

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI AKSAKA DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MUATAN
LOKAL KELAS V SD MUHAMMADIYAH 05 RIMBO RECAP**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

MUTIARA NURUL KHOTIMAH

NIM : 20591125

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH

IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

di-Curup

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan surat keterangan ini, kami menyatakan bahwa :

Nama : Mutiara Nurul Khotimah
NIM : 20591125
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
Aksaka Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran
Muatan Lokal Kelas V Sd Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

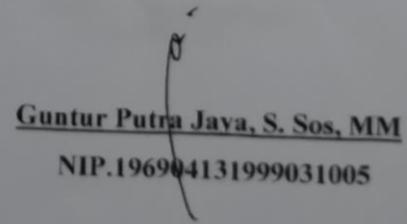
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
NIP.196508261999031001

Curup, 16 Desember 2023

Pembimbing II


Guntur Putra Java, S. Sos, MM
NIP.196904131999031005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mutiara Nurul Khotimah
Nim : 20591125
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V Sd Muhammadiyah 05 Rimbo Recap**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 04 Januari 2024



Mutiara Nurul Khotimah
NIM. 20591125



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 296 /In.34/F.TAR/PP.00.9/ 2024

Nama : **Mutiara Nurul Khotimah**
NIM : **20591125**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
AKSAKA dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata
Pelajaran Muatan Lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo
Recap**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

Hari/Tanggal : **Senin, 12 Februari 2024**
Pukul : **09.30-11.00 WIB**
Tempat : **Ruang 3 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 196508261999031001

Guntur Putra Jaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031005

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Guntur Gunawan, M. Kom
NIP. 198007032009011007

Jauhari Kumara Dewi, M.Pd
NIP. 199124082020122005

**Mengetahui,
Dekan**

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409312000031003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karna berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V Sd Muhammadiyah 05 Rimbo Recap”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, bapak Dr. M. Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, bapak Dr. Nelson, S. Ag., M. Pd. I.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Mahfuz, M. Pd. I selaku Pembimbing Akademik
6. Bapak Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd., selaku pembimbing I

7. Bapak Guntur Putrajaya, MM selaku pembimbing II.
8. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Ibu Merni Yeti, S.Pd Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 28 Juni 2023

Penulis

Mutiara Nurul Khotimah

NIM. 20591125

MOTTO :

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“Gonna figth and don’t stop, untilyou are proud”

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu nanti yang bisa kau ceritakan. Maka segala sesuatu yang telah dimulai, maka harus diakhiri.”

PERSEMBAHAN

Bismilallahirrahmanirrahim

Q.S Al-‘Ankabut 29:43 “Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tidak ada yang akan memahaminya kecuali mereka yang berilmu”

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Skripsi ini kepersembahkan untuk:

1. Superhero dan panutan saya. Ayahanda, saya menyadari bahwa tiada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan rasa syukur ini. Namun dengan penuh cinta dan ketulusan terimakasih atas segala perjuangan dan kasih sayang hingga tiada henti-hentinya. Terimakasih atas segala do’a dan dukungan hingga saya dapat berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama agar selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
2. Teristimewa dan pintu surga saya, Ibunda, sebagai tanda bakti dan hormat serta rasa terimakasih atas segala bantuan serta telah menjadi pendamping dalam segala hal yang menemani, menjadi garda terdepan disetiap kondisi serta menjadi opsi pertama disetiap pilihan. Terimakasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan saya hingga sekarang ini. Tetaplah kebersamai dan tempat untuk saya pulang, ma.

3. Kepada adik (Adam) dan sepupu (Abi) terima kasih atas support dan bantuannya selama proses ini, semoga kalian selalu dipermudah dalam setiap langkah kedepannya.
4. Kepada seluruh keluarga besar penulis (datuk, nenek, bucik, bunda, om, bapak ucok, dan lainnya) terima kasih atas segala bantuan, dukungan, arahan dan nasehat-nasehatnya serta terima kasih selalu mendoakan yang terbaik.
5. Kepada sahabat dan teman seperjuangan dari sekolah-kuliah yaitu Genjer, Hexachill, Antariksa, Pohon Baca, KKN, PPL serta rekan-rekan PGMI Angkatan 2020 terimakasih atas segala dukungan serta motivasi kalian sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini hingga sarjana.
6. Kepada rekan rekan seperjuangan Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) serta tenaga pendidik MDA Ummatan Wasathan terimakasih atas segala pembelajaran yang luar biasa berharga pada setiap kesempatan sehingga saya mampu berproses menjadi lebih baik.
7. Bapak Prof. Dr. hamengkubuwono, M. Pd Selaku Pembimbing I dan bapak Guntur Putrajaya, MM Selaku Pembimbing II. Merampungkan skripsi jelas bukan lah momen mudah sebagai mahasiswa. Terima kasih Pak, karna rela meluangkan waktu untuk membimbing saya selama ini untuk mewujudkan semuanya.
8. Terima kasih almamaterku IAIN Curup.
9. Terimakasih untuk diri sendiri. Mutiara. Terimakasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit dan menyelesaikan semua ini. Terimakasih sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai rintangan dan

tekanan diluar keadaan serta takmau memutuskan untuk menyerah. Kamu hebat, Mutiara.

ABSTRAK

Mutiara Nurul Khotimah, NIM. 20591125 “**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V Sd Muhammadiyah 05 Rimbo Recap**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Pada penelitian ini ditemukan dalam proses belajar mengajar di kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap mata pelajaran Muatan Lokal guru masih menggunakan media buku dan papan tulis. Media yang di gunakan kurang bervariasi, sehingga siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Sehingga tujuan peneliti berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan berbasis teknologi yaitu aplikasi AKSAKA dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian Kuantitatif dengan pendekatan Eksperimen. Jenis pendekatan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental*. Dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan uji kemampuan (*pretest & posttest*) ke siswa kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap yang berjumlah 17 orang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap berdasarkan analisis data uji *T-test* memperoleh nilai rata-rata pada *pretest* 60,59 dan *posttest* 90,88. Terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam hasil belajar menggunakan media pembelajaran Aplikasi AKSAKA, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05, oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta pada hasil pengujian *N-Gain Score* menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain Score* adalah 0,7889 termasuk kedalam kategori tinggi. Sedangkan pada kategori tafsiran efektivitas *N-gain Score* memperoleh presentase 78,8857 atau 78,9% termasuk dalam tafsiran Efektif.

Kata kunci: Aplikasi AKSAKA, Muatan Lokal, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGAJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERTANYAAN BEBAS SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Efektivitas.....	13
2. Media Pembelajaran	17
3. Hasil Belajar	22
4. Muatan Lokal	25
5. AKSAKA	28
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain penelitian	35
B. Tempat & Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
D. Variabel Penelitian	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
F. Uji Coba Instrumen	40
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV	53
HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian.....	53
1. Deskripsi Data	53
2. Pengujian Prasyarat Analisis	60
3. Pengujian Hipotesis	61
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan	64
BAB V.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	36
Tabel 3. 2 Sampel Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap	38
Tabel 3. 3 Uji Validitas Instrumen	42
Tabel 3. 4 Uji Reliabilitas Instrumen	45
Tabel 3. 5 Hasil Tingkat Kesukaran.....	46
Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran.....	47
Tabel 3. 7 Hasil Daya Pembeda	48
Tabel 3. 8 Daya pembeda soal.....	49
Tabel 4. 1 Rata-rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Mata Muatan lokal.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Data <i>Pretest</i> Siswa Kelas V Mata Pelajaran Muatan Lokal	55
Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Data <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal	56
Tabel 4. 4 Deskripsi Kategori Skor <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran muatan lokal	56
Tabel 4. 5 Daftar Hasil Data <i>Posttest</i>	58
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal	58
Tabel 4. 7 Deskripsi Kategori Skor <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal	59
Tabel 4. 8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	60
Tabel 4. 9 Rangkuman Hasil Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian <i>Paired Sampel t-test</i>	61
Tabel 4. 11 Kategori Pembagian <i>N-Gain Score</i>	63
Tabel 4. 12 Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain Score</i>	63
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Penelitian Eektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA.....	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir	32
--	-----------

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Katergori Skor <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal.....	57
Grafik 4. 2 Kategori Skor <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal.....	60
Grafik 4. 3 Rata-rata Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun terakhir ini tumbuh begitu cepat. Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang dapat diterapkan untuk mengirimkan sebuah informasi melalui media elektronik. Dengan masuknya teknologi informasi menyebabkan perubahan pola yang cukup signifikan mendesain maupun pengembangan teknologi informasi.¹

Teknologi informasi atau dalam Bahasa latinnya information technology merupakan penjabaran dari teknologi baru. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi informasi dapat merujuk pada tindakan apa pun yang melibatkan perolehan, pemrosesan, pengelolaan, penyimpanan, dan penggunaan data. Teknologi terbaru akan berkembang lebih cepat setiap tahunnya dan memiliki keunggulan berupa faktor bentuk yang kecil dan fasilitas komunikasi data yang lengkap, yang akan menjadi lebih umum di masa depan.

Jumlah orang yang mengembangkan aplikasi untuk memfasilitasi koneksi data akan meningkat. Hal ini terkait erat dengan kebutuhan manusia akan instrumen canggih untuk memenuhi kebutuhan komunikasi masa kini. Akibatnya, seiring dengan semakin rumitnya kebutuhan komunikasi,

¹ F. Kaunan *et al.*, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Kepala Desa Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Oesena)," 2023. Hal. 6

teknologi yang dikembangkan pun semakin rumit untuk mengikuti tren saat ini. Hingga akhirnya muncul istilah “teknologi informasi”, evolusi sistem informasi dalam kehidupan manusia berjalan seiring dengan peradaban manusia. diawali dengan gambar, tulisan, dan informasi yang kemudian berkembang menjadi apa yang sekarang dikenal dengan internet. Informasi yang dihasilkan, dipelihara, dan disediakan, mulai dari informasi dasar seperti sekadar membuat sketsa scenario hingga informasi strategis.²

Teknologi informasi kini mulai berperan dalam menyediakan berbagai kemudahan yang dibutuhkan masyarakat sehari-hari. kemajuan teknologi secara menyeluruh, termasuk bidang pendidikan. Bidang pendidikan mendapat manfaat yang besar dari kemajuan teknologi di masa globalisasi kontemporer. Tentu saja, Indonesia telah menjadi pemimpin dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, meskipun tidak sama, karena setiap daerah menghadapi tantangan yang berbeda-beda.³

Pemanfaatan teknologi digunakan dalam pendidikan tidak hanya untuk mendukung tujuan pembelajaran tetapi juga sebagai fasilitatornya. Melalui penggunaan teknologi di kelas, siswa dapat belajar lebih banyak. Untuk membantu guru dan siswa dalam menyelesaikan proses kegiatan pembelajaran di kelas, diharapkan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Hal ini akan memberikan waktu luang bagi guru untuk fokus

² Suwarni, E. *et al.* (2022) ‘Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balarejo’, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), pp. 187–192. Available at: <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.570>.

³ Y, Irawan. (2020). Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: Sdn 005 Makmur Pangkalan Kerinci). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 102–106. <https://doi.org/10.33060/Jik/2020/Vol9.Iss2.173>

mengajar dibandingkan memeriksa hasil belajar yang ditugaskan kepada siswa. Teknologi tidak dapat diabaikan karena diciptakan dan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi umat manusia. Kehadirannya harus dipandang sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan juga dapat dilihat sebagai produk dan proses.⁴

Karena penggunaan teknologi, pembelajaran berbasis elektronik dimungkinkan melalui integrasi teknologi ke dalam sistem pendidikan. Sistem pembelajaran konvensional atau tradisional telah tergantikan oleh pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang menggabungkan media teknologi dengan konektivitas internet dan media yang menggunakan teknologi tanpa konektivitas internet..

Mengenai analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pembelajaran android dalam mata pelajaran simulasi digital. Hal ini dicapai melalui penggunaan smartphone android dalam hubungannya dengan fasilitas sekolah. Item terakhir dalam angket menunjukkan keinginan dan minat siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran android dalam kegiatan pendidikan mereka, dengan 94,23% setuju bahwa media pembelajaran android sesuai untuk mata pelajaran simulasi digital.⁵

Maka dari itu, tenaga pendidik hendaknya menggunakan media dalam setiap proses pembelajaran guna membantu siswa mencapai tujuannya.

⁴ Eka Nurillahwaty, "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, P-Issn 2985-587x , Volume 1, Desember 2022, hal. 83.

⁵ Renny Permata Saputri dan Monica Fransisca. "Edukasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMPN 8 Padang", *Communnity Development Journal*, Vol.4, No.1, P-ISSN 2721-4990 | E-ISSN 2721-5008, Februari 2023, Hal. 1-4.

Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan berguna dalam penyajian materi hal ini tidak dapat dipungkiri bahwasannya peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran jika pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. hal ini Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhasim. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶

Media dapat digunakan untuk mengatasi berbagai hambatan komunikasi dan keterbatasan pengajaran. Media juga dapat menampilkan hal-hal yang tidak dapat ditampilkan oleh pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah. Tenaga pendidik memerlukan media untuk dapat menyampaikan materi dengan baik dan menarik. Media pembelajaran berbasis teknologi ini merubah bentuk bentuk print out yang tidak dapat digunakan secara fleksibel dalam kelas, dengan dibantu alat-alat berupa *laptop, projector, ataupun smartphone* akan sangat memudahkan siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dibandingkan dengan hanya menggunakan print out kertas yang tidak dapat diganti secara leluasa oleh guru.⁷

Pada masa sekarang teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi

⁶ Muhasim. (2017). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan, Volume 5, Nomer 2, November 2017, hal. 72-73

⁷ *Ibid*, 79.

sarana pembelajaran dan media bagi Siswa. Selain itu saat ini juga siswa juga lebih dekat dengan teknologi daripada buku. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis media online terutama pada smartphone khususnya pada platform android siswa dapat menjadi lebih tertarik dan merasa tertantang dalam proses pembelajaran.⁸ Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi dalam pembelajaran dan perlunya rumusan yang jelas tentang pemanfaatannya dalam proses pembelajaran agar mampu memberikan peran yang krusial dalam pencapaian tujuan pendidikan.⁹

Media pembelajaran yang dimaksud tersebut yaitu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disebut dengan pembelajaran berbantuan computer dan aplikasi. Dimana pembelajaran tersebut memanfaatkan seluruh kemampuan computer yang terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu: teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi.¹⁰ Untuk menarik perhatian Siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran dapat digunakan dengan media alternatif yang menarik seperti penggunaan Aplikasi AKSAKA.

AKSAKA merupakan aplikasi edukasi yang bertujuan untuk melestarikan bahasa rejang dan aksara rejang melalui materi digital yang

⁸ Fifit Firmadani. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93- 97.

⁹ Thoriq Aji Silmi dan Abdulloh Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya*, Volume XII, Nomor 1,(Januari - Juni 2023), hal. 48-49.

¹⁰ Veny Agustini Prianggita dan Meliyawati, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19", *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Volume. 08, Nomor. 1, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, DOI prefix 10.37905, (January 2022): hal. 152.

berbentuk aplikasi android. Melalui AKSAKA unjuk kerja kemampuan tenaga pendidik dalam berinovasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi. Dalam penggunaan aplikasi ini juga dapat menjadikan wadah pembelajaran bagi peserta didik maupun guru dalam memahami bahasa rejang sesuai dengan pelafalan yang baik, karena didalam aplikasi AKSAKA terdapat fitur *voice note* sehingga baik guru maupun peserta didik dapat mengetahui aksan bahasa rejang itu sendiri.

Menggunakan Aplikasi AKSAKA Dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran jugadapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari Siswa yang tinggi, selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar Siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap Siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman Siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada pelajaran muatan lokal dengan aplikasi AKSAKA sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan membantu Siswa memahami materi pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran dapat lebih memotivasi siswa serta dapat memberikan pengalaman yang berkualitas bagi siswa ketika belajar muatan lokal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah 05 Curup Selatan pada kelas V tanggal 18-19 Mei 2023, Peneliti melihat tenaga pendidik masih menerapkan cara mengajar yang menggunakan metode ceramah dan penugasan yang mana cenderung membuat siswa cepat merasa mengantuk serta minimnya kemampuan guru dalam memahami materi bahasa

rejang itu sendiri dalam pelafalan kosa kata kerap kali ditemukan kesalahan dalam pengucapannya, hal ini dapat dipahami karena guru mata pelajaran muatan lokal bukan asli bersuku rejang sehingga guru juga mengalami kesulitan dalam mempelajari materi bahasa rejang.

Dalam hasil observasi juga ditemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh peserta didik maupun guru, pada mata pelajaran muatan lokal proses pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, media yang digunakan pun dapat dibilang cukup terbatas dan kurang menarik jika digunakan dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran masih berbasis media visual seperti papan tulis dan buku. hal ini juga menjadi kesulitan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran muatan lokal.

Kurangnya variasi metode dan media dalam proses pembelajaran menjadi masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan, padahal mata pelajaran muatan lokal juga memiliki peran yang signifikan dalam melestarikan kearifan budaya dalam segi bahasa sehingga menjadi permasalahan yang perlu di atasi bersama sebagai tenaga pendidik yang memiliki kompetensi keguruan.

Selain itu pula buku muatan lokal yang digunakan pun kurang menarik dan monoton tidak ada warna maupun animasi sehingga siswa cepat merasa bosan dalam proses belajar mengajar dan tidak memiliki minat dalam mengulang pelajaran yang telah dipelajari dirumah dikarenakan siswa merasa lebih dekat dengan handphone dibandingkan buku pelajaran. Buku muatan

lokal yang tidak menarik juga mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mempelajari materi, pada era teknologi siswa jelas akan merasa lebih tertarik pada *android* ketimbang dengan buku pelajaran yang monoton. Oleh karena itu perlu inovasi dalam media pembelajaran yang dapat diterima baik oleh siswa.

Kemajuan teknologi dapat membantu tenaga pendidik menghadirkan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran alternatif, dapat menarik perhatian dan antusias Siswa dalam belajar. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk memperkenalkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *AKSAKA* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi *AKSAKA* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan pendidik dalam melakukan pembelajaran dimana menambah pengetahuan serta hal baru kepada Siswa maupun tenaga pendidik. Dengan melakukan instrumen pembelajaran menggunakan hal baru dan inovatif seperti penggunaan aplikasi *AKSAKA* dapat memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran baru bagi siswa maupun guru, sehingga dapat memberikan kesan tersendiri serta mempengaruhi hasil belajar maupun prestasi belajar yang diperoleh dari peserta didik dan dapat mengasah kreativitas tenaga pendidik dalam penyampaian materi dikelas.

Dalam penelitian ini akan dilihat hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *AKSAKA* dan setelah menggunakan aplikasi *AKSAKA* dalam proses belajar serta efektifitas penggunaan aplikasi *AKSAKA* dalam proses pembelajaran untuk mengetahui bahwasanya media pembelajaran

memiliki peran penting dalam hasil belajar siswa.

Dengan demikian dapat diketahui pemanfaatan teknologi dalam aspek pendidikan dapat digunakan sebagai alternative belajar seiring perkembangan teknologi tenaga pendidik harus dapat menyeimbangi hal tersebut. dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan mampu merangsang kepekaan otak, perasaan, perhatian, serta kepeminatan peserta didik dalam belajar sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan bisa berjalan secara baik, efektif, dan maksimal. Selain itu penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran berupaya dalam mengatasi hambatan dalam proses penerimaan informasi dan komunikasi dari pendidik ke peserta didik baik karena faktor fisiologi, psikologi, sosio kultural, dan lingkungan tempat tinggal.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut penulis berinisiatif melakukan penelitian terkait dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang ditemukan pada SD Muhammdiyah 05 Rimbo Recap dapat diuraikan beberapa permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Minimnya kemampuan guru dalam penyampaian materi mengenai bahasa rejang yang valid

¹¹ *Ibid*, 215

2. Media pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif
3. Siswa lebih dekat dengan Handphone daripada buku
4. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran guru dalam menyampaikan materi muatan lokal

C. Batasan Masalah

Materi dan luasnya permasalahan yang ada dan peneliti juga memiliki kemampuan yang terbatas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu pada hasil belajar siswa Kelas V pada pelajaran muatan lokal dalam aspek kognitif.

D. Rumusan masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian, maka masalah yang dikaji dalam menemukan masalah adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar mata pelajaran muatan lokal sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran aplikasi AKSAKA pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi AKSAKA efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil

belajar mata pelajaran muatan lokal sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran aplikasi *AKSAKA* pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

2. Untuk membuktikan Penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi *AKSAKA* efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti yang akan menjadi calon tenaga pendidik guru madrasah ibtidaiyah dalam penggunaan media pembelajaran pada pendidikan kearifan lokal sebagai sumber belajar dan ilmu pengetahuan yang dapat membantu peserta didik dalam memahami dan melestarikan kebudayaan lokal.

2. Manfaat secara praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan mafaat bagi semua pihak yang terkait dalam peneltian ini, diantaranya :

- a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran serta memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran menggunakan

aplikasi *AKSAKA*.

b. Bagi tenaga pendidik

Dapat menambahkan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi *AKSAKA* ini dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar disekolah.

c. Bagi sekolah

Diharapkan media pembelajran berbasis aplikasi *AKSAKA* dapat diterima dan diterapkan menjadi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran muatan lokal.

d. Bagi pencipta aplikasi

Dapat mengembangkan aplikasi *AKSAKA* menjadi lebih baik dari segi aspek konten kearifan lokal maupun efektivitas dalam digunakan menjadi media pembelajaran disekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Kesesuaian antara orang yang melakukan pekerjaan dengan tujuan yang diinginkan inilah yang menentukan efektivitas.¹ Tergantung pada minat dan sudut pandang pribadinya, setiap siswa mengartikan kata “efektivitas” secara berbeda. Keberhasilan akademis dapat menumbuhkan suasana ideal bagi siswa baik dari segi kesehatan mental dan fisik, serta keadaan gembira yang bebas dari stres. Hal ini juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Langkah pertama untuk mengelola seluruh pengalaman belajar siswa secara efektif adalah dengan memiliki ruang kelas yang terorganisir dengan baik..²

Salah satu indikator baik tidaknya suatu proses pembelajaran adalah seberapa efektif materi pembelajaran. Kita dapat menentukan apakah suatu media pengajaran bermanfaat untuk pembelajaran berdasarkan beberapa faktor..³

¹E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung Rosda Karya, 2003), hal. 82.

² Isjon, *Pembelajaran Cooperative, Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustakawan Pelajar, 2009), hal. 59.

³ Wicaksono, *Evektifitas Metode Pembelajaran* , (Jakarta: Wordpress, 2011), hal. 10.

Sejauh mana pendidik telah mencapai tujuan (kuantitatif, kualitas, dan waktu), yang ditetapkan sebelum dimulainya proses pembelajaran, disebut efektivitas.

Apabila tujuan dan hasil belajar telah terpenuhi serta proses belajar mengajar berjalan lancar maka pembelajaran dianggap efektif. Oleh karena itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang harmonis, guru harus memainkan peran yang tepat dalam menjalankan proses tersebut, yang meliputi pemilihan strategi pengajaran, media, dan saluran penyampaian siswa..

b. Kriteria efektivitas pembelajaran

Efektivitas metode pembelajaran merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Kriteria keefektifan dalam dalam penelitian ini mengacu pada:

- 1) Ketuntasan belajar Apabila paling sedikit 75% siswa telah mencapai nilai peningkatan hasil belajar sebesar 60, maka pembelajaran tersebut dianggap tuntas.
- 2) Media pembelajaran diklaim dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menunjukkan adanya pergeseran pemahaman antara pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan.
- 3) Jika siswa lebih terinspirasi untuk bekerja lebih giat di kelas dan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi, maka media pembelajaran

dinilai dapat membantu dalam membangkitkan minat dan motivasi.

Setiap anak belajar dalam lingkungan yang nyaman.¹

Efektivitas dalam hal ini akan selalu didasarkan pada hasil yang dihasilkannya, oleh karena itu dianggap berhasil atau tidaknya tergantung pada hasilnya. Efektivitas juga pada dasarnya mengacu pada pencapaian tujuan atau hasil. Salah satu aspek produktivitas yang mengarah pada pencapaian kinerja maksimum—yaitu, pemenuhan target waktu dan kualitas—adalah efektivitas..²

Pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan belajar siswa yang efektif pula, menurut buku Slameto “Pembelajaran dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya”.³

Dari beberapa pandangan di atas menunjukkan bahwa variabel-variabel yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti kelengkapan siswa, media pembelajaran, dan metodologi pembelajaran, dapat mempengaruhi standar pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan efektivitas hasil belajar siswa.

c. Faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran

Siswa, guru, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran merupakan syarat utama yang harus dipenuhi selama proses belajar mengajar. Tentu saja, tujuan

¹ Suprihatinigrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), hal.119

² Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal.93

³ Slameto, *Belajardan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*,(Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal.41

pembelajaran yang dimaksudkan adalah yang terbaik, sehingga pendidik harus fokus pada sejumlah isu, termasuk strategi pengajaran. Semakin efektif suatu metode dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka semakin baik. Selain faktor tujuan dan faktor siswa, faktor konteks atau lingkungan belajar, dan variabel pengajar juga berperan dalam menentukan seberapa efektif suatu metode.

Faktor situasional akan dipengaruhi oleh faktor guru. Setiap pengajar harus mampu mengendalikan kelas karena semakin guru dapat membuat kelas menjadi hidup namun tidak gaduh, pendekatan tersebut akan semakin berhasil dan menghasilkan hasil terbaik. Tidak mungkin memisahkan prosedur dari adanya pendekatan yang direncanakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan..⁴

d. Indikator efektivitas pembelajaran

Carroll, seorang psikolog pendidikan terkenal, menyatakan bahwa lima elemen menentukan apakah pengajaran efektif (*instructional effectiveness*). Carroll membuat klaim ini dalam kertas kerjanya *A model of school learning*.⁵

- 1) Sikap: ditunjukkan oleh kesiapan siswa untuk belajar dan bakatnya
- 2) Kapasitas untuk memahami pengajaran: ini mengacu pada kesiapan siswa untuk mempelajari suatu pelajaran dan kapasitas mereka untuk mempelajari pelajaran berikutnya dengan menggunakan pengetahuan yang telah mereka peroleh.

⁴ Endang Multiyatiningsih, *Efektivitas Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2011), hal. 213.

⁵ Carroll, J. B. (1963). *A Model of School Learning*, *TeachersCollege Record*. 64(8), hal. 723-733.

- 3) Ketekunan : mengacu pada seberapa banyak waktu yang dapat dicurahkan siswa untuk belajar dengan tekun. Dengan demikian, dorongan seorang siswa untuk belajar itulah yang berujung pada ketekunan.
- 4) Peluang: khususnya, waktu yang dialokasikan instruktur untuk menyampaikan pengetahuan atau kemampuan.
- 5) Kemanjuran pembelajaran yang diberikan merupakan pengajaran yang berkualitas (quality of instruction)..⁶

Berdasarkan faktor yang dapat mempengaruhi indikator yang telah disebutkan dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam mengevaluasi efektifitas pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti, faktor tersebut dapat memberikan pengaruh atau efek yang cukup signifikan sehingga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran sehingga efektivitas belajar lebih optimal.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata "mediam" (jamak dari "medium") mengacu pada pengantar atau perantara yang digunakan komunikator untuk mengirimkan pesan kepada komunikan guna mencapai hasil tertentu. Menurutnya, media pembelajaran didefinisikan oleh Ibrahim dkk. dalam bukunya Usep Kustiawan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan

⁶ Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar & Praktiknya* (Cet I, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013), hal.169.

pesan (bahan pembelajaran) guna menarik minat, perhatian, dan perasaan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu..⁷

Bahasa Arab, media adalah “*Perantara*” atau “*Pengantar*” pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pada pengertian lain, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari dua definisi ini tampak pengertian media pengacu pada penggunaan alat yang serupa benda untuk membantu proses penyampaian pesan..⁸

Pada hakikatnya media adalah “bahasa guru”. Hal ini menyiratkan bahwa guru perlu menggunakan kecerdikan ketika memutuskan “bahasa apa” yang paling mudah dipahami siswa saat menyampaikan pembelajaran..⁹

Secara garis besar, media dapat dipandang sebagai saluran yang melaluinya informasi dari suatu sumber diterima oleh penerimanya. Informasi ini bisa berupa apa saja, termasuk konten berita, politik, teknologi, pendidikan, dan informasi. Jenis informasi yang ingin disampaikan, baik digital maupun fisik, juga mempunyai pengaruh yang

⁷ Usep Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudra, 2016), hal. 6.

⁸ Wandah Wibawanto. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember Jawa Tengah: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hal. 5

⁹ Indah, Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 74.

signifikan terhadap media yang digunakan. Media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan gagasan, menggairahkan pikiran siswa, dan menarik perhatian siswa guna menunjang proses belajarnya. Ini dirinci secara rinci.

Namun media hanya berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan gambaran dunia secara tidak langsung; ia tidak menampilkan dunia secara keseluruhan.¹⁰

Media selanjutnya adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pengetahuan dan informasi dalam interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran

Kata "instruksi" dalam bahasa Inggris diterjemahkan sebagai "pembelajaran". Definisi pengajaran adalah proses dinamis dan interaktif yang terjadi antara guru dan murid. Ungkapan lama "proses belajar mengajar" diganti dengan istilah "pembelajaran", yang tidak hanya mengubah terminologi tetapi juga posisi guru dalam proses pembelajaran.

Seorang guru "mengajar" murid agar timbul keinginan untuk belajar, bukan sekedar "mengajar". Selain itu, pendidik menciptakan dan memanfaatkan berbagai media dan materi pendidikan, serta menggugah keinginan siswa untuk belajar. Apa pun yang dapat menambah pengetahuan dan informasi pada pertukaran antara guru dan siswa juga dianggap sebagai pembelajaran. Dalam hal ini, media pendidikan membantu menyebarkan pesan-pesan pendidikan. Setelah pengertian

¹⁰ Ravik Karsadi, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), hal. 3.

“pembelajaran” dan “media” diketahui, maka akan mudah untuk memahami apa yang dimaksud dengan “media pembelajaran”—yakni segala sesuatu yang digunakan sebagai media pembelajaran—ketika kedua konsep ini digabungkan..¹¹

Selain model, pendekatan, taktik, metode, teknik, dan saran, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan alat yang vital untuk pembelajaran yang efektif. Setiap kegiatan pembelajaran hendaknya memuat bagian penggunaan media yang harus diperhatikan oleh guru atau fasilitator. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran..¹²

Berikut ini merupakan pengertian media pembelajaran menurut pandangan ahli yaitu :

1. *Menurut Muhammad Yaumi*, Semua perangkat fisik yang dimaksudkan untuk mengirimkan informasi dan mendorong interaksi dianggap sebagai media pembelajaran..¹³
2. *Menurut Usep Kurniawan*, Media pembelajaran digambarkan sebagai alat komunikasi yang digunakan guru di dalam kelas untuk berbagi pengetahuan dengan siswa dalam bentuk materi yang tersedia secara

¹¹ Rayandra Syhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press), hal.5

¹² Hamidulloh Ibda, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Cv. Pilar Nusantara, 2018), hal. 1

¹³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PrenadaMediaGrup, hal. 17

gratis dalam upaya membangkitkan minat mereka untuk mengikuti kegiatan kelas.¹⁴

3. Menurut Rudy Sumiharsono dan Hasbiyatul Hasanah, Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai teknik untuk mengkomunikasikan isi pembelajaran..¹⁵

Dengan demikian, segala sesuatu yang mempunyai kemampuan menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara sengaja dapat dianggap sebagai media pembelajaran. agar tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi sebagai alat pembelajaran yang berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran, secara lebih luas, mengacu pada instrumen, strategi, dan pendekatan yang digunakan guru dan siswa untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi selama pengajaran di kelas. Penerima mampu menyelesaikan proses pembelajaran dengan cepat dan sukses. Berdasarkan sudut pandang tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang dimanfaatkan untuk memberikan materi pendidikan kepada siswa agar proses belajar mengajar lebih berhasil, efisien, dan menyenangkan.¹⁶

b. Fungsi Media Pembelajaran

¹⁴ Usep Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), hal.6

¹⁵ Rudy Sumiharsono dan Hasbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), hal.54

¹⁶ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, h. 6

Media pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran dan memperkuat pengetahuan dan wawasan siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai tujuan, seperti tujuan atensi, afektif, kognitif, dan kompensasi, yang kesemuanya akan membantu dan memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan masalah pemahaman.¹⁷

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Prestasi terbaik yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar pada saat mempelajari suatu mata pelajaran tertentu dapat dipahami sebagai hasil belajar. Nilai bukanlah satu-satunya cara untuk mengukur hasil pembelajaran; perubahan tersebut juga dapat berupa perubahan positif dalam sikap, rutinitas, pengetahuan, ketekunan, ketabahan, penalaran, disiplin, keterampilan, dan bidang lainnya. Hasil belajar menunjukkan keterampilan sebenarnya siswa yang telah melalui proses belajar dari seseorang yang kurang berilmu atau lebih matang. Dengan demikian, hasil belajar memungkinkan peneliti untuk memastikan sejauh mana siswa dapat memahami, memahami, dan menguasai suatu mata pelajaran tertentu. Guru kemudian dapat menggunakan informasi ini untuk mengembangkan metode belajar mengajar yang lebih efektif..¹²

Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar antara lain Belajar dapat mengadakan

¹⁷ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hal.10

perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang teknik dan sebagainya.¹⁸

Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.¹⁹ Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan berjalan kearah positif dan kedepan.

Hasil pembelajaran adalah kapasitas yang diperoleh seseorang setelah proses pembelajaran. Kapasitas tersebut dapat membantu siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan membawa perubahan perilaku pada pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilannya. Salah satu ukuran proses pembelajaran adalah hasil belajar. Perubahan perilaku yang dialami siswa sebagai akibat melakukan kegiatan belajar disebut dengan hasil belajar. Meneliti hasil belajar yang dicapai siswa merupakan salah satu cara untuk mengetahui berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai teori yang dikemukakan di atas mengenai pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, dan psikomotorik) setelah satu semester pembelajaran, yang ditunjukkan dengan hasil evaluasi berupa nilai akhir pembelajaran.

¹⁸ Mardianto, Psikologi Pendidikan, landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran (Medan: Perdana Publishing, 2014), hal. 45-47

¹⁹ Raja Iottung Siregar, "Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Islam", jurnal pendidikan islam vol. 6, no. 1 Januari-juni 2017, hal. 64

b. Indikator Hasil Belajar

Undang-Undang Dasar No 20 Th 2003 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengenai tujuan pendidikan, menurut model penelitian tindakan kelas (PTK) Rosma Hartiny Syams, hasil belajar diklasifikasi menjadi tiga ranah umum oleh Benjamin Bloom: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Klasifikasi ini digunakan dalam sistem pendidikan nasional untuk merumuskan tujuan kurikuler dan instruksional.²⁰

- 1) Ranah kognitif: menyangkut enam komponen hasil belajar intelektual—pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yang berkaitan dengan sikap dan mempunyai lima komponen: internalisasi, pengorganisasian, penerimaan, respons atau reaksi, dan penilaian.
- 3) Ranah psikomotorik, yang berkaitan dengan hasil perolehan keterampilan dan kemampuan bertindak. Gerak refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keserasian atau

²⁰ Tri Indra Prasetya, "Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa Smp N Kota Magelang", *Journal of Educational Research and Evaluation, JERE* 1 (2) (2012).

ketepatan, gerak keterampilan tingkat lanjut, dan gerak ekspresif dan interpretatif merupakan enam komponen ranah psikomotorik.

Secara teori, seluruh ranah psikologis yang berubah akibat pengalaman dan proses belajar siswa tercakup dalam pengungkapan hasil belajar yang optimal. Memahami kerangka umum untuk mengukur dan mengumpulkan data hasil belajar siswa sangatlah penting.

4. Muatan Lokal

a. Pengertian Muatan Lokal

Pelajar di daerah tersebut mempunyai kewajiban mempelajari muatan lokal, yang diartikan sebagai program pendidikan yang muatan media dan materinya relevan dengan konteks dan kebutuhan alam, sosial, dan budaya masing-masing daerah.²¹ Definisi tersebut sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 28 ayat (1) tentang kurikulum muatan lokal, adapun bunyi ayat tersebut yaitu:

“Pelaksanaan kegiatan pendidikan dalam satuan pendidikan didasarkan atas kurikulum yang berlaku secara nasional dan kurikulum yang disesuaikan dengan keadaan serta kebutuhan lingkungan dan ciri khas satuan pendidikan.”

Pengertian kurikulum muatan lokal dapat diartikan sebagai kegiatan kurikuler untuk mengembangkan potensi dengan cara mengadaptasi ciri dan potensi daerah setempat, termasuk kelebihan

²¹ Sri Tuti Rahmawati, “Implementasi Kurikulum Muatan Lokal dalam Mencapai Target Hafalan Al-Qur’an 4 Juz di SD Islam Annajah Jakarta Barat,” *Jurnal Qiro’ah* 10, no. 2 (2020): hal.18, diakses pada 1 juni 2023, <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/qiroah/154>.

daerah yang belum terdapat pada mata pelajaran yang ada, menurut pendapat Mulyasa yang dikutip Undri sesuai dengan definisi di atas..²²

Dengan demikian, dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu mata pelajaran yang diajarkan secara mendalam untuk menunjang keterampilan individu siswa yang disesuaikan dengan daerah setempat agar dapat menghasilkan siswa atau generasi yang memahami dan mahir dalam pengetahuan mendasar yang dimilikinya. daerah masing-masing disebut sebagai muatan lokal masing masing.

b. Tujuan Muatan Lokal

Undri menjelaskan tujuan utama daerah, yaitu membekali mahasiswa dengan landasan pengetahuan lingkungan yang kuat dan kemampuan menjaganya demi pembangunan nasional..²³

Sebaliknya menurut penelitian Nailis Sa'adah, berikut tujuan sebenarnya dari muatan lokal: 1) Siswa mampu mengenali dan mengembangkan keakraban dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam setempat. 2) Agar dapat memanfaatkan wilayah sekitar, siswa dibekali dengan informasi dan keterampilan yang melengkapinya. 3) Mahasiswa mampu menjaga sikap yang selaras dengan adat istiadat,

²² Undri, "Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu," *Suluh* 15, no. 19 (2014): hal.13, diakses pada 1 juni, 2023, <http://repositori.kemdikbud.go.id/12593>.

²³ Undri, "Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu," hal.15.

kepercayaan, dan hukum setempat serta berkontribusi terhadap kemajuan negara.²⁴

c. Ruang Lingkup Muatan Lokal

Beberapa kajian atau muatan materi yang dapat dikarakterisasi sebagai berikut termasuk dalam pembahasan sejauh mana muatan lokal:

1. Muatan lokal dapat dibahas dalam kaitannya dengan bahasa, seni, kerajinan, keterampilan, serta norma dan praktik daerah.
2. Tingkat dasar hingga menengah, umum, khusus, vokasi, dan sejenisnya menjadi fokus pembahasan muatan lokal.
3. Provinsi, kota, atau kecamatan semuanya dapat diikutsertakan dalam pembahasan muatan lokal.²⁵

c. Komponen Pendukung Muatan Lokal

Untuk mencapai tujuan muatan lokal, harus tersedia unsur pendukung penerapan muatan lokal, seperti instruktur atau sumber daya manusia dan materi pendidikan yang relevan. Peran pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran muatan lokal juga sama pentingnya. Artinya untuk mencapai tujuan muatan lokal, pendidik sebagai guru mampu menyusun materi secara efektif dengan memperhatikan berbagai komponen dan siswa mampu menyerap materi tersebut.²⁶

²⁴ Nailis Sa'adah, "Peran Guru dalam Pembelajaran Muatan Lokal *Musyafahah* dan Tajwid di MTs NU Banat Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017," hal.21.

²⁵ Nailis Sa'adah, "Peran Guru dalam Pembelajaran Muatan Lokal *Musyafahah* dan Tajwid di MTs NU Banat Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017," hal.22.

²⁶ Nailis Sa'adah, "Peran Guru dalam Pembelajaran Muatan Lokal *Musyafahah* dan Tajwid di MTs NU Banat Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017," hal.25.

5. *AKSAKA*

AKSAKA merupakan aplikasi pintar yang diciptakan untuk memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari serta melestarikan bahasa rejang maupun aksara kaganga melalui konten budaya dan juga materi terkait bahasa Rejang. Aplikasi *AKSAKA* di desain untuk dapat digunakan pada sistem operasi di desktop (*Windows dan Mac*) dan sistem operasi di smartphone (*iOS, Android, Windows Phone, Firefox OS, Blackberry OS dan BB10*).

AKSAKA dibuat oleh mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah IAIN Curup semester 7 yaitu : Yongki Ramadhan Putra. *AKSAKA* untuk pertama kali dihadirkan dan diperkenalkan ke public pada 26 Maret 2023 dalam rangka Proyek Kolaborasi dengan Finalis Duta Bahasa Bengkulu 2023 perwakilan dari IAIN Curup guna melaksanakan program kerja melestarikan bahasa rejang dan kearifan lokal budaya Bengkulu, setelah diresmikan dan terbit hak cipta pada 20 Juli 2023 aplikasi ini pun turut berubah awalnya nama aplikasi tersebut adalah *BASARA* berganti menjadi *AKSAKA*. Hingga sekarang *AKSAKA* kemudian dapat digunakan menjadi media pembelajaran dalam mata pelajaran Muatan Lokal siswa SD/MI dan juga dapat menjadi sumber referensi guru dalam penyampaian materi kearifan budaya lokal Bengkulu. (terlampir)

AKSAKA diciptakan dari kesadaran akan pentingnya pemahaman masyarakat terutama pelajar pada konten kearifan budaya Bengkulu dan

juga materi terkait aksara kaganga dan bahasa Rejang. Aplikasi *AKSAKA* muncul semata-mata dikarenakan kepedulian terhadap kebudayaan asli tanah Rejang Bengkulu. Banyaknya kesalahpahaman dan kesulitan yang dialami oleh masyarakat maupun pelajar dalam memahami dan melestarikan kebudayaan aksara Kagangan dan Bahasa Rejang, hal ini yang menjadi salah satu alasan melatarbelakangi untuk menciptakannya aplikasi *AKSAKA* ini.

Aplikasi *AKSAKA* ini memudahkan penggunanya dalam memahami dan mempelajari aksara Kagangan, Bahasa Rejang, Cerita Rakyat Bengkulu, serta fakta unik Bengkulu melalui fitur-fitur yang telah tersedia. Tampilan dari aplikasi ini juga menarik banyak warna, animasi, serta quis sehingga untuk digunakan dalam proses pembelajaran juga tidak monoton dan dapat membuat peserta didik antusias dalam menggunakannya. *AKSAKA* disesuaikan dengan smartphone yang digunakan oleh pelajar ataupun masyarakat, serta dapat diunduh secara gratis.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Dela Safitri Tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Android* Berbantuan *APPSGEYSER.COM* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu” dengan menggunakan Metode penelitian *Quasi Experimental Design* (desain eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk desain yang digunakan

adalah *nequivalent control group design*, dimana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak.²⁷

Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasiterhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar, berbedaannya penelitian Dela Safitri dengan peneliti yaitu menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif, dimana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*, sehingga peneliti hanya digunakan satu kelas dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran.

2. Rawila I. Batekene Tahun 2022 yang berjudul “Evektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *SMART APPS CREATOR (SAC)* Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMPN 1 Sugguminasa Kab. Gowa” dengan menggunakan menggunakan Metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum diberi perlakuan, kemudian

²⁷ Dela Safitri, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan APPSGEYSER.COM Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu”, *skripsi* , Bengkulu:Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Begkulu, 2020.

selanjutnya diberikan posttest setelah proses pembelajaran dilakukan. Sehingga hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol.²⁸

Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain yang digunakan *one group pretest-posttest*, berbedaannya penelitian Rawila I. Batekene fokus pada proses belajar mengajar siswa SMPN kelas VII di mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan peneliti fokus pada hasil belajar siswa SD kelas V di Mata Pelajaran Muatan Lokal.

3. Sani Annisah, Abdul Hakim, Citra Rosalyn Anwar Tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau’ Berbasis Luring Di SD Negeri 48 Lappae.” Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkahlangkah pada model pengembangan ADDIE dalam Husni (2018) yakni melalui langkahlangkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).²⁹

²⁸ Rawila I. Batekene “Evektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *SMART APPS CREATOR (SAC)* Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMPN 1 Sugguminasa Kab. Gowa” *skripsi*, Makasar: Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makasar, 2022.

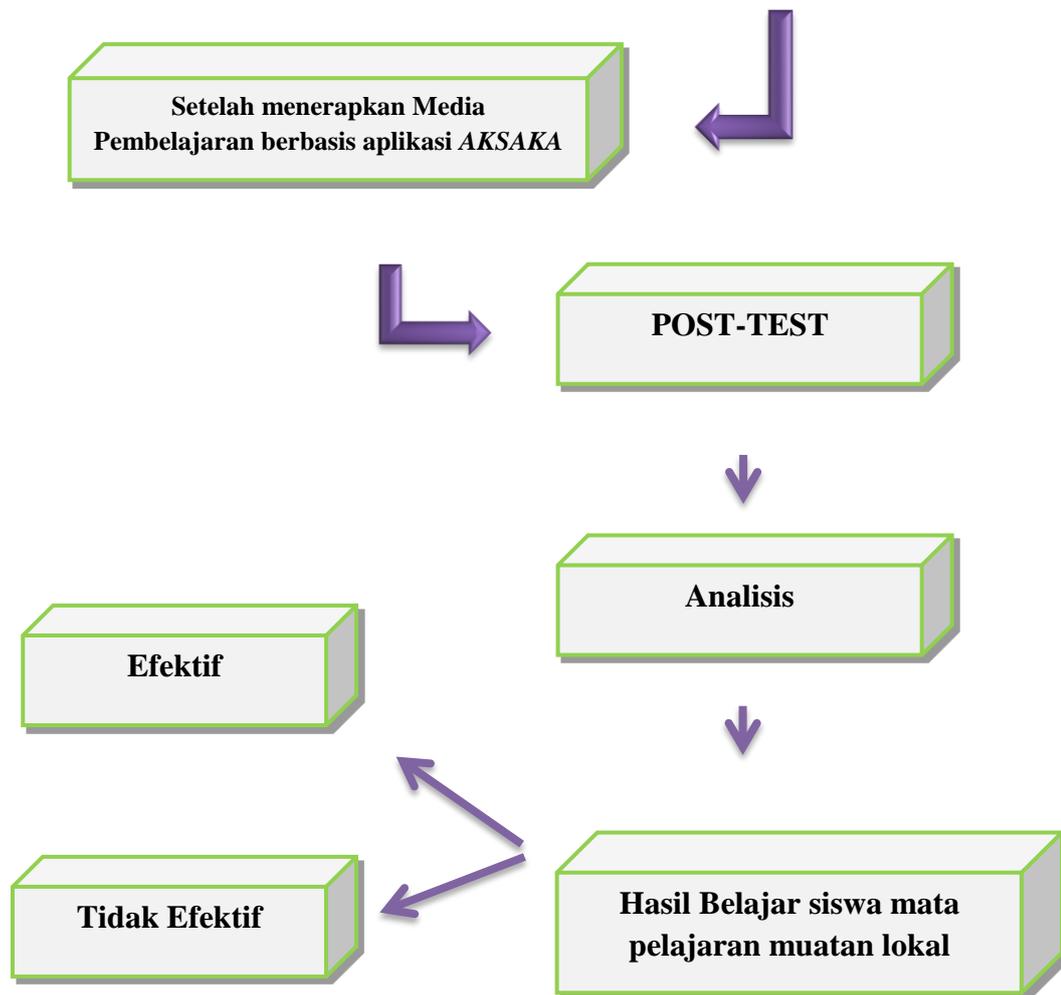
²⁹ Sani Annisah, Abdul Hakim, & Citra Rosalyn Anwar, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau’ Berbasis Luring Di SD Negeri 48 Lappae.”, *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, Vol. 1, No. 1, Bulan 2020 Hal. 1- 8

Perbedaan peneliti dengan penelitian dari Sani Annisah, Abdul Hakim, dan Citra Rosalyn Anwar yaitu metode penelitiannya, persamaannya yaitu menggunakan media pembelajaran muatan lokal terhadap hasil belajar siswa, jadi dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran yang layak untuk digunakan. Selain itu, untuk mengetahui bagaimana pendidikan karakter bertema Budaya *Sipakatau*'. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDA.

C. Kerangka Pikir

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir





D. Hipotesis Penelitian

Istilah “hypo” (berarti “di bawah”) dan “thesa” (berarti “kebenaran”) adalah akar kata hipotesis. Dengan demikian, hipotesis yang kemudian berkembang menjadi hipotesis setelah gaya penulisannya dimodifikasi agar mencerminkan ortografi Indonesia. Kebenaran masih berada di urutan terbawah, tidak selalu benar, dan hanya dapat mencapai puncak hierarki kebenaran jika didukung oleh bukti. Sebagai dugaan awal berdasarkan teori yang ada, peneliti mengajukan hipotesis terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA

dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA Tidak Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen dengan metodologi penelitian kuantitatif. Untuk memastikan dampak variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam keadaan yang diatur secara cermat, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimental.¹

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dan tidak menggunakan kelas kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum diberi perlakuan, kemudian selanjutnya diberikan posttest setelah proses pembelajaran dilakukan.²

Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam metode eksperimen yaitu *One Group Pretest-Posttest*, sehingga penelitian ini hanya digunakan satu kelas eksperimen dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi tes awal (*pretest*) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran Muatan Lokal

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2019), hal 111.

²*Ibid*, hal 114

dengan menggunakan aplikasi *AKSAKA*. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya kepada peserta didik tersebut diberikan perlakuan yaitu pembelajaran Muatan Lokal dengan menggunakan aplikasi *AKSAKA*, selanjutnya kepada peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana efektif pembelajaran Muatan Lokal dengan menggunakan aplikasi *AKSAKA* pada Proses belajar Mengajar.

Secara sederhana, desain penelitian yang dapat digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

X : Pemberian perlakuan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi

AKSAKA

O1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan

O2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan

B. Tempat & Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

Penelitian dilaksanakan pada September 2023 sampai November 2023 di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah suatu kategori generalisasi yang mencakup hal-hal atau orang-orang yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti dan dari situlah dapat diambil kesimpulan. Dengan demikian, populasi terdiri atas manusia dan benda serta benda alam lainnya. Selain itu, populasi mengacu pada semua atribut yang dimiliki objek atau subjek, bukan hanya jumlah objek atau orang yang diteliti.

Dari pendapat-pendapat di atas terlihat jelas bahwa populasi mengacu pada subjek penyelidikan secara utuh. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 05 Recap Rimbo tahun ajaran 2023–2024.

2. Sampel Populasi

sampel merupakan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut¹. Teknik sampling yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu *total sampling*.

total sampling merupakan suatu cara yang ditempuh dengan pengambilan sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan objek. apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik di ambil semua, sebaliknya jika lebih besar dari 100 dapat di ambil 10-15% atau 20-25%². Maka sampel yang diambil oleh penelitian ini berjumlah 17 siswa.

¹ *Ibid*, hal 120

² *Ibid*, hal 124

Tabel 3. 2 Sampel Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

NO.	KELAS	LAKI-LAKI	PEREMPUAN	TOTAL
1.	V	8	9	17 Siswa

D. Variabel Penelitian

Suatu atribut, sifat, benda, atau tindakan yang mempunyai variasi tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk memahami dan menarik kesimpulan disebut variabel.³

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

a) Variabel Independen atau bebas (X)

Variabel independen sering juga disebut independen karena mempengaruhi atau menjadi sumber perubahan atau berkembangnya variabel dependen (terkait). Penggunaan materi pembelajaran berbasis aplikasi dari aplikasi AKSAKA menjadi variabel (X) dalam penelitian ini. Faktor-faktor yang berkaitan (hasil pembelajaran) akan dimanfaatkan untuk mengetahui efektivitas penerapan AKSAKA sebagai alternatif media pembelajaran.

b) Variable dependen atau terikat (Y)

Variabel konsekuensial adalah variabel yang timbul karena adanya variabel bebas, atau yang mempengaruhinya. Variabel asosiasi penelitian (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan

³ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 3

lokal. Derajat keefektifan yang diatribusikan pada variabel bebas akan ditentukan oleh pengaruhnya terhadap hasil belajar tersebut.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Mencari informasi mengenai objek atau variabel dalam catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan tulisan pada agenda dan notulen rapat disebut dengan dokumentasi. Dengan menggunakan metode ini, dapat diperoleh informasi mengenai keadaan sekolah, daftar nama siswa, nilai, dan kondisi lainnya, serta data tambahan untuk mendukung penelitian.

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan berupa silabus, RPP, surat-surat yang diperlukan dalam penelitian, data peserta didik serta mendokumentasikan kegiatan proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

2. Tes

Istilah tes diambil dari kata *testum*, yang dalam bahasa perancis kuno artinya piringan untuk menyisihkan logam-logam mulia.⁴ Tes adalah perangkat atau proses yang menggunakan pedoman dan prosedur yang telah ditetapkan untuk menentukan atau mengukur sesuatu dalam keadaan tertentu. Dalam situasi ini respon subjek terhadap hal-hal yang diberikan

⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007), hal.52.

akan digambarkan dengan mengisi soal-soal tes yang telah dijadwalkan berdasarkan pilihan hati dan pikiran..⁵

Tes biasanya digunakan untuk mengevaluasi dan mengukur hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan penguasaan bahan ajar sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran.⁶

Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kapasitas individu atau kelompok. Tes tertulis bergaya esai yang dirancang sebagai penilaian objektif digunakan sebagai instrumen tes dalam penelitian ini. *Pretest* dan *posttest* untuk tes ini dibangun serupa sehubungan dengan komponen kognitif. Sebelum mendapatkan treatment menggunakan aplikasi AKSAKA, kemampuan dasar siswa dinilai melalui tes awal yang disebut juga dengan *pretest*. Setelah proses pembelajaran selesai, *posttest* penilaian akhir digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Tes ini mula-mula diperiksa validitasnya, reliabilitasnya, daya pembedanya, dan tingkatannya sebelum diketahui untuk dilaksanakan.

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Valid artinya cocok atau sesuai. Validitas mengacu pada kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang hendak diukur. Uji

⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 138.

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasi Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal.35.

validitas isi instrumen berbasis tes dapat dilakukan dengan cara membandingkan isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan..⁷

Secara teori, matriks pengembangan instrumen, disebut juga instrumen grid dapat membantu penilaian validitas isi. Grid tersebut mencakup variabel-variabel yang diteliti, indikator-indikator acuan, dan nomor-nomor item, atau pertanyaan atau pernyataan dengan penjelasan yang berasal dari indikator-indikator tersebut..⁸

Sebelum memberikan tes kepada kelas eksperimen, peneliti melakukan uji validitas. Tujuan uji validitas adalah untuk memastikan keabsahan item instrumen atau pertanyaan yang digunakan untuk menilai prestasi belajar siswa. Peneliti memanfaatkan validitas isi sebagai uji validitas. Saat menilai validitas tes, materi tes digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa telah mempelajari suatu mata pelajaran. Para ahli atau validator berkonsultasi dan memberikan penjelasan terhadap item pertanyaan dalam validitas konten ini. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][n(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}}$$

keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi x dan y

n = jumlah subyek

ΣX = jumlah skor item

⁷*Ibid*, hal.129

⁸*Ibid*, hal. 129.

ΣY = jumlah skor total

ΣXY = Jumlah hasil kali skor item dengan skor total

ΣX^2 = Jumlah kuadrat skor item

ΣY^2 = Jumlah kuadrat skor total⁹

Berdasarkan hal tersebut untuk menentukan uji validitas digunakan criteria sebagai berikut :

- a. Signifikan uji (α) = 5% atau 0,05
- b. Jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$, maka butir soal tersebut valid
- c. Jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka butir soal tersebut tidak valid

Berdasarkan hal tersebut telah dilakukan uji validitas soal kepada 17 siswa kelas V pada mata pelajaran muatan lokal di SD Negeri 7 Rejang Lebong Program SPSS *version 25.0* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	<i>r-tabel</i>	<i>r-hitung</i>	Status Butir Soal
1	0.482	-0.081	Tidak Valid
2	0.482	0.724	Valid
3	0.482	0.724	Valid
4	0.482	0.966	Valid
5	0.482	0.881	Valid
6	0.482	0.723	Valid
7	0.482	0.248	Tidak Valid
8	0.482	0.859	Valid

⁹*Ibid*, hal.. 246

9	0.482	0.815	Valid
10	0.482	0.724	Valid
11	0.482	0.507	Valid
12	0.482	0.724	Valid
13	0.482	0.966	Valid
14	0.482	0.699	Valid
15	0.482	0.966	Valid
16	0.482	0.204	Tidak Valid
17	0.482	0.529	Valid
18	0.482	0.838	Valid
19	0.482	0.771	Valid
20	0.482	0.838	Valid
21	0.482	0.881	Valid
22	0.482	0.837	Valid
23	0.482	0.838	Valid
24	0.482	0.724	Valid
25	0.482	-0.134	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas soal pilihan ganda di atas, terdapat empat soal yang tidak valid yaitu soal nomor 1, 7, 16 dan 25. Adapun soal yang tidak valid dikarenakan soal terlalu mudah sehingga kebanyakan dari responden menjawab dengan benar. Untuk itu, peneliti melakukan perbaikan terhadap ketiga soal tersebut. Hasil data uji validitas soal pilihan ganda dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Reliabelitas

Syarat lainnya yang penting bagi peneliti adalah uji reliabilitas. Reliabilitas yaitu ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilai. Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama¹⁰. Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 21. Instrumen dikatakan reliabel jika $r_i \geq 0,70$.¹¹ Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left(1 - \frac{M(k-M)}{kst^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : reliabilitas yang dicari

k : jumlah item dalam instrumen

M : mean skor total

st : varians total¹²

setelah dilakukannya uji coba instrumen pada butir soal test yang telah di uji validitas, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas sesuai dengan rumus diatas menggunakan *SPSS 25.0* sehingga memperoleh hasil sebagai berikut :

¹⁰*Ibid*, hal. 121

¹¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hal. 365

¹² Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung:Alfabeta, 2013), hal. 132

Tabel 3. 4 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.970	21

Berdasarkan table 3.4 uji reliabilitas hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa *Alpha* adalah 0.970 dari hasil ini dapat dilihat nilai acuan pada table maka instrument mempunyai koefisien sangat kuat karena diaas 0.80 atau *Alpha* $0.970 > 0.70$ dengan demikian hasil tersebut dikatakan sangat kuat atau reliabel. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

3. Tingkat kesukaran

Tingkat kesukaran artinya memiliki keseimbangan antara butir soal sukar, sedang, dan mudah adapun menggunakan rumus sebagai berikut :¹³

$$P \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

¹³Nani Hanifah, “ *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*” , Sosio E-Kons, Vol.6, No. 1 (2014), hlm. 43

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibandingkan nilai MEAN pada table statistic SPSS dengan indeks interpretasi tingkat kesukaran dibedakan atas:

Antara 0,00 sampai dengan 0,15 : sangat sukar

Antara 0,16 sampai dengan 0,30 : Sukar

Antara 0,31 sampai dengan 0,70 : sedang

Antara 0,71 sampai dengan 0,85 : mudah

Antara 0,86 sampai dengan 1.00 : sangat mudah

Tabel 3. 5 Hasil Tingkat Kesukaran

No. soal	MEAN (output SPSS)	Tingkat kesukaran
1.	0,88	Sangat mudah
2.	0,88	Sangat mudah
3.	0,88	Sangat mudah
4.	0,82	mudah
5.	0,76	mudah
6.	0,82	mudah
7.	0,76	mudah
8.	0,76	mudah
9.	0,76	mudah
10.	0,88	Sangat mudah
11.	0,71	mudah
12.	0,88	Sangat mudah
13.	0,82	mudah
14.	0,82	mudah
15.	0,82	mudah
16.	0,76	mudah
17.	0,82	mudah
18.	0,88	Sangat mudah
19.	0,71	mudah
20.	0,88	Sangat mudah
21.	0,76	mudah

22.	0,76	mudah
23.	0,88	Sangat mudah
24.	0,88	Sangat mudah
25.	0,94	Sangat mudah

Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran

Kategori	Jumlah
Sangat Sukar	0
Sukar	0
Sedang	0
Mudah	15
Sangat Mudah	10

Dari jumlah seluruh 25 item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 0 kategori sangat sukar, 0 butir soal kategori sukar, 0 butir soal kategori sedang, 15 butir soal kategori mudah 10 butir soal kategori sangat mudah.

4. Daya pembeda

Kemampuan soal untuk membedakan antara kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal.¹⁴ adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda

J : jumlah peserta tes

¹⁴ *Ibid*, hlm. 47

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyak peserta kelompok bawah

B_A : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Interpretasi daya beda dengan cara cek nilai r hitung (dapat dilihat dari nilai *pearson correlation*) bandingkan dengan kriteria klarifikasi daya beda berikut ini :

<0.00 - 0.19 : jelek (tidak boleh digunakan)

0.20 - 0.39 : cukup (boleh digunakan dengan perbaikan)

0.40 - 0.69 : baik (digunakan)

0.70 - 1.00 : baik sekali (digunakan)

Tabel 3. 7 Hasil Daya Pembeda

No. soal	Hasil pembeda soal	Kategori
1.	-0.081	jelek
2.	0,724	Baik sekali
3.	0,724	Baik sekali
4.	0,966	Baik sekali
5.	0,881	Baik sekali
6.	0,723	Baik sekali
7.	0,248	Cukup
8.	0,859	Baik sekali
9.	0,815	Baik sekali
10.	0,724	Baik sekali
11.	0,507	Baik
12.	0,724	Baik sekali
13.	0,966	Baik sekali
14.	0,699	Baik
15.	0,966	Baik sekali
16.	0,204	Cukup
17.	0,529	Baik

18.	0,838	Baik sekali
19.	0,771	Baik sekali
20.	0,838	Baik sekali
21.	0,881	Baik sekali
22.	0,837	Baik sekali
23.	0,838	Baik sekali
24.	0,724	Baik sekali
25.	-0,134	Jelek

Tabel 3. 8 Daya pembeda soal

Kategori	Jumlah
Jelek	2
Cukup	2
Baik	3
Baik sekali	18

Dari jumlah seluruh 25 item soal, daya pembeda tiap butir soal, adapun hasilnya 2 butir soal kategori jelek, 2 butir soal kategori cukup, 3 butir soal kategori baik dan 18 butir soal kategori baik sekali. Maka terdapat 21 soal yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan hasil kategori daya pembeda.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau menguji hipotesa yang diajukan melalui penyajian data.¹⁵ Analisis uji hipotesis ini untuk membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA (variabel X) dengan hasil belajar siswa (variabel Y). berikut ini langkah – langkah teknik analisis data:

1. Uji Normalitas Data

¹⁵ Ahamad Tanzeh, *Metodeologi Penelitian Praktik*, hal. 96.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel dari populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Liliefors*, pengujian dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 25.0*. dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas liliefors dengan kriteria kenormalan sebagai berikut :

- a. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka terima H_0 dan tolak H_a
- b. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_a

2. Uji Hipotesis

- a. Uji t berpasangan (*paired Sampel t-test*)

Uji-t sampel berpasangan, yang sering disebut dengan uji-t berpasangan, merupakan teknik pengujian hipotesis yang tidak memerlukan data independen. Ciri yang paling sering muncul dalam situasi berpasangan adalah satu orang (objek penelitian) diberikan dua perlakuan berbeda. Peneliti memperoleh dua macam data sampel, yaitu data perlakuan pertama (*pretest*) dan data perlakuan kedua (*posttest*), meskipun menggunakan subjek yang sama.

Pada penelitian ini menghitung hasil uji *paired Sampel t-test* menggunakan aplikasi *SPSS 25.0*. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig.(2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
2. Jika nilai Sig.(2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sedangkan berikut adalah Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. H_a : Terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa pada hasil belajar menggunakan media pembelajarn berbasis aplikasi *AKSAKA* pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Muhammadiyah Rimbo Recap.
2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa pada hasil belajar menggunakan media pembelajarn berbasis aplikasi *AKSAKA* pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Muhammadiyah Rimbo Recap.

b. Uji *Normalzed Gain (N-Gain Score)*

Normalzed Gain atau *N-Gain Score* adalah selisih nilai *posttest* dan *pretest*. N-gain menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dilakukan. Untuk menghitung *gain score* menggunakan bantuan SPSS 25.0 *for windows* untuk menghindari kesalahan dalam perhitungan manual.

Peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan data yang diperoleh sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran

dengan media berbasis aplikasi *AKSAKA* di kelas V. sedangkan data hasil belajar siswa yang dicerminkan oleh skor *pretest-posttest*. Setelah sampel diberi perlakuan yang berbeda saat sebelum dan sesudah, data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis untuk mendapatkan *N-gain*. Tinggi rendahnya *N-gain* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Jika $g > 0,7$ maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori tinggi
- 2) Jika $0,7 > g > 0,3$ maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori sedang
- 3) Jika $g < 0,3$ maka *N-gain* yang dihasilkan termasuk kategori rendah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Uraian mengenai data penelitian, kebutuhan pengujian analisis, pengujian hipotesis, ringkasan hasil penelitian, dan pembahasan akan dibahas seluruhnya pada bab ini. Hasil tes kognitif sebelum dan sesudah tes merupakan data yang diolah. Satu kelas eksperimen, yaitu kelas V SD Muhammadiyah 05 Recap Rimbo, digunakan untuk penelitian ini. Sebanyak 17 siswa mendapat perlakuan dengan materi pembelajaran muatan lokal dan kemudian diberikan *pre-test*. Setelah itu kelas yang sama mendapat perlakuan dengan materi pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA sebagai pembanding, dan hasil belajar siswa dinilai dengan *post-test*.

1. Deskripsi Data

Data primer yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal Kelas V dengan menggunakan metode penelitian yang terverifikasi dan terpercaya. Selama tiga sesi pertemuan, metode pengajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar peserta digunakan indikator tertentu pada setiap pertemuan. Selanjutnya siswa diberikan *pretest* berupa soal pilihan ganda yang telah

disesuaikan dengan indikator pada saat proses pembelajaran. Setelah itu dilanjutkan perlakuan pada kelas V sebanyak tiga kali pertemuan dengan materi pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA. *Posttest* dilakukan untuk memperoleh skor hasil akhir belajar setelah kelas V mendapat perlakuan dengan media pembelajaran. Skor tersebut selanjutnya mampu menunjukkan kemampuan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V SD Muhammadiyah 05 Recap Rimbo. Pertama-tama peneliti akan memberikan penjelasan tentang rata-rata hasil siswa pada *pretest* dan *posttest* yang diberikan selama pengajaran pada kelas V sebelum mengevaluasi hipotesis penelitian.

a. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil *pretest* dan *posttest* harus diolah dan dianalisis guna membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Rangkuman datanya ditampilkan pada Tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4. 1 Rata-rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Mata Muatan lokal

Nilai	Kelas V
Rata-rata <i>pretest</i>	60,59
Rata-rata <i>posttest</i>	90,88

Tabel 4.1 di atas menunjukkan rata-rata skor pretest dan posttest kelas eksperimen masing-masing sebesar 60,59 dan 90,88. Dari data tersebut terlihat bahwa pada saat pretest dan posttest hasil belajar siswa pada kelas V mengalami peningkatan. Berdasarkan data pretest dan posttest siswa kelas V mengalami peningkatan sebesar 30,29.

b. Data Hasil *Pretest*

Adapun hasil belajar dari *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *AKSAKA* dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4. 2 Hasil Data *Pretest* Siswa Kelas V Mata Pelajaran Muatan Lokal

NO	NAMA SISWA	PRE TEST
1.	AZA	60
2.	ARS	45
3.	CRI	70
4.	DRR	70
5.	FYA	60
6.	IDF	65
7.	MAH	70
8.	MDP	55
9.	MCA	65
10.	NDF	60
11.	RAJ	55
12.	RZA	70
13.	RIR	50
14.	SZL	70
15.	TAV	55
16.	MAR	50
17.	RSM	60
	Rata rata	60,59

Berdasarkan tabel di atas, analisis pretest dilakukan untuk mengukur kemahiran awal siswa terhadap mata pelajaran dan teknik pengajaran, atau dengan kata lain, kapasitas mereka sebelum memulai proses pembelajaran menggunakan aplikasi AKSAKA. Setelah diketahui hasil *pretest* siswa, maka dilakukan analisis kategori pengetahuan untuk mengetahui hasil akhir kelas V sebagai berikut.

Kategori Pengetahuan	Rentang Nilai
Baik	76-100
Cukup	60-75
Kurang	< 60

Sumber : Arikunto, 2010

Analisis statistik deskriptif hasil *pretest* kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap disajikan di bawah ini.

Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Data *Pretest* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal

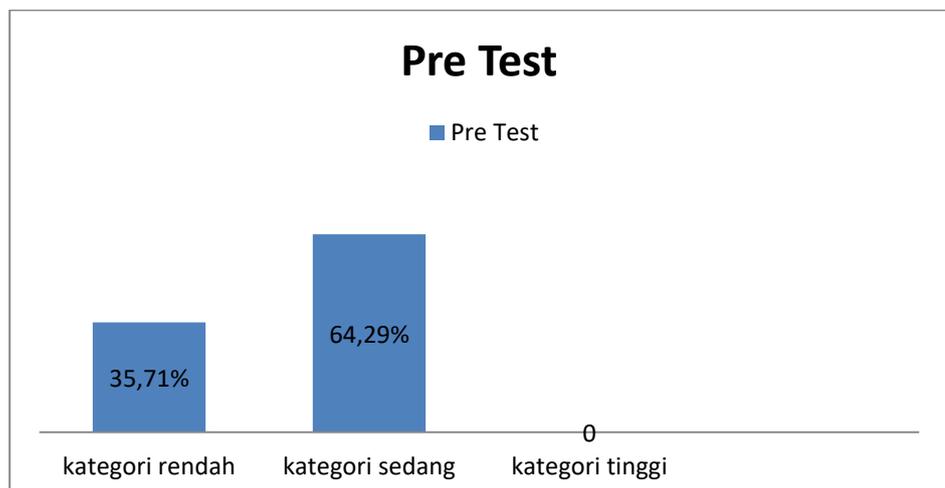
Kelas	N	Mean	Nilai terendah	Nilai tertinggi
V	17	60,59	45.0,00	70,00

Kategori skor *pretest* kelas V dapat dilihat pada Tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4. 4 Deskripsi Kategori Skor *Pretest* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran muatan lokal

Kriteria	Kategori	Kelas V	
		f	%
76-100	Baik	0	00,00
60-75	Cukup	11	64,71%
< 60	Kurang	6	35,29%
Jumlah		17	100%

Terlihat dari Tabel 4.4 di atas bahwa hasil pretest kelas V menunjukkan 6 siswa masuk dalam kategori kurang, 11 siswa masuk dalam kategori cukup, dan 0 siswa masuk dalam kategori baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa rata-rata keterampilan permulaan siswa kelas V yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional masuk dalam kategori sedang. Informasi tambahan disertakan dalam grafik di bawah ini:



Grafik 4. 1 Katergori Skor *Pretest* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal

c. Data Hasil *Posttest*

Untuk menilai pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang pada kelas V menggunakan materi pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA, diberikan soal *posttest* pada akhir kegiatan pembelajaran. Hasil data *posttest* yang diperoleh tercantum di bawah ini, dan tabel berikut akan digunakan untuk menampilkannya.:

Tabel 4. 5 Daftar Hasil Data *Posttest*

NO	NAMA SISWA	POST TEST
1.	AZA	85
2.	ARS	80
3.	CRI	100
4.	DRR	95
5.	FYA	80
6.	IDF	100
7.	MAH	100
8.	MDP	95
9.	MCA	85
10.	NDF	85
11.	RAJ	95
12.	RZA	100
13.	RIR	75
14.	SZL	100
15.	TAV	85
16.	MAR	90
17.	RSM	95
	Rata rata	90,88

Setelah ditemukannya hasil *posttest* siswa kelas V, dilakukan analisis untuk mengetahui signifikansi hasil akhir peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dari AKSAKA. Hasil *posttest* kelas V ditunjukkan pada analisis statistik deskriptif berikut ini.

Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal

Kelas	N	Mean	Minimal	Maksimal
V	17	90,88	75,00	100,00

Setelah diketahui hasil *post test* siswa, maka dilakukan analisis kategori pengetahuan untuk mengetahui hasil akhir kelas

V sebagai berikut.

Kategori Pengetahuan	Rentang Nilai
Baik	76-100
Cukup	60-75
Kurang	< 60

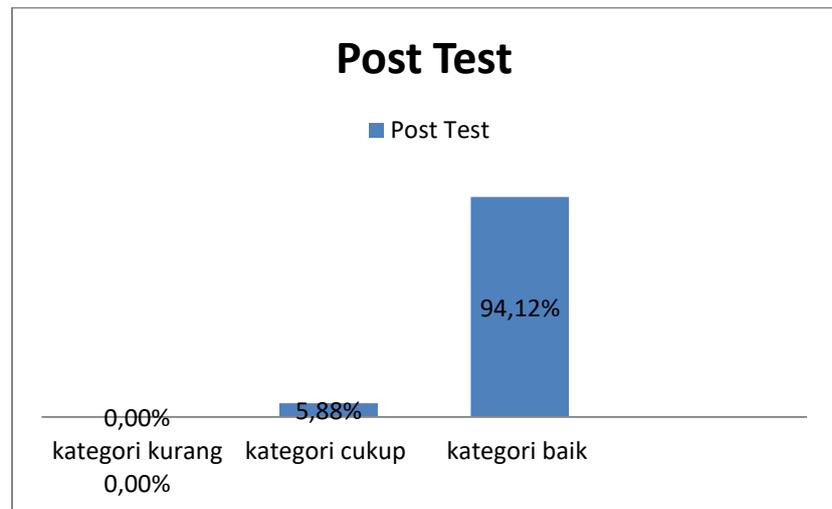
Sumber : Arikunto, 2010

Mengetahui kategori skor *posttest* kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap dapat dilihat pada Tabel 4.7 di bawah ini :

Tabel 4. 7 Deskripsi Kategori Skor *Posttest* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal

Kriteria	Kategori	Kelas V	
		f	%
76 - 100	Baik	16	94,12%
60 – 75	Cukup	1	5,88%
< 60	Kurang	0	00,00%
Jumlah		17	100%

Tabel 4.7 menampilkan nilai akhir *posttest* siswa pada kelas V. Dari jumlah tersebut, 16 siswa masuk dalam kelompok baik, 1 orang masuk dalam kategori cukup, dan 0 orang masuk dalam kategori kurang. Oleh karena itu, berdasarkan nilai siswa yang masuk dalam kategori tinggi dan sedang, dapat diasumsikan bahwa pemahaman akhir pada kelas V mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA. Grafik berikut memberikan informasi lebih lanjut:



Grafik 4. 2 Kategori Skor *Posttest* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah variabel-variabel penelitian mempunyai distribusi normal atau tidak. Algoritma Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam komputasi uji normalitas ini, dan aplikasi komputer SPSS 25.0 digunakan untuk pemrosesannya. Temuannya ditunjukkan sebagai berikut pada Tabel 4.8:

Tabel 4. 8 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Test Soal	<i>p</i>	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,193	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,136	0,05	Normal

Terlihat dari Tabel 4.8 di atas bahwa setiap data mempunyai nilai p (Sig.) $> 0,05$. setelah itu variabel tersebut berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

a) Uji *Paired Sampel t-test*

Data yang digunakan untuk menganalisis uji *Paired Sampel t-test* adalah nilai *pre test* dan nilai *post test* kelas V untuk menguji Adakah perbedaan yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *AKSAKA* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran muatan lokal. Adapun data perhitungan dari *SPSS* dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian *Paired Sampel t-test*

Test Soal	Mean	Sig.
<i>Pretest</i>	60,5882	0,000
<i>Posttest</i>	90,8824	

Adapun dasar pengambilan keputusan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) H_a : Terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa pada hasil belajar menggunakan media pembelajarn berbasis aplikasi *AKSAKA* pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Muhammadiyah Rimbo Recap.
- 2) H_0 : Tidak terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa pada hasil belajar menggunakan media pembelajarn berbasis aplikasi *AKSAKA* pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Muhammadiyah Rimbo Recap.

Dengan membandingkan rata-rata (mean) *pretest* yaitu sebesar 60.59 dengan rata-rata (mean) *post test* yaitu sebesar 90,88

maka H_a diterima yang berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pre test* dan *post test*.

Berdasarkan output hasil penilaian diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Karena nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

Dengan kata lain “Terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa terhadap hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Muhammadiyah Rimbo Recap,” yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

b) Uji *N Gain Score*

Normalized gain atau *N-gain score* dirancang untuk menentukan keefektifan metode atau *treatment*. Untuk menghitung *gain score* gunakan SPSS 25.0

Pada penelitian ini menggunakan uji *N-Gain Score* sebagai pengujian hipotesis karena peneliti akan melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran muatan lokal.

Rumus *N-gain score* dapat dihitung berdasarkan rumus ini, seperti yang ditunjukkan dibawah ini:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maximum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Dengan rumus diatas maka dapat di kategorikan pembagian *N-Gain Score* sebagai berikut :

Tabel 4. 10 Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Selain kategori pembagian *N-Gain Score*, terdapat pula kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* yang dijelaskan pada table berikut ini :

Tabel 4. 11 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain Score*

Presentasi (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* menggunakan SPSS 25.0, menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain Score* kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap adalah 0.7889 jika dilihat tabel 4.11 pada kategori pembagian *N-Gain Score* termasuk kedalam kategori tinggi. Sedangkan untuk table 4.12 pada kategori tafsiran efektivitas *N-gain Score* memperoleh presentase 78,8857 atau 78,9% termasuk dalam tafsiran Efektif.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaa media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran muatan lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap. Terlihat dari nilai *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda yang telah disebarakan sebagai bahan evaluasi dari proses pembelajaran mata pelajaran muatan lokal

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

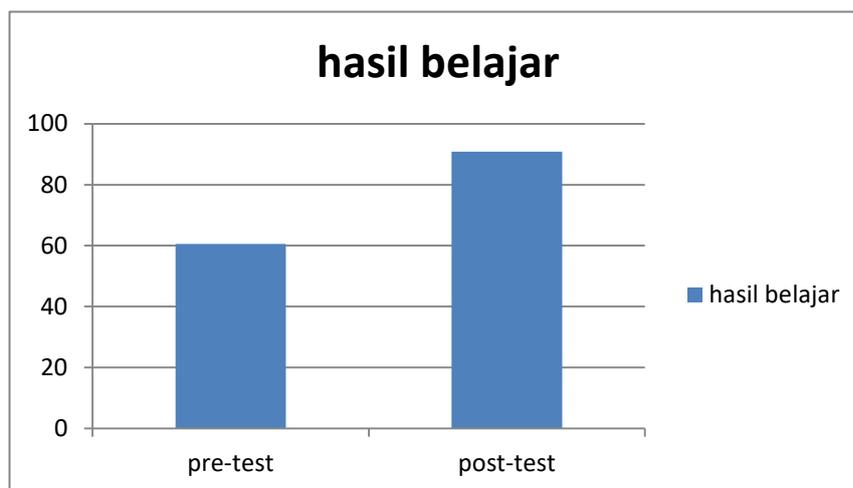
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Penelitian Eektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA

No	Uji Asumsi	Hasil	Kriteria	Intepretasi	Kesimpulan
1	Uji Normalitas	0,193 0.136	0,193 > 0.005 0.136 >0.005	Distribusi normal	Data Pre test dan Post test dinyatakan normal
2	Uji Paired t.test	0,000	0,000 <0,005	Ha diterima	Terdapat perbedaan antara rata-rata (mean) dari pre test dan post test
3	Uji N-Gain Score	78,9%	78,8857 >76	Data N-Gain Efektif	Karena nilai mean berada di presentasi >76 maka termasuk pada kategori penafsiran efektif

B. Pembahasan

Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa penerapan AKSAKA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal, sesuai dengan temuan penelitian. Peneliti memperoleh hasil belajar dengan rata-rata (Mean) sebesar 60,59 setelah menilai nilai akhir *pretest*, dan hasil belajar dengan rata-rata (Mean)

sebesar 90,88 setelah dilakukan *posttest*. Apabila membandingkan selisih rata-rata penggunaan aplikasi *AKSAKA* dengan proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, temuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai yang lebih tinggi. Grafik tersebut memberikan penjelasan mengenai variasi hasil belajar.:



Grafik 4. 3 Rata-rata Nilai *Pretest-Posttest*

Berdasarkan grafik di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembentukan nilai dan pengetahuan siswa turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran, oleh karena itu polanya perlu dipikirkan secara matang agar berhasil.

Dari perbedaan hasil belajar yang telah dilakukan oleh peneliti, hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nina Sulvia Ayuna Sari, Hamengkubuwono, M. Iqbal Liayong Pratama dalam Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan bahwa media interaktif berbasis teknologi berguna

untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efisien. Sebagai mana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Lectora Inspire dilakukan pada kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol. Pada pretest, hasil belajar kelas kontrol adalah 60 dan kelas eksperimen adalah 57,78. Setelah dilakukan penggunaan media Lectora Inspire, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,32 dan kelas eksperimen sebesar 72,24. Jadi dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang melakukan pembelajaran dengan media lain, dilihat dari hasil belajar yang telah diperoleh oleh peserta didik.¹

Pada penelitian ini siswa kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap diberikan dua perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajaran. Pertama diberikan perlakuan dalam proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, lalu diberikan pretest untuk melihat hasil belajar siswa dalam menggunakan metode tersebut. Kemudian siswa diberikan perlakuan dalam proses belajar menggunakan aplikasi AKSAKA dan diakhir proses pembelajaran siswa diberikan post test untuk dibandingkan dengan pretest sebelumnya.

¹ Hamengkubuwon, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol.6, No. 4, DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.290> , (Desember 2021), hal. 594 – 602.

Peneliti menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil belajar berupa test soal, pada hasil tersebut terdapat perbedaan yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahawa aplikasi AKSAKA yang memiliki fitur-fitur menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan pada mata pelajaran muatan lokal dengan banyak inovasi seperti fitur suara, gambar, dan games didalam aplikasi AKSAKA juga dapat mendorong semangat siswa maka dengan begitu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal. Dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional yang cenderung siswa menjadi pasif dan bosan karena guru hanya memberikan penjelasan materi dengan ceramah tanpa melibatkan siswa untuk ikut aktif selama proses pembelajaran.

Sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa permainan edukatif memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan kesadaran konstruktif bagi pertumbuhan dan perkembangan mental, motivasi, eksplorasi dan peningkatan hasil belajar siswa secara lebih mendalam (*in deep effect*), sehingga menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari prosesnya, sebagai hasil dari konstruksi nilai dan pengetahuan dalam diri siswa, dimana polanya harus benar-benar dirancang sedemikian rupa agar menjadi efektif.

Proses pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai macam teknologi karena canggihnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi digunakan untuk membantu guru dalam mengajarkan topik kepada siswa. Hal ini mendukung anggapan Ramli bahwa pelaksana pembelajaran mempunyai keuntungan sebagai berikut akibat penggunaan media pembelajaran yang saat ini sudah memuat informasi dan teknik yang semakin canggih.

Hal ini mendukung penegasan Daryanto bahwa media pendidikan berfungsi sebagai penyalur atau pengantar antara pencetus dan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran menurut Azhar Arsyd adalah suatu cara untuk memberi informasi atau memberi inspirasi kepada siswa selama proses belajar mengajar dengan cara membangkitkan minatnya terhadap suatu kegiatan tertentu. Media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang otentik dengan mengubah pesan media yang abstrak menjadi pesan yang nyata. Lebih lanjut, sejalan dengan penegasan Agus Susanto dan Tiwan dalam Jurnal Pendidikan Vokasi Teknik Mesin bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Android memberikan dampak yang patut diperhatikan dan menguntungkan terhadap prestasi akademik.²

Dengan demikian dalam proses pembelajaran media berbasis aplikasi seperti AKSAKA dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. AKSAKA adalah aplikasi *mobile* yang terinstal di android yang

² Agus Susanto dan Tiwan, "Pengaruh Media Aplikasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Influence Of Android Based Application Media On Results Of Engineering Drawing Learning", *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin* Vol. 7, No. 1, (2019), hal. 31-36

dikembangkan untuk menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal. Pada aplikasi *AKSAKA* terdapat materi berupa aksara kaganga, kosa kata rejang, cerita rakyat Bengkulu, dan fakta unik Bengkulu.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hamengkubuwono, Mutia, dan Anisya Septiana dalam Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) IV, diketahui bahwa dari seluruh suku dan peradaban yang ada di Indonesia, Suku Rejang merupakan suku tertua di Pulau Sumatera, bahkan lebih tua dari suku Melayu. Diperkirakan suku Rejang pertama kali muncul di wilayah utara Sumatera sebelum bermigrasi ke Kepahiang, Lebong, dan tepian sungai Ulu Musi yang menghubungkan Sumatera Selatan. Kabupaten Rejang Lebong yang saat ini terbagi menjadi Kabupaten Rejang Lebong (induk), Kabupaten Lebong, dan Kabupaten Kepahiang merupakan rumah bagi suku Rejang terbesar. Suku Rejang merupakan pemilik hampir seluruh aspek kebudayaan, baik seni, agama, perlengkapan hidup, sejarah, bahasa, aksara, sistem pengetahuan, dan sistem organisasi sosial.³

Maka penting bagi tenaga pendidik untuk dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran muatan lokal karena

³Hamengkubuwono, Mutia, dan Anisya Septiana., “Eksplorasi Etnomatematika Dalam Tari Kejei Dan Rumah Adat (Umeak Potong Jang) Kabupaten Rejang Lebong”, *Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) IV Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (27 Maret 2019) PROSIDING-M18 P-ISSN: 2502-6526 E-ISSN: 2656-0615 .

sekaligus upaya untuk melestarikan budaya rejang melalui inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan salah satunya menggunakan aplikasi *AKSAKA*.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dalam uji T test atau *Paired Sample t-test* dan uji *N-Gain* disimpulkan bahwa hasil pengujian *t-test* yaitu 0,000 yang berarti <0.05 serta hasil pengujian *N-Gain* $78,8857 > 76$ maka terdapat pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan efektif dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *AKSAKA* pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V. melalui pengujian hipotesis peneliti juga dapat mengetahui apakah terdapat perbedaan dan efektivitas yang signifikan hasil belajar siswa mata pelajaran muatan lokal sebelum menggunakan aplikasi *AKSAKA* dengan setelah diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *AKSAKA*.

Pembelajaran muatan lokal menggunakan aplikasi *AKSAKA* pada kelas V dimulai dengan guru yang membagi link untuk mendownload aplikasi *AKSAKA* kepada para siswa, setelah aplikasi terinstal guru memperkenalkan fitur fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut, kemudian pada setiap pertemuan guru melakukan proses pembelajaran menggunakan android untuk satu kali pertemuan akan membahas 2 materi lalu pada pertemuan ke 3 guru akan meminta siswa mengisi tugas berupa test soal (posttest) untuk melihat perubahan dari hasil belajar siswa apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *AKSAKA* ini, siswa

bisa menambah pengetahuan mengenai cara melafalkan bahasa rejang menggunakan fitur suara dan melalui aplikasi AKSAKA juga dapat meringkiskan rasa bosannya dengan media interaktif. Maka dengan hal ini siswa bisa giat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran muatan lokal.

Pembelajaran konvensional pada kelas V dimulai dengan memberikan pelajaran mengenai muatan lokal. Pada setiap pertemuan guru menjelaskan materi ajar menggunakan metode ceramah dan penugasan. Pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan persoalan yang belum dipahami dari materi yang diajarkan. Siswa diberikan latihan kemudian siswa bersama guru membahas latihan yang diberikan. Dalam pembelajaran konvensional terdapat tiga kali pertemuan pada pertemuan ketiga siswa diberikan tes soal (*pretest*) berupa pilihan ganda untuk melihat hasil belajar siswa menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Kejelasan pada aplikasi AKSAKA sebesar 78% berdasarkan analisis uji persentase *N-Gain* berdasarkan data *pretest* dan *posttest* siswa. Hal ini dikarenakan AKSAKA dapat melibatkan, melibatkan, dan aktif sekaligus meningkatkan hasil pembelajaran terkait muatan lokal. Pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa penerapan AKSAKA mengubah nilai hasil belajar siswa sebelumnya secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran muatan lokal.

Penelitian yang dilakukan *AKSAKA* dikaitkan dengan kajian dampak media sosial dan teknologi terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi *AKSAKA* dan media sosial pada saat proses pembelajaran memberikan kontribusi terhadap hasil positif nilai akademik siswa. Selain karena aplikasi *AKSAKA* lebih berhasil dibandingkan dengan cara konvensional (ceramah dan penugasan), membaca untuk berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan terkait pembelajaran di sekolah dapat memberikan dampak positif terhadap nilai akademik siswa jika digunakan secara bertanggung jawab.

Dengan menggunakan aplikasi *AKSAKA*, siswa dapat mempelajari cara mengucapkan kata-kata rejang dengan benar, mempelajari cerita rakyat Bengkulu yang mungkin belum mereka ketahui, mengikuti pembelajaran teknologi melalui aplikasi Android interaktif, dan mendapatkan bantuan dalam memahami materi terkait mata pelajaran muatan lokal. Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional, penyediaan aplikasi *AKSAKA* dapat meningkatkan hasil belajar muatan lokal siswa karena membuat mereka tetap tertarik dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka untuk menyelidiki materi pelajaran lokal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: materi pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik secara visual dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran dan

pada gilirannya meningkatkan prestasi akademiknya. Karena AKSAKA telah terbukti sangat meningkatkan hasil belajar siswa, AKSAKA dapat menjadi media alternatif pembelajaran interaktif di pendidikan tinggi. H_0 diterima dan H_a ditolak berdasarkan rata-rata skor uji N-Gain sebesar 78,8857 termasuk kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi AKSAKA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Recap Rimbo.

Pemanfaatan media interaktif yang didukung oleh teknologi meningkatkan lingkungan belajar. Siswa tampak sangat terlibat dan ingin tahu tentang berbagai metode pembelajaran. Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru karena kegiatan pembelajaran melibatkan sumber belajar yang menarik.

Dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi AKSAKA efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap sementara penggunaan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan penugasan) tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah di peroleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest* pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AKSAKA mempengaruhi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap. Hal ini terbukti dari perbedaan yang signifikanyang telah diperoleh dari *Uji T-test* antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang menggunakan aplikasi AKSAKA dengan nilai *posttest* rata-rata yang jauh lebih tinggi daripada *pretest*.
2. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Aksaka* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V : Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* menggunakan SPSS 25.0, menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain Score* kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap adalah 0.7889 jika dilihat pada kategori pembagian *N-Gain Score* termasuk kedalam kategori tinggi. Sedangkan untuk kategori tafsiran efektivitas *N-gain Score* memperoleh presentase 78,8857 atau 78,9% termasuk dalam

tafsiran Efektif. Hasil penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AKSAKA dalam pembelajaran Mata Pelajaran Muatan Lokal kelas V di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji *N-Gain*.

B. Saran

1. Bagi Guru

Tenaga pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis aplikasi seperti AKSAKA. Siswa dapat mempelajari topik baru dan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. agar dapat mempengaruhi keberhasilan akademis yang akan dicapai siswa..

2. Bagi Siswa

Untuk memaksimalkan hasil belajar di kelas, siswa dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif, kooperatif, dan kondusif, serta lebih sering menemukan topik-topik baru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk para peneliti selanjutnya, disarankan untuk meningkatkan lagi ketelitiannya baik dalam segi kelengkapan data yang diperoleh dari penelitian dan narasumber.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Sani, Abdul Hakim, & Citra Rosalyn Anwar, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau’ Berbasis Luring Di SD Negeri 48 Lappae.*”, *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, Vol. 1, No. 1, Bulan 2020.
- Arsyad. Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).
- A, M, dkk. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Carroll, J. B. (1963). *A Model of School Learning, Teachers College Record*. 64(8), page 723-733.
- Carroll, J. B. (1989). *The Carroll Model: A 25-year retrospective and prospective view. Educational researcher*. 18(1), page 26-31.
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011).
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93- 97.
- F.Kaunan *et al.*, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Kepala Desa Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Oesena),” 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.sidyanusa.org/index.php/jkdn>
- Hamengkubuwon, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol.6, No. 4, DOI: <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.290> , (Desember 2021), hal. 594 – 602.
- Hamengkubuwono, Mutia, dan Anisya Septiana., “Eksplorasi Etnomatematika Dalam Tari Kejei Dan Rumah Adat (Umeak Potong Jang) Kabupaten Rejang Lebong”, *Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) IV Universitas Muhammadiyah Surakarta*, (27 Maret 2019) PROSIDING-M18 P-ISSN: 2502-6526 E-ISSN: 2656-0615 .
- Ibda, Hamidulloh, *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*, (Semarang: Cv. Pilar Nusantara, 2018)
- Indah, Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012)

- Irawan, Y. (2020). Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: Sdn 005 Makmur Pangkalan Kerinci). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 102–106. <https://doi.org/10.33060/jik/2020/vol9.iss2.173>
- Karsadi, Ravik, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Kurniawan, Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016)
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan, landasan untuk pengembangan strategi pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2014)
- Mirdanda, Arsy. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, (Pontianak, Kalimantan: Yudha English gallery, th 2018)
- Muhasim. “Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. Palapa: *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Volume 5, Nomer 2, (November 2017).
- Muliyatiningsih, Endang, *Efektivitas Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2011)
- Nurillahwati, Eka, “Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan”, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, P-ISSN 2985-587x , Volume 1, Desember 2022.
- Prasetya, Tri Indra. ”Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP Negeri Kota Magelang”, *Journal of Educational Research and Evaluation*, JERE 1 (2) (2012).
- Prianggita, Veny Agustini dan Meliyawati, “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19”, *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, Volume. 08, Nomor. 1, P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310, DOI prefix 10.37905, (January 2022): <http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>
- Puspitaningtyas, A. W. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, Sri Tuti. “Implementasi Kurikulum Muatan Lokal dalam Mencapai Target Hafalan Al-Qur’an 4 Juz di SD Islam Annajah Jakarta Barat,” *Jurnal Qiro’ah* 10, no. 2 (2020)
- Ramli, M, *Media dan Teknologi pembelajaran*. (Banjarmasin: Antasari Press, 2012).

- Rawila I. Batekene “*Evektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi SMART APPS CREATOR (SAC) Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Di SMPN 1 Sugguminasa Kab. Gowa*” skripsi , Makasar: Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makasar, 2022.
- Riyana, and Cepy. 2018 *Media Pembelajaran & Hakikat Pengembangan*, Bandung, Wacana Prima.
- Safitri, Dela. “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan APPSGEYSER.COM Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu*”, skripsi, Bengkulu:Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Begkulu, 2020.
- Saputri, Renny Permata dan Monica Fransisca. “Edukasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Android Sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMPN 8 Padang”, *Communnity Development Journal*, Vol.4, No.1, P-ISSN 2721-4990 | E-ISSN 2721-5008, Februari 2023, Hal. 1-4.
- Silmi, Thoriq Aji dan Abdulloh Hamid, “Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”, *Jurnal UIN Sunan Ampel Surabaya*, Volume XII, Nomor 1,(Januari - Juni 2023), hal. 48-49.
- Siregar, Raja Lottung. “Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Islam”, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 1, (januari-juni 2017) hal. 64
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*,(Jakarta: Rineka Cipta, 1995).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung:Alfabeta, 2019).
- Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Sumiharsono, Rudy dan Hasbiyatul Hasanah., *Media Pembelajaran, (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017)*
- Supardi, *Sekolah Efektif Konsep Dasar & Praktiknya* (Cet I, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2013)
- Suprihatinigrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014)
- Susanto, Agus dan Tiwan, “Pengaruh Media Aplikasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik Influence Of Android Based Application Media On Results Of Engineering Drawing Learning”, *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin* Vol. 7, No. 1, (2019), hal. 31-36.

- Suwarni, E. *et al.* (2022) 'Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), pp. 187–192. Available at: <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.570>
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Syhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press)
- Undri, "Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu," *Suluh* 15, no. 19 (2014).
- Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016).
- Wibawanto, Wandah, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember Jawa Tengah: Cerdas Ulet Kreatif, 2017)
- Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Grup)

L

A

M

P

I

R

A

N

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 05 Rimbo recap
Kelas / Semester : V /1 (Satu)
Mata Pelajaran : Muatan Lokal
Pertemuan : 1,2,3
Alokasi Waktu : 3 x 70 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan santun peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.2. Mengidentifikasi kearifan aksara, bahasa, dan cerita rakyat Bengkulu

C. INDIKATOR

- 3.2.1 Siswa mampu mengenal dan memahami aksara kaganga
- 3.2.2 Siswa mampu mengucapkan dan mengingat kosa kata sehari-hari dalam bahasa rejang dengan dialek rejang
- 3.2.3 Siswa mampu mengetahui cerita rakyat Bengkulu
- 3.2.4 Siswa mampu menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke aksara kaganga dan sebaliknya

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan siswa dapat memahami aksara rejang dengan tepat
2. Melalui Tanya jawab, siswa dapat mengetahui kosa kata sehari-hari dalam bahasa rejang dengan benar
3. Melalui membaca teks, siswa dapat mengkomunikasikan cerita rakyat Bengkulu dengan cermat
4. Melalui membaca teks siswa dapat menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke aksara rejang dan sebaliknya dengan tepat

E. MATERI

1. Aksara kaganga
2. Tabel kosa kata

No	Aktivitas		Makanan		Hewan	
	Indonesia	Rejang	Indonesia	Rejang	Indonesia	Rejang
1	mandi	Mendai	Sayur	Pucuk	Ayam	Monok
2	Pergi	Alau	Buah	Bue'ak	Bebek	Bebet
3	Makan	Mukmei	Nasi	Mei	Ikan	Kan
4	Lari	Ngacap	Lauk pauk	Lapen	Anjing	Kuyuk
5	Jalan	Paneu	Kue	Jadeak	Lebah	Tebwen
6	Memasak	Ngesok	Gula	Gulo	Angsa	Angso
7	Belajar	blajea	Garam	Silai	Burung	Burung
8	Mengaji	Ngajai	Kecap	Kicap	Ular	Dung
9	Mencari	Mesoa	Roti	Ruti	Harimau	Imeu
10	Membaca	Mbaco	Santan	Saten	Nyamuk	Nyomok

3. Teks bacaan cerita rakyat Bengkulu

Pohon Enau

Di provinsi Bengkulu, terdapat sebuah kisah asal-usul pohon aren atau enau. Diceritakakan pohon ini berasal dari pusara kuburan Putri Sedaro Putih. Putri Sedaro Putih adalah anak bungsu yang memiliki 6 kakak laki-laki. Kepribadian Putri Sedaro Putih sangat baik, dia rajin membantu siapapun hingga sebelum meninggal dia berwasiat bahwa akan tumbuh pohon di atas pusara makamnya dan meminta kepada kakaknya untuk merawat pohon tersebut.

Tidak lama kemudian, setelah menyampaikan wasiat tersebut, ajal menjemputnya. Seperti yang dikatakan, selang beberapa waktu tumbuhlah sebuah pohon dari pusara kuburannya. Pohon tersebut menyerupai pohon kelapa. Namun, pohon tersebut terus terdorong oleh pohon kayu apung yang berada tepat disebelahnya. Gesekan yang timbul melukai pohon tersebut sehingga mengeluarkan getah. Kakaknya penasaran akan getah tersebut.

Mereka mencoba melakukan analisa dan mencicipi getah tersebut. Ternyata getah itu berasa manis. Suatu waktu mereka mendapat getah tersebut berasa asam jika dibiarkan dalam waktu yang lama, sehingga mereka sepatutnya memasak getah tersebut. Ketika dimasak, getah itu berubah menjadi warna coklat dan jika dibekukan jadilah gula merah. Berdasarkan kisah tersebut orang-orang menganggap bahwa inilah kisah dibalik pohon enau karena pohon enau sangat bermanfaat seperti pribadi Putri Sedaro Putih.

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya. 4. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 5. Menyiapkan fisik dan psikis/memotivasi siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran sehingga siswa bisa 	3x10 menit

	<p>mengikuti sampai selesai.</p> <p>6. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan datang dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa.</p> <p>7. Menyampaikan tujuan pencapaian kompetensi</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran, guru mengingatkan siswa mengamati materi yang diberikan oleh guru 2. Siswa diminta untuk memahami aksara atau huruf kaganga yang terdapat pada buku kaganga 3. Kemua siswa diminta untuk menerjemahkan kalimat berbahasa Indonesia ke aksara rejang yang diberikan guru dan sebaliknya 4. Siswa menyebutkan kosakata bahasa rejang berupa aktivitas, hewan, dan makanan sesuai yang mereka ketahui. 5. Siswa kembali mengamati teks cerita rakyat yang berjudul “pohon enau” 6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. 7. Guru menambahkan dan menguatkan jika ada hal-hal yang belum jelas <p>Memberikan aplus / apresiasi kepada setiap kelompok yang telah selesai menyampaikan hasil presentasi</p>	3x45 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman dan kesimpulan hasil pembelajaran 2. Guru dan siswa melaksanakan refleksi 3. Guru melakukan penilaian hasil belajar berupa pre-test 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do’a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	3x15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
2. Lembar materi dan buku aksara kaganga

3. Lembar penilaian

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Guru Kelas V

Hepi Triyuli
NBM. 1215905

Curup, September 2023
Mahasiswa IAIN Curup

Mutiara Nurul Khotimah
NIM. 20591125

Mengetahui,
Kepala SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

Merni Yeti, S.Pd
NBM. 1118059

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 05 Rimbo recap
Kelas / Semester : V /1 (Satu)
Mata Pelajaran : Muatan Lokal
Pertemuan : 1,2,3
Alokasi Waktu : 3 x 70 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab dan santun peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.3. Mengidentifikasi kearifan aksara, bahasa, dan cerita rakyat Bengkulu

C. INDIKATOR

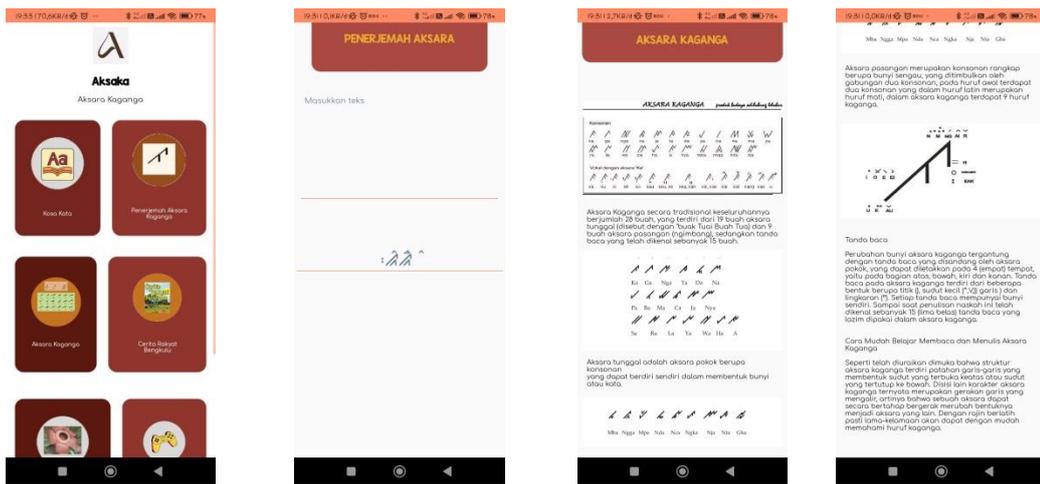
- 3.3.1 Siswa mampu mengenal dan memahami aksara kaganga
- 3.3.2 Siswa mampu mengucapkan dan mengingat kosa kata sehari hari dalam bahasa rejang dengan dialek rejang
- 3.3.3 Siswa mampu mengetahui cerita rakyat Bengkulu
- 3.3.4 Siswa mampu menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke aksara kaganga dan sebaliknya

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

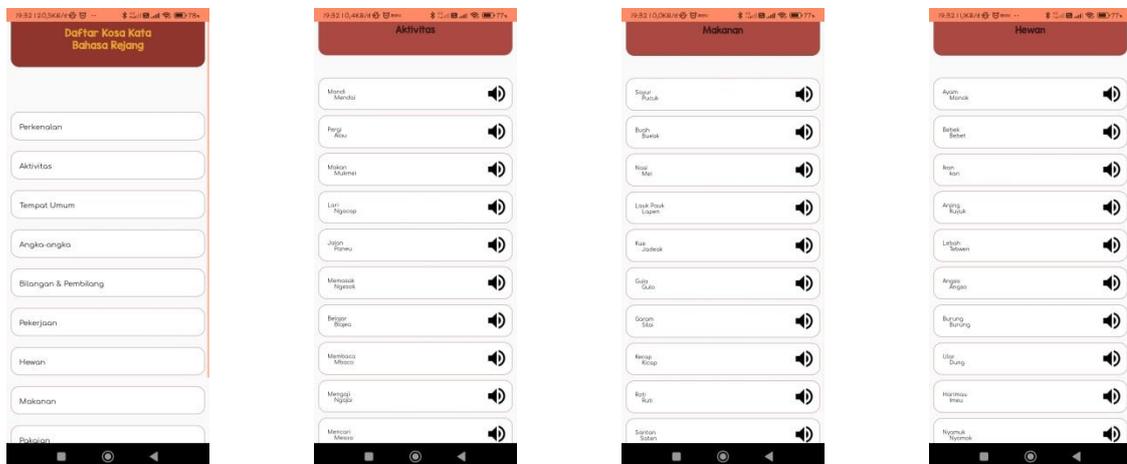
1. Melalui pengamatan siswa dapat memahami aksara rejang dengan tepat
2. Melalui Tanya jawab, siswa dapat mengetahui kosa kata sehari hari dalam bahasa rejang dengan benar
3. Melalui membaca teks, siswa dapat mengkomunikasikan cerita rakyat Bengkulu dengan cermat
4. Melalui membaca teks siswa dapat menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke aksara rejang dan sebaliknya dengan tepat

E. MATERI

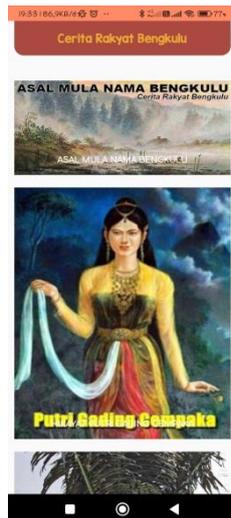
1. Aksara KAGANGA



2. Kosa kata rejang



3. Teks bacaan cerita rakyat Bengkulu



F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Media : aplikasi AKSAKA

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Menyanyikan lagu Indonesia Raya. 4. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 5. Menyiapkan fisik dan psikis/memotivasi siswa dalam mengawali kegiatan pembelajaran sehingga siswa bisa mengikuti sampai selesai. 	3x10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 6. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan datang dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa. 7. Menyampaikan tujuan pencapaian kompetensi 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk menginstal aplikasi AKSAKA pada Android masing-masing 2. Siswa diminta untuk memahami aksara atau huruf kaganga yang terdapat pada fitur aplikasi AKSAKA. 3. Kemudian siswa diminta untuk menerjemahkan kalimat berbahasa Indonesia ke aksara rejang yang diberikan guru dan sebaliknya. 4. Siswa mendengarkan kosa kata bahasa rejang yang terdapat pada aplikasi AKSAKA difitur kosakata sesuai dengan dialek rejang. 5. Setelah mendengarkan siswa diminta untuk menghafalkan kosa kata tersebut dan menyetorkan hafalakan kepada guru. 6. Siswa kembali mengamati teks cerita rakyat yang berjudul “pohon enau” dan beberapa teks bacaan lainnya yang terdapat dalam aplikasi AKSAKA tersebut. 7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat. 8. Guru menambahkan dan menguatkan jika ada hal-hal yang belum jelas. 9. Memberikan aplus / apresiasi kepada setiap kelompok yang telah selesai menyampaikan hasil presentasi 	3x45 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman dan kesimpulan hasil pembelajaran 2. Guru dan siswa melaksanakan refleksi 3. Guru melakukan penilaian hasil belajar berupa post-test 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	3x15 menit

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Diri anak, Lingkungan keluarga, dan Lingkungan sekolah.
2. Aplikasi *AKSAKA*
3. Lembar penilaian

Refleksi Guru

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Guru Kelas V

Hepi Triyuli
NBM. 1215905

Curup, September 2023
Mahasiswa IAIN Curup

Mutiara Nurul Khotimah
NIM. 20591125

Mengetahui,
Kepala SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

Merni Yeti, S.Pd
NBM. 1118059

Lampiran 2

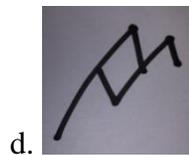
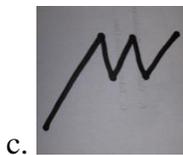
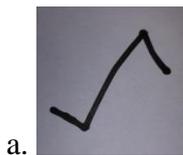
**MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL
(AKSARA KAGANGA)**

Nama :

Kelas : V (Lima)

Pilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) Pada lembar jawaban yang telah disediakan !

1. Berikut ini Aksara kaganga yang melambangkan huruf JA adalah.....



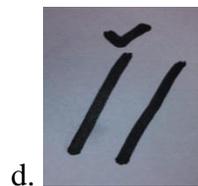
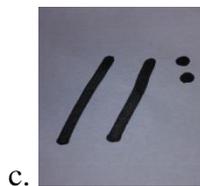
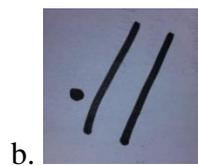
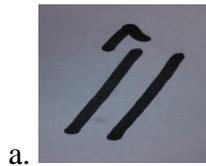
2.  berdasarkan gambar disamping aksara kaganga tersebut dibaca

- a. Ngga b. mpa c. nca d. nda

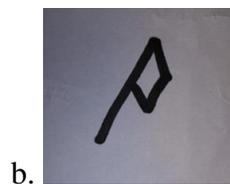
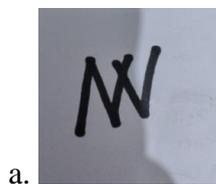
3.  perhatikanlah Tanda baca pada aksara kagangan di atas. Aksara tersebut berbunyi.....

- a. Ye b. Yah c. Yan d. Yang

4. Berikut ini ejaan aksara kaganga yang berbunyi “SAR” adalah



5. Diantara beberapa aksara dibawah ini, manakah aksara kaganga huruf ngimbang.....



6. Perhatikan aksara kaganga huruf ngimbang disebelah ini.

Bagaimanakah bunyi dari huruf tersebut.....

- a. Nta b. mpa c. nja d. mba

7. Perhatikan table dibawah ini

No	Kosa kata
1.	Dalen

2.	Peken
3.	Unen
4.	Skula
5.	Umeak

Dari table kosa kata tempat umum, manakah kosa kata yang memiliki arti sekolah.....

- a. 1 b. 2 c. 3 d. 4
8. Bahasa Rejangnya memasak yaitu.....
a. Ngesok b. mukmei c. alau d. blajea
9. dalam bahasa rejang hewan yang seringkali di sebut dengan dung memiliki arti.....
a. ikan b. ayam c. ular d. bebek
10. panggilan untuk adik laki-laki dari ibu atau ayah kita dalam bahasa rejang ialah....
a. Mamak b. Pau c. Pasuak d. Asuak
11. berikut ini manakah kosa kata bahasa rejang yang memiliki arti “seratus”
a. seblas b. sotos c. seribau d. puluak
12. ibu membeli garam dipasar.
Dalam bahasa rejang kata yang digaris bawah adalah.....
a. Jadeak b. pucuk c. bue’ak d. silai

Coba bacalah teks cerita dibawah ini, untuk menjawab pertanyaan pada soal nomor 14-16 !

Pohon Enau

Di provinsi Bengkulu, terdapat sebuah kisah asal-usul pohon aren atau enau. Diceritakakan pohon ini berasal dari pusara kuburan Putri Sedaro Putih. Putri Sedaro Putih adalah anak bungsu yang memiliki 6 kakak laki-laki. Kepribadian Putri Sedaro Putih sangat baik, dia rajin membantu siapapun hingga sebelum meninggal dia berwasiat bahwa akan tumbuh pohon diatas pusara makamnya dan meminta kepada kakaknya untuk merawat pohon tersebut.

Tidak lama kemudian, setelah menyampaikan wasiat tersebut, ajal menjemputnya. Seperti yang dikatakan, selang beberapa waktu tumbuhlah sebuah pohon dari pusara kuburannya. Pohon tersebut menyerupai pohon kelapa. Namun, pohon tersebut terus terdorong oleh pohon kayu apung yang berada tepat disebelahnya. Gesekan yang timbul melukai pohon tersebut sehingga mengeluarkan getah. Kakaknya penasaran akan getah tersebut.

Mereka mencoba melakukan analisa dan mencicipi getah tersebut. Ternyata getah itu berasa manis. Suatu waktu mereka mendapat getah tersebut berasa asam jika dibiarkan dalam waktu yang lama, sehingga mereka sepakat memasak getah tersebut. Ketika dimasak, getah itu berubah menjadi warna coklat dan jika dibekukan jadilah gula merah. Berdasarkan kisah tersebut orang-orang menganggap bahwa inilah kisah dibalik pohon enau karena pohon enau sangat bermanfaat seperti pribadi Putri Sedaro Putih.

13. Kuburan siapakah yang ditumbuhi oleh pohon enau.....
- Putri sedarah putri
 - Putri serindang bulan
 - putri gading cempaka
 - putri sedaro putih
14. Pohon enau juga dikenal dengan sebutan.....
- Pohon aren
 - Pohon kelapa
 - pohon sawit
 - pohon karet
15. Siapasajakah tokoh yang terdapat pada cerita rakyat Bengkulu yang berjudul pohon enau tersebut.....
- Anak bungsu dan putri serindang bulan
 - Putri sedaro putih dan 6 kakak laki-laki
 - 7 kakak laki-laki
 - Masyarakat Bengkulu
16. “do’oba taneakte ejang”

Terjemahkan lah kalimat diatas menggunakan aksara kagangan dengan tepat.....

a.



b.



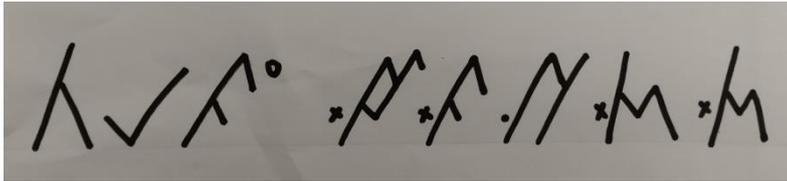
c.



d.



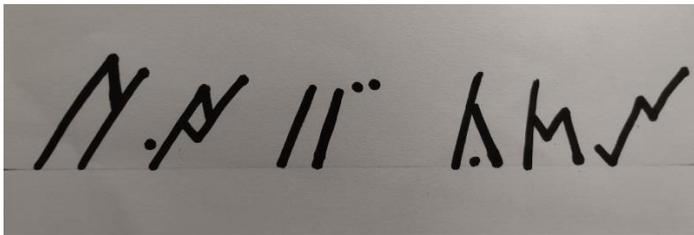
17. Perhatikan kalimat dibawah ini !



Berdasarkan kalimat diatas manakah terjemahan bahasa Indonesia yang benar berikut ini....

- a. ayah rokiman
- b. bapak rohodin
- c. ayah jowinda
- d. bapak Joko Widodo

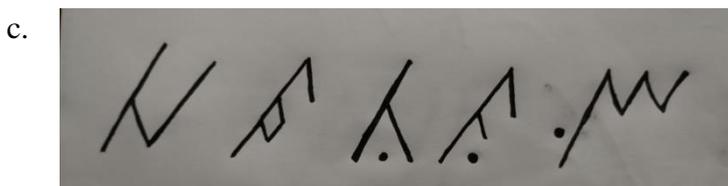
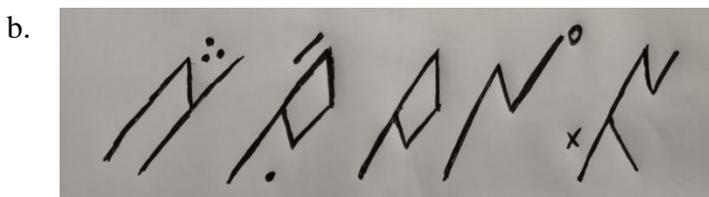
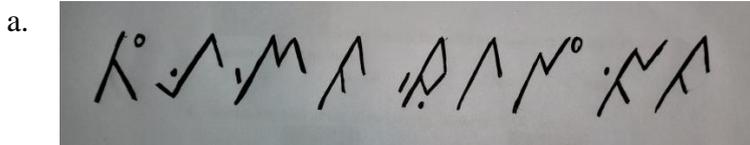
18. terjemahkan kalimat aksara kaganga berikut ini kedalam bahasa Indonesia yang baik dan benar!



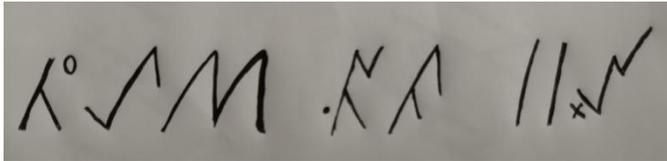
- a. warisan budaya.
- b. budaya bangsa
- c. warisan Negara
- d. budaya warisan

19. "bhineka tunggal ika"

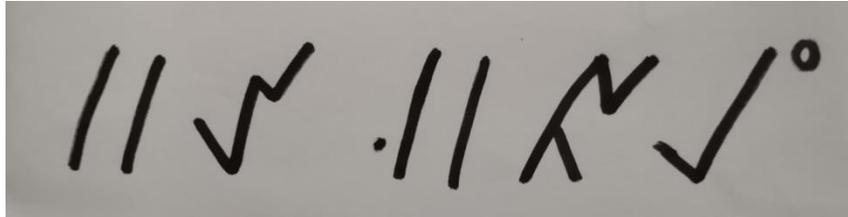
Terjemahkanlah kalimat diatas dalam aksara kaganga dengan tepat!



d.



20. terjemahkan kalimat dibawah ini !



a. saya semangat

b. saya hadir

c. saya siap

d. saya disini

Lampiran 3

STRUKTUR PEMBUATAN SOAL

Taksonomi Bloom	C2 (Memahami)	C3 (Menerapkan)	C1 (Mengetahui)	C2 (Menganalisis)
Indikator	Siswa mampu mengenal dan memahami aksara kaganga	Siswa mampu mengucapkan dan mengingat kosa kata sehari hari dalam bahasa rejang dengan dialek rejang	swa mampu mengetahui cerita rakyat Bengkulu	Siswa mampu menerjemahkan kalimat bahasa Indonesia ke aksara kaganga dan sebaliknya
No Butir Soal	1,2,3,4,5, dan 6	7,8,9,10,11, dan 12	13,14, dan 15	16,17,18.19 dan 20

Lampiran 4

HASIL PRETEST DAN POSTTEST

NO	NAMA SISWA	PRE TEST	POST TEST
1.	Amora Zaskia Aprilia	60	85
2.	Anugrah Rizkisempurna	45	80
3.	Chandini R. Ingrameswari	70	100
4.	Dinda Rizki Ramadhani	70	95
5.	Fahriyan Amiludin	60	80
6.	Isyana Dhea Farizka	65	100
7.	M. Abdul Hafis	70	100
8.	M. Dzaki Priadani	55	95
9.	Marchel Alvaro	65	85
10.	Nazhiifah Dzakirah Farhara	60	85
11.	Reviola Anjani	55	95
12.	Reza Zalwa Afiqah	70	100
13.	Rizki Ramadhan	50	75
14.	Siti Zahirah Lhatifah	70	100
15.	Tito Alvian	55	85
16.	M. Agung Rifai	50	90
17.	Rosima	60	95
	Rata rata	60,59	90,88

Kunci Jawaban

<i>NO</i>	<i>NOMOR SOAL</i>	<i>JAWABAN</i>
1.	SOAL 1	A
2.	SOAL 2	B
3.	SOAL 3	C
4.	SOAL 4	A
5.	SOAL 5	B
6.	SOAL 6	C
7.	SOAL 7	D
8.	SOAL 8	A
9.	SOAL 9	C
10.	SOAL 10	A
11.	SOAL 11	B
12.	SOAL 12	D
13.	SOAL 13	D
14.	SOAL 14	A
15.	SOAL 15	B
16.	SOAL 16	A
17.	SOAL 17	D
18.	SOAL 18	A
19.	SOAL 19	A
20.	SOAL 20	C

Lampiran 6

Rekapitulasi skor uji Validitas butir soal

nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	jumlah	
AA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
AF	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
CR	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6	
GA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
FT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
AQ	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
SR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
AP	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
JY	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	20
AS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
JR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
KY	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
HP	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22
BN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
HZ	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	10
MN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24

Uji Validitas Instrumen

Correlations

		Soal1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal10	soal11	soal12	soal13	soal14	soal15	soal16	soal17	soal18	soal19	soal20	soal21	soal22
soal1	Pearson Correlation	1	-.133	-.133	-.169	-.203	-.169	.228	-.203	-.203	-.133	.165	-.133	-.169	-.169	-.169	-.203	-.169	-.133	.165	-.133	-.203	.228
	Sig. (2-tailed)		.610	.610	.517	.436	.517	.379	.436	.436	.610	.527	.610	.517	.517	.517	.436	.517	.610	.527	.610	.436	.379
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal2	Pearson Correlation	-.133	1	1.000*	.789**	.658**	.310	-.203	.658*	.658*	1.000**	.165	.433	.789**	.310	.789**	-.203	.789**	.433	.566*	.433	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.610		.000	.000	.004	.226	.436	.004	.004	.000	.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal3	Pearson Correlation	-.133	1.000*	1	.789**	.658**	.310	-.203	.658*	.658*	1.000**	.165	.433	.789**	.310	.789**	-.203	.789**	.433	.566*	.433	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.610	.000		.000	.004	.226	.436	.004	.004	.000	.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

	Sig. (2-tailed)	.610	.000		.000	.004	.226	.436	.004	.004	.000	.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal4	Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	1	.835**	.595*	.107	.835*	.835*	.789**	.378	.789**	1.000*	.595*	1.000*	.107	.595*	.789**	.717**	.789**	.835**	.835**
	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000		.000	.012	.683	.000	.000	.000	.134	.000	.000	.012	.000	.683	.012	.000	.001	.000	.000	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal5	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	1	.835*	.346	.673*	.673*	.658**	.251	.658**	.835**	.471	.835**	.346	.471	.658**	.555*	.658**	1.000*	.673**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000		.000	.174	.003	.003	.004	.332	.004	.000	.056	.000	.174	.056	.004	.021	.004	.000	.003
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal6	Pearson Correlation	-.169	.310	.310	.595*	.835**	1	.471	.471	.471	.310	.378	.310	.595*	.595*	.595*	.471	.190	.789**	.378	.789**	.835**	.471
	Sig. (2-tailed)	.517	.226	.226	.012	.000		.056	.056	.056	.226	.134	.226	.012	.012	.012	.056	.464	.000	.134	.000	.000	.056
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

soal7	Pearson Correlation	.228	-.203	-.203	.107	.346	.471	1	.019	.019	-.203	-.054	.228	.107	.107	.107	.673**	-.257	.228	.251	.228	.346	.019
	Sig. (2-tailed)	.379	.436	.436	.683	.174	.056		.942	.942	.436	.838	.379	.683	.683	.683	.003	.320	.379	.332	.379	.174	.942
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal8	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	.673**	.471	.019	1	.673*	.658**	.555*	.658**	.835**	.835**	.835**	.019	.471	.658**	.859**	.658**	.673**	.673**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000	.003	.056	.942		.003	.004	.021	.004	.000	.000	.000	.942	.056	.004	.000	.004	.003	.003
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal9	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	.673**	.471	.019	.673*	1	.658**	.555*	.658**	.835**	.471	.835**	.019	.471	.658**	.555*	.658**	.673**	.673**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000	.003	.056	.942	.003		.004	.021	.004	.000	.056	.000	.942	.056	.004	.021	.004	.003	.003
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal10	Pearson Correlation	-.133	1.000*	1.000*	.789**	.658**	.310	-.203	.658*	.658*	1	.165	.433	.789**	.310	.789**	-.203	.789**	.433	.566*	.433	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)																						
	N																						

	Sig. (2-tailed)	.610	.000	.000	.000	.004	.226	.436	.004	.004		.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal11	Pearson Correlation	.165	.165	.165	.378	.251	.378	-.054	.555*	.555*	.165	1	.165	.378	.717**	.378	-.054	.040	.566*	.433	.566*	.251	.555*
	Sig. (2-tailed)	.527	.527	.527	.134	.332	.134	.838	.021	.021	.527		.527	.134	.001	.134	.838	.879	.018	.082	.018	.332	.021
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal12	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.310	.228	.658*	.658*	.433	.165	1	.789**	.310	.789**	.228	.310	.433	.566*	.433	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.226	.379	.004	.004	.082	.527		.000	.226	.000	.379	.226	.082	.018	.082	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal13	Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	1.000*	.835**	.595*	.107	.835*	.835*	.789**	.378	.789**	1	.595*	1.000*	.107	.595*	.789**	.717**	.789**	.835**	.835**
	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000	.000	.000	.012	.683	.000	.000	.000	.134	.000		.012	.000	.683	.012	.000	.001	.000	.000	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

soal14 Pearson Correlation	-.169	.310	.310	.595*	.471	.595*	.107	.835*	.471	.310	.717**	.310	.595*	1	.595*	.107	.190	.789**	.717**	.789**	.471	.471
Sig. (2-tailed)	.517	.226	.226	.012	.056	.012	.683	.000	.056	.226	.001	.226	.012		.012	.683	.464	.000	.001	.000	.056	.056
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal15 Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	1.000*	.835**	.595*	.107	.835*	.835*	.789**	.378	.789**	1.000*	.595*	1	.107	.595*	.789**	.717**	.789**	.835**	.835**
Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000	.000	.000	.012	.683	.000	.000	.000	.134	.000	.000	.012		.683	.012	.000	.001	.000	.000	.000
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal16 Pearson Correlation	-.203	-.203	-.203	.107	.346	.471	.673*	.019	.019	-.203	-.054	.228	.107	.107	.107	1	-.257	.228	-.054	.228	.346	.019
Sig. (2-tailed)	.436	.436	.436	.683	.174	.056	.003	.942	.942	.436	.838	.379	.683	.683	.683		.320	.379	.838	.379	.174	.942
N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal17 Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	.595*	.471	.190	-.257	.471	.471	.789**	.040	.310	.595*	.190	.595*	-.257	1	.310	.378	.310	.471	.471

	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000	.012	.056	.464	.320	.056	.056	.000	.879	.226	.012	.464	.012	.320		.226	.134	.226	.056	.056
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal18	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.789*	.228	.658*	.658*	.433	.566*	.433	.789**	.789**	.789**	.228	.310	1	.566*	1.000*	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.000	.379	.004	.004	.082	.018	.082	.000	.000	.000	.379	.226		.018	.000	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal19	Pearson Correlation	.165	.566*	.566*	.717**	.555*	.378	.251	.859*	.555*	.566*	.433	.566*	.717**	.717**	.717**	-.054	.378	.566*	1	.566*	.555*	.555*
	Sig. (2-tailed)	.527	.018	.018	.001	.021	.134	.332	.000	.021	.018	.082	.018	.001	.001	.001	.838	.134	.018		.018	.021	.021
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal20	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.789*	.228	.658*	.658*	.433	.566*	.433	.789**	.789**	.789**	.228	.310	1.000*	.566*	1	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.000	.379	.004	.004	.082	.018	.082	.000	.000	.000	.379	.226	.000	.018		.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

soal21 Pearson Correlation		-.203	.658**	.658**	.835**	1.000*	.835*	.346	.673*	.673*	.658**	.251	.658**	.835**	.471	.835**	.346	.471	.658**	.555*	.658**	1	.673**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000	.000	.000	.174	.003	.003	.004	.332	.004	.000	.056	.000	.174	.056	.004	.021	.004		.003
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal22 Pearson Correlation		.228	.658**	.658**	.835**	.673**	.471	.019	.673*	.673*	.658**	.555*	.658**	.835**	.471	.835**	.019	.471	.658**	.555*	.658**	.673**	1
	Sig. (2-tailed)	.379	.004	.004	.000	.003	.056	.942	.003	.003	.004	.021	.004	.000	.056	.000	.942	.056	.004	.021	.004	.003	
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal23 Pearson Correlation		-.133	.433	.433	.789**	.658**	.789*	.228	.658*	.658*	.433	.566*	.433	.789**	.789**	.789**	.228	.310	1.000*	.566*	1.000*	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.000	.379	.004	.004	.082	.018	.082	.000	.000	.000	.379	.226	.000	.018	.000	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal24 Pearson Correlation		-.133	.433	.433	.789**	.658**	.310	.228	.658*	.658*	.433	.165	1.000*	.789**	.310	.789**	.228	.310	.433	.566*	.433	.658**	.658**
	Sig. (2-tailed)																						
	N																						

	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.226	.379	.004	.004	.082	.527	.000	.000	.226	.000	.379	.226	.082	.018	.082	.004	.004
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
soal25	Pearson Correlation	-.091	-.091	-.091	-.116	-.139	-.116	-.139	-.139	-.139	-.091	-.161	-.091	-.116	-.116	-.139	-.116	-.091	-.161	-.091	-.139	-.139	
	Sig. (2-tailed)	.728	.728	.728	.658	.596	.658	.596	.596	.596	.728	.536	.728	.658	.658	.596	.658	.728	.536	.728	.596	.596	
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	
jumlah	Pearson Correlation	-.081	.724**	.724**	.966**	.881**	.723*	.248	.859*	.815*	.724**	.507*	.724**	.966**	.699**	.966**	.204	.529*	.838**	.771**	.838**	.881**	.837**
h	Sig. (2-tailed)	.757	.001	.001	.000	.000	.001	.338	.000	.000	.001	.038	.001	.000	.002	.000	.432	.029	.000	.000	.000	.000	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
VAR00027	Pearson Correlation	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a
	Sig. (2-tailed)

N	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

VALIDATOR AHLI

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Ahmad Dibul Amda, M. Ag

NIP : 195606051983031009

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Mutiara Nurul Khotimah

Nim : 20591125

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi
AKSAKA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata
Pelajaran Muatan Lokal Kelas V Sd Muhammadiyah 05 Rimbo
Recap

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 17 September 2023

Validator



Dr. Ahmad Dibul Amda, M. Ag

195606051983031009

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.970	21

Dengan kriteria kevalidan datanya, yaitu apabila :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berdasarkan taraf signifikan 5%, artinya instrumen diterima atau valid.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berdasarkan taraf signifikan 5%, artinya instrument ditolak atau tidak valid.

Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0 menunjukkan bahwa instrumen soal tes sudah valid dan reliable yang mengartikan bahwa soal tes bisa digunakan dalam penelitian.

TINGKAT KESUKARAN SOAL

SOAL 01					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 02					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 03					
----------------	--	--	--	--	--

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 04

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	17.6	17.6	17.6
	1	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 05

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23.5	23.5	23.5

	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 06

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	17.6	17.6	17.6
	1	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 07

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23.5	23.5	23.5
	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 08

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23.5	23.5	23.5
	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 09

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23.5	23.5	23.5
	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	5	29.4	29.4	29.4
	1	12	70.6	70.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0

	Total	17	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

SOAL 13					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	17.6	17.6	17.6
	1	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 14					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	17.6	17.6	17.6
	1	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 15					
----------------	--	--	--	--	--

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	17.6	17.6	17.6
	1	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23.5	23.5	23.5
	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	17.6	17.6	17.6

	1	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	5	29.4	29.4	29.4
	1	12	70.6	70.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 20					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 21					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	23.5	23.5	23.5
	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 22					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	0	4	23.5	23.5	23.5
	1	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

SOAL 24

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	11.8	11.8	11.8
	1	15	88.2	88.2	100.0

	Total	17	100.0	100.0	
--	-------	----	-------	-------	--

SOAL 25					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	5.9	5.9	5.9
	1	16	94.1	94.1	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

DAYA BEDA

		s01	s02	s03	s04	s05	s06	s07	s08	s09	s10	s11	s12	s13	s14	s15	s16	s17	s18	s19	s20	s21	s22	s23	s24	s25	Jumlah
s01	PearsonCorrelation	1	-.13	-.13	-.169	-.203	-.169	.228	-.203	-.203	-.133	.165	-.133	-.169	-.169	-.169	-.203	-.169	-.133	.165	-.133	-.203	.228	-.133	-.133	-.091	-.081
	Sig. (2-tailed)		.610	.610	.517	.436	.517	.379	.436	.436	.610	.527	.610	.517	.517	.517	.436	.517	.610	.527	.610	.436	.379	.610	.610	.728	.757
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s02	Pearson Correlation	-.133	1	.000**	.789**	.658**	.310	-.203	.658**	.658**	.000**	.165	.433	.789**	.310	.789**	-.203	.789**	.433	.566*	.433	.658**	.658**	.433	.433	-.091	.724**
	Sig. (2-tailed)	.610		.000	.000	.004	.226	.436	.004	.004	.000	.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004	.082	.082	.728	.001
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s03	Pearson Correlation	-.133	.000**	1	.789**	.658**	.310	-.203	.658**	.658**	.000**	.165	.433	.789**	.310	.789**	-.203	.789**	.433	.566*	.433	.658**	.658**	.433	.433	-.091	.724**
	Sig. (2-tailed)	.610	.000		.000	.004	.226	.436	.004	.004	.000	.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004	.082	.082	.728	.001
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s04	Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	1	.835**	.595*	.107	.835**	.835**	.789**	.378	.789**	.000**	.595*	.000**	.107	.595*	.789**	.717**	.789**	.835**	.835**	.789**	.789**	-.116	.966**
	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000		.000	.012	.683	.000	.000	.000	.134	.000	.000	.012	.000	.683	.012	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.658	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s05	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	1	.835**	.346	.673**	.673**	.658**	.251	.658**	.835**	.471	.835**	.346	.471	.658**	.555*	.658**	.000**	.673**	.658**	.658**	-.139	.881**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000		.000	.174	.003	.003	.004	.332	.004	.000	.056	.000	.174	.056	.004	.021	.004	.000	.003	.004	.004	.596	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s06	Pearson Correlation	-.169	.310	.310	.595*	.835**	1	.471	.471	.471	.310	.378	.310	.595*	.595*	.595*	.471	.190	.789**	.378	.789**	.835**	.471	.789**	.310	-.116	.723**
	Sig. (2-tailed)	.517	.226	.226	.012	.000		.056	.056	.056	.226	.134	.226	.012	.012	.012	.056	.464	.000	.134	.000	.000	.056	.000	.226	.658	.001
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s07	Pearson Correlation	.228	-.203	-.203	.107	.346	.471	1	.019	.019	-.203	-.054	.228	.107	.107	.107	.673**	-.257	.228	.251	.228	.346	.019	.228	.228	-.139	.248
	Sig. (2-tailed)	.379	.436	.436	.683	.174	.056		.942	.942	.436	.838	.379	.683	.683	.683	.003	.320	.379	.332	.379	.174	.942	.379	.379	.596	.338
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s08	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	.673**	.471	.019	1	.673**	.658**	.555*	.658**	.835**	.835**	.835**	.019	.471	.658**	.859**	.658**	.673**	.673**	.658**	.658**	-.139	.859**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000	.003	.056	.942		.003	.004	.021	.004	.000	.000	.000	.942	.056	.004	.000	.004	.003	.003	.004	.004	.596	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

s09	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	.673**	.471	.019	.673**	1	.658**	.555*	.658**	.835**	.471	.835**	.019	.471	.658**	.555*	.658**	.673**	.673**	.658**	.658**	-.139	.815**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000	.003	.056	.942	.003		.004	.021	.004	.000	.056	.000	.942	.056	.004	.021	.004	.003	.003	.004	.004	.596	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s10	Pearson Correlation	-.133	.000**	.000**	.789**	.658**	.310	-.203	.658**	.658**	1	.165	.433	.789**	.310	.789**	-.203	.789**	.433	.566*	.433	.658**	.658**	.433	.433	-.091	.724**
	Sig. (2-tailed)	.610	.000	.000	.000	.004	.226	.436	.004	.004		.527	.082	.000	.226	.000	.436	.000	.082	.018	.082	.004	.004	.082	.082	.728	.001
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s11	Pearson Correlation	.165	.165	.165	.378	.251	.378	-.054	.555*	.555*	.165	1	.165	.378	.717**	.378	-.054	.040	.566*	.433	.566*	.251	.555*	.566*	.165	-.161	.507*
	Sig. (2-tailed)	.527	.527	.527	.134	.332	.134	.838	.021	.021	.527		.527	.134	.001	.134	.838	.879	.018	.082	.018	.332	.021	.018	.527	.536	.038
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s12	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.310	.228	.658**	.658**	.433	.165	1	.789**	.310	.789**	.228	.310	.433	.566*	.433	.658**	.658**	.433	.000**	-.091	.724**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.226	.379	.004	.004	.082	.527		.000	.226	.000	.379	.226	.082	.018	.082	.004	.004	.082	.000	.728	.001
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s13	Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	.000**	.835**	.595*	.107	.835**	.835**	.789**	.378	.789**	1	.595*	.000**	.107	.595*	.789**	.717**	.789**	.835**	.835**	.789**	.789**	-.116	.966**
	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000	.000	.000	.012	.683	.000	.000	.000	.134	.000		.012	.000	.683	.012	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.658	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s14	Pearson Correlation	-.169	.310	.310	.595*	.471	.595*	.107	.835**	.471	.310	.717**	.310	.595*	1	.595*	.107	.190	.789**	.717**	.789**	.471	.471	.789**	.310	-.116	.699**
	Sig. (2-tailed)	.517	.226	.226	.012	.056	.012	.683	.000	.056	.226	.001	.226	.012		.012	.683	.464	.000	.001	.000	.056	.056	.000	.226	.658	.002
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s15	Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	.000**	.835**	.595*	.107	.835**	.835**	.789**	.378	.789**	.000**	.595*	1	.107	.595*	.789**	.717**	.789**	.835**	.835**	.789**	.789**	-.116	.966**
	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000	.000	.000	.012	.683	.000	.000	.000	.134	.000	.000	.012		.683	.012	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.658	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s16	Pearson Correlation	-.203	-.203	-.203	.107	.346	.471	.673**	.019	.019	-.203	-.054	.228	.107	.107	.107	1	-.257	.228	-.054	.228	.346	.019	.228	.228	-.139	.204
	Sig. (2-tailed)	.436	.436	.436	.683	.174	.056	.003	.942	.942	.436	.838	.379	.683	.683	.683		.320	.379	.838	.379	.174	.942	.379	.379	.596	.432
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s17	Pearson Correlation	-.169	.789**	.789**	.595*	.471	.190	-.257	.471	.471	.789**	.040	.310	.595*	.190	.595*	-.257	1	.310	.378	.310	.471	.471	.310	.310	-.116	.529*
	Sig. (2-tailed)	.517	.000	.000	.012	.056	.464	.320	.056	.056	.000	.879	.226	.012	.464	.012	.320		.226	.134	.226	.056	.056	.226	.226	.658	.029

	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s18	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.789**	.228	.658**	.658**	.433	.566*	.433	.789**	.789**	.789**	.228	.310	1	.566*	.000**	.658**	.658**	.000**	.433	-.091	.838**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.000	.379	.004	.004	.082	.018	.082	.000	.000	.000	.379	.226		.018	.000	.004	.004	.000	.082	.728	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s19	Pearson Correlation	.165	.566 [°]	.566 [°]	.717**	.555 [°]	.378	.251	.859**	.555 [°]	.566*	.433	.566 [°]	.717**	.717**	.717**	-.054	.378	.566 [°]	1	.566 [°]	.555 [°]	.555 [°]	.566 [°]	.566 [°]	-.161	.771**
	Sig. (2-tailed)	.527	.018	.018	.001	.021	.134	.332	.000	.021	.018	.082	.018	.001	.001	.001	.838	.134	.018		.018	.021	.021	.018	.018	.536	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s20	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.789**	.228	.658**	.658**	.433	.566*	.433	.789**	.789**	.789**	.228	.310	.000**	.566*	1	.658**	.658**	.000**	.433	-.091	.838**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.000	.379	.004	.004	.082	.018	.082	.000	.000	.000	.379	.226	.000	.018		.004	.004	.000	.082	.728	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s21	Pearson Correlation	-.203	.658**	.658**	.835**	.000**	.835**	.346	.673**	.673**	.658**	.251	.658**	.835**	.471	.835**	.346	.471	.658**	.555*	.658**	1	.673**	.658**	.658**	-.139	.881**
	Sig. (2-tailed)	.436	.004	.004	.000	.000	.000	.174	.003	.003	.004	.332	.004	.000	.056	.000	.174	.056	.004	.021	.004		.003	.004	.004	.596	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s22	Pearson Correlation	.228	.658**	.658**	.835**	.673**	.471	.019	.673**	.673**	.658**	.555 [°]	.658**	.835**	.471	.835**	.019	.471	.658**	.555 [°]	.658**	.673**	1	.658**	.658**	-.139	.837**
	Sig. (2-tailed)	.379	.004	.004	.000	.003	.056	.942	.003	.003	.004	.021	.004	.000	.056	.000	.942	.056	.004	.021	.004	.003		.004	.004	.596	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s23	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.789**	.228	.658**	.658**	.433	.566*	.433	.789**	.789**	.789**	.228	.310	.000**	.566*	.000**	.658**	.658**	1	.433	-.091	.838**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.000	.379	.004	.004	.082	.018	.082	.000	.000	.000	.379	.226	.000	.018	.000	.004	.004		.082	.728	.000
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s24	Pearson Correlation	-.133	.433	.433	.789**	.658**	.310	.228	.658**	.658**	.433	.165	.000**	.789**	.310	.789**	.228	.310	.433	.566*	.433	.658**	.658**	.433	1	-.091	.724**
	Sig. (2-tailed)	.610	.082	.082	.000	.004	.226	.379	.004	.004	.082	.527	.000	.000	.226	.000	.379	.226	.082	.018	.082	.004	.004	.082		.728	.001
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
s25	Pearson Correlation	-.091	-.091	-.091	-.116	-.139	-.116	-.139	-.139	-.139	-.091	-.161	-.091	-.116	-.116	-.116	-.139	-.116	-.091	-.161	-.091	-.139	-.139	-.091	-.091	1	-.134
	Sig. (2-tailed)	.728	.728	.728	.658	.596	.658	.596	.596	.596	.596	.728	.536	.728	.658	.658	.658	.596	.658	.728	.536	.728	.596	.596	.728	.728	.607
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
umlah	Pearson Correlation	-.081	.724**	.724**	.966**	.881**	.723**	.248	.859**	.815**	.724**	.507*	.724**	.966**	.699**	.966**	.204	.529*	.838**	.771**	.838**	.881**	.837**	.838**	.724**	-.134	1

	Sig. (2-tailed)	.757	.001	.001	.000	.000	.001	.338	.000	.000	.001	.038	.001	.000	.002	.000	.432	.029	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.607	
	N	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17

Uji Normalitas Data

a. Pretest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		VAR00001
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.5882
	Std. Deviation	8.07820
Most Extreme Differences	Absolute	.172
	Positive	.122
	Negative	-.172
Test Statistic		.172
Asymp. Sig. (2-tailed)		.193 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

b. Posttest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		VAR00001
N		17
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	83.5294
	Std. Deviation	6.31583
Most Extreme Differences	Absolute	.182
	Positive	.182
	Negative	-.121
Test Statistic		.182
Asymp. Sig. (2-tailed)		.136 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 11

Uji Hipotesis

a. Uji Paired Sampel t-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre test - post test	-30.29412	6.48811	1.57360	-33.63000	-26.95824	-19.251	16	.000

b. Uji N-gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	17	.50	1.00	.7889	.18683
Ngain_persen	17	50.00	100.00	78.8857	18.68283
Valid (listwise)	N 17				

**DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN
DI SD MUHAMMADIYAH 05 RIMBO RECAP**

a. proses belajar mengajar menggunakan metode konvensional

1. Pertemuan pertama



2. pertemuan kedua



3. peremuan ketiga + pretest



b. proses belajar mengajar menggunakan aplikasi AKSAKA

1. Pertemuan pertama



2. pertemuan kedua



3. pertemuan ketiga + post



SERTIFIKAT HAK CIPTA APLIKASI AKSAKA


REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202357180, 20 Juli 2023

Pencipta

Nama : **Yongki Ramadhan Putra dan Dr. Mirzon Daheri, MA. Pd**
Alamat : Simpang Sender, Ogan Komering Ulu Selatan, Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatera Selatan, 32274
Kewarganegaraan : Indonesia

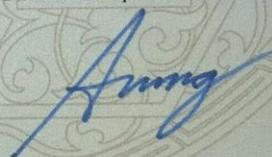
Pemegang Hak Cipta

Nama : **Yongki Ramadhan Putra dan Dr. Mirzon Daheri, MA. Pd**
Alamat : Simpang Sender, Ogan Komering Ulu Selatan, Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatera Selatan, 32274
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Basis Data**
Judul Ciptaan : **Aksaka**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 20 Juli 2023, di Rejang Lebong
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000490115

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002



Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 47 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.588/FT.05/PP.00.9/07/2023
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 26 Juni 2023

M E M U T U S K A N :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd** **196508261999031001**
2. **Guntur Putra Jaya, MM** **196904131999031005**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Mutiara Nurul Khotimah**

N I M : **20591125**

JUDUL SKRIPSI : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi BASARA Lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 06 Juli 2023
Dekan,

Hamengkubuwono

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

PERMOHONAN SK PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 2381/In.34/FT/PP.00.9/09/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 September 2023

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Mutiara Nurul Khotimah
NIM : 20591125
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi BASARA dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap
Waktu Penelitian : 11 September s.d 11 Desember 2023
Tempat Penelitian : SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

SK PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/424/IP/DPMPITSP/IX/2023

TENTANG PENELITIAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 2381/In.34/FT/PP.00.9/09/2023 tanggal 11 September 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Mutiara Nurul Khotimah/ Jakarta, 15 November 2002
NIM : 19591125
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi BASARA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap
Lokasi Penelitian : SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap
Waktu Penelitian : 13 September 2023 s/d 11 Desember 2023
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 13 September 2023

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



ZULKARNAIN, SH
Pembina/ IV.a
NIP. 19751010 200704 1 001

- Tembusan :
1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
 2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 3. Kepala SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap
 4. Yang Bersangkutan
 5. Arsip

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN NASIONAL
SD MUHAMMADIYAH 05 CURUP SELATAN
Alamat : Jln. H. Agus Salim No. 09 Desa Rimbo Recap Kec. Curup Selatan

SURAT KETERANGAN

Nomor : 067/ KET /III.4/F/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Merni Yeti, S.Pd
NBM : 1118059
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Mutiara Nurul Khotimah
NIM : 20591125
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Asal Institut : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Yang bersangkutan benar telah melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap dari tanggal 19 September 2023 sampai dengan 28 Oktober 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi AKSAKA Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat diperlukan sebagaimana mestinya.

Curup, 28 Oktober 2023
Kepala Sekolah

MERNI YETI, S.Pd
NBM. 1118059

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 09:15. TANGGAL 26 Juni TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : MUTIARA AURUL KHOTUMAH.
NIM : 20591125
PRODI : PGMI
SEMESTER : 6 (ENAM)
JUDUL PROPOSAL : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI BASARA DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ② PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. TAMBAHKAN LOKASI PENELITIAN SEHINGGA JUDUL BERUBAH MENJADI EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI BASARA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL KELAS V SD MUHAMMADIYAH OS RIMBO RECAP.
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

CURUP, 26 Juni 2023
CALON PEMBIMBING II

(Prof. Dr. H. Hanaul Jambura, M.Ed.)

(Guntur Purwa Jaya, S.Pd., M.Pd.)

MODERATOR,

(Dina Parita)

KARTU BIMBINGAN

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI


IAIN CURUP

NAMA : MUTIARA NURUL KHOTIMAH
NIM : 20591125
FAKULTAS/ PRODI : TARBIYAH / DGM

PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Hamengkuwasono, M. Pd.
PEMBIMBING II : Gunur Ruzmalayle, S. Sos, MM.
JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Pengajaran Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi BASARA dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Keaktifan Wawasan Ubi keas V SD Muhammadiyah DS Pampo Kecamatan

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI


IAIN CURUP

NAMA : MUTIARA NURUL KHOTIMAH
NIM : 20591125
FAKULTAS/ PRODI : TARBIYAH / DGM

PEMBIMBING I : Prof. Dr. H. Hamengkuwasono, M. Pd.
PEMBIMBING II : Gunur Ruzmalayle, S. Sos, MM.
JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Pengajaran Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi BASARA dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Keaktifan Wawasan Ubi keas V SD Muhammadiyah DS Pampo Kecamatan

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I, Pembimbing II,

Prof. Dr. H. Hamengkuwasono, M. Pd. Gunur Ruzmalayle, S. Sos, MM.
 NIP. 196508261999031001 NIP. 196909131999031005



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1		Preposisi		
2		Preposisi		
3	8/2023	Preposisi Sej.		
4	23/11/2023	Pembahasan Bab IS/da II		
5	23/11/2023	Pembahasan Bab P. Sa II		
6	30/11/2023	Pembahasan Bab P. Sa II		
7	11/12/2023	Preposisi		
8				



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	30/11/23	Pembahasan Bab P. Sa II Bab I & II & III		
2	04/12/23	Uraian bab di dalam Bab I & II, III		
3	05/12/23	Atas Bab I, II & III uraian bab di dalam		
4	05/12/23	Atas uraian bab di dalam Bab I & II & III		
5	18/12/23	Revisi dari Pembahasan dari Bab I & II		
6	9/1/24	Analisis tentang pembahas dari Bab I & II		
7	23/1/24	Revisi Pembahasan Bab		
8	08/11/23	Atas uraian bab di dalam Bab I & II & III		



BIODATA DIRI

Mutiara Nurul Khotimah adalah nama penulis skripsi ini. Lahir pada tanggal 15 November 2002 di Jakarta. Penulis merupakan anak ke 1 dari 2 bersaudara, dari pasangan Kisam dan Syafrida Ariani. Penulis merupakan alumnus SD Muhammadiyah 05 Rimbo Recap tahun 2014, alumnus MTs Negeri 01 Kepahiang tahun 2017 dan alumnus MAN Rejang Lebong tahun 2020, serta pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa IAIN Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi PGMI.

Semasa perjalanan meraih gelar sarjana, penulis berkecimpung di beberapa organisasi yang ada di IAIN Curup. Penulis merupakan aktivis yang aktif di UKK USER Periode 2020-2022, DEMA Fakultas Tarbiyah Periode 2021-2022, SEMA Institut Periode 2022-2023, Komunitas Pohon Baca (POBA) PGMI Periode 2020-2024, dan juga penulis aktif di organisasi di luar kampus seperti Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) periode 2022-sekarang, MDMC (Relawan Muhammadiyah) 2023-sekarang serta Relawan Mudo Sosial Ekspedisi (MSE) 2022-sekarang. Jadi, adanya Mutiara Nurul Khotimah yang sekarang ini bukan melalui proses yang instan.

Dengan tekun, tekanan, motivasi, beserta do'a dan dorongan dari orang-orang terdekat hingga sampai satu titik. Penulis mampu menyelesaikan tugas akhirnya ini, skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Aksaka* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas V Sd Muhammadiyah 05 Rimbo Recap”** Semoga dengan karya ini dapat memberikan kontribusi positif, baik untuk penulis sendiri, untuk lembaga, masyarakat, bangsa, dan Negara.