembelajaran interaktif. Edpuzzle ini merupakan salah satu *platform e-learning* yang memudahkan pengguna untuk mengedit dan menambahkan pertanyaan kepada video yang telah di buat (Yolanda, 2023). Selain itu dengan Edpuzzle ini video tersebut menjadi terlihat lebih interaktif, edpuzzle banyak mengelola pustaka konten buatan pengguna yang memungkinkan pengguna untuk menemukan topik yang telah diedit dan menyertakan pertanyaan yang disisipkan, video ini di buat untuk mengembangkan media pembelajaran yang di gunakan pada setiap kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih modern ini di harapkan setiap siswa dapat memahami dengan baik materi pembelajaran yang di ajarkan oleh guru.

Pada kasus ini peneliti mengambil salah satu materi fussion pastry bakery. Materi ini dapat diajarkan pada Fase F atau Kelas XI dan XII yang pernah mendapatkkan basic pembelajaran pastry dan bakery. Mata pelajaran ini tidak bergantung pada kurikulum yang ada sehingga, mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian. Pada materi Fussion Pastry Bakery ini membahas mengenai pengertian fussion pastry bakery, alat, perhitungan bahan, prosedur pembuatan, kriteria hasil dan teknik penyajian. Penggunaan media pembelajaran yang berlangsung juga sangat berpengaruh pada berjalanya kegiatan tersebut. Maka dari itu alangkah baiknya seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk materi tersebut. Dengan dasar materi yang menggunakan banyak teori dan praktik dapat menggunakan media pembelajaran jenis audio visual learning selain berbagai materi yang dipelajari siswa juga belajar untuk belajar mandiri.

Media pembelajaran ini dapat diterapkan di siswa kelas XI dengan fase E di SMKN 6 Surabaya dikarenakan sekolah ini telah mengacu pada standart nasional dan diharapkan untuk output yang dihasilkan professional. Pada kali ini peneliti mencoba untuk bereksperimen mengenai pengaruh video pembelajaran berbasis Edpuzzle pada materi fussion pastry bakery terhadap level kognitif dan kinerja Siswa. Dengan menggunakan metode Quasi Experiment Design peneliti mengujikan pada dua kelas dengan dua perlakuan yang berbeda yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berupa video Edpuzzle dan model pembelajaran konvensional (*Cooperatif Learning*) dengan menggunakan pengukuran berupa post tes dan hasil observasi kinerja. Post tes dan hasil observasi tersebut digunakan untuk menilai seberapa efektif penggunaan pembelajaran tersebut terhadap level pembelajaran siswa. Maka dari itu peneliti membuat penelitian dengan judul "Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Materi Fussion Pastry Bakery Terhadap Level Kognitif Dan Kinerja Praktikum Siswa".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimen Design*, desain penelitian yang digunakan berupa *control group pretest-posttest design*. Dalam penggunaan desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak (*random*) namun dengan karakteristik yang sama, yakni kelompok kontrol dan juga kelompok eksperimen. Kedua kelompok tersebut akan diberikan *pretest* (tes awal) dengan tes yang sama. Kemudian, kelompok eksperimen nantinya akan diberikan perlakuan khusus yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video edpuzzle pada materi *fusion pastry bakery*. Setelah diberikan perlakuan, akan dilakukan tes akhir (*posttest*) menggunakan tes yang sama pada kedua kelompok, Hasil tes awal dan akhir kedua kelompok akan dibandingkan, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Kosentrasi Keahlian Kuliner di SMK Negeri 6 Surabaya tahun ajaran 2022/2023.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Deskriptif

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil analisis deskriptif hasil post test siswa disimpulkan bahwa nilai terendah pada hasil level kognitif didapatkan pada kelas kontrol dengan nilai sebesar 86 sedangkan nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen dengan nilai 100. Apabila dilihat dari rata-rata yang diperoleh, rata-rata pada kelas eksperimen hasil level kognitif siswa lebih tinggi dengan nilai 94,59 dibanding dengan rata-rata kelas kontrol. Pada hasil kinerja praktikum didapatkan nilai terendah pada kelas kontrol dengan nilai sebesar 79 dan untuk nilai tertinggi terdapat pada kelas eksperimen dengan nilai 92. Rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen di anggap lebih unggul dengan nilai sebesar 85,22 sedangkan pada kelas kontrol sedikit lebih rendah sebesar 83,22. Serta pada level kognitif yang dikuasai dari kedua kelas tersebut pada level yang sama yaitu pada level 3 yaitu level reasoning dengan persentase kelas eskperimen sedikit lebih unggul di banding kelas kontrol. Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil level kognitif dan kinerja praktikum dari kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video Edpuzzle memiliki peningkatan lebih tinggi dibanding pada kelas kontrol.

B. Analisis Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normaitas dan uji homooenitas, hasil uji prasyarat analisis dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut dinyatakan terdistribusi normal, homogen, dan linear, karena kedua data tersebut normal,

homogen dan linear maka dapat menggunakan jenis uji parametrik tes, Maka selanjutnya akan dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Uji t regresi sederhana dan Uji Manova.

C. Uji Hipotesis

1) Pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis video *Edpuzzle* materi *fusion pastry bakery* terhadap level kognitif siswa di SMKN 6 Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan uji parametrik (Uji t regresi sederhana) sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji T Regresi Sederhana Level Kognitif Siswa

	Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
1 (Constant)		114,183	20,622		5,537 ,000
Kelas Eksperimen (Video <i>Edpuzzle</i>)		,231	,218	,208	-3,062 ,003

a. Dependent Variable: Kelas Kontrol (Konvensional)

Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,003 lebih kecil dari < probabilitas 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan video pembelajaran *Edpuzzle* terhadap level kognitif siswa. Apabila dilihat dari nilai t hitung sebesar - 3,602. Selanjutnya adalah mencari nilai t tabel, $\alpha / 2 = 0,025$ dan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 27 - 2 = 25$. Nilai 0,025 ; 25 kemudian dilihat pada distribusi nilai t tabel maka akan di dapat nilai sebesar 2,060 (Raharjo, 2021). Dengan demikian $3,062 > 2,060$, maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai t hitung dengan t tabel.

Berdasarkan analisis uji t regresi linier sederhana yang diperoleh bahwa nilai Sig. $0,003 < 0,05$ yang berarti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat berpengaruh secara signifikan pada level kognitif siswa. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil dari R Square yang diperoleh sebesar 0.432 atau setara dengan 43,2% (Moderat) yang berarti menunjukkan pengaruh yang sedang terhadap level kognitif siswa. hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan metode video pembelajaran *Edpuzzle* maka peserta didik dapat terpacu untuk dapat lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat membantu siswa untuk memahami masalah dan merangsang siswa untuk dapat memunculkan ide kreatif dari tiap-tiap masalah yang diberikan kepada peserta didik. Sehingga memudahkan siswa dalam menangkap setiap materi yang telah diterima dan memudahkan siswa dalam mengingat setiap materi yang telah disajikan. Dan siswa menjadi lebih mudah menjawab semua soal yang telah diberikan oleh guru. Sehingga dari ketiga aspek pembahasan tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Edpuzzle* ini berpengaruh positif secara signifikan terhadap level kognitif siswa pada materi *fusion pastry bakery* di SMKN 6 Surabaya.

2) Pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis video *Edpuzzle* materi *fusion pastry bakery* terhadap hasil kinerja praktikum siswa di SMKN 6 Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan uji parametrik (Uji t regresi sederhana) sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji T Regresi Sederhana Kinerja Praktikum Siswa

	Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
1 (Constant)		91.592	18.465		4.960 ,000
Kelas Eksperimen		,298	,217	-.290	-3.454 ,004

a. Dependent Variable: Kelas Kontrol

Berdasarkan analisis hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai Sig. $0,004 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis video *Edpuzzle* memiliki pengaruh yang signifikan pada kinerja praktikum siswa. Diperkuat dari hasil R Square yang memperoleh 0,768 atau sama dengan 76,8 % yang menunjukkan pengaruh yang tinggi sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video *Edpuzzle* tersebut berpengaruh tinggi secara signifikan pada kinerja praktikuk siswa. Pembelajaran

dengan menggunakan video Edpuzzle tersebut dapat dijadikan alternatif pembelajaran baru bagi guru-guru, karena pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata yang diperoleh siswa. Kedua aspek pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Edpuzzle berpengaruh positif secara signifikan terhadap kinerja praktikum siswa pada materi fusion pastry bakery di SMKN 6 Surabaya.

3) Pengaruh penggunaan metode pembelajaran berbasis video Edpuzzle materi fusion pastry bakery terhadap level kognitif dan hasil kinerja praktikum siswa secara bersamaan di SMKN 6 Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan menggunakan uji parametrik (Uji Manova) terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen pada hasil kinerja praktikum siswa menunjukkan bahwa harga F untuk Pillai Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root.x memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,005. Artinya harga F semuanya signifikan. Jadi, terdapat pengaruh dari level kognitif dan kinerja praktikum pada kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda tersebut menunjukkan bahwa pengaruh antara level kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan harga F sebesar 105.807 dengan signifikansi sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang terjadi pada level kognitif pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di lain pihak, pengaruh antara kinerja praktikum pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan harga F sebesar 137.222 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Artinya, terdapat perbedaan hasil pada kinerja praktikum kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai R Squared yang diperoleh pada level kognitif sebesar 0,670 dan pada kinerja praktikum sebesar 0,752 yang menandakan hasil dari keduanya memiliki pengaruh yang tinggi pada kegiatan belajar siswa. Jadi kesimpulan dari pembahasan di atas menyatakan bahwa hipotesis yang telah dirumuskan bernilai positif. Memiliki artian bahwa H_3 diterima dan H_0 ditolak dengan asumsi terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran berbasis Edpuzzle terhadap level kognitif dan kinerja praktikum siswa secara bersamaan. Dikarenakan ketika pembelajaran tersebut berlangsung maka secara bersamaan siswa akan memproses apa yang mereka pikirkan. Contoh ketika siswa mendapatkan materi teori dari guru kemudian setelah itu di lakukan kelas praktikum pada siswa tersebut, maka di alam bawah sadar mereka akan melakukan step-step yang telah diajarkan di kelas teori sebelumnya.

IV. SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian yang dilaksanakan pada kelas XI Kuliner 3 dan XI Kuliner 1 di SMKN 6 Surabaya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video Edpuzzle pada materi *fusion pastry bakery* terhadap level kognitif siswa di SMKN 6 Surabaya, Dikarenakan hasil yang diperoleh dari analisis uji t regresi sederhana yang diperoleh bahwa mendapatkan nilai Sig. $0.003 < 0,05$ yang berarti bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat berpengaruh secara signifikan pada level kognitif siswa. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil dari R Square yang diperoleh sebesar 0.432 atau setara dengan 43,2% (Moderat) yang berarti menunjukkan pengaruh yang sedang terhadap level kognitif siswa.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video Edpuzzle pada materi *fusion pastry bakery* terhadap kinerja praktikum siswa di SMKN 6 Surabaya, Dikarenakan hasil uji analisis regresi sederhana yang menunjukkan nilai Sig. $0,004 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis video Edpuzzle memiliki pengaruh yang signifikan pada kinerja praktikum siswa. Diperkuat dari hasil R Square yang memperoleh 0,768 atau sama dengan 76,8 % yang menunjukkan pengaruh yang tinggi sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video Edpuzzle tersebut berpengaruh tinggi secara signifikan pada kinerja praktikum siswa.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video Edpuzzle pada materi *fusion pastry bakery* terhadap level kognitif dan kinerja praktikum siswa secara bersamaan di SMKN 6 Surabaya, Dilihat pada nilai R Squared yang diperoleh pada level kognitif sebesar 0,670 dan pada kinerja praktikum sebesar 0,752 yang menandakan hasil dari keduanya memiliki pengaruh yang tinggi pada kegiatan belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia Mardhiyyah. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP*. *INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION*.
- Arzfi, B. P., Ananda, R., & Fitria, Y. (2021). *Analisis Kesulitan Level Kognitif pada Evaluasi Sumatif Mata Pelajaran Sains di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 129–137. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1918>
- Dewi, D. K., Pangesthi, L. T., Purwidiani, N., & Widagdo, A. K. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional Pada KD Menganalisis Sweet Bread Di SMKN 1 Lamongan (Vol. 3, Issue 2)*.
- Diono, A. W., Astuti, N., Bahar, A., Handajani, S., Boga, P. T., & Surabaya, U. N. (n.d.). *JURNAL TATA BOGA PENERAPAN VIDEO TUTORIAL PADA PELATIHAN MEMBUAT BOMBOLONI BAGI IBU-IBU PKK DI RT 5 RW 2 SIMO POMAHAN SURABAYA*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tataboga/>
- Fauzan, O., 15105241008, A. /, Tp-B, /, & Pembelajaran, P. M. (n.d.-b). *Materi Pembelajaran (Pengembangan Materi)*. <http://fauzanfari.blogs.uny.ac.id>
- Ferdintania, W. (2015, April 9). *Tutorial SPSS: MANOVA (Analisis Varian Multivariat)*. <https://Wendiferdintania.Wordpress.Com/2015/01/9109/Tutorial-Spss-Manova-Analisis-VarianMultivariat/>.
- Gina Dewi Lestari Nur. (2014). *Pembelajaran Vokal Group Dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis*. *INDONESIAN JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY*.
- Imam Ardli. (2016). *Pengembangan Performace Assesment Dalam Pembelajaran Teknik Pemeliharaan Ikan*. *INDONESIAN JOURNAL OF SCIENCE AND TECHNOLOGY*.
- Jannah, M., Hamidah, A., & Yelianti, U. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Praktikum Biologi Materi Sel Sebagai Unit Terkecil Kehidupan*. *BIODIK*, 7(3), 84–92. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i3.12993>
- Mahananingtyas, E. (2017). *Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar bagi mahasiswa PGSD*. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Manein, A. D., Marianus, & Silangen, P. M. (2022). *Penggunaan Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X. Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 74–79. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v3i2.179>
- Mila, T. U. (2019). *PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS DAN LEARNING CYCLE 5E TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI TEKANAN PADA ZAT CAIR*. 92
- Muhammad Yaumi. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN : Pengertian, Fungsi dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.
- Musdalifah, S., Tri Pangesthi, L., Sulandjari, S., Purwidiani, N., Tata Boga, P., Negeri Surabaya, U., & Seni Kuliner, M. (2021). *JURNAL TATA BOGA PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PROGRAM KEAHLIAN KULINER*. 10(1), 35–43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tataboga/>
- Puspa Arum Wahyu Kurnai. (2016). *PERBEDAAN METODE INQUIRY DAN METODE CERAMAH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 AJIBARANG*. *INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION*.
- Raharjo, S. (2021a, February 19). *Cara Melakukan Uji Homogenitas dengan SPSS beserta Contoh Lengkap*. <https://Www.Spssindonesia.Com/2014/02/UjiHomogenitas-Dengan-Spss.Html>.

- Raharjo, S. (2021b, February 19). *Cara Melakukan Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS*. <https://Www.Spssindonesia.Com/2014/01/UjiNormalitas-Kolmogorov-Smirnov-Spss.Html>.
- Raharjo, S. (2021c, February 19). *Panduan Lengkap Uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan SPSS*. <https://Www.Spssindonesia.Com/2017/03/UjiAnalisis-Regresi-Linear-Sederhana.Html.93>
- Saputri, I. E., Handajani, S., Miranti, M. G., Purwidiani, N., Boga, P. T., & Surabaya, U. N. (2023). *JURNAL TATA BOGA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 PADA MATERI DARI BERAS DAN TEPUNG BERAS*. 12(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnaltata-boga/>
- Sudiarta, N. P., Natajaya, N., & Yudana, I. M. (2013). *PENGELOLAAN DAPUR PRAKTIK PROGRAM STUDI MANAJEMEN TATA BOGA STP BALI (Vol. 4)*.
- Sugestiana, S., & Soebagyo, J. (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>
- Suryani, B. (2021). *Pengembangan Media Berbasis Android Kompetensi*. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 194–203.
- Suryanti, E., Aswan, D. M., Jambi, U., Kampus, P., Masak, J., Raya, J.-M., Bulian, K., 15, M., Indah, M., & Jambi, J. (2021). *ANALISIS KINERJA MAHASISWA DALAM PRAKTIKUM ISOLASI DNA*. *Jurnal Bio Educatio*, 6(1), 61–67.
- Syarifah, N., Indrawati, V., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2020). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR SANDWICH (Vol. 9, Issue 2)*.
- Vivianingsih, V., Suhliyatn, N., Mahmudah, M., & al Ayubi, S. (2023). *The effect of interactive learning video media aided by Edpuzzle toward student learning*. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 24. <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p024>
- Yolanda, G. (2023). *Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle Kompetensi Dasar Fusion Pastry Bakery Pada Siswa SMK*. *Maret*, 2(1), 277–289 Ratnawati. (2011). *Aplikasi Alat Bantu Ajar Hijaiyah Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash*. Skripsi tidak terpublikasi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.