

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM BASITA PARIBASA MENGGUNAKAN APLIKASI EDUCANDY**

Received: 25 Agustus 2023; Revised: 5 September 2023; Accepted: 15 September 2023  
Permalink/DOI: [10.23887/jpbb.v10i1.46879](#)

**Ida Ayu Putu Intan Wahyuni<sup>1</sup>, Ida Bagus Made Ludy Paryatna<sup>2</sup>, Ida Ayu Putu Purnami<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, Universitas Pendidikan Ganesha.

e-mail: [ayu.intan.wahyuni@undiksha.ac.id](mailto:ayu.intan.wahyuni@undiksha.ac.id), [ludy.paryatna@undiksha.ac.id](mailto:ludy.paryatna@undiksha.ac.id), [putu.purnami@undiksha.ac.id](mailto:putu.purnami@undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan: (1) tata cara menggunakan media aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan, (2) aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran Basita Paribasa, (3) tanggapan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan terhadap penggunaan media aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Objek penelitian ini adalah pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy*. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes dan kuesioner. Metode analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini meliputi: (1) tata cara menggunakan media aplikasi *Educandy* di dalam pembelajaran Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan sesuai dengan RPP yang dibuat, (2) menggunakan aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran Basita Paribasa terdapat peningkatan nilai rata-rata, pada siklus I 68,51 dan pada siklus II 87,86, (3) tanggapan siswa terhadap aplikasi *Educandy* tergolong baik. Terdapat pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa.

**Kata Kunci:** aplikasi, *educandy*, keterampilan, paribasa.

### **Abstract**

*This study aimed to explain: (1) the procedure for using Educandy application to improve the skill of Basita Paribasa students in class X Accounting 2 SMK Negeri 1 Sawan, (2) the Educandy application can improve the skill of Basita Paribasa students in the class X Accounting 2 SMK Negeri 1 Sawan, (3) the opinion of the students of class X Accounting 2 SMK Negeri 1 Sawan. The subjects in this study were all students of class X Accounting 2 SMK Negeri 1 Sawan. The object in this research is Basita Paribasa's learning using the Educandy application. Methods of data collection in this study used observation, tests, and questionnaires. The data analysis used in this study were descriptive qualitative and quantitative techniques. The results of this study include: (1) the procedure of using Educandy application to improve the skill of Basita Paribasa students in the class X Accounting 2 SMK Negeri 1 Sawan based on the lesson plan that has been made, (2) using the Educandy can improve the skills of class X Accounting 2 SMK students Negeri 1 Sawan in learning Basita Paribasa there was an increase in the average score, in the first cycle 68.51 and in the second cycle 87.86, (3) student responses to the Educandy classified as good. There is a good and significant effect after using the Educandy in Basita Paribasa learning.*

**Keywords:** application, *educandy*, paribasa, skill.

## PENDAHULUAN

Seperti yang kita ketahui bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain itu pendidikan merupakan dasar yang patut kita dapatkan yang berguna dalam kehidupan. Pendidikan sendiri bertujuan untuk menjadikan kita manusia yang berguna. Salah satu tempat kita mendapatkan pendidikan yaitu di sekolah. Di sekolah kita mendapat pendidikan dari para guru. Pendidikan dari guru contohnya seperti pembelajaran di kelas. Melalui pembelajaran di kelas, guru memberikan pendidikan berupa pengetahuan tentang pelajaran ataupun tentang sikap. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan guna membentuk watak, karakter, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan siswa. Kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta berjalan dengan baik dan lancar.

Berbicara mengenai kegiatan pembelajaran, pembelajaran merupakan suatu proses hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan sumber belajarnya dalam ruang lingkup pendidikan (Pane & Dasopang, 2017). Dengan adanya kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa diharapkan dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu, dalam melaksanakan pembelajaran guru juga harus menyesuaikan dengan kurikulum yang sudah disediakan oleh pemerintah agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar karena kurikulum merupakan sebagai acuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 yang menuntut agar para siswa yang lebih aktif mengikuti pembelajaran, peran guru tidak lagi untuk aktif dalam menjelaskan suatu materi pelajaran. Guru hanya memfasilitasi segala keperluan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa dituntut agar aktif mencari materi pelajaran yang nantinya akan didiskusikan bersama dengan guru. Melalui Kurikulum 2013 ini para siswa diharapkan agar dapat belajar secara mandiri dan tidak terlalu mengandalkan guru. Di samping itu, kini kita tengah memasuki abad ke- 21 atau sering disebut era revolusi 4.0 yang sudah terdapat suatu perkembangan secara mendunia yaitu globalisasi. Semua bagian-bagian dari kehidupan manusia tidak luput dari dampak perkembangan ini. Salah satu perkembangannya yaitu keberadaan teknologi yang canggih. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan pendidikan (Sudarsri, 2018). Pada zaman sekarang keberadaan teknologi sangat lekat dengan kehidupan manusia. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa sudah lumrah dengan keberadaan teknologi ini. Semua tidak dapat terlepas dari keberadaan perkembangan teknologi ini karena sudah moderen. Begitu pula pada bidang pendidikan, perkembangan teknologi ini sudah sering dijumpai dan digunakan, contohnya seperti pada kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah saat ini rata-rata sudah menggunakan teknologi agar sesuai dengan alur perkembangan. Keberadaan teknologi ini dirasa baik digunakan guna membantu serta melengkapi proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Teknologi yang dimaksud seperti alat-alat elektronik yang sering kita jumpai seperti ponsel, laptop, komputer dan yang lainnya. Anak-anak masa kini dapat dikatakan sudah terampil dalam menggunakan alat-alat elektronik tersebut. Hal itu disebabkan oleh adanya pengaruh perkembangan teknologi. Di sekolah juga terdapat alat-alat elektronik seperti LCD proyektor, komputer, pelantang suara dan lain sebagainya. Teknologi yang lainnya yaitu adanya *internet*. *Internet* merupakan suatu jejaring yang menautkan berbagai komputer di seluruh dunia (Batubara, 2017:387). Di *internet* kita dapat mencari berbagai hal yang berhubungan dengan ilmu, sastra dan sebagainya. *Internet* dapat membantu pekerjaan kita yang berhubungan dengan penggunaan sambungan *internet*. Alat-alat tersebut juga sangat berguna untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Selain dari pada itu, *internet* juga dapat membantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka dari itu, dengan diterapkannya teknologi dalam proses pembelajaran siswa harus “melek teknologi” dengan kata lain siswa harus dapat menguasai penggunaan teknologi agar dapat mengikuti arus perkembangan zaman. Selain siswa guru juga harus terampil menggunakan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena guru merupakan contoh bagi siswanya.

Contoh dari penggunaan perkembangan teknologi pada pembelajaran yaitu adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang faktual yang digunakan untuk meningkatkan keefisienan dalam sistem pembelajaran (Mahnun, 2012). Media pembelajaran ini sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa di kelas. Keberadaan media pembelajaran ini sangat berguna untuk membantuguru menyampaikan materi pelajaran yang banyak menjadi lebih ringkas agar siswa dapat dengan

cepat memahami materi pelajaran dan dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Dalam media pembelajaran terdapat pula jenis-jenisnya di antaranya media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Media visual contohnya seperti gambar, foto, poster, dan lain sebagainya. Media audio contohnya seperti radio, rekaman suara, tip, dan lain sebagainya. Media audio-visual contohnya seperti televisi, video, dan lain sebagainya. Dan multimedia contohnya seperti telepon genggam, laptop, komputer, dan lain sebagainya. Keberadaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Meskipun kegiatan pembelajaran sekarang sudah menggunakan teknologi seperti internet akan tetapi masih terdapat permasalahan-permasalahan yang ditemukan seperti sambungan *internet* yang tidak semuanya stabil dikarenakan daerah tempat tinggal siswa yang beragam, terkendala dengan kuota *internet*, dan lain sebagainya, sedangkan pada kegiatan pembelajaran sekarang mengharuskan untuk menggunakan teknologi agar mendukung proses kegiatan pembelajaran. Persoalan tersebut menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan baik. Guru juga diharapkan agar kreatif, inovatif dan terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar sesuai dengan materi pelajarannya. Terlebih lagi kegiatan pembelajaran saat ini semua menggunakan teknologi. Akan tetapi masih saja terdapat guru yang kurang kreatif, inovatif dan terampil dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satunya seperti guru Bahasa Bali di SMK Negeri 1 Sawan, ibu Luh Putu Ayu Sri Susiasih, S.Pd.B. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan tata cara yang konvensional seperti menggunakan metode ceramah. Tata cara yang seperti ini sudah dirasabosan oleh siswa karena kurang menimbulkan rasa semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal itu menyebabkan siswa menjadi semakin enggan untuk mengikuti pelajaran di kelas. Ditambah lagi saat mempelajari salah satu materi mata pelajaran Bahasa Bali yaitu Basita Paribasa yang isinya tentang pengertian dan jenis-jenis pribahasa, siswa masih susah mempelajarinya. Hal itu yang menyebabkan siswa semakin kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut.

Selain itu, guru hanya mengandalkan media presentasi menggunakan *powerpoint* serta buku pelajaran saja dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas. Media pembelajaran seperti demikian dirasa sudah lumrah dan biasa saja oleh siswa. Tidak ada kesan yang baru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi malas untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Ditambah dengan situasi sekarang yang tengah dilanda pandemi Covid-19, waktu pertemuan dalam pelajaran Bahasa Bali dibatasi sehingga proses pembelajaran dirasa kurang optimal dan maksimal. Maka dari itu pelajaran Bahasa Bali hanya dapat dilaksanakan dengan waktu yang terbatas. Hal ini yang menyebabkan pengetahuan siswa tentang pelajaran Bahasa Bali khususnya materi Basita Paribasa masih kurang. Begitu juga dengan keterampilan siswa dalam menggunakan Basita Paribasa masih dikatakan kurang karena siswa masih kesulitan dalam mempelajarinya. Itu yang menyebabkan sampai sekarang masih jarang yang menggunakan Basita Paribasa dalam komunikasi. Hal itu dapat dilihat di lapangan yang memperlihatkan keterampilan siswa dalam menggunakan Basita Paribasa masih jauh dari yang diharapkan. Jika sudah seperti itu dapat dipastikan menyimpang dari tujuan pembelajaran Bahasa Bali yang mengharuskan agar siswa terampil dalam materi Basita Paribasa. Salah satunya adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan pada siswa di saat siswa mempelajari materi Basita Paribasa. Guru Bahasa Bali SMK Negeri 1 Sawan yaitu ibu Luh Putu Ayu Sri Susiasih, S.Pd.B mengatakan bahwa kebanyakan siswa sudah tidak ingat lagi dengan materi Basita Paribasa. Namun ketika guru memberikan berupa contoh-contoh dari Basita Paribasa, siswa baru mengingatnya sedikit. Para siswa masih kesulitan untuk memahami makna dari masing-masing contoh dari Basita Paribasa. Maka dari itu para siswa menjadi kurang tertarik mempelajari Basita Paribasa. Hal itulah yang membuat pengetahuan siswa kurang pada materi Basita Paribasa.

Pelajaran Basita Paribasa sujatinya sangatlah berguna untuk dipelajari terutama oleh para siswa, karena Basita Paribasa merupakan salah satu kebudayaan Bali yang patut dilestarikan karena banyak mengandung makna dan nilai-nilai luhur yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Selain dari pada itu, Basita Paribasa merupakan salah satu pelajaran Bahasa Bali yang sudah dipelajari di sekolah juga sudah dimuat dalam kurikulum sejak dahulu sampai kurikulum sekarang yaitu Kurikulum 2013. Berdasarkan Kurikulum 2013 pelajaran Basita Paribasa diajarkan berdasarkan Kompetensi Inti (KI): Mengolah, menalar, dan menyaji

dalam ranah konkret dan ranah abstrak untuk mengembangkan ilmu bahasa dan sastra Bali mandiri dengan menggunakan metode ilmiah sesuai kaidah keilmuan terkait, dan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD): Memahami dan menerapkan Basita Paribasa (cecimpedan, cecangkriman, wewangsalan, bebladbadan, raos ngempelin, dan peparikan) dalam wacana atau komunikasi. Dengan adanya kurikulum ini guru diharapkan agar mengubah tata cara yang terkesan masih konvensional yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran, begitu juga dengan media pembelajarannya agar menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Maka dari itu, guru agar menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, siswa zaman sekarang rata-rata sudah memiliki telepon genggam maupun laptop sebagai alat penunjang pada pembelajaran dalam jaringan. Materi pelajaran pun kini sudah banyak tersedia di internet. Keberadaan internet membuat para siswa menjadi lebih praktis untuk mencari materi pelajaran. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan pun agar dapat diakses oleh siswa melalui sambungan internet agar siswa menjadi lebih senang dan dapat memahami materi pelajaran Basita Paribasa dengan baik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu jenis multimedia karena berkaitan dengan alat-alat elektronik yang dimiliki oleh siswa seperti telepon genggam, laptop, dan lain sebagainya. Media yang dimaksud adalah aplikasi *Educandy*. Aplikasi *Educandy* merupakan salah satu aplikasi yang berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Dalam aplikasi ini terdapat berbagai pilihan permainan. Akan tetapi aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *website* maupun aplikasi itu sendiri, maka dari itu perlu adanya sambungan internet untuk dapat menggunakannya. Aplikasi ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran dalam jaringan seperti sekarang ini. Tampilan aplikasi *Educandy* ini dibuat dengan gaya warna-warni yang terkesan manis yang mencirikan rasa ceria dan senang yang bertujuan agar para siswa menjadi senang dan tertarik untuk menggunakannya. Cara menggunakannya cukup mudah, siswa dapat masuk melalui pranala <https://www.educandy.com> menggunakan akun *Google*, kemudian siswa diarahkan untuk memasukkan kode yang diberikan oleh guru. Setelah itu siswa diarahkan menuju bilah permainan yang tersedia. Siswa dapat memilih permainan yang akan digunakan untuk mengerjakan kuis yang telah disediakan oleh guru sebelumnya. Dalam aplikasi *Educandy* terdapat berbagai pilihan permainan yang dikemas dengan menarik. Permainan-permainan tersebut digolongkan dalam beberapa pilihan di antaranya *Words* (terdiri dari *Word Search*, *Spell It!* dan *Anagrams*), *Matching Pairs* (yang terdiri dari *Noughts & Crosses*, *Crosswords*, *Match-up*, dan *Memory*), dan *Quiz Questions* (yang terdiri dari *Multiple Choice*).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti ingin memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi *Educandy* pada pembelajaran Basita Paribasa agar parasiswa menjadi tertarik untuk mempelajari Nasita Paribasa. Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Basita Paribasa Menggunakan Aplikasi *Educandy*". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya: (1) Bagaimana tata cara menggunakan media aplikasi *Educandy* di dalam pembelajaran Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan?, (2) Apakah media aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran Basita Paribasa?, (3) Bagaimana tanggapan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan terhadap penggunaan media aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa?. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui tata cara menggunakan media aplikasi *Educandy* di dalam pembelajaran Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan, (2) Untuk mengetahui apakah media aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran Basita Paribasa, (3) Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan terhadap penggunaan media aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa. Penelitian ini didasari oleh landasan teori di antaranya: (1) Penelitian Tindakan Kelas (PTK), (2) Media Pembelajaran, (3) Aplikasi *Educandy*, (4) Basita Paribasa.

Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilaksanakan untuk mencari tata cara yang baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Sumini, 2017). Pendapat lain dari para ahli juga mengatakan Penelitian

Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menjabarkan keseluruhan proses dan hasil bagi yang melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang digunakan dalam hal mencari data dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Menurut Supardi, adapun tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk memperbaiki Kembali dan meningkatkan kualitas layanan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran (dalam Arikunto, 2017:196-197). Menurut Supardi (2017:198), manfaat dari Penelitian Tindakan Kelas di antaranya: (1) dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran, (2) sebagai perkembangan dari kurikulum pada tingkatan regional/nasional, dan (3) dapat meningkatkan kompetensi pendidikan.

Kata “media” jika ditelaah secara literal berasal dari Bahasa Latin yaitu “*medius*” yang berarti tengah, media atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media yaitu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2014). Pakar lainnya juga mengatakan, media pembelajaran adalah media faktual sebagai sarana yang digunakan untuk meningkatkan keefisienan dalam proses kegiatan pembelajaran (Mahnun, 2012). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat dalam pembelajaran yang berguna sebagai pengantar pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Menurut Martin (dalam Asyar, 2012) terdapat berbagai jenis media pembelajaran di antaranya: (1) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, (2) media audio yaitu media yang hanya dapat didengar, (3) media audio-visual yaitu media yang dapat dilihat maupun didengar, dan (4) multimedia yaitu gabungan dari beberapa jenis media yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang sama serta memberikan hubungan timbal balik langsung terhadap guru, masyarakat dan lingkungan siswa itu sendiri (Azhar Arsyad, 2019:29). Aplikasi *Educandy* adalah permainan yang mengedukasi yang menarik untuk dikembangkan.

Jika dibandingkan dengan sistem mengajar yang konvensional, aplikasi ini lebih unggul karena menghadirkan suatu permainan yang mengedukasi di dalamnya. Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi *Educandy* yaitu adanya bentuk visualisasi atas permasalahan yang ada (Vitaningsih, 2016). Penggunaan aplikasi seperti aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu usaha agar pembelajaran semakin terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Di samping itu, menggunakan kuis yang diselipkan dengan permainan membuat siswa tidak cepat merasa penat dan jenuh karena siswa dapat bermain sambil belajar (Ulya, 2021). Aplikasi *Educandy* merupakan aplikasi yang dirancang oleh perusahaan dari negara Inggris bernama Linguascope. Aplikasi ini dibagi menjadi dua jenis yaitu *Educandy* dan *Educandy Studio*. Untuk versi *Educandy* digunakan untuk siswa dan resmi dirilis pada tanggal 20 September 2018 serta dapat diunduh melalui telepon genggam di *Play Store*. Sedangkan, untuk versi *Educandy Studio* digunakan oleh guru yang membuat kuis yang resmi dirilis pada tanggal 20 Januari 2022 serta dapat diunduh melalui telepon genggam maupun laptop di *Play Store* dan *Microsoft Store*. Basita Paribasa jika diartikan dalam Bahasa Indonesia sama halnya dengan pribahasa. Menurut Simpen A. B (2004:3), Basita Paribasa merupakan gaya bahasa yang digunakan sebagai variasi ataupun pemanis dalam berkomunikasi dengan teman. Dalam Basita Paribasaini terdapat berbagai sebutan dan jenis-jenis yang dibuat oleh para pakar di antaranya Basita Paribasa, Pralambang Basa Bali, dan lain sebagainya. Akan tetapi, pada tahun 2006 Dinas Kebudayaan Provinsi Bali bersama dengan anggota Tim Badan Pembina Bahasa, Aksara dan Sastra Bali Provinsi Bali memutuskan untuk menetapkan 16 jenis Basita Paribasa di antaranya: (1) Sesonggan, (2) Sesenggakan, (3) Sesawangan, (4) Pepindan, (5) Sesemon, (6) Sloka, (7) Sesimbing, (8) Wewangsalan, (9) Peparikan, (10) Cecangkitan, (11) Raos Ngempelin, (12) Cecimpedan, (13) Cecangkriman, (14) Bebladbadan, (15) Sesapan, dan (16) Tetingkesan.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menjabarkan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian ini mengulas tentang prosedur yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Prosedur penelitian ini merujuk pada tahapan-tahapan dalam penelitian. Dalam penelitian ini akan dijabarkan: (1) *Setting* Penelitian, (2) Subjek dan Objek Penelitian, (3) Metode Pengumpulan Data, dan (4) Metode Analisis Data. Prosedur penelitian merupakan suatu kerangka sebagai dasar dari penelitian agar tujuan

penelitian dapat dicapai sesuai dengan perencanaan serta peneliti juga dapat memperoleh data yang faktual (Anggraini, 2019). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan keterampilan dalam Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy* pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 26 orang perempuan. Siswa yang dijadikan subjek penelitian hanya satu kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa dalam kelas tersebut memiliki minat belajar dan hasil belajar yang cukup rendah dibanding dengan kelas lainnya. KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah pada jenjang kelas X dalam mata pelajaran Bahasa Bali yaitu 70. Objek pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu ada yang memperlihatkan proses dan objek yang memperlihatkan hasil. Objek yang memperlihatkan proses yaitu penggunaan media aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa. Objek yang memperlihatkan hasil yaitu keterampilan siswa dalam pelajaran Basita Paribasa. Adapun metode yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini di antaranya: (1) metode observasi dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang digunakan untuk mencari data mengenai tata cara penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa, (2) metode tes dengan instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam pembelajaran Basita Paribasa, dan (3) metode kuesioner dengan instrumen sebaran kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa. Berikutnya adalah metode analisis data. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data mengenai tata cara penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Data mengenai keterampilan siswa dalam pembelajaran Basita Paribasa dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Keberhasilan pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil tes keterampilan siswa dan tanggapan siswa dalam pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy*.

Siswa dinyatakan tuntas apabila nilai tes yang didapat oleh siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70, dan dilihat dari persentase ketuntasan belajar yaitu 75%. Penelitian dinyatakan berhasil jika 75% dari jumlah siswa di kelas memperoleh nilai paling sedikit 70. Selain itu penelitian juga dinyatakan berhasil jika 60% siswa memberikan tanggapan yang positif mengenai pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy*. Setelah semua data terkumpulkan selanjutnya dilakukan pengujian uji-*t*. Adapun beberapa Langkah dalam melakukan pengujian uji-*t* di antaranya: (1) uji normalitas, (2) uji homogenitas, dan (3) uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan ini akan dibahas mengenai rumusan masalah yang telah dikemukakan dalam melaksanakan penelitian di antaranya: (1) tata cara menggunakan media aplikasi *Educandy* di dalam pembelajaran Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan, (2) media aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran Basita Paribasa, (3) tanggapan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan terhadap penggunaan media aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa. Untuk mengetahui tata cara menggunakan media aplikasi *Educandy* di dalam pembelajaran Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan, maka dilakukan metode observasi mengenai tahapan-tahapan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Untuk lebih jelasnya, berikut akan dijelaskan hasil observasi mengenai tahapan-tahapan pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan yang telah dilakukan selama dua siklus.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy*, peneliti memperoleh data nilai awal siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Hasil rata-rata pada data nilai awal siswa yakni 63 yang menunjukkan belum mencapai KKM. Begitu juga dengan hasil persentase ketuntasan belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Educandy* yakni 51,43% (18 orang tuntas dari 35 orang). Pada siklus I, dilaksanakan dua kali pertemuan.

Pertemuan pertama dilakukan pada Senin, 14 Februari 2022 pukul 07.30 – 08.15 WITA. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 21 Februari 2022 pukul 07.30 – 08.15 WITA. Karena dilanda pandemik Covid-19, pembelajaran dilaksanakan melalui dalam jaringan yakni pada *Google Meet*. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, beberapa instrumen yang telah disiapkan peneliti seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP, materi pelajaran berupa *powerpoint*, lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

Pada pertemuan pertama siklus I, kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam pembukaan yang disusul oleh siswa dan berdoa, mengecek kesiapan belajar siswa dengan menjalankan absensi. Setelah itu guru memberikan apersepsi tentang materi Basita Paribasa, menyampaikan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, dan mempersiapkan media pembelajaran yakni aplikasi *Educandy* dalam pelajaran Basita Paribasa. Sebelumnya guru telah memberikan materi pelajaran berupa *powerpoint* pada grup kelas *WhatsApp* agar siswa dapat mempelajarinya dan tautan *Google Meet* agar siswa bisa memasuki kelas. Kemudian pembelajaran dilanjutkan ke kegiatan inti yakni dimulai dengan guru memberikan penjelasan tentang pengertian Basita Paribasa, jenis-jenis Basita Paribasa. Dalam menyampaikan materi, guru menggunakan media *powerpoint* dan ditampilkan menggunakan fitur “bagikan layar” agar semua siswa dapat melihatnya. Setelah selesai menyampaikan materi, kemudian guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya jika adayang belum paham. Namun karena tidak ada siswa yang bertanya jadi guru menyimpulkan bahwa siswa sudah memahami penjelasan dari guru. Kegiatan dilanjutkan dengan guru mempersiapkan media aplikasi *Educandy*. Sebelumnya guru telah menyiapkan kuis tentang Basita Paribasa dalam aplikasi *Educandy* untuk mengetes kemampuan siswa. Dalam kuis tersebut siswa dapat bermain sambil belajar agar pembelajaran tidak terkesan monoton. Karena waktu pembelajaran telah usai, guru bertanya kembali pada siswa apakah ada yang belum dipahami. Karena tidak ada siswa yang menanggapi maka guru menyimpulkan bahwa siswa telah memahami pembelajaran. Kemudian guru menyimpulkan pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan salam penutup dan berdoa. Pembelajaran akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan kedua siklus I, kegiatan pembelajaran sama seperti pada pertemuan sebelumnya, bedanya kali ini diberikan tes kepada siswa. Setelah selesai menjawab kuis, kemudian dilanjutkan dengan pemberian tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam materi Basita Paribasa. Tes yang diberikan berupa wacana dialog berbahasa Bali yang berisikan Basita Paribasa. Tugas siswa yakni menganalisis wacana dialog dengan mencari kalimat yang tergolong ke dalam Basita Paribasa. Setelah selesai memberikan tes kepada siswa, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup dan berdoa. Hasil tes Basita Paribasa yang diberikan oleh guru menunjukkan rerata kelas pada siklus I yakni 68,51, dan persentasi ketuntasan belajar siswa sebesar 57,14% (20 orang). Siswa yang memperoleh nilai 81 – 100 pada kategori Sangat Baik sebanyak 1 orang (2,86%). Siswa yang memperoleh nilai 70 – 80 pada kategori Baik sebanyak 19 orang (54,29%). Siswa yang memperoleh nilai 60 – 69 pada kategori Cukup Baik sebanyak 11 orang (31,43%). Siswa yang memperoleh nilai 50 – 59 pada kategori Cukup sebanyak 4 orang (11,43%). Dari data yang diperoleh pada siklus I, dapat disimpulkan pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy* pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan belum berhasil karena belum mencapai KKM. Maka dari itu perlu ditingkatkan kembali pada siklus II. Berikut hasil tes siswa pada siklus I.

Tabel 1. Hasil Siklus I

Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang belum tuntas
50	85	68,51	20 orang	15 orang

Setelah melakukan kegiatan siklus I, maka langkah selanjutnya yakni memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy*. Kuesioner diberikan berupa tautan *Google Formulir*. Kuesioner ini dibuat dengan tiga pertanyaan dengan kategori Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju, dan disebar pada akhir pembelajaran. Hasil dari kuesioner pada siklus I menunjukkan rata-rata yakni 6,43. Pada siklus I, terdapat beberapa kendala seperti kurangnya waktu pembelajaran, guru hanya sebentar memberikan tutorial menggunakan aplikasi

*Educandy*, siswa masih belum berani dan malu untuk bertanya, dan perhatian siswa masih kurang fokus dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Selain itu sambungan internet siswa juga kurang stabil. Hal itu yang menyebabkan banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Kendala-kendala yang ditemukan pada siklus I selanjutnya akan diperbaiki Kembali pada siklus II. Maka dari itu, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran kembali pada siklus II sampai memperoleh hasil yang diharapkan yakni mencapai KKM.

Pada siklus II dilaksanakan dengan satu kali pertemuan yakni pada Selasa, 8 Maret 2022 pukul 07.30 – 08.15 WITA. Pada siklus ini terdapat beberapa perubahan dalam tata cara guru mengajar untuk mengatasi kendala yang terdapat pada siklus I. Kegiatan pembelajaran hampir sama seperti siklus I, hanya saja kali ini dilaksanakan melalui grup *WhatsApp*. Kegiatan pembelajaran seperti biasa diawali dengan salam pembuka dan doa. Kemudian dilanjutkan dengan mengecek kesiapan belajar siswa dengan menjalankan absensi. Setelah itu guru memberikan apersepsi tentang materi Basita Paribasa, menyampaikan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, dan mempersiapkan media pembelajaran yakni aplikasi *Educandy* dalam pelajaran Basita Paribasa. Guru telah memberikan materi pelajaran berupa *powerpoint* pada grup kelas *WhatsApp* agar siswa dapat mempelajarinya. Kemudian pembelajaran dilanjutkan ke kegiatan inti yakni dimulai dengan guru memberikan penjelasan tentang pengertian Basita Paribasa, jenis-jenis Basita Paribasa. Setelah selesai menyampaikan materi, kemudian guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya jika adayang belum paham. Kali ini sudah ada beberapa siswa yang mau bertanya, dan guru menjawab pertanyaan siswa tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan guru mempersiapkan media aplikasi *Educandy*. Sebelumnya guru telah menyiapkan kuis tentang Basita Paribasa dalam aplikasi *Educandy* untuk mengetes kemampuan siswa. Kali ini kuis pada aplikasi *Educandy* disajikan dalam bentuk tangkapan layar kemudian diberikan melalui grup *WhatsApp* agar semua siswa dapat melihatnya dengan baik. Siswa menjadi bersemangat dan antusias saat menjawab kuis. Setelah selesai memberikan kuis, guru melanjutkannya ke pemberian tes untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi Basita Paribasa. Tes yang diberikan sama dengan tes pada siklus I yakni berupa wacana dialog berisikan Basita Paribasa. Tugas siswa yakni menganalisis wacana dialog dengan mencari kalimat yang tergolong ke dalam Basita Paribasa. Setelah selesai memberikan tes kepada siswa, guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup dan berdoa. Hasil tes Basita Paribasa yang diberikan oleh guru menunjukkan rerata kelas pada siklus II menunjukkan peningkatan yakni 87,86, dan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 100% (35 orang). Siswa yang memperoleh nilai 81 – 100 pada kategori Sangat Baik sebanyak 27 orang (77,14%). Siswa yang memperoleh nilai 70 – 80 pada kategori Baik sebanyak 8 orang (22,86%). Dari data yang diperoleh pada siklus II, dapat disimpulkan pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy* pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan sudah berhasil karena sudah mencapai KKM. Berikut hasil tes siswa pada siklus II.

Tabel 2. Hasil Siklus II

Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	Jumlah siswa yang tuntas	Jumlah siswa yang belum tuntas
75	100	87,86	35 orang	-

Sama seperti pada siklus I, setelah melakukan kegiatan siklus II, maka langkah selanjutnya yakni memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy*. Kuesioner diberikan berupa tautan *Google Formulir*. Kuesioner ini dibuat dengan tiga pertanyaan dengan kategori Setuju, Kurang Setuju, dan Tidak Setuju, dan disebar pada akhir pembelajaran. Hasil dari kuesioner pada siklus II menunjukkan rata-rata yakni 8,94. Maka, dapat disimpulkan bahwa siswa setuju dengan penggunaan aplikasi *Educandy* pada pembelajaran Basita Paribasa. Adanya peningkatan hasil belajar dan kuesioner siswa pada siklus II karena sudah dilakukan perubahan tata cara mengajar guru. Perubahan tersebut seperti guru sudah memberi tutorial menggunakan aplikasi *Educandy* berupa video yang disebar melalui grup *WhatsApp*, pembelajaran dilakukan melalui grup *WhatsApp*, kuis pada aplikasi *Educandy* diberikan berupa tangkapan layar dan disebar melalui grup *WhatsApp*, siswa sudah tidak malu lagi untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.



Dalam penelitian ini, terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan dalam pembelajaran Basita Paribasa sebelum menggunakan aplikasi *Educandy* dengan sesudah menggunakan aplikasi *Educandy*. Sebelum menggunakan aplikasi *Educandy*, diperoleh nilai rata-rata yakni 63. Setelah dilaksanakan penelitian terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus I sebanyak 5,51 yakni 68,51. Begitu pula terjadi peningkatan dari nilai rata-rata pada siklus I ke nilai rata-rata pada siklus II sebanyak 19,35 yakni 87,86. Pada persentase ketuntasan belajar siswa sebelum dilakukannya penelitian ini yakni 51,42% (18 orang tuntas). Setelah dilaksanakan penelitian, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat yakni 57,14% (20 orang tuntas). Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 100% (35 orang tuntas). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, tanggapan siswa mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa dapat dikatakan sudah baik, karena menggunakan aplikasi *Educandy* yang berisi kuis dapat menimbulkan rasa semangat siswa untuk belajar dan membantu siswa untuk memahami materi.

Di samping itu, mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan sudah diuji menggunakan uji hipotesis yakni uji-*t* saling bebas dengan mengujikan hipotesis kedua. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni: (1)  $H_0: \mu_1 = \mu_2$ : "Tidak ada pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan", (2)  $H_0: \mu_1 \neq \mu_2$ : "Ada pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan". Dasar pengambilan keputusan dalam uji-*t* saling bebas ini yakni: (a) jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$  itu berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, (b) jika nilai signifikansi (*2-tailed*)  $> 0,05$  itu berarti  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak (Nuryadi, 2017:113). Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan program SPSS 26, didapatkan hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) yakni 0,000. Karena nilai signifikansi (*2-tailed*) pada data perolehan nilai keterampilan Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy*  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti "Ada pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan".

## SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Tata cara pembelajaran menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan diawali dengan dengan guru mengucapkan salam pembukaan yang disusul oleh siswa dan berdoa, mengecek kesiapan belajar siswa dengan menjalankan absensi. Setelah itu guru memberikan apersepsi tentang materi Basita Paribasa, menyampaikan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, dan mempersiapkan media pembelajaran yakni aplikasi *Educandy* dalam pelajaran Basita Paribasa. Sebelumnya guru telah memberikan materi pelajaran berupa *powerpoint* pada grup kelas *WhatsApp* agar siswa dapat mempelajarinya. Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang pengertian Basita Paribasa, jenis-jenis Basita Paribasa. Setelah selesai menyampaikan materi, kemudian guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya jika ada yang belum paham. Kali ini sudah ada beberapa siswa yang mau bertanya, dan guru menjawab pertanyaan siswa tersebut. Setelah siswa paham dengan materi pelajaran, dilanjutkan dengan menjawab kuis pada aplikasi *Educandy*. Siswa dengan antusias menjawab kuis tersebut. Setelah selesai menjawab kuis, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian tes. Tes diberikan bertujuan untuk mengetes kemampuan siswa. Tes ini berupa wacana dialog berisikan Basita Paribasa. Tugas siswa yakni menganalisis wacana dialog dengan mencari kalimat yang tergolong ke dalam Basita Paribasa. Pada akhir pembelajaran, guru mengevaluasi pembelajaran, menyimpulkan pembelajaran, memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa. kemudian guru menutup pelajaran dengan salam penutup dan doa. Menggunakan aplikasi *Educandy* dapat meningkatkan keterampilan Basita Paribasa siswa kelas

X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan. Hal itu dapat dilihat pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan aplikasi *Educandy* yakni 63. Nilai rata-rata setelah menggunakan aplikasi *Educandy* pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak yakni sebanyak 5,51 yakni 68,51. Nilai rata-rata pada siklus II juga mengalami peningkatan dari siklus I sebanyak 19,35 yakni 87,86. Pada persentase ketuntasan belajar siswa pada data awal sebelum dilakukannya penelitian ini yakni 51,42% (18 orang tuntas). Setelah dilaksanakan penelitian, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat yakni 57,14% (20 orang tuntas). Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 100% (35 orang tuntas). Selain itu, tanggapan siswa mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran Basita Paribasa dapat dikatakan sudah baik, karena menggunakan aplikasi *Educandy* yang berisi kuis dapat menimbulkan rasa semangat siswa untuk belajar dan membantu siswa untuk memahami materi. Mengenai penggunaan aplikasi *educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan sudah diuji menggunakan uji hipotesis yakni uji-*t* saling bebas dengan mengujikan hipotesis kedua. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yakni: (1)  $H_0: \mu_1 = \mu_2$ : "Tidak ada pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan", (2)  $H_0: \mu_1 \neq \mu_2$ : "Ada pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan". Dasar pengambilan keputusan dalam uji-*t* saling bebas ini yakni: (a) jika nilai signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 itu berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, (b) jika nilai signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 itu berarti  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis menggunakan program SPSS 26, didapatkan hasil nilai signifikansi (*2-tailed*) yakni 0,000. Karena nilai signifikansi (*2-tailed*) pada data perolehan nilai keterampilan Basita Paribasa menggunakan aplikasi *Educandy* < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti "Ada pengaruh yang baik dan signifikan setelah menggunakan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan keterampilan Basita Paribasa pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Sawan".

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. H. 2019. "Mengembangkan Metode Inkuiri Melalui Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di MI Hidayatul Abidin". Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. Volume 7, Nomor 2 (hlm. 162-165). (diakses pada tanggal 30 Juni 2021) <http://eprints.umsida.ac.id/6346/>
- Arikunto, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi Cetakan ke-2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. 2019. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi Cetakan ke-21. Depok: Rajawali Pers.
- Batubara, Hamdan Husein. 2017. *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Cetakan ke- 1. Yogyakarta: Deepublish.
- Erlina, Ni Putu Pande Mirah Sri. 2021. "Media Audio Visual Lagu Pop Bali Meningkatkan Kemampuan Paribasa Bali". *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*. Volume 8, Nomor 2 (hlm. 96-106). (diakses pada 30 Juni 2021). DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jpbb.v8i2.35602>.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lestari, Sudarsri. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi". Banyuwangi: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Volume 2, Nomor 2 (hlm. 94-100). (diakses pada 2 Juli 2021). DOI: <https://doi.org/10.33650/edureliqia.v2i2.459>.
- Mahnun, N. 2012. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam An-Nida'*. Volume 37, Nomor 1 (hlm. 27-34). (diakses pada 2 Juli 2021). DOI:

<http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>.

Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). "Belajar dan Pembelajaran". *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Volume 3, Nomor 2 (hlm. 333-352). (diakses pada 5 Agustus 2021). DOI: <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.

Simpem, W. AB., 2004. *Basita Paribasa*. Denpasar: Upada Sastra.

Suputra, I. G., Gunatama, I. G., & Rai, I. B. (2017). "Ngawigunayang Piranti Wayang Cenkblonk Pinaka Utsaha Nincapang Kawagedan Nyurat Lengkara Sane Madaging Basita Paribasa Sisia Kelas VII H SMP Negeri 1 Sukasada". Singaraja: *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*. Volume 4, Nomor 1 (hlm. 41-51). (diakses pada 4 Juli 2021). DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jpbb.v4i1.20715>.

Tim Penyusun. 2005. *Kasusastraan Bali*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.

Ulya, M. 2021. "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Lingua Rima". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 10, Nomor 1 (hlm. 55-63). (diakses pada 3 Juli 2021). DOI: <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>.

Vitianngsih, Anik Vega. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Inform*. Volume 1, Nomor 1 (hlm. 25-32). (diakses tanggal 2 Juli 2021). <http://repository.unitomo.ac.id/id/eprint/75>.