

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DIGITALISASI AKSARA  
KAGANGA REJANG LEBONG PADA APLIKASI WPS  
OFFICE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA  
PRODI PGMI IAIN CURUP**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**ANITA**

**NIM : 20591026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
2025**

## PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul: **“EFEKTIVITAS DIGITALISASI AKSARA KAGANGA REJANG LEBONG PADA APLIKASI WPS OFFICE SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI PRODI PGMI IAIN CURUP ”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, 22 Januari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. Maria Botifar, M.Pd**  
**NIP. 197309221999032003**



**Zelvi Iskandar, M.Pd**  
**NIDN. 20022108902**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita  
Nim : 20591026  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS DIGITALISASI AKSARA KAGANGA  
REJANG LEBONG PADA APLIKASI WPS OFFICE  
SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI PRODI PGMI IAIN  
CURUP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang telah di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu 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 dan 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 mana mestinya.

Curup, 22 Januari 2025



**NIM.20591026**



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

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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 365 An.34/F.TAR/I/PP.00.9/03/2025

Nama : Anita  
NIM : 20591026  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang  
Lebong pada Aplikasi WPS Office sebagai Media Pembelajaran  
Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup

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

Hari/Tanggal : Rabu, 12 Febuari 2025  
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,

**Dr. Maria Botifar, M.Pd**  
NIP. 197309221999032003

Sekretaris,

**Zelvi Iskandar, M.Pd**  
NIDN. 2002108902

Penguji I,

**Dini Palupi Putri, M.Pd**  
NIP. 198810192015032009

Penguji II,

**Rizki Yunita Putri, M.TPd**  
NIP. 199306012023212048



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah*, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalui di curahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat meyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DIGITALISASI AKSARA KAGANGA REJANG LEBONG PADA APLIKASI WPS OFFICE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PGMI IAIN CURUP”**. Sholawat 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 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- 2) Bapak Dr. Yusefri, M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, M.E.I., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- 3) Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.
- 4) Bapak Agus Riyan Oktor, M.Pd.I., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah



- 5) Ibu Tika Meldina, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik (PA).
- 6) Ibu Dr. Maria Botifar, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Zelvi Iskandar, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II.
- 7) Ibu Dini Palupi Putri, M.Pd., selaku Dosen Penguji I, dan Ibu Rizki Yunita M.TPd., selaku Dosen Penguji II.
- 8) Bapak dan Ibu Dosen PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

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, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, 22 Januari 2025

**Anita**  
**NIM.20591026**

## **MOTTO**

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang menempuh jalan karena untuk mencari ilmu,  
maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”

**(Muslim)**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup. Hasil study ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti bagi penulis.

1. Teristimewa kepada Bapak dan Ibu tercinta yang sebagai kedua orang tua yang selalu mendukung, memberikan semangat dan mendo'akan untuk keberhasilan anaknya.
2. Terkhusus dosen pembimbing Ibu Dr. Maria Botifar, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Zelvi Iskandar, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan arahan yang terbaik bagi mahasiswanya. Terima kasih telah sabar dalam membimbing, meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya disela kesibukan mereka.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.
4. Almamater kebanggaanku IAIN CURUP.



## ABSTRAK

ANITA, NIM. 20591026 “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN DIGITALISASI AKSARA KAGANGA REJANG LEBONG PADA APLIKASI WPS *OFFICE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PRODI PGMI IAIN CURUP”. Skripsi pada Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi mahasiswa terhadap Aksara Kaganga serta kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran Aksara Kaganga. Solusi yang ditawarkan adalah digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran. Rumusan masalah penelitian ini mencakup efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dampak digitalisasi Aksara Kaganga terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen desain *Pretest-Posttest Control Group*. Sampel penelitian yang digunakan adalah mahasiswa semester 5.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 45 menjadi 86,46, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 44 menjadi 73,08. Uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* menghasilkan nilai *Asymp.sig (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Uji *Effect Size* menghasilkan nilai 0,679 kategori besar, yang berarti digitalisasi Aksara Kaganga memberikan dampak signifikan terhadap pembelajaran. Uji *gain score* menunjukkan kelas eksperimen berada dalam kategori efektif dengan skor 68,4%, sedangkan kelas kontrol tidak efektif dengan skor 46,8%. Hasil ini membuktikan bahwa digitalisasi Aksara Kaganga pada WPS *Office* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara efektif dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi.

**Kara Kunci: Digitalisasi, Aksara Kaganga, Media Pembelajaran, WPS *Office*, Hasil Belajar.**

## DAFTAR ISI

<b>PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
1. Efektivitas .....	14
2. Digitalisasi .....	16
3. Aksara Kaganga .....	17
4. Aplikasi WPS <i>Office</i> .....	22
5. Media Pembelajaran .....	25
6. Hasil Belajar.....	30
B. Kajian Penelitian Relevan .....	35

C. Kerangka Berfikir .....	40
D. Hipotesis Penelitian .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	46
D. Variabel Penelitian .....	48
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Hasil Penelitian .....	70
1. Deskripsi Data .....	70
2. Pengujian Persyaratan Analisis .....	81
a. Uji Normalitas .....	81
b. Uji Homogenitas .....	82
3. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	83
a. Uji Hipotesis .....	83
b. Uji <i>Effect Size</i> .....	83
c. Uji Gain Skor Ternormalisasi .....	84
B. Pembahasan .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aksara Kaganga Bua Tuai .....	21
Tabel 2.2 Aksara Kaganga Ngimbang .....	21
Tabel 2.3 Tanda Baca Aksara Kaganga .....	22
Tabel 3.1 <i>Pretest - Posttest Control Group Design</i> .....	45
Tabel 3.2 Rancangan Desain Penelitian .....	45
Tabel 3.3 Sampel Penelitian .....	48
Tabel 3.4 Rubrik Kriteria Penilaian Hasil Belajar Aksara Kaganga .....	51
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....	54
Tabel 3.6 Kriteria Uji Reliabilitas .....	55
Tabel 3.7 Hasil Uji <i>Reliability Statistic</i> .....	55
Tabel 3.8 Kriteria Uji Taraf Kesukaran .....	56
Tabel 3.9 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	56
Tabel 3.10 Kriteria Uji Daya Pembeda Soal .....	57
Tabel 3.11 Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	58
Tabel 3.12 Kategori Uji <i>Homogenitas Fisher</i> .....	64
Tabel 3.13 Kategori Uji <i>Effect Size</i> .....	68
Tabel 3.14 Kriteria Nilai N-Gain .....	69
Tabel 3.15 Kategori Rata-rata N-Gain .....	69
Tabel 4.1 Hasil Tes Awal ( <i>Pretest</i> ) Mahasiswa 5A kelas eksperimen .....	70
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Mahasiswa 5A kelas eksperimen .....	71
Tabel 4.3 Hasil Tes Akhir ( <i>Posttes</i> ) Mahasiswa 5A kelas eksperimen .....	73
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Mahasiswa 5A kelas eksperimen .....	74
Tabel 4.5 Hasil Tes Awal ( <i>Pretest</i> ) Mahasiswa 5D kelas kontrol .....	75
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Mahasiswa 5D kelas kontrol .....	76
Tabel 4.7 Hasil Tes Akhir ( <i>Posttes</i> ) Mahasiswa 5D kelas kontrol .....	78

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	79
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas .....	81
Tabel 4.10 Hasil uji Homogenitas .....	82
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Man-Whitney U Test</i> .....	83
Tabel 4.12 Hasil Uji Ngain Skor Ternormalisasi .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	42
Gambar 3.1 Pemetaan Variabel Penelitian .....	49
Gambar 4.1 Histogram Data <i>Pretest</i> Mahasiswa 5A kelas eksperimen .....	72
Gambar 4.2 Histogram Data <i>Posttest</i> Mahasiswa 5A kelas eksperimen .....	75
Gambar 4.3 Histogram Data <i>Pretest</i> Mahasiswa 5D kelas kontrol .....	77
Gambar 4.4 Histogram Data <i>Posttest</i> Mahasiswa 5D kelas kontrol .....	79

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi .....	102
Lampiran 2 SK Pembimbing .....	103
Lampiran 3 SK Penelitian .....	104
Lampiran 4 RPS Budaya Lokal dan Kaganga .....	105
Lampiran 5 RPS Aksara Kaganga Kelas Eksperimen .....	113
Lampiran 6 RPS Aksara Kaganga Kelas Kontrol .....	115
Lampiran 7 Materi Pembelajaran Aksara Kaganga .....	117
Lampiran 8 Surat Pernyataan Validasi Intrumen Penelitian .....	125
Lampiran 9 Surat Lampiran Validasi Intrumen Penelitian .....	126
Lampiran 10 Soal Sebelum Validasi Ahli .....	128
Lampiran 11 Soal <i>Try Out Test</i> Setelah Validasi Ahli .....	131
Lampiran 12 Absensi Kehadiran Mahasiswa .....	134
Lampiran 13 Soal <i>Pretest</i> .....	138
Lampiran 14 Soal <i>Posttest</i> .....	140
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest - Posttest</i> .....	142
Lampiran 16 Data Mentah Penelitian .....	143
Lampiran 17 Analisis Data .....	150
Lampiran 18 Dokumentasi .....	159
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi .....	160



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia. Alat-alat yang dikembangkan oleh manusia telah merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, salah satu bentuk dari perkembangan teknologi adalah digitalisasi. Digitalisasi adalah proses mengarsipkan media dalam bentuk digital, menggunakan alat-alat seperti komputer, *scanner*, operator media sumber dan *software* sebagai alat pendukung.<sup>1</sup>

Kehadiran digitalisasi merupakan bagian integral dari kehidupan masyarakat *modern* yang tidak dapat dipisahkan. Melalui digitalisasi, memungkinkan setiap individu dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat melalui perangkat elektronik. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama jika diterapkan pada materi yang terbilang sulit diakses secara konvensional, seperti pelajaran aksara daerah. Seperti yang dijelaskan dalam UU Nomor 11 Tahun 2019 tentang tujuan Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai berikut.

---

<sup>1</sup> Erwin Raza, "Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0," *Journal of Logistik Indonesia* 4, no. 1 (2020).

*"(a) memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menghasilkan invensi dan inovasi."<sup>2</sup>*

Digitalisasi aksara daerah, seperti Aksara Kaganga Rejang Lebong, merupakan salah satu bentuk inovasi yang sejalan dengan tujuan ini. Dengan melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran, digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong dapat menjadi media pembelajaran Aksara Kaganga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Aksara Kaganga Rejang Lebong merupakan alfabet yang telah digunakan oleh suku Rejang sejak zaman dahulu sebagai sarana komunikasi intraetnik sekaligus simbol identitas dan kebanggaan etnik suku Rejang. Hingga saat ini, Aksara Kaganga terus diajarkan kepada generasi muda, terutama di sekolah-sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sebagai bentuk upaya dari pelestarian budaya dan identitas budaya lokal.

Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Aksara Kaganga diajarkan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di semester empat pada mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga. Selama satu semester, para mahasiswa mempelajari sejarah suku Rejang, hukum adat istiadat suku Rejang, norma-norma adat budaya suku Rejang, serta literasi bahasa Rejang dan Aksara Kaganga. Setelah menyelesaikan mata kuliah tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki sikap toleransi, kecintaan terhadap budaya daerah, serta menghormati nilai-nilai adat dan norma-norma tradisional.

---

<sup>2</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 11 Tahun 2019, 13 Agustus 2019.

Namun, seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan Aksara Kaganga telah mengalami penurunan yang drastis terutama pada generasi muda. Hal ini disebabkan generasi muda saat ini lebih familiar dengan aksara Latin dibandingkan dengan aksara tradisional mereka sendiri.<sup>3</sup> Sebagaimana yang disampaikan oleh Badan Musyawarah Adat (BMA) Rejang Lebong, menjelaskan bahwa saat ini perkembangan Aksara Kaganga di kalangan masyarakat sudah mulai memudar terutama pada generasi muda yang sebagian besar tidak mengetahui Aksara Kaganga sebagai salah satu warisan budaya dari daerah yang mereka tepati.<sup>4</sup>

Dalam sebuah artikel yang disampaikan Isu Sepekan Bidang Kesra, Komisi X Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian Setjen DPR RI, yang berjudul "Ancaman Kepunahan Aksara Nusantara", menjelaskan bahwa saat ini aksara nusantara sudah semakin terpinggir dibanding aksara latin yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasar data validasi dan vitalitas Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2018 - 2019, selain banyak hilangnya naskah dan prasasti yang memuat aksara, di Indonesia terdapat 95 atau sekitar 52% bahasa daerah yang statusnya mendekati kepunahan.<sup>5</sup> Oleh karena itu, pemerintah Indonesia secara konsisten terus berusaha untuk melestarikan budaya daerah sebagaimana

---

<sup>3</sup> Fitri Fitria, "hasil belajar Aksara Ka Ga Nga di SDN 07 Rejang Lebong" (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Curup, 2023).

<sup>4</sup> Hudaidah Hudaidah dan Tedi Rizki, "Upaya Pelestarian Ka Ga Nga Aksara Lokal Suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong," *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11, no. 2 (Agustus 2022). <https://doi.org/10.36706/jc.v11i2.18323>.

<sup>5</sup> Isu Sepekan Bidang Kesra, Komisi X Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian Setjen DPR RI, "Ancaman Kepunahan Aksara Nusantara."

dijelaskan dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Bab XIII Pasal 32 ayat (1) dan ayat (2) tentang “Pendidikan dan Kebudayaan” yang berbunyi sebagai berikut.

*"(1) Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya. (2) Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional."*<sup>6</sup>

Peraturan Daerah Kabupaten Lebong Tahun 2013 tentang Aksara Kaganga menjelaskan bahwa, "Aksara Rejang merupakan kekayaan Budaya Rejang yang perlu dikembangkan, diterapkan, dilestarikan dalam kehidupan bermasyarakat dalam Kabupaten Lebong."<sup>7</sup> Oleh karena itu untuk membumikan Aksara Kaganga di tanah Rejang, pemerintah daerah setempat menulis papan nama kantor lembaga, kantor dinas, Instansi dengan menggunakan Aksara Kaganga, kemudian membuat batik Kaganga dan menjadikan Aksara Kaganga sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Namun, peraturan tersebut tidak lagi diberlakukan untuk semua sekolah dasar. Pelajaran Aksara Kaganga hanya dapat temukan di sekolah negeri dan tidak terdapat di sekolah swasta.

Pada tahun 2021 Komunitas Kaganga Pusaka Kita melakukan penelitian terkait kemampuan literasi Aksara Kaganga terhadap 3.500 siswa SMP/MTs dan SMA/MA sederajat di Provinsi Bengkulu, dari hasil penelitian terdapat sebanyak 77 siswa atau sekitar 5% dari sampel penelitian yang

---

<sup>6</sup> Sekretariat Jenderal MPR RI, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Pendidikan dan Kebudayaan Bab XIII Pasal 32 ayat (1) dan ayat (2), Juli 2020.

<sup>7</sup> DPRD Kabupaten Rejang Lebong dan Bupati Lebong Peraturan Daerah Aksara Ka Ga Nga BAB V Pembinaan Pasal 8, 2013 .

memiliki kemampuan literasi Aksara Kaganga yang baik. Berdasarkan sebaran wilayah, Kabupaten Bengkulu Utara dan Rejang Lebong tercatat sebagai daerah dengan tingkat pemahaman terbaik.<sup>8</sup> Hal ini juga pernah disampaikan oleh Mervyn A. Jaspán, seorang antropolog dari *University of Hull*, dalam hasil studi penelitiannya, bahwa kemampuan baca tulis Aksara Kaganga masyarakat Bengkulu adalah 1 berbanding 431 antara orang yang menguasai literasi Kaganga dan yang tidak menguasai.<sup>9</sup>

Kondisi yang mengkhawatirkan ini menunjukkan bahwa literasi masyarakat terhadap Aksara Kaganga sangat rendah, dimana pengetahuan yang dimiliki generasi saat ini menunjukkan bahwa kearifan lokal asli Indonesia telah mulai memudar. Hal ini dikarenakan Aksara Kaganga sudah jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga masih banyak masyarakat yang tidak mengenal Aksara Kaganga.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 192 mahasiswa PGMI semester empat, menunjukkan bahwa terdapat 62,5% atau sekitar 120 orang yang memiliki pengalaman belajar Aksara Kaganga di waktu sekolah dasar. Meskipun mereka pernah mempelajari Aksara Kaganga pada masa itu, beberapa mahasiswa mengungkapkan bahwa ingatan mereka terhadap Aksara Kaganga telah mulai memudar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran Aksara Kaganga hanya diperoleh di jenjang SD dan tidak dilanjutkan di jenjang SMP maupun SMA. Seperti yang disampaikan oleh Rama Dona, saat

---

<sup>8</sup> Kaganga Pusaka Kita. *Survey pemahaman dan kebutuhan pengajaran Aksara Kaganga untuk peserta didik SMP dan SMA di Bengkulu*. (Bengkulu: Kaganga Pusaka Kita, 2021).

<sup>9</sup> M. A. Jaspán, *Folk Literature of South Sumatra Redjang Ka-Ga-Nga Texts* (Canberra: The Australian National University, 1964).

ini pembelajaran Aksara Kaganga tidak lagi dilanjutkan di jenjang SMP dan SMA, sehingga siswa yang pernah mempelajarinya di SD cenderung melupakan pelajaran tersebut.<sup>10</sup>

Kehadiran mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup memiliki peran penting dalam mencetak calon guru yang memiliki pengetahuan sejarah, budaya, bahasa suku Rejang serta Aksara Kaganga. Een Syaputra menjelaskan bahwa langkah awal yang dapat dilakukan untuk mengenalkan Aksara Kaganga kepada peserta didik di sekolah (SD-SMP-SMA) adalah dengan melatih para guru dalam hal baca tulis Aksara Kaganga.<sup>11</sup> Melalui kegiatan pelatihan pembelajaran Aksara Kaganga, para guru dipastikan memiliki kemampuan dasar yang dapat digunakan untuk mengajarkan Aksara Kaganga pada peserta didik di masing-masing sekolah. Mahasiswa PGMI merupakan calon pendidik yang memiliki tanggung jawab untuk memahami, menghargai, serta memperkenalkan warisan budaya lokal suku Rejang kepada generasi yang akan datang. Kemampuan literasi baca dan tulis Aksara Kaganga merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh mahasiswa PGMI saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga, Bapak Ahmad Dibul Amda, M.Ag., diketahui bahwa mahasiswa yang saat ini berada di semester 5 telah dinyatakan lulus

---

<sup>10</sup> Rama Dona, Dhanurseto Hadiprashada, dan Dwi Aji Budiman, "Pelestarian Aksara Kaganga Melalui Sarana Komunikasi Sebagai Perwujudan Identitas Suku Rejang di Kabupaten Lebong," *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora* 6, no. 1 (April 2022): 30-36. <https://doi.org/10.33369/jkaganga.6.1.30-36>.

<sup>11</sup> Een Syaputra et al., "Training of Trainer Baca Tulis Aksara Kaganga bagi Guru dan Penggiat Budaya di Bengkulu," *Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)* 5, no. 1 (April 2022). <http://dx.doi.org/10.17977/um022v5i1p21-29>.

dalam mata kuliah tersebut. Meskipun mereka telah menyelesaikan mata kuliah Aksara Kaganga, pembelajaran Aksara Kaganga masih dilakukan dengan metode konvensional yang cenderung kurang interaktif. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya ketertarikan mahasiswa dalam mendalami Aksara Kaganga secara lebih mendalam. Inovasi dalam media pembelajaran berbasis digital dapat membantu mahasiswa memahami dan mengaplikasikan Aksara Kaganga dengan lebih mudah, serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji "**Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada Aplikasi WPS Office sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup.**" Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 5 yang telah mempelajari Aksara Kaganga, sehingga mereka sudah memiliki pemahaman atau kemampuan dasar terhadap aksara tersebut. Dengan demikian, penelitian ini dapat lebih terfokus pada pengukuran efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS Office sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa PGMI semester 5.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Aksara Kaganga secara optimal dengan memanfaatkan teknologi secara lebih efektif. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa PGMI semester 4 terkait penggunaan aplikasi WPS Office dalam pembelajaran, ditemukan bahwa 81% atau sekitar 150 dari 192 mahasiswa telah menggunakan aplikasi ini dalam proses belajar. Namun, mereka belum memanfaatkannya untuk pembelajaran



Aksara Kaganga karena media pembelajaran digital berbasis WPS *Office* belum diterapkan dalam pembelajaran aksara tersebut.

Aplikasi WPS *Office* merupakan *software* yang dapat membantu proses belajar-mengajar melalui penulisan digital menggunakan Word, PDF, *Spreadsheet Excel*, dan *PowerPoint*. Menurut Devi Ganjar Musthofa dalam penelitiannya berjudul *Penggunaan Media Aplikasi WPS Office untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, aplikasi WPS *Office* adalah pilihan yang tepat sebagai media belajar. Pertama, aplikasi WPS *Office* mudah diakses di berbagai perangkat elektronik. Kedua, aplikasi ini memiliki fitur-fitur menarik yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, seperti pembuatan presentasi *PowerPoint*. Ketiga, penggunaan aplikasi WPS *Office* tidak terlalu sulit sehingga cocok bagi para pemula.<sup>12</sup>

Dengan adanya digitalisasi Aksara Kaganga yang dapat diakses melalui media pembelajaran digital seperti WPS *Office*, mahasiswa akan lebih terbantu dalam memahami dan menguasai Aksara Kaganga. Indri Dwi Safitri menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki korelasi positif yang signifikan dengan hasil belajar mahasiswa.<sup>13</sup> Hasil analisis menunjukkan bahwa semakin sering dan beragam media digital yang digunakan dalam pembelajaran, semakin tinggi pula pencapaian akademik mahasiswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Supriadi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan daya serap

---

<sup>12</sup> Devi Ganjar Mustopa, "Penggunaan Media Aplikasi WPS *Office* untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *TA'LIM: The Islamic Religious Educational Journal* 1, no. 2 (2022)

<sup>13</sup> Indri Dwi Safitri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 13781, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/34016>.

mahasiswa terhadap materi yang dipelajari.<sup>14</sup> Digitalisasi Aksara Kaganga juga berperan sebagai upaya pelestarian aksara daerah dengan mengintegrasikannya ke dalam sistem informasi berbasis komputer. Hal ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami Aksara Kaganga serta meningkatkan hasil belajar mereka secara optimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, yaitu sebagai berikut.

1. Penurunan penggunaan Aksara Kaganga secara drastis di kalangan generasi muda, yang disebabkan karena mereka lebih menguasai dan sering menggunakan aksara Latin dibandingkan aksara tradisional mereka sendiri dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran Aksara Kaganga tidak berkesinambungan karena saat ini hanya diajarkan di tingkat SD negeri, tidak diwajibkan di sekolah swasta, serta tidak dilanjutkan di jenjang SMP dan SMA. Akibatnya, banyak siswa melupakan Aksara Kaganga setelah lulus SD.
3. Metode pembelajaran Aksara Kaganga di perguruan tinggi masih konvensional, kurang interaktif, serta kurang menarik bagi mahasiswa. Meskipun mereka telah lulus mata kuliah terkait, pemahaman mereka terhadap Aksara Kaganga belum optimal.

---

<sup>14</sup> Supriadi et al., Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran hasil belajar Siswa, *YUME: Journal of Management* 3, no. 3 (Desember 2020). <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>.

4. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Aksara Kaganga belum optimal, meskipun WPS *Office* sudah banyak digunakan mahasiswa, pembelajaran Aksara Kaganga masih berbasis metode konvensional tanpa dukungan media digital.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tepat sasaran, fokus utama penelitian ini adalah mengukur perubahan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran Aksara Kaganga menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen desain *Pretest-Posttest Control Group*. Penelitian ini akan dilakukan pada mahasiswa PGMI semester 5 yang telah memiliki kemampuan dasar melalui pembelajaran Aksara Kaganga.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen setelah menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana hasil belajar mahasiswa kelas kontrol tanpa menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa prodi PGMI IAIN Curup?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut tujuan pada penelitian.

1. Menganalisis hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran.
2. Menganalisis hasil belajar kelas kontrol tanpa menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa prodi PGMI IAIN Curup.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setiap kegiatan yang dilakukan tentu memiliki manfaat, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Adapun manfaat dari penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital, khususnya dalam pembelajaran Aksara Kaganga. Selain itu, hasil penelitian ini dapat

menjadi referensi bagi pengembangan teori terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aksara daerah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Penulis

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup. Selain itu, penelitian yang dilakukan bertujuan memberikan pengalaman langsung bagi penulis dalam mengkaji efektivitas digitalisasi Aksara Kaganga menggunakan media pembelajaran digital serta memperluas wawasan dalam penelitian pendidikan berbasis teknologi.

### b. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memperoleh alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam memahami serta menguasai Aksara Kaganga, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.

### c. Bagi Dosen

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi dosen dalam memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, khususnya dalam mengajarkan Aksara Kaganga dengan bantuan teknologi digital.

d. Bagi Prodi PGMI

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran di Prodi PGMI, khususnya dalam penerapan media pembelajaran digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran Aksara Kaganga di perguruan tinggi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektivitas berasal dari kata "efektif" yang memiliki beberapa makna berupa akibatnya, pengaruhnya, kesannya terhadap suatu keberhasilan.<sup>1</sup> Secara istilah, efektivitas adalah pencapaian atas suatu keberhasilan dari tujuan yang telah ditargetkan.<sup>2</sup> Nana Sudjana menjelaskan bahwa efektivitas adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan atas hasil belajar yang dilakukan secara maksimal.<sup>3</sup>

Sedangkan menurut Ravianto, efektivitas merupakan tingkat keberhasilan dari suatu pekerjaan dalam mengubah input menjadi output sesuai yang di harapkan. Pekerjaan dikatakan efektif jika selesai sesuai dengan perencanaan yang telah ditentukan. Dalam dunia pendidikan, efektivitas suatu pembelajaran dapat dilihat setelah melalui tahapan-tahapan yang memerlukan jangka waktu yang panjang agar dapat diukur secara kuantitatif dalam bentuk pernyataan (*judgement*). Menurut Slameto, menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif penting bagi guru, karena dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 5, cet. 2 (Jakarta: Balai Pustaka, 2021), 77.

<sup>2</sup> Sumardi Suryasubrata, *Membuat Pembelajaran Menjadi Efektif*, (Yogyakarta : DutaPress, 1990) .

<sup>3</sup> Nana Sudjana. *Efektivitas Pembelajaran*. (Surabaya : FT. Press Abadi, 1990), 50.



tujuan instruksional yang ingin dicapai.<sup>4</sup> Adapun ciri-ciri pembelajaran yang efektif sebagai berikut ini.

- a. Tercapai dari tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Selama pembelajaran siswa terlibat aktif dari pengalaman belajar yang atraktif, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pencapaian yang diperoleh.
- c. Selama pembelajaran berlangsung tersedianya sarana-sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>5</sup>

Menurut Slavin, terdapat empat indikator yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas suatu pembelajaran, di antaranya sebagai berikut.

- a. Meningkatnya kualitas pembelajaran, baik dalam hal pemahaman maupun keterampilan peserta didik.
- b. Adanya penyesuaian tingkat pembelajaran untuk memastikan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
- c. Insentif mencakup sejauh mana dan seberapa sering guru memberikan motivasi, pemahaman, serta tugas kepada peserta didik.
- d. Pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat diselesaikan tepat waktu atau sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).

<sup>5</sup> Ferry Firman, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan Bagian III*, (Bandung PT Impereal Bhakti Utama 2007), 53.

<sup>6</sup> Deski Diana, *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Posing pada Pokok Bahasan Lingkaran Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 18 Malang* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2007), 45.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri efektivitas pembelajaran terlihat dari segi kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif, serta efisiensi waktu. Efektivitas pembelajaran juga dapat diidentifikasi dari banyaknya siswa yang aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan instruksional dapat tercapai. Selain itu, efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

## 2. Digitalisasi

Secara bahasa digitalisasi adalah proses mengubah data analog menjadi format digital melalui sistem digital.<sup>7</sup> Sedangkan secara istilah, digitalisasi merupakan asal kata "digital" yang berasal dari bahasa Yunani "*digitus*" yang memiliki arti jari jemari. Kata jari jemari tersebut memiliki makna sebagai alat menghitung bilangan dan angka biner. Angka biner merupakan inti dari komunikasi digital, yang terdiri dari angka 0 dan 1 sebagai deretan kode berbeda untuk mempermudah pertukaran informasi. Sistem inilah yang digunakan di bidang teknologi dalam mengelola data, mentransfer data, menjaga keamanan data serta kegiatan kompleks lain.<sup>8</sup>

Menurut Erwin Raza, digitalisasi merupakan kegiatan mengarsipkan data dalam bentuk digital melalui peralatan seperti komputer, *scanner*, operator media sumber, *software* dan alat pendukung lainnya.<sup>9</sup> Sedangkan

---

<sup>7</sup> Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 5, cet. 2, 56.

<sup>8</sup> Mohamad Faisal Subakti, "Etika Menuntut Ilmu dalam Kitab Ta'lim al-Muta'allim karya Imam Az-Zarnuji dan Relevansinya di Era Digital," Skripsi, IAIN Kudus, 2022.

<sup>9</sup> Erwin Raza, Erwin Raza, "Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0", 23.

menurut Lasa, digitalisasi adalah proses pengelolaan dokumen cetak menjadi elektronik.<sup>10</sup> Brennen dan Kreiss, menjelaskan digitalisasi merupakan kegiatan dalam menyediakan data digital guna mendorong kemajuan dalam menciptakan, mentransfer, menyimpan, menganalisis data digital yang berpotensi mempengaruhi dunia kontemporer.<sup>11</sup>

Dalam penelitian ini, kegiatan digitalisasi yang dilakukan adalah memvisualisasikan Aksara Kaganga dalam bentuk *font* digital. Dalam struktur bahasa, huruf merupakan unsur terkecil yang membangun suatu kata atau kalimat yang dapat menggambar sebuah objek, gagasan, maupun kesan visual.<sup>12</sup> Digitalisasi Aksara Kaganga dalam bentuk *font* digital merupakan kegiatan menerjemahkan Aksara Kaganga dalam kode-kode bahasa komputer yang untuk menghasilkan tampilan huruf yang sempurna pada layar monitor sehingga dapat dibaca.

### 3. Aksara Kaganga

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aksara adalah sistem tanda grafis berupa simbol atau huruf yang digunakan untuk berkomunikasi dalam menyampaikan ujaran.<sup>13</sup> Aksara merupakan tulisan yang terdiri atas alfabet yang melambangkan bunyi bahasa. Aksara Kaganga Rejang merupakan alfabet yang diwariskan oleh nenek moyang suku Rejang.

---

<sup>10</sup> Lasa HS. *Manajemen Perpustakaan*. (Yogyakarta : Gama Media, 2005).

<sup>11</sup> J. Scott Brennen & Daniel Kreiss, "Digitalization," *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, October 2016, <https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect111>.

<sup>12</sup> Dany Prasetyo Nugroho, "Ornamental Varieties of Gedong Songo Semarang Temple As a Typeface Design Inspiration," *Arty: Jurnal Seni Rupa* 8, no. 2 (August 2019), <https://doi.org/10.15294/arty.v8i2.40287>.

<sup>13</sup> Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 5, cet. 2, 77.

Suku Rejang merupakan salah satu suku tertua yang berada dipulau Sumatera dan mendominasi di Provinsi Bengkulu. Menurut data catatan sejarah, asal mula kedatangan suku Rejang berasal dari kelompok migrasi Mongolia sekitar 4100 tahun yang lalu.<sup>14</sup> Hal ini dapat dibuktikan dari pernyataan Dicky Darmawan Botto, S.Ag. dalam buku *Anok Kutai Rejang* karya Zulman Hasan, yang kutipannya sebagai berikut ini.

*"Pada bulan Juli 2008, bapak A.Samid Said, seorang mantan Ketua Badan Musyawarah Adat (BMA) Kabupaten Bengkulu Utara di Arga Makmur mengatakan bahwa orang Rejang pertama yang datang di Bintuhan adalah Rhe Yang yang berasal dari Cina. Kemudian pada Bulan Agustus 2010, Dicky Darmawan Botto, S.Ag., yang berada di Bogor menjelaskan bahwa Rhe Jang Hyang yang berasal dari Mongolia, sudah ada di Bengkulu sejak 410 silam, atau sekitar 4100 tahun yang lalu."<sup>15</sup>*

Pada awal kedatangan suku Rejang di Lebong, mereka menepati daerah di sekitar Danau Tes dan hidup secara berkelompok dalam sebuah talang. Saat masa itu masyarakat suku Rejang memanfaatkan hutan rimba, Sungai Ketahun, dan Danau Tes sebagai sumber makanan, tempat mencuci, serta jalur transportasi. Ketergantungan mereka pada alam sekitar menyebabkan masyarakat sering berpindah-pindah untuk mengumpulkan makanan dan kebutuhan lainnya.<sup>16</sup> Seiring berjalannya waktu, masyarakat suku Rejang mulai memiliki tatanan sosial dan sistem pemerintahan. Sistem pemerintahan pertama yang digunakan adalah fase pemerintahan Ajai. Kata

---

<sup>14</sup> Zulman Hasan, *Anok Kutai Rejang* (Tubei: Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Perhubungan Kabupaten Lebong, 2015).

<sup>15</sup> Sikulo Sikulo dan Dewi Andesti, "Sekali Duduk Bisa Menulis Huruf Rejang, dengan Teknik Akrostik," *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora* 2, no. 1 (November 2020), <https://doi.org/10.24036/abdihumaniora.v2i1.109460>.

<sup>16</sup> Tedi Rizki, "Pengembangan Pelestarian Aksara Ka Ga Nga Melalui Badan Musyawarah Adat di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu," Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, 2023.

"Ajai" berasal dari "Mojai," yang berarti pemimpin. Pada masa inilah Aksara Kaganga ditemukan serta berkembang di daerah sekitar.<sup>17</sup>

Zaman dahulu, sarjana Belanda menyebutnya Aksara Kaganga dengan istilah Aksara Rencong (*Rèntjong-schrift*), yang berasal dari bahasa Melayu kuno "mencong" yang berarti serong.<sup>18</sup> Selain itu, Aksara Kaganga juga dikenal sebagai aksara Rejang (*Lepiek Jang*) atau Aksara Ulu. Aksara Kaganga disebut Aksara Ulu karena pernah ditemukan serta digunakan oleh masyarakat di pedalaman Palembang, khususnya di hulu Sungai Musi dan anak-anak sungainya, seperti Komering, Ogan, dan Lematang, yang masyarakatnya dikenal sebagai masyarakat uluan.<sup>19</sup> Istilah Aksara Kaganga diperkenalkan oleh seorang antropolog dari *University of Hull* (Inggris) yang bernama M.A Jaspán tahun 1964, dalam bukunya yang berjudul *Folk literature of south sumatra Redjang Ka-Ga-Nga texts*, bahwa penamaan Aksara Kaganga berpedoman pada tiga huruf pertama pada aksara itu sendiri.<sup>20</sup> Berdasarkan keputusan para pemuka aksara kuno dan toko masyarakat se-provinsi Bengkulu pada tanggal 9 juli 1988, aksara suku Rejang resmi di kenal dengan istilah Aksara Kaganga Rejang.<sup>21</sup>

Keberadaan Aksara Kaganga di Bengkulu sebagai warisan nenek moyang suku Rejang dibuktikan dengan ditemukannya ratusan manuskrip

---

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> Rama Dona, dkk., "Pelestarian Aksara Kaganga Melalui Sarana Komunikasi Sebagai Perwujudan Identitas Suku Rejang di Kabupaten Lebong,"<sup>32</sup>

<sup>19</sup> Suwandi S., "Aksara Rencong (Huruf Ka-Ga-Nga) Sejarah dan Perkembangannya di Sumatera Selatan," *Jurnal Perspektif Pendidikan* 5, no. 1 (Desember 2012), <https://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP/article/view/349>.

<sup>20</sup> M.A. Jaspán, *Reading Ka-Ga-Nga Texts* (Canberra: The Australian National University, 1964), 15.

<sup>21</sup> Noname, *Materi Pelatihan Kurikulum Muatan Lokal* (Rejang Lebong: Dinas Pendidikan, 2015), 3.

di berbagai wilayah di Bengkulu.<sup>22</sup> Manuskrip tersebut, saat ini dapat di temukan di Museum Negeri Bengkulu, Perpustakaan Nasional RI, beberapa Museum di Belanda, serta di Museum-Museum lainnya. Selain berada di Museum, Manuskrip Ulu juga diperkirakan masih banyak yang disimpan oleh masyarakat sebagai koleksi keluarga atau sebagai harta pusaka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Manuskrip Ulu Aksara Kaganga yang ditulis pada bilah bambu, batu, kulit kayu, bilah rotan, dan tanduk. Manuskrip tersebut berisikan tentang doa-doa, mantera, teknik bercocok tanam, pengumuman, cerita rakyat, sejarah, dan informasi yang dikirimkan secara pribadi atau untuk masyarakat luas.<sup>23</sup> Informasi yang terdapat pada manuskrip tersebut merupakan gambaran kehidupan serta perkembangan budaya masyarakat Rejang di masa lalu.<sup>24</sup> Pada masa ini, informasi ini dapat menjadi referensi bagi generasi saat ini dalam mengembangkan berbagai bidang keilmuan, seperti sejarah, antropologi, sosiologi, bahasa, dan ilmu kesehatan.<sup>25</sup>

Aksara Kaganga Rejang terdiri dari 28 huruf, yang terbagi menjadi 19 aksara tunggal yang disebut Buak Tuai dan 9 aksara pasangan yang dikenal dengan sebutan Ngimbang, serta 16 tanda baca.<sup>26</sup> Aksara Kaganga tunggal

---

<sup>22</sup> Sarwit Sarwono dan Ngudining Rahayu, *Pusat Penulisan dan Para Penulis Manuskrip Ulu di Bengkulu* (Bengkulu: UNIB Press, 2017).

<sup>23</sup> Een Syaputra et al., "Training of Trainer Baca Tulis Aksara Kaganga bagi Guru dan Penggiat Budaya di Bengkulu," 7




















<sup>24</sup> Dick Van Der Meij, "Kontekstualisasi Naskah dan Teks Lombok," *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara* 3, no. 2 (2012), <https://docplayer.info/40363587-Jumantara-jurnal-manuskrip-nusantara-vol-3-no-2-tahun-2012.html>.

<sup>25</sup> Siti Baroroh Baried. dkk, *Pengantar Teori Filologi*, (Yogyakarta : Fakultas Sastra UGM, 1994).










<sup>26</sup> Peraturan Daerah Kabupaten Lebong Nomor Tahun 2013 tentang Aksara Ka Ga Nga BAB II Aksara Ka Ga Nga, Tanda Baca Dan Bunyi Pasal 2.

merupakan lambang fonem konsonan stabil yang mengandung bunyi vokal (a) dan dapat berdiri sendiri dalam membentuk bunyi atau kata. Sedangkan aksara pasangan atau Aksara Ngimbang berfungsi untuk mengakomodasi bunyi "sengau," yang biasanya diperlukan dalam dialek etnis Rejang.<sup>27</sup> Berikut ini Aksara Kaganga Bua Tuai dan Aksara Kaganga Ngimbang.

**Tabel 2.1**  
**Aksara Kaganga Bua Tuai**

 Ka	 Ga	 Nga	 Ta	 Da
 Na	 Pa	 Ba	 Ma	 Ca
 Ja	 Nya	 Sa	 Ra	 La
 Ya	 Wa	 Ha	 A	

**Tabel 2.2**  
**Aksara Kaganga Ngimbang**

 Mba	 Ngga	 Nda	 Nja	 Mpa
 Ngka	 Nta	 Nca	 Gha	

Perubahan bunyi pada Aksara Kaganga Rejang ditentukan oleh letak tanda baca (Ketibeak) yang disandingkan pada aksara pokok. Terdapat empat posisi tanda baca, yaitu di bagian atas, bawah, kiri, dan kanan. Berikut adalah peletakan tanda baca pada Aksara Kaganga.

<sup>27</sup> Vernika Indriani Vada, "Pengaruh Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Aksara Kaganga Kelas III di SDN 12 Rejang Lebong," Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Curup, 2023.

**Tabel 2.3**  
**Tanda Baca Aksara Kaganga**

No.	Bentuk Tanda Baca	Nama Tanda Baca	Grafem Ka
1.	↗	Ka Bayang	Ka
2.	↗·	Ka luluan	Ki
3.	↗.	Ka Mica	Ku
4.	↗"	Ka Mitan	Kan
5.	↗..	Ka Duwo	Kah
6.	↗:	Ka jineak	Kak
7.	↗	Ka Lemur	Ke
8.	↗^	Ka Ratam	Kam
9.	↗	Ka Tulang	Kang
10.	↘	Ka Taling	Ke
11.	↗×	Ka Silang	Ko
12.	↗^	Ka Lesigai	Kai
13.	↗^v	Ka Jujung	Kar
14.	↗^b	Ka Bunyei	Kei
15.	↗^v	Ka Tulung	Kau
16.	↗^o	Ka Maris	K

#### 4. Aplikasi WPS Office

Aplikasi WPS Office merupakan *software developer suite* kantor *all-in-one*, yang mengintegrasikan dokumen *Word*, *PDF*, *Spreadsheet Excel* dan *PowerPoint*. Sebelum berganti menjadi WPS Office, *software* yang dikembangkan asal Zhuhai (Tiongkok) ini dikenal sebagai *Kingsoft Office*. Pada 6 Juni 2014, seluruh produk *Kingsoft Office* resmi berganti nama menjadi WPS Office.<sup>28</sup> Awalnya aplikasi WPS Office diperkenalkan hanya untuk pengguna PC dalam membantu

<sup>28</sup> Suhariyanti Suhariyanti, dkk., "Pemanfaatan Aplikasi WPS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Dongeng Bermuatan Bahasa Inggris di Era New Normal," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 176-184, <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3076>.



penulisan digital serta menyusun arsip-arsip. Namun, saat ini pengguna sebagian besar aplikasi *WPS Office* adalah Android dan ponsel kerangka *Macintosh*. Meskipun demikian aplikasi *WPS Office* juga beroperasi pada Windows, Android OS, iOS serta Linux.

Pada versi Android, aplikasi ini sudah di download sebanyak 500 juta dengan ranting dan ulasan sebanyak 4 juta untuk pengguna ponsel. Awalnya aplikasi satu ini merupakan media interaktif digunakan dalam dunia bisnis, namun saat ini pengguna *WPS Office* tidak hanya digunakan di dunia kerja melainkan juga digunakan dalam dunia pendidikan.<sup>29</sup> Menurut Herfia Rhomadhona, *WPS Office* adalah software gratis yang paling kompatibel dengan file *Microsoft Office*, sehingga cocok digunakan sebagai materi pelatihan atau pembelajaran dalam pengolah kata, data, dan presentasi.<sup>30</sup> Berikut adapun kelebihan dari aplikasi *WPS Office*.

- a. Aplikasi *WPS Office* memiliki tiga versi untuk pengguna, yakni versi gratis, versi berbayar untuk personal, dan versi berbayar untuk bisnis.
- b. Aplikasi *WPS Office* dapat mengintegrasikan dokumen dalam *Word, PDF, Spreadsheet Excel* dan *PowerPoint*.

---

<sup>29</sup> Devi Ganjar Mustopa, "Penggunaan Media Aplikasi *WPS Office* untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa,"<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Rosandi Surya Wijaya, dkk., "Analisis Penggunaan Work Preparation Sheet dan Peran Instruktur Terhadap Keterampilan Membuat Ulir Square pada Mata Pelajaran Praktik Operasi Mesin Bubut Lanjut Siswa SMK Bhineka Karya," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 1, no. 1 (2019).

- c. Aplikasi WPS *Office* bisa digunakan diberbagai platform seperti Android, iOS, Windows, dan Linux.
- d. Aplikasi WPS *Office* didukung dengan beberapa bahasa.
- e. Aplikasi WPS *Office* fitur yang hampir seperti *Microsoft Office* sehingga mudah untuk digunakan.
- f. Aplikasi WPS *Office* menyediakan fitur-fitur yang menarik seperti WPS AI untuk merevolusi alur kerja Anda dengan fungsi AI seperti menulis ulang, Chat PDFs, OCR berbasis AI, dan banyak lagi.
- g. Aplikasi WPS *Office* memiliki *app size* yang kecil sehingga tidak memakan banyak *memory* serta menyediakan penyimpanan *cloud* seperti *Dropbox* dan *Google Drive*.
- h. Aplikasi WPS *Office* menyediakan berbagai macam templet presentasi maupun CV untuk keperluan bisnis, pendidikan dan lainnya.
- i. Aplikasi WPS *Office* memiliki *pengaturan* menyimpan file meskipun pengguna tidak menyimpang file dalam bentuk dokumen, hal ini berlaku selama aplikasi WPS *Office* tidak dibersihkan *cache*.  
Sedangkan untuk kekurangan dari aplikasi WPS *Office* sebagai berikut.<sup>31</sup>
- a. Meskipun hampir seperti *Microsoft Office*, aplikasi WPS *Office* tidak sekompleks *Microsoft Office*, khususnya untuk pengguna Android.

---

<sup>31</sup> Andreas Tigor Oktaga, dkk., "Keandalan Aplikasi Pengolah Kata Tak Berbayar dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Penulisan Karya Ilmiah," *Media Aplikom* 14, no. 1 (Juni 2022), <https://doi.org/10.33488/1.ma.2.1.325>.

- b. Pada pengguna WPS *Office* versi *free* perlu untuk meningkat ke versi *pro* jika ingin menampilkan beberapa fitur, seperti menyediakan berbagai macam *font* atau fitur-fitur lainnya.
- c. WPS *Office* tidak sepopuler *Microsoft Office*.

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti "perantara," yaitu perantara antara sumber pesan (*source*) dan penerima pesan (*receiver*).<sup>32</sup> Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media adalah alat (sarana) komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi.<sup>33</sup> Sedangkan pembelajaran menurut perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 butir 20 sebagai berikut.

*"Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".*<sup>34</sup>

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah perantara yang dapat menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau mengandung tujuan pengajaran antara sumber dan

---

<sup>32</sup> Muh. Safei, *Media Pembelajaran* (Makassar: Alauddin University Press, 2011), 4-5.

<sup>33</sup> Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 5, cet. 2, 1570 .

<sup>34</sup> Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pengertian Pembelajaran, Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 Butir 20.

penerima.<sup>35</sup> Menurut Wibawanto, media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat berupa manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>36</sup> Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016, media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Secara garis besar, media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut.<sup>37</sup>

##### 1) Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah media yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Media ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu media

---

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi) Cetakan Ke 20 (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 3.

<sup>36</sup> Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017), 6.

<sup>37</sup> Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 1 (2022): 61-78, <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.

visual yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media sederhana yang tidak memerlukan proyektor atau layar, seperti buku cetak, modul, flanelgraf, dan papan buletin. Sementara itu, media proyeksi diam memerlukan alat bantu, seperti proyektor, untuk menampilkan tulisan, gambar, angka, atau grafis. Contohnya meliputi film bingkai (*slide*), film rangkai (*filmstrip*), serta media transparansi seperti *overhead transparency (OHT)*.<sup>38</sup>

## 2) Media Pembelajaran Audio

Media audio adalah media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyajikan pesan atau materi pelajaran. Informasi yang disampaikan berbentuk lambang-lambang auditori, seperti kata-kata, musik, dan efek suara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa untuk mempelajari materi yang disajikan. Contoh media audio meliputi kaset audio, siaran audio, cakram padat (*compact disc*), *MP3*, *WAV*, radio internet, dan laboratorium bahasa.<sup>39</sup>

## 3) Media Pembelajaran Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan indera penglihatan dan pendengaran. Dalam penyampaian materi

---

<sup>38</sup> Megawati Megawati, "Pengaruh Media Poster terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok)," *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Getsempena* 4, no. 2 (2017): 109, <https://www.neliti.com/publications/217637/>.

<sup>39</sup> *Ibid*, 109

pelajaran, media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan karena menggabungkan berbagai unsur multimedia, seperti audio, visual, gerakan, dan warna, sehingga menciptakan kesan tiga dimensi. Contoh media audiovisual meliputi film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dan perangkat sejenisnya.<sup>40</sup>

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Suparlan menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran.<sup>41</sup> Peran dari suatu media pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan dapat mengatasi kebosanan dalam belajar.<sup>42</sup> Sedangkan menurut Wina Sanjaya, fungsi dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut ini.

#### 1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana alternatif komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran.

---

<sup>40</sup> *Ibid*, 109

<sup>41</sup> Suparlan Suparlan, "Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI," *Journal Islamika* 2, no. 2 (Juli 2020): 298-311, <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.

<sup>42</sup> Talizaro Tafano, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (Juli 2018): 75, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

## 2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Semakin tinggi motivasi seorang anak, semakin baik pula hasil belajarnya. Motivasi ini dipengaruhi oleh faktor internal, seperti minat belajar, serta faktor eksternal, seperti lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat, dan ketersediaan sarana serta prasarana.<sup>43</sup>

## 3) Fungsi Penyamaan Persepsi

Persepsi adalah suatu pengalaman atau peristiwa yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dari peristiwa tersebut serta menafsirkannya. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi siswa mengenai pelajaran yang mereka lakukan sehingga mereka memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan dengan melihat media yang di tampilkan tersebut.

### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Selain itu, adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dan informasi yang disajikan guna meningkatkan hasil belajar.dapat

---

<sup>43</sup> Nurjannah Nurjannah dan Khairani Khairani, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Pasi Pinang Kecamatan Meureubo," *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10, no. 2 (Juli 2019): 80.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian serta menambah motivasi belajar, sehingga peserta didik lebih tertarik dan fokus terhadap materi yang disampaikan.
- 3) Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan interaksi peserta didik dengan lingkungannya serta memberikan pengalaman belajar selama proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu bagi peserta didik dalam proses belajar.<sup>44</sup>

## 6. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil didefinisikan sebagai sesuatu yang diadakan, dibuat, atau dijadikan melalui usaha untuk mendapatkan atau memperoleh sesuatu.<sup>45</sup> Belajar adalah proses perubahan atau munculnya perilaku baru yang diperoleh melalui latihan dan pengalaman.<sup>46</sup> Setelah proses belajar selesai, siswa memperoleh hasil belajar yang mencerminkan pencapaian mereka. Proses belajar melibatkan perubahan perilaku sebagai respons terhadap interaksi antara stimulus dan respons. Hubungan antara kesan dan dorongan bertindak dapat menguat atau melemah tergantung pada

---

<sup>44</sup> Yusfita Yusuf, dkk., *Call for Book Tema 3 (Media Pembelajaran)* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), 5.

<sup>45</sup> Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, ed. 5, cet. 2, 526.

<sup>46</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyon, *Psikologi Belajar* (Jawa Barat: Pt Rineka Cipta, 2013), 126.



kebiasaan yang terbentuk.<sup>47</sup> Dalam pembelajaran di kelas, guru sebagai stimulus berinteraksi dengan siswa, lalu mengevaluasi keberhasilan mereka di akhir proses untuk mengukur pemahaman dan pencapaian belajar.

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran.<sup>48</sup> Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor seperti tingkat kecerdasan dan penguasaan awal siswa terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran, penilaian, atau evaluasi dalam kurun waktu tertentu. Pencapaian ini mencerminkan perubahan perilaku secara menyeluruh, tidak hanya terbatas pada satu aspek potensi manusia saja.

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhinya hasil belajar**

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah kognitif, berkaitan dengan kemampuan berpikir yang mencakup enam tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengetahuan mencakup kemampuan mengingat informasi, sedangkan pemahaman menunjukkan sejauh mana seseorang dapat menangkap makna suatu materi. Penerapan melibatkan penggunaan konsep dalam

---

<sup>47</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2011), hal. 40.

<sup>48</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2011), 22.

situasi nyata, analisis berfokus pada pemecahan konsep menjadi bagian kecil, sintesis menggabungkan informasi menjadi pola baru, dan evaluasi menilai berdasarkan kriteria tertentu.<sup>49</sup>

2. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan respons emosional dalam pembelajaran. Ranah ini terdiri dari lima tingkatan, yakni penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, serta pembentukan pola hidup. Penerimaan menunjukkan kesediaan memperhatikan suatu hal, partisipasi menandakan keterlibatan aktif, dan penilaian berkaitan dengan penghargaan terhadap nilai tertentu. Organisasi melibatkan penyusunan nilai sistematis yang kompleks, sedangkan pembentukan pola hidup mencerminkan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari.<sup>50</sup>
3. Ranah psikomotor, berfokus pada keterampilan fisik dan motorik dalam pembelajaran. Ranah ini mencakup tujuh jenis perilaku, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas. Persepsi melibatkan pengenalan karakteristik objek, kesiapan menunjukkan kesiagaan dalam bergerak, dan gerakan terbimbing dilakukan dengan meniru contoh. Gerakan yang terbiasa dilakukan secara otomatis, sementara gerakan kompleks mencakup serangkaian tindakan yang akurat dan efisien. Penyesuaian pola gerakan menunjukkan kemampuan

---

<sup>49</sup> Nindya Yuli Wulandana, *Evaluasi Pendidikan* (Metro Lampung: Stain Jurai Siwo Metro Lampung, 2015), 23.

<sup>50</sup> *Ibid.*, 24.

menyesuaikan tindakan sesuai kondisi tertentu, sedangkan kreativitas ditandai dengan penciptaan pola gerakan baru.<sup>51</sup>

### c. Cara Mengukur Hasil Belajar

Sekolah bertanggung jawab atas keberhasilan program pembelajaran yang telah ditetapkan, yang dapat diukur melalui pencapaian siswa. Penilaian diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Agar hasilnya akurat, penilaian harus dilakukan secara sistematis dengan menerapkan prinsip akurasi, efisiensi, dan peningkatan kualitas pembelajaran. Akurasi memastikan minimnya kesalahan, efisiensi menekankan kemudahan pelaksanaan, sementara peningkatan kualitas pembelajaran mendorong motivasi siswa, kinerja guru, serta efektivitas lembaga pendidikan.<sup>52</sup>

Salah satu cara untuk menilai hasil belajar siswa adalah melalui evaluasi, yaitu proses penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi sering disebut *assessment* dan berfungsi menggambarkan pencapaian siswa berdasarkan kriteria tertentu. Selain itu, evaluasi juga mencakup berbagai bentuk seperti tes, ujian, atau ulangan yang bertujuan untuk mengukur perkembangan hasil belajar siswa serta efektivitas pengajaran guru. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menjadi alat ukur, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

---

<sup>51</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2002), 107.

<sup>52</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembuatan Laporanasil Belajar* (Jakarta, 2003), 6.

dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Terdapat dua teknik evaluasi hasil belajar, yaitu tes dan non-tes.<sup>53</sup>

1. Teknik tes digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tes berfungsi sebagai alat evaluasi untuk menilai intelegensi, kemampuan berpikir, serta pemahaman siswa terhadap bidang studi tertentu. Untuk mengukur dan mengevaluasi keberhasilan belajar, terdapat tiga jenis tes.
  - a) Tes formatif, digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap satuan bahasan tertentu. Tes ini berfungsi sebagai umpan balik (*feedback*) untuk memperbaiki proses pembelajaran.
  - b) Tes subsumatif, menilai daya serap siswa terhadap sejumlah materi dalam periode tertentu, seperti satu semester. Hasilnya digunakan untuk menentukan nilai rapor.
  - c) Tes sumatif, mengukur pemahaman siswa terhadap keseluruhan materi dalam satu periode pembelajaran. Hasilnya digunakan untuk menentukan kenaikan kelas, peringkat siswa, atau sebagai indikator kualitas sekolah.
2. Teknik non-tes menilai aspek kepribadian, sikap, dan perilaku siswa dalam berinteraksi dengan guru serta teman sebaya. Teknik ini digunakan untuk mengukur aspek yang tidak dapat dinilai melalui tes tertulis, seperti partisipasi dan kedisiplinan.

---

<sup>53</sup> Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1996), 127

## B. Kajian Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti meninjau literatur sebelumnya; penelitian tersebut menemukan beberapa penelitian yang serupa, termasuk yang berikut.

1. Hasil penelitian Pratama Yuda Bagaskara, yang berjudul "**Perancangan *Virtual Keyboard Aksara Lampung Berbasis Android***", tahun 2022. Metode penelitian yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD). Penelitian ini membuat tata letak *virtual keyboard* Aksara Lampung menggunakan *Android Studio* pada bahasa pemrograman *Java* dan mengukur tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna pada *virtual keyboard* Aksara Lampung. Hasil penelitian menunjukkan, *desain layout* yang dapat diterima oleh pengguna yaitu pada perancangan tata letak *virtual keyboard* Aksara Lampung. Berdasarkan pengujian antarmuka tipe android menunjukkan bahwa *virtual keyboard* Aksara Lampung berhasil menampilkan *font* Aksara Lampung pada tipe android versi 7.0 (*Nougat*) ke atas. Pada pengujian *usability* pengetikan *virtual keyboard* Aksara Lampung keberhasilan responden dalam mengerjakan *task* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75% dan tingkat kegagalan responden dalam mengerjakan *task* yaitu sebesar 25%. Berikut ini adapun persamaan dan perbedaaan penelitin relevan terdahulu dengan penulis.
  - a. Persamaan penelitian, yaitu kedua penelitian sama-sama membahas digitalisasi aksara daerah dan mengkaji efektivitasnya dalam penggunaan berbasis teknologi.

- b. Perbedaan penelitian, pada penelitian Pratama Yuda Bagaskara berfokus pada perancangan virtual *keyboard* Aksara Lampung berbasis Android dan mengukur efektivitasnya dalam aspek usability, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga dalam aplikasi *WPS Office* sebagai media pembelajaran serta mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar mahasiswa.
2. Hasil penelitian Nining Setiani, yang berjudul "**Aplikasi HANACARAKA sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android**", tahun 2019. Metode penelitian digunakan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini membuat media pembelajaran aksara Jawa Berbasis Android menggunakan perangkat lunak Android *Studio*. Berdasarkan hasil penelitian, untuk uji kelayakan *software* ISO 25010 yang meliputi *functionality testing* dilakukan uji *black-box* yang didapatkan hasil 100% *valid*, *compatibility testing* dilakukan dengan uji aplikasi ke beberapa perangkat dengan OS berbeda mendapatkan hasil 100% *valid*, serta uji media yang dilakukan oleh tiga orang dosen Universitas Negeri Semarang meliputi aspek tampilan (95,83%), aspek kualitas (88,89%), aspek kemudahan (84,52%), dan aspek kemampuan (90,28%) sehingga didapatkan rata-rata 89,17% yang dapat dikategorikan sangat baik dan uji materi dilakukan oleh tiga orang guru sekolah dasar pada beberapa sekolah di Kecamatan Kalimanah, Kabupaten Purbalingga yang meliputi aspek kesesuaian materi (93,75%), aspek kemampuan

(86,11%), dan aspek kemudahan (90%) sehingga didapatkan rata-rata 90,28% yang dapat dikategorikan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran aksara Jawa berbasis Android oleh siswa sekolah dasar. Aplikasi HANACARAKA dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh hasil angket respon minat siswa, yang mencakup aspek perasaan senang (92,39%), ketertarikan siswa (89,95%), keterlibatan siswa (87,83%), dan kebermanfaatan aplikasi (93,48%). Dengan hasil rata-rata 91,30% yang sangat baik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi HANACARAKA dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini adapun persamaan dan perbedaaan peneliti relevan terdahulu dengan penulis.

- a. Persamaan penelitian, sama-sama membahas digitalisasi aksara daerah sebagai media pembelajaran dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta ketertarikan dalam mempelajari aksara tradisional.
- b. Sedangkan perbedaannya, penelitian Nining Setiani mengembangkan aplikasi HANACARAKA sebagai media pembelajaran aksara Jawa berbasis Android, yang dirancang dalam bentuk aplikasi interaktif untuk menarik minat siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga dalam aplikasi *WPS Office* sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi, serta mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar mahasiswa.

3. Hasil penelitian Dhiya Zaki Zain, "**Pengembangan Pembelajaran Aksara Jawa Melalui Media Android Untuk Siswa Sekolah Dasar**" tahun 2020. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran aksara Jawa menggunakan android untuk membantu dan mempermudah siswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa *software Construct 2* yang layak digunakan telah digunakan untuk membuat aplikasi media pembelajaran Aksara Jawa dengan *Android*. Menurut hasil uji kelayakan, siswa kelas V SDN 2 Mlati Norowito menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan perhitungan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,45, termasuk dalam kriteria sedang. Hasil uji kelayakan, uji kotak hitam, menunjukkan hasil 100%, uji kompatibilitas, menunjukkan hasil 92.5%, dan uji materi menunjukkan hasil 97.5%. Berikut ini adapun persamaan dan perbedaaan penelitin relevan terdahulu dengan penulis.
  - a. Persamaan penelitian, sama-sama mengembangkan digitalisasi aksara Nusantara sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap aksara daerah.
  - b. Perbedaannya, penelitian Dhiya Zaki Zain mengembangkan media pembelajaran aksara Jawa berbasis Android dengan fitur interaktif seperti menu belajar, evaluasi, dan konversi aksara. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga



dalam aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa, serta mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar.

4. Hasil penelitian R.H.Kusumodestoni, "**Pengenalan Aksara Jawa Berbasis Android dengan Menggunakan *Algoritma Fisher Yates Suffle* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD**" tahun 2023. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Studi ini bertujuan untuk membantu pendidik dalam mengajar sehingga siswa mudah memahami dan tidak bosan. Aplikasi memiliki berbagai bentuk pengajaran, seperti pengenalan Aksara Jawa, di mana pengguna melihat pola penulisan dan bunyi dari masing-masing Aksara Jawa. Selain itu, ada *quiz* untuk meningkatkan pemahaman sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Game* Pengenalan Aksara Jawa, yang berbasis Android, dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa kelas III di tingkat SD/MI pada smartphone dengan versi 5.0 (*Lollipop*) minimal. Selain itu, hasil belajar peserta didik telah meningkat, terutama dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Peserta didik mendapat nilai 77 sebelum menggunakan *algoritma fisher yates suffle*, dan nilai 86 setelah menggunakannya. Berikut ini adapun persamaan dan perbedaaan peneliti relevan terdahulu dengan penulis.
  - a. Persamaan penelitian, sama-sama mengembangkan media pembelajaran digital untuk aksara daerah guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pengguna.

- b. Perbedaannya, penelitian R.H. Kusumodestoni berfokus mengembangkan aplikasi game berbasis Android dengan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa SD terhadap Aksara Jawa. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada digitalisasi Aksara Kaganga dalam aplikasi *WPS Office* sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa, serta mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar.

### **C. Kerangka Berfikir**

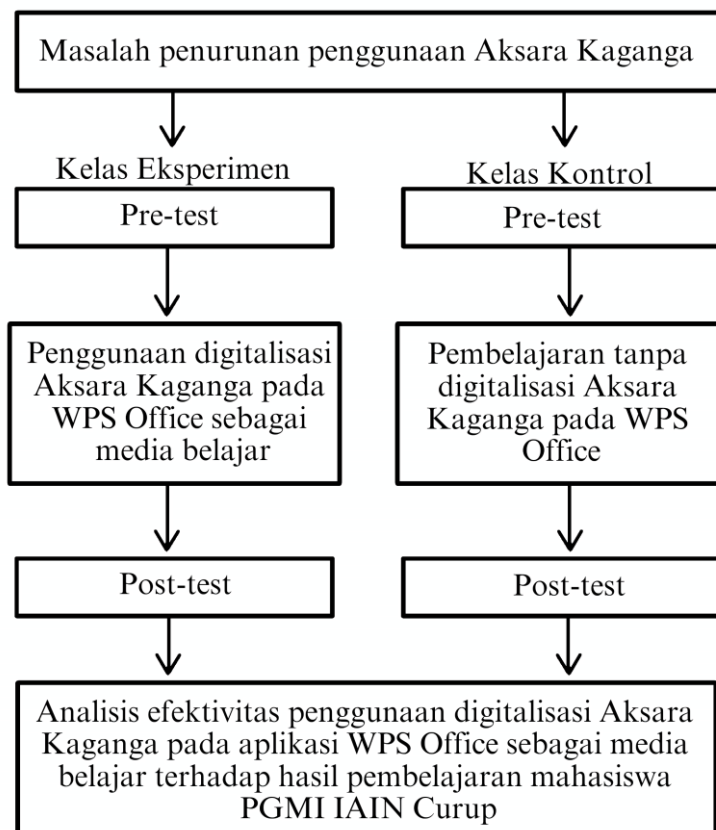
Kerangka pikir dalam penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan mahasiswa dalam membaca dan menulis Aksara Kaganga, meskipun aksara ini telah diajarkan dalam mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di era digital. Mahasiswa lebih terbiasa menggunakan aksara Latin dalam kehidupan sehari-hari, sementara Aksara Kaganga semakin jarang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai Aksara Kaganga.

Penelitian ini menawarkan solusi berupa digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi *WPS Office* sebagai media pembelajaran. Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mudah diakses, sehingga mahasiswa dapat lebih terbantu dalam memahami, membaca, serta menulis Aksara Kaganga dengan lebih efektif. Dalam penelitian ini, mahasiswa kelas 5A ditetapkan sebagai

kelas eksperimen yang menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga melalui WPS *Office*, sementara mahasiswa kelas 5D sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group*, di mana kedua kelas akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah itu, kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan (*Treatment*) berupa pembelajaran menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga, sedangkan kelas kontrol tetap belajar tanpa media tersebut. Di akhir penelitian, kedua kelas akan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk melihat peningkatan hasil belajar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengukur efektivitas digitalisasi Aksara Kaganga dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGMI pada mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga, sekaligus berkontribusi dalam pelestarian aksara daerah melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

Variabel independen dan variabel dependen dari "**Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada Aplikasi WPS Office sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup**", yaitu sebagai berikut.

Variabel X : Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang

Lebong pada Aplikasi WPS Office sebagai Media Pembelajaran

Variabel Y : Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat ditarik hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha :Adanya efektivitas digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar terhadap hasil belajar mahasiswa prodi PGMI IAIN Curup

Ho :Tidak adanya efektivitas digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar terhadap hasil belajar mahasiswa prodi PGMI IAIN Curup

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif jenis eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang dilakukan secara terstruktur, sistematis, dari awal pengumpulan data hingga analisis data seperti pembuatan desain penelitian, tujuan penelitian, subjek dan objek penelitian, sampel data, sumber data, maupun metodologinya.<sup>1</sup> Thoifah menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode ilmiah yang mengikuti prinsip-prinsip ilmiah yang konkrit, empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis, serta menggunakan statistik untuk menganalisis data.<sup>2</sup>

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk membandingkan satu atau lebih variabel dengan variabel lainnya.<sup>3</sup> Penelitian ini bersifat ilmiah, di mana variabel bebas dimanipulasi dan dikendalikan, sedangkan pengamatan dilakukan pada variabel terikat untuk mengidentifikasi perubahan yang disebabkan oleh manipulasi variabel bebas.<sup>4</sup> Arikunto menyatakan bahwa tujuan penelitian eksperimen adalah untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara metode pemberian perlakuan

---

<sup>1</sup> Puguh Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis* (Jakarta: indeks, 2009) 3 .

<sup>2</sup> T'anatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Wisma Kalimetro, 2015)155.

<sup>3</sup> Sugiono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) 7.

<sup>4</sup> A. Eko Setyanto. "Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 1 (2013): 39.

kepada kelas eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan.<sup>5</sup>

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain penelitian ini membagi subjek random pada dua kelompok kemudian diukur sebanyak dua kali, sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui perbandingan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol, berikut gambaran desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.

**Tabel 3.1**  
***Pretest - Posttest Control Group Design***

<b>R</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>R</b>	<b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

**Keterangan :**

R : Random

O<sub>1</sub> : *Pretest* (tes awal) kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* (tes akhir) kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pretest* (tes awal) kelompok kontrol

O<sub>4</sub> : *Posttest* (tes akhir) kelompok kontrol

X : *Treatment* (perlakuan)

**Tabel 3.2**  
**Rancangan Desain Penelitian**

<b>Kelompok</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment (Perlakuan)</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	Penerapan media belajar WPS <i>Office</i>	O <sub>3</sub>
Kontrol	O <sub>2</sub>	Tidak ditenerapan media belajar WPS <i>Office</i>	O <sub>4</sub>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen desain *Pretest-Posttest Control Group*, untuk menganalisis statistik efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi

<sup>5</sup> Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 13.

WPS *Office* terhadap hasil belajar mahasiswa. Sampel penelitian ini terdiri dari mahasiswa 5A kelas eksperimen yang menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga sebagai media pembelajaran dan mahasiswa 5D kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa. Terakhir, setelah pemberian *treatment* dilaksanakan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa pada kedua kelompok.

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup, jalan Dr.Ak.Gani No.63 Kelurahan Dusun Curup, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Propinsi Bengkulu, dengan rentang waktu penelitian mulai dari 20 November - 13 Desember 2024.

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi penelitian merupakan subjek dan objek pada wilayah generalisasi yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu untuk dipelajari serta diambil kesimpulannya.<sup>6</sup> Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa PGMI IAIN Curup semester 5.

---

<sup>6</sup> Rukminingsih, dkk., *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 52.



## 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian kecil dari populasi yang diteliti.<sup>7</sup> Jika populasi penelitian besar, dan tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari keseluruhan populasi karena keterbatasan waktu, dana, biaya, dan tenaga, peneliti dapat menggunakan sampel penelitian untuk memudahkan penelitian.

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel yang dilakukan dengan menetapkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap dapat memberikan data yang *relevan* dan *representatif*. Dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel adalah mahasiswa semester 5 yang telah mempelajari Aksara Kaganga serta kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian. Hal ini bertujuan agar sampel yang dipilih memiliki pengetahuan dasar yang sama terkait materi yang akan diajarkan, sehingga hasil penelitian dapat lebih valid dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu 26 mahasiswa dari kelas 5A sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan digitalisasi Aksara Kaganga melalui aplikasi *WPS Office*, dan 26 mahasiswa dari kelas 5D sebagai kelas

---

<sup>7</sup> S. Margono, *metodologi penelitian pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000),1

kontrol yang mendapatkan pembelajaran tanpa menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga dalam aplikasi WPS *Office*.

**Tabel 3.3**  
**Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah mahasiswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	5A	4	23	26
2.	5D	3	23	26
Jumlah keseluruhan				52

#### **D. Variabel Penelitian**

##### **1. Variabel Bebas (*Independent*)**

Variabel bebas atau variabel *independent* merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau yang menjadi sebab suatu teoritis berdampak pada variabel *dependent*.<sup>8</sup> Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah efektivitas digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar .

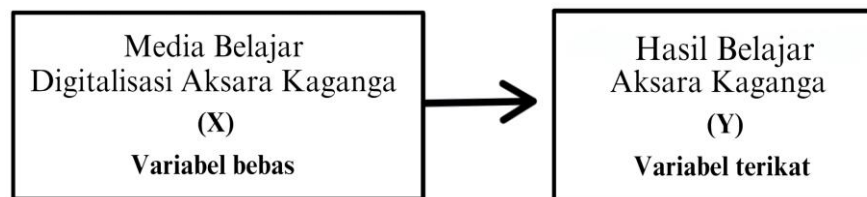
##### **2. Variabel Terikat (*Dependent*)**

Secara struktur keilmuan, variabel terikat atau *dependent* adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel terikat merupakan permasalahan pokok bagi peneliti, berupa objek dalam penelitian.<sup>9</sup> Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa PGMI IAIN Curup.

---

<sup>8</sup> Trojtatoo Danny Soesilo, *Magate van Procedur Perabitian* (Virutakunta: Setya Wacana University Fress, 2019), 31.

<sup>9</sup> Hardani, dkk., *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020), 305-306.



**Gambar 3.1**  
**Pemetaan Variabel Penelitian**

**Keterangan :**

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, teknik dan instrumen pengumpulan data termasuk tes dan dokumentasi.

#### **1. Tes**

Tes merupakan instrumen yang diberikan pada peserta didik untuk menunjukkan seberapa besar kemampuan atau penguasaan maksimum yang dimiliki oleh seorang.<sup>10</sup> Instrumen memiliki peran penting dalam mengukur tingkat pengetahuan, keterampilan, intelegensi, bakat, atau kemampuan peserta didik. Instrumen tes dalam evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai alat ukur dalam menilai sejauh mana proses pembelajaran telah mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Soal yang digunakan untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam penulis Aksara Kaganga melalui digitalisasi Aksara

---

<sup>10</sup> Purwanto, *Evaluasi hasil belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). 20.

Kaganga pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar. Rubrik penilaian yang digunakan dalam merumuskan kriteria penilaian hasil belajar Aksara Kaganga adalah rubrik penilaian analitik. Rubrik penilaian adalah bagan yang berisikan kriteria yang terdiri dari beberapa tingkat pencapaian yang jelas, serta deskripsi untuk setiap tingkat yang membantu penilai dalam memberikan skor dan memastikan konsistensi dalam evaluasi. Selain itu, rubrik penilaian adalah alat yang digunakan untuk menilai dan memberikan umpan balik terhadap kinerja, produk, atau tugas peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.<sup>11</sup>

Rubrik analitik adalah panduan penilaian kinerja siswa yang memisahkan kriteria setiap komponen penilaian.<sup>12</sup> Jenis rubrik ini menilai kinerja berdasarkan beberapa komponen atau indikator yang telah ditentukan. Beberapa komponen yang terdapat pada rubrik penilaian hasil belajar Aksara Kaganga diantara sebagai berikut.

- a) Kompetensi dasar, menyebutkan kemampuan spesifik yang akan diukur dari mahasiswa.
- b) Materi pembelajaran, penjabarkan topik atau konsep yang menjadi dasar penilaian hasil belajar Aksara Kaganga.
- c) Indikator soal, mengidentifikasi elemen-elemen yang akan dinilai berdasarkan setiap kompetensi dasar.

---

<sup>11</sup> Aninda Nidhommil Hima. "Penggunaan Rubrik Penilaian: Bagaimana Mahasiswa Memandangnya?" *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF) 1* (2017): 193-202.

<sup>12</sup> Butler, Susan M., and Nancy D. McMunn. *A Teacher's Guide to Classroom Assessment: Understanding and Using Assessment to Improve Student Learning* (San Francisco: Jossey-Bass, 2006).

- d) Bentuk soal serta nomor soal, menjelaskan kerangka terstruktur untuk setiap kategori penilaian.

**Tabel 3.4**  
**Rubrik Kriteria Penilaian Hasil Belajar Aksara Kaganga**

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Mahasiswa mengetahui tentang Aksara Kaganga	Alphabet Kaganga : a. Aksara Kaganga Bua Tua/ Tunggal b. Aksara Kaganga Ngimbang	1. Aksara Bua Tua 2. R 3. T 4. N 5. Aksara Ngimbang 6. b 7. d	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5
2	Mahasiswa mengetahui tentang Harakat dan cara mengeja Aksara Kaganga	Harakat (Ketibeak) Aksara Kaganga	8. (&) mica 9. ( ) lemur 10. (\$) luluan 11. (+) silang 12. (-) mitan 13. (=) ratam 14. (^) lesigai 15. (& dan -) mica dan mitan 16. (;) duwo 17. ( _ dan [ ) lemur dan jujung 18. (#) mulia menulis	Pilihan Ganda	6,7,8,9,10,11,12,13,14,15
3	Mahasiswa mengetahui tentang cara menulis dan membaca Aksara Kaganga	Mahir Menulis Aksara Kaganga dalam : a. Bhs. Rejang b. Bhs Indonesia c. Bhs. Arab d. Bhs.Ingggris	19. Indok 20. Ibu 21. Umi 22. Mader	Pilihan Ganda	17,18,19,20

Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menghitung nilai dari tes hasil belajar Aksara Kaganga, sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan menghimpun dan menganalisis berbagai dokumen, termasuk dokumen tertulis, gambar, dan elektronik.<sup>13</sup> Jumlah siswa yang menjadi populasi penelitian dihitung dengan teknik dokumentasi. Penelitian ini membutuhkan kegiatan dokumentasi untuk mengumpulkan data seperti nama-nama siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan informasi lainnya.

## F. Uji Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan teknik untuk mengukur kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dianggap valid jika memiliki tingkat validitas yang tinggi, sehingga mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dan mengungkap data variabel yang diteliti secara akurat.<sup>14</sup> Sebelum instrumen diujikan, soal harus diserahkan terlebih dahulu kepada validator untuk memastikan apakah soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki tingkat kesulitan yang tepat, bebas dari bias, dan mampu mengukur kompetensi yang diinginkan.

Validator instrumen dalam penelitian digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar untuk meningkatkan hasil

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 89.

<sup>14</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 158.

belajar Aksara Kaganga adalah Bapak Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag.. Sebagai dosen pengampu mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga, beliau diminta melakukan validasi terhadap instrumen penelitian. Instrumen yang telah dikoreksi dan diberikan masukan perbaikan kemudian digunakan sebagai soal *try out tes* untuk mengukur hasil belajar Aksara Kaganga pada mahasiswa di kelas 5C. Selanjutnya, setelah soal dikerjakan maka setiap butir soal akan di uji tingkat validitasnya. Berikut ini rumus *Product Moment Person* yang dapat digunakan untuk menguji valid atau tidaknya setiap butir sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

**Keterangan :**

$r^{xy}$	: koefisien korelasi antara X dan Y
N	: banyaknya korelasi
$\sum xy$	: jumlah hasil kaliskor X dengan skor Y
$\sum x$	: jumlah seluruh skor X
$\sum y$	: jumlah seluruh skor Y
$\sum x^2$	: jumlah X
$\sum y^2$	: jumlah Y

Selain menggunakan rumus *Product Moment Pearson*, validitas setiap butir soal dapat ditentukan dengan menggunakan program IBM SPSS. IBM SPSS merupakan perangkat lunak yang menyediakan fitur analisis statistik dan manajemen data. Kriteria uji validitas adalah nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  dari distribusi  $r_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan (dk) yang dihitung berdasarkan jumlah sampel (n). Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen

dikatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil uji validitas terhadap 20 instrumen menggunakan SPSS versi 21.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

No.	R hitung	R tabel	Kriteria
1	0,342	0,497	Tidak Valid
2	0,682	0,497	Valid
3	0,185	0,497	Tidak Valid
4	0,048	0,497	Tidak Valid
5	0,611	0,497	Valid
6	0,104	0,497	Tidak Valid
7	0,539	0,497	Valid
8	0,257	0,497	Tidak Valid
9	0,219	0,497	Tidak Valid
10	0,102	0,497	Tidak Valid
11	0,605	0,497	Valid
12	0,134	0,497	Tidak Valid
13	0,502	0,497	Valid
14	0,640	0,497	Valid
15	0,287	0,497	Tidak Valid
16	0,523	0,497	Valid
17	0,611	0,497	Valid
18	0,261	0,497	Tidak Valid
19	0,611	0,497	Valid
20	0,516	0,497	Valid

## 2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah alat ukur instrumen yang konstan untuk menunjukkan instrumen reliabel atau tidak, sebagai alat pengumpul data instrumen yang baik. Ghozali menjelaskan hasil pengujian reliabilitas dapat mengacu pada nilai *Cronbach Alpha*, dimana variabel dapat dinyatakan reliabel jika memiliki *Cronbach Alpha*  $> 0,7$ .<sup>15</sup> Berikut rumus yang digunakan kolerasi *cronbach alpa*.

<sup>15</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 75.



$$r_{11} = \frac{k}{(K - 1)} \cdot \left\{ 1 - \frac{\sum st}{s_{t2}} \right\}$$

**Keterangan :**

- $r_{11}$  : koefisien reliabilitas tes  
 $K$  : banyaknya item butir yang digunakan  
 $1$  : bilangan konstan  
 $S_t^2$  : varian skor total  
 $\sum st^2$  : jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

Adapun panduan kriteria intepretasi rehabilitasi sebagai berikut.

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Uji Reliabilitas**

Interval koefisien	Interprestasi
0,80-1,00	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Rendah
0,00-1,99	Sangat Renda

Selain menggunakan rumus di atas, uji reliabilitas juga dapat dilakukan menggunakan IBM SPSS. Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas pada 20 instrumen menggunakan SPSS versi 21.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Reliability Statistic**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
0,877	16

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 21, diketahui bahwa instrumen tersebut memiliki nilai *Cronbach Alphabet*  $0,877 > 0,7$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan reliabel.

### 3. Uji Taraf Kesukaran Soal

Uji taraf kesukaran soal adalah analisis data untuk menentukan tingkat kesukaran soal tersebut apakah tergolong mudah, sedang, atau sukar.<sup>16</sup> Berikut rumus yang dapat digunakan untuk menguji tingkat kesukaran soal.

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Keterangan :

P : Indeks Kesukaran

B : banyak peserta didik yang menjawab soal benar

J<sub>x</sub> : jumlah seluruh peserta didik

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Uji Taraf Kesukaran**

Daya Pembeda	Kriteria
$P < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq P \leq 0,7$	Sedang
$P > 0,7$	Mudah

Selain menggunakan rumus diatas, uji taraf kesukaran soal dapat dilakukan menggunakan IBM SPSS. Berikut hasil uji taraf kesukaran soal pada 10 soal yang telah dinyatakan valid dan reliabel.

**Tabel 3.9**  
**Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

No	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,56	Sedang
2	0,31	Sedang
3	0,31	Sedang
4	0,38	Sedang
5	0,31	Sedang
6	0,38	Sedang
7	0,50	Sedang
8	0,31	Sedang
9	0,31	Sedang
10	0,25	Sukar

<sup>16</sup> Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 210.

Berdasarkan data pada tabel terdapat 9 soal kategori sedang, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 1 soal kategori sukar yaitu nomor 10.

#### 4. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal adalah analisis data berdasarkan soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta tes kemudian dihitung menggunakan rumus daya pembeda soal guna mengetahui kemampuan antar peserta tes, mana yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah.<sup>17</sup> Selain itu, uji daya pembeda bertujuan untuk memastikan bahwa setiap soal valid dan efektif dalam mengukur kemampuan yang diinginkan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda suatu soal.

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

##### Keterangan:

- DP : Indeks daya pembeda
- $B_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
- $B_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar
- $J_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas
- $J_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah

**Tabel 3.10**  
**Kriteria Uji Daya Pembeda Soal**

Daya Pembeda	Kriteria
$D < 0,20$	Jelek
$0,21 - 0,40$	Cukup
$0,41 - 0,70$	Baik
$0,71 - 1,00$	Sangat Baik

<sup>17</sup> Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, 213.

Selain menggunakan rumus diatas, uji daya pembeda soal dapat dilakukan menggunakan IBM SPSS. Berikut hasil uji daya pembeda soal pada 10 soal yang telah dinyatakan valid dan reliabel.

**Tabel 3.11**  
**Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

No	Daya Pembeda	Kategori
1	0,691	Baik
2	0,569	Baik
3	0,569	Baik
4	0,602	Baik
5	0,462	Baik
6	0,446	Baik
7	0,457	Baik
8	0,515	Baik
9	0,515	Baik
10	0,441	Baik

Berdasarkan tabel diatas, 10 soal tersebut termasuk dalam kategori baik. Sehingga, soal-soal tersebut siap untuk di gunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji *Effect Size* dan uji gain skor ternormalisasi dengan menggunakan bantuan IBM SPSS versi 21 untuk menghitung pengujian.

### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan proses transformasi data yang disajikan dalam ringkasan tabulasi numerik dan grafik. Dalam penelitian, statistik deskriptif digunakan untuk menggambar karakteristik variabel penelitian seperti data hasil *pretest-posttest* dari kelas eksperimen dan

kontrol. Statistik deskriptif yang dijabarkan berupa distribusi frekuensi, mean (rata-rata), median (nilai tengah), modus, nilai maksimum, nilai minimum serta standar deviasi. Selain menggunakan rumus berikut, distribusi frekuensi data penelitian dapat dihitung melalui aplikasi SPSS.<sup>18</sup>

#### a. Distribusi Frekuensi

Distribusi frekuensi merupakan metode penyusunan data secara berurutan, dimulai dari nilai terkecil hingga terbesar, lalu dikelompokkan ke dalam beberapa kelas atau kategori tertentu. Penyajian data dalam bentuk ini bermanfaat untuk menyederhanakan informasi, sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami. Secara umum, tabel distribusi frekuensi dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut.<sup>19</sup>

- 1) Tabel distribusi frekuensi data tunggal, tabel yang menyajikan frekuensi dari data tunggal yang berdiri sendiri atau tidak dikelompokkan.
- 2) Tabel distribusi frekuensi data kelompok, tabel yang menampilkan frekuensi dari data yang telah dikelompokkan ke dalam kelas-kelas tertentu.
- 3) Tabel distribusi frekuensi kualitatif, tabel yang mengklasifikasikan data berdasarkan kategori atau sifat-sifatnya secara kualitatif.
- 4) Tabel distribusi frekuensi kuantitatif, tabel yang mengelompokkan data berdasarkan kelas-kelas numerik atau angka tertentu.

---

<sup>18</sup> Molli Wahyuni, *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS Versi 25* (Yogyakarta :Bintang Pustaka Madani, 2020), 1.

<sup>19</sup> J. Supranto, *Statistik, Teori dan Aplikasi*, Jilid 1 (Jakarta: Erlangga, 2016),24.

### b. Nilai Rata-Rata (Mean)

Nilai rata-rata sekelompok data dikenal dengan sebagai mean, setelah menjumlahkan semua data individu dalam satu kelompok, kemudian dibagi dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut. Berikut rumus untuk menghitung mean.<sup>20</sup>

$$X = \frac{\sum X_i}{n} = \frac{1}{n} (X_1 + X_2 + \dots + X_n)$$

**Keterangan:**

X : Rata-rata atau Mean  
 $\sum x_i$  : Jumlah tiap data  
 n : banyaknya data

### c. Nilai Tengah (Median)

Median adalah nilai tengah dari sekelompok data yang telah disusun secara urut dari yang terkecil sampai yang terbesar. Berikut rumus untuk menghitung mean untuk data tunggal ganjil dan genap.<sup>21</sup>

$$Med = X \frac{n+1}{2}$$

$$Med = \frac{x \frac{n}{2} + x \frac{n}{2} + 1}{2}$$

**Keterangan:**

n : jumlah total data  
 x : nilai yang telah di urutkan dari terkecil hingga besar

---

<sup>20</sup> *Ibid*, 32.

<sup>21</sup> *Ibid*, 8

#### d. Modus

Modus adalah nilai yang paling banyak muncul dalam suatu kelompok atau data yang paling tinggi frekuensinya.<sup>22</sup> Berikut rumus untuk menghitung modus.

$$Mo = TB + \frac{a}{(a + b)} \times c$$

##### Keterangan:

- Mo : Modus  
 TB : titik bawah kelas modus (kelas dengan frekuensi terbesar)  
 a : Selisih frekuensi kelas Mo dengan Sebelumnya  
 b : Selisih frekuensi kelas Mo dengan Sesudahnya  
 c : Interval kelas

#### e. Maksimum

Nilai maksimum adalah nilai terbesar dari sejumlah populasi yang telah dikumpulkan dalam satu kelompok.<sup>23</sup>

#### f. Minimum

Nilai minimum adalah nilai terkecil dari sejumlah populasi yang telah dikumpulkan dalam satu kelompok.<sup>24</sup>

#### g. Standar Deviasi

Standar deviasi juga disebut simpangan baku, adalah nilai yang menunjukkan seberapa besar variasi kelompok atau penyimpangan reratanya. Simpangan baku populasi di simbolkan dengan  $\sigma$  atau  $\sigma_n$ ,

---

<sup>22</sup> *Ibid*, 338.

<sup>23</sup> *Ibid*, 92.

<sup>24</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), 79.

sedangkan untuk sampel yaitu  $s$ ,  $sd$  atau  $\sigma n-1$ .<sup>25</sup> Berikut rumus standar deviasi data tunggal.

$$S = \frac{\sqrt{\sum (x_i - \bar{x})^2}}{n - 1}$$

**Keterangan:**

- S : Standar deviasi  
 N : Jumlah data  
 Xi : Nilai X ke I sampai ke-n  
 X : nilai rata-rata x

## 2. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak.<sup>26</sup> Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. *Kolmogorov-Smirnov test* adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung perbedaan antara distribusi data observasi dengan distribusi teoritis. *Kolmogorov-Smirnov test* digunakan untuk penelitian data numerik, dengan jumlah sampel penelitian lebih dari 50. Sedangkan sampel yang jumlahnya kurang dari 50 menggunakan *Shapiro Wilk*. Berikut rumus yang dapat digunakan untuk menghitung *Kolmogorov-Smirnov test*.

$$D_{max} = \max\{|F_s(x_i) - F_t(x_i)|\}$$

**Keterangan :**

- $D_{max}$  : Statistik Kolmogorov-Smirnov  
 $I$  : 1,2,3, ... , n

---

<sup>25</sup> Molli Wahyuni, *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS Versi 25*, 55

<sup>26</sup> Setyo Budiwanto, "Metode Statistika: Untuk Mengolah Data Keolahragaan," *Metode Statistika* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2017), 215.



$F_s(X_i)$  : distribusi kumulatif pada observasi  
 $F_t(X_i)$  : distribusi kumulatif teoritis sesuai dengan distribusi observasi di bawah  $H_0$

Jika nilai  $D > D_{\text{critical}}$ , maka data yang didapat tidak sesuai dengan distribusi teoretis. Namun, jika nilai  $D < D_{\text{critical}}$ , maka data sesuai dengan distribusi teoretis. Nilai  $D_{\text{critical}}$  ditentukan dari tabel *Kolmogorov-Smirnov* yang dihitung berdasarkan ukuran sampel dan tingkat signifikansi *sichi square test*. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan, jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Selain menggunakan rumus di atas, nilai *Kolmogorov-Smirnov* dari uji normalitas dapat dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS. Data yang terdistribusi normal maka akan dilakukan uji parametrik, untuk mengukur parameter populasi, seperti rata-rata atau varians dari data terdistribusi normal serta data yang berada pada skala interval atau rasio.<sup>27</sup> Namun, jika data tidak berdistribusi normal atau berskala ordinal, maka dilakukan uji non-parametrik untuk asumsi normalitas pada data atau ukuran sampel yang terlalu kecil.<sup>28</sup>

### 3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui varians pada data populasi melalui proses analisis untuk melihat dan memberikan keyakinan bahwa sekelompok data yang diteliti berasal dari populasi yang

---

<sup>27</sup> I Wayan Widana, *Uji Persyaratan Analisis* (Pontianak : KLIK MEDIA, 2020) 10.

<sup>28</sup> *Ibid*, 17.

tidak jauh berbeda keragamannya.<sup>29</sup> Untuk memastikan bahwa varians kedua kelompok penelitian adalah homogen, metode uji homogenitas Levene digunakan. Data akan dianalisis dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 menggunakan IBM SPSS versi 21. Nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan bahwa data homogen, sedangkan nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan bahwa data tidak homogen. Untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak, uji Fisher digunakan. Rumus uji Fisher tersedia di sini.

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Berikut penentuan kategori uji homogenitas berdasarkan uji homogenitas fisher.

**Tabel 3.12**  
**Kategori Uji Homogenitas Fisher**

<b>Rentang Nilai F</b>	<b>Kategori</b>
$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	Distribusi data homogen
$F_{hitung} \geq F_{tabel}$	Distribusi data tidak homogen

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menguji suatu pernyataan atau dugaan tentang parameter populasi tertentu untuk dinyatakan dapat diterima atau ditolak berdasarkan data sampel yang diperoleh dari analisis data yang telah dilakukan.<sup>30</sup> Baik metode parametrik maupun non-parametrik dapat digunakan untuk menguji hipotesis. Desain *Pretest-Posttest Control Group* bergantung pada jenis penelitian kuantitatif.

<sup>29</sup> Kadir, *Statistika* (Jakarta: PT Rosemata Sampurna, 2010), 170.

<sup>30</sup> Edy Waluyo. "Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji ANOVA dan Uji T." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 2, no. 6 (Juni 2024): 775-785.

Jika hasil analisis data uji normalitas berdistribusi normal, maka uji parametrik akan dilakukan dengan menggunakan sampel *t independen* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Jika data tidak berdistribusi normal, uji nonparametrik dengan *Man-Whitney U* akan digunakan sebagai alternatif.

Uji *Independent Sample t-Test* adalah salah satu metode uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok yang tidak saling berhubungan atau independen satu sama lain dalam populasi. Uji *Independent Sample t-test* dapat dilakukan jika data berdistribusi normal. Berikut rumus uji *Independent Sample t-Test*.

$$t_{hit} = \frac{M_1 + M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

**Keterangan :**

- $M_1$  : rata-rata skor kelompok 1
- $M_2$  : rata-rata skor kelompok 2
- $SS_1$  : sum of square kelompok 1
- $SS_2$  : sum of square kelompok 2
- $n_1$  : jumlah subjek/sample kelompok 1
- $n_2$  : jumlah subjek/sample kelompok 2

Jika nilai p-value < tingkat signifikansi (misalnya 0,05), maka  $H_0$  ditolak (ada perbedaan signifikan). Namun, jika nilai p-value  $\geq$  tingkat signifikansi, maka  $H_0$  diterima (tidak ada perbedaan signifikan). Sedang uji *Mann-Whitney U Test* adalah uji statistik non-parametrik yang

digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang berbeda atau independen. Uji *Mann-Whitney U Test* merupakan alternatif dari uji *Independent Sample t-Test* untuk data yang tidak memenuhi syarat parametris, yakni ketika asumsi normalitas data tidak terpenuhi atau ketika data berskala ordinal. Berikut rumus uji *Man-Whitney U Test*.

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

**Keterangan:**

$U_1$  : Jumlah peringkat 1

$U_2$  : Jumlah peringkat 2

$n_1$  : Jumlah sample 1

$n_2$  : Jumlah sample 2

$R_1$  : Jumlah rangking pada sampel  $n_1$

$R_2$  : Jumlah rangking pada sampel  $n_2$

Jika nilai p-value < 0,05, maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat perbedaan signifikan. Namun, jika nilai p-value >0,05 maka  $H_0$  diterima yang artinya tidak ada perbedaan signifikan. Selain menggunakan rumus diatas, uji *Independent Sampel t-test* maupun uji *Man-Whitney U Test* dapat dilakukan menggunakan program IBM SPSS. Berikut hipotesis deskriptif yang dibuat untuk mengetahui hasil belajar Aksara Kaganga pada mahasiswa.

$H_0$  = tidak ada efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang

Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup.

Ha = adanya efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi PGMI IAIN Curup.

## 5. Uji *Effect Size*

Uji *Effect Size* adalah analisis statistik yang digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (*Treatment*) dalam penelitian. Uji *Effect Size* dilakukan untuk melengkapi pengujian hipotesis statistik (seperti uji t atau uji z) dengan memberikan informasi tentang signifikansi praktis dari hasil penelitian, bukan hanya signifikansi statistik. Uji *Effect Size* dibedakan berdasarkan jenis data penelitian, jika data yang dihasilkan dari uji normalitas berdistribusi normal maka menggunakan uji *Effect Size Cohen's d*. Berikut rumus uji *Effect Size Cohen's d*.

$$d = \frac{M_1 - M_2}{SD_{pooled}}$$

### Keterangan :

- d : Nilai *effect size*.  
 $M_1$  : Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen.  
 $M_2$  : Rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol.  
 $SD_{\{pooled\}}$  : Standar deviasi gabungan (*pooled standard deviation*).

Standar deviasi gabungan atau  $SD_{\{pooled\}}$  didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$SD_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

### Keterangan :

- $SD_1$  : Standar deviasi kelas eksperimen.

$SD_2$  : Standar deviasi kelas kontrol.

$n_1$  : Jumlah peserta di kelas eksperimen.

$n_2$  : Jumlah peserta di kelas kontrol

Selain menggunakan rumus *Effect Size Cohen's d*, jika data dari hasil uji normalitas tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji *Effect Size rank-biserial correlation*. Berikut rumus uji *Effect Size Rank Biserial Correlation*

$$r = \frac{Z}{N}$$

Keterangan :

$r$  : Nilai effect size.

$Z$  : nilai statistik dari uji *Man-Whitney U Test*

$N$  : total jumlah sampel

Penentuan nilai *Effect Size* dapat dikategorikan menjadi kecil, sedang, atau besar sesuai panduan seperti yang diberikan oleh Cohen.<sup>31</sup> Berikut penentuan kategori uji *effect size*.

**Tabel 16**  
**Kategori Uji *Effect Size***

Cohen's d	Kategori <i>Effect Size</i> (ES)
0,2	Kecil
0,5	Sedang
0,8	Besar

## 6. Uji Gain Skor Ternormalisasi (N-Gain)

Analisis data yang dikenal sebagai uji N-Gain, digunakan untuk mengukur efektivitas program pembelajaran atau intervensi peningkatan hasil belajar. Ini menilai sejauh mana program pembelajaran berkontribusi terhadap pemahaman siswa dengan mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa

---

<sup>31</sup> Cohen, J. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.; Hillsdale, N.J.: L. Erlbaum Associates, 1988).

sebelum dan setelah kelas.<sup>32</sup> Hasil uji N-Gain tidak hanya memberikan gambaran kuantitatif dalam bentuk data numerik mengenai efektivitas metode pengajaran maupun kurikulum. Nilai skor N-Gain berkisar antara -1 dan 1. Nilai positif menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, sedangkan nilai negatif menunjukkan penurunan. Berikut rumus untuk menghitung skor N-Gain.

$$\text{Gain Terminal } (g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Berikut kategori nilai N-Gain dapat dilihat pada tabel kriteria gain ternormalisasi.

**Tabel 17**  
**Kriteria Nilai N-Gain**

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas penelitian, maka dapat dilihat melalui tabel rata-rata kategori efektivitas N-Gain dalam bentuk persen. Berikut kategori rata-rata N-Gain dalam bentuk persen.

**Tabel 18**  
**Kategori Rata-rata N-Gain**

Rata-Rata N-Gain (%)	Kategori
80 - 100	Sangat efektif
66-79	Efektif
56-65	Cukup efektif
40-55	Kurang Efektif
30-39	Gagal

<sup>32</sup> Irma Sukarelawan, dkk. *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Yogyakarta: Suryacharya, 2024), 9.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Data

Berikut data hasil penelitian “Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada Aplikasi WPS *Office* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGMI IAIN Curup” dapat dijabarkan sebagai berikut.

##### a. Hasil Belajar Mahasiswa Kelas Eksperimen Setelah Menggunakan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada Aplikasi WPS *Office* sebagai Media Pembelajaran

Sebelum mendapat perlakuan, mahasiswa 5A kelas eksperimen terlebih dahulu diberi 10 soal pilihan ganda *pretest* untuk mengukur kemampuan awal baca tulis aksara kaganga. Skor yang diberikan untuk setiap soal adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Berikut tabel nilai *pretest* mahasiswa 5A.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Tes Awal (*Pretest*) Mahasiswa 5A Kelas Eksperimen**

No	Mahasiswa	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan
1	AB	40	Tidak Tuntas
2	APM	50	Tidak Tuntas
3	AS	70	Tuntas
4	AH	30	Tidak Tuntas
5	BP	30	Tidak Tuntas
6	CAF	50	Tidak Tuntas
7	DR	40	Tidak Tuntas
8	DVR	70	Tuntas



9	DSR	30	Tidak Tuntas
10	EW	40	Tidak Tuntas
11	FN	30	Tidak Tuntas
12	FDF	60	Tidak Tuntas
13	FM	40	Tidak Tuntas
14	IKS	70	Tuntas
15	KN	30	Tidak Tuntas
16	KN	50	Tidak Tuntas
17	KAP	40	Tidak Tuntas
18	LAA	50	Tidak Tuntas
19	MN	40	Tidak Tuntas
20	MA	30	Tidak Tuntas
21	MF	70	Tuntas
22	NPS	50	Tidak Tuntas
23	NH	40	Tidak Tuntas
24	RM	50	Tidak Tuntas
25	RFA	30	Tidak Tuntas
26	RF	40	Tidak Tuntas

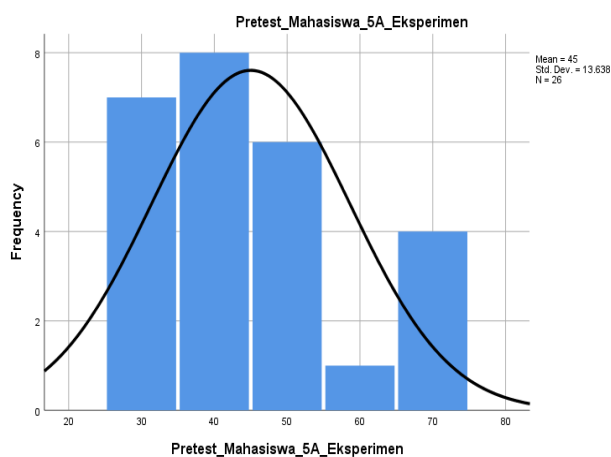
Berdasarkan data pada tabel, setelah dianalisis melalui nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70, mahasiswa kelas 5A yang dinyatakan lulus terdapat 3 orang dan belum yang memenuhi kriteria kelulusan 23 mahasiswa. Berikut tabel distribusi statistik deskriptif data *pretest* mahasiswa 5A kelompok eksperimen menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 21.

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Mahasiswa 5A Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Frekuensi
1	30	7
2	40	8
3	50	6
4	60	1
5	70	4
<b>Total</b>		<b>26</b>
Mean		45
Median		40
Modus		40

Maksimum	70
Minimum	30
Standar Deviasi	13,638

Tabel distribusi frekuensi mahasiswa 5A kelas eksperimen nilai *pretest* menunjukkan penyebaran nilai *pretest* berdasarkan jumlah kemunculan masing-masing nilai. Nilai 30 diperoleh oleh 7 mahasiswa, nilai 40 oleh 8 mahasiswa, nilai 50 oleh 6 mahasiswa, nilai 60 oleh 1 mahasiswa, dan nilai 70 oleh 4 mahasiswa. Total keseluruhan mahasiswa yang mengikuti *pretest* adalah 26 orang. Nilai mean yang didapat sebesar 45, median 40, modus 40, nilai maksimum 70, nilai minimum 30, dan standar deviasi 13,638. Sebaran distribusi frekuensi tersebut, dapat disajikan dalam histogram pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.1**  
**Histogram Data *Pretest* Mahasiswa 5A Kelas Eksperimen**

Setelah mendapat perlakuan, mahasiswa 5A diberi 10 soal yang sama sebagai *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir baca tulis aksara kaganga. Berikut ini tabel nilai *posttest* mahasiswa 5A kelas

eksperimen setelah menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Tes Akhir (*Posttes*) Mahasiswa 5A Kelas Eksperimen**

No	Mahasiswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	AB	80	Tuntas
2	APM	80	Tuntas
3	AS	90	Tuntas
4	AH	80	Tuntas
5	BP	80	Tuntas
6	CAF	90	Tuntas
7	DR	80	Tuntas
8	DVR	90	Tuntas
9	DSR	80	Tuntas
10	EW	80	Tuntas
11	FN	80	Tuntas
12	FDF	90	Tuntas
13	FM	70	Tuntas
14	IKS	80	Tuntas
15	KN	80	Tuntas
16	KN	90	Tuntas
17	KAP	80	Tuntas
18	LAA	90	Tuntas
19	MN	80	Tuntas
20	MA	90	Tuntas
21	MF	80	Tuntas
22	NPS	90	Tuntas
23	NH	80	Tuntas
24	RM	90	Tuntas
25	RFA	90	Tuntas
26	RF	80	Tuntas

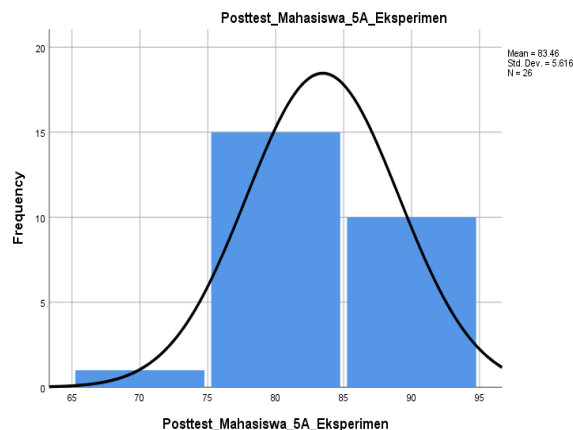
Berdasarkan data pada tabel, setelah dianalisis melalui nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70, 26 mahasiswa kelas 5A dinyatakan lulus. Berikut tabel distribusi statistik deskriptif data *posttest* mahasiswa 5A kelas eksperimen. Berikut tabel distribusi statistik deskriptif data nilai

*posttest* mahasiswa 5A kelompok eksperimen menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 21.

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Mahasiswa 5A Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Frekuensi
1	70	1
2	80	15
3	90	10
<b>Total</b>		<b>26</b>
Mean		83,46
Median		80
Modus		80
Maksimum		90
Minimum		70
Standar Deviasi		5,616

Tabel distribusi frekuensi mahasiswa 5A kelas eksperimen nilai *posttest* menunjukkan penyebaran nilai pretest berdasarkan jumlah kemunculan masing-masing nilai. Nilai 70 diperoleh oleh 1 mahasiswa, nilai 80 oleh 15 mahasiswa, nilai 90 oleh 10 mahasiswa. Total keseluruhan mahasiswa yang mengikuti *posttest* adalah 26 orang. Nilai mean yang didapat sebesar 86,46, median 80, modus 80, nilai maksimum 90, nilai minimum 70, dan standar deviasi 5,616. Sebaran distribusi frekuensi tersebut, dapat disajikan dalam histogram pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.2**  
**Histogram Data *Posttest* Mahasiswa 5A Klas Eksperimen**

**b. Hasil Belajar Mahasiswa Kelas Kontrol Tanpa Menggunakan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada Aplikasi WPS *Office* sebagai Media Pembelajaran**

Sebelum mendapat perlakuan, mahasiswa 5D kelas kontrol terlebih dahulu diberi 10 soal pilihan ganda *pretest* untuk mengukur kemampuan awal baca tulis aksara kaganga. Skor yang diberikan untuk setiap soal adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Berikut tabel nilai *pretest* mahasiswa 5D.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Tes Awal (*Pretest*) Mahasiswa 5D Kelas Kontrol**

No	Mahasiswa	Nilai <i>Pretest</i>	Keterangan
1	A	40	Tidak Tuntas
2	AR	40	Tidak Tuntas
3	AP	50	Tidak Tuntas
4	AOK	70	Tuntas
5	DP	30	Tidak Tuntas
6	DM	40	Tidak Tuntas
7	DUK	50	Tidak Tuntas
8	EO	30	Tidak Tuntas
9	FG	40	Tidak Tuntas

10	FEZ	70	Tuntas
11	FS	30	Tidak Tuntas
12	HF	40	Tidak Tuntas
13	ID	30	Tidak Tuntas
14	JDY	50	Tidak Tuntas
15	KP	30	Tidak Tuntas
16	KJ	50	Tidak Tuntas
17	LRN	40	Tidak Tuntas
18	NOD	30	Tidak Tuntas
19	PD	70	Tuntas
20	RA	60	Tidak Tuntas
21	SR	50	Tidak Tuntas
22	STN	40	Tidak Tuntas
23	TAM	40	Tidak Tuntas
24	VN	30	Tidak Tuntas
25	YR	40	Tidak Tuntas
26	S	70	Tuntas

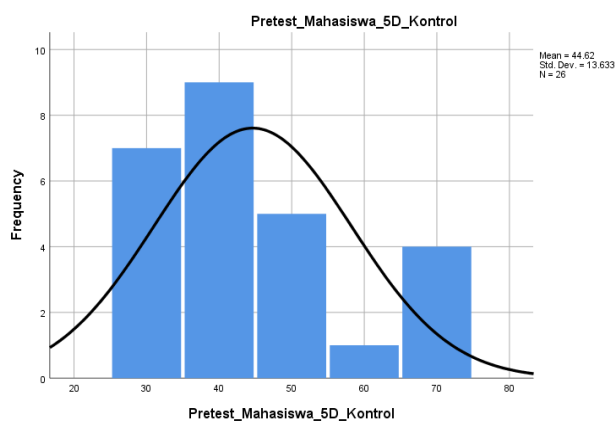
Berdasarkan data pada tabel, setelah dianalisis melalui nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70, mahasiswa kelas 5D yang dinyatakan lulus sebanyak 4 orang dan yang belum memenuhi kriteria kelulusan sebanyak 22 mahasiswa. Berikut tabel distribusi statistik deskriptif data *pretest* mahasiswa 5D kelompok kontrol menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 21.

**Tabel 4.6**  
**Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Mahasiswa 5D Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi
1	30	7
2	40	9
3	50	5
4	60	1
5	70	4
<b>Total</b>		<b>26</b>
Mean		44,62
Median		40
Modus		30
Maksimum		70

Minimum	30
Standar Deviasi	13,63

Tabel distribusi frekuensi mahasiswa 5A kelas eksperimen menunjukkan penyebaran nilai pretest berdasarkan jumlah kemunculan masing-masing nilai. Nilai 30 diperoleh oleh 7 mahasiswa, nilai 40 oleh 8 mahasiswa, nilai 50 oleh 6 mahasiswa, nilai 60 oleh 1 mahasiswa, dan nilai 70 oleh 4 mahasiswa. Total keseluruhan mahasiswa yang mengikuti *pretest* adalah 26 orang. Nilai mean yang didapat sebesar 44,62, median 40, modus 40, nilai maksimum 70, nilai minimum 30, dan standar deviasi 13,63. Berikut sebaran distribusi frekuensi yang disajikan dalam histogram berikut ini.



**Gambar 4.3**  
**Histogram Data *Pretest* Mahasiswa 5D Kelas Kontrol**

Setelah mendapat perlakuan, mahasiswa 5D diberi 10 soal yang sama sebagai *posttest* untuk mengukur kemampuan akhir baca tulis aksara kaganga. Berikut ini tabel *posttest* mahasiswa 5D kelas kontrol setelah menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Tes Akhir (*Posttes*) Mahasiswa 5D Kelas Kontrol**

No	Mahasiswa	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1	A	70	Tuntas
2	AR	70	Tuntas
3	AP	80	Tuntas
4	AOK	70	Tuntas
5	DP	70	Tuntas
6	DM	70	Tuntas
7	DUK	80	Tuntas
8	EO	70	Tuntas
9	FG	70	Tuntas
10	FEZ	70	Tuntas
11	FS	70	Tuntas
12	HF	80	Tuntas
13	ID	70	Tuntas
14	JDY	80	Tuntas
15	KP	70	Tuntas
16	KJ	70	Tuntas
17	LRN	70	Tuntas
18	NOD	80	Tuntas
19	PD	70	Tuntas
20	RA	70	Tuntas
21	SR	80	Tuntas
22	STN	80	Tuntas
23	TAM	70	Tuntas
24	VN	70	Tuntas
25	YR	80	Tuntas
26	S	70	Tuntas

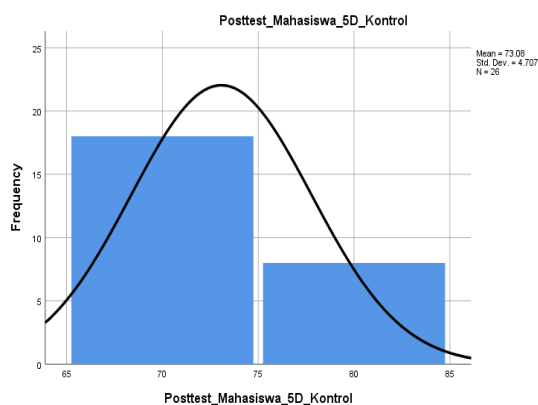
Berdasarkan data pada tabel, setelah dianalisis melalui nilai KKM yang ditetapkan sebesar 70, 26 mahasiswa kelas 5D yang dinyatakan lulus. Berikut tabel distribusi statistik deskriptif data *posttest* mahasiswa 5D kelompok kontrol menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 21.



**Tabel 4.8**  
**Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kelas Kontrol**

No	Nilai	Frekuensi
1	70	18
2	80	8
<b>Total</b>		<b>26</b>
Mean		73,08
Median		70
Modus		70
Maksimum		80
Minimum		70
Standar Deviasi		4,707

Tabel distribusi frekuensi mahasiswa 5A kelas eksperimen menunjukkan penyebaran nilai *pretest* berdasarkan jumlah kemunculan masing-masing nilai. Nilai 30 diperoleh oleh 7 mahasiswa, nilai 40 oleh 8 mahasiswa, nilai 50 oleh 6 mahasiswa, nilai 60 oleh 1 mahasiswa, dan nilai 70 oleh 4 mahasiswa. Total keseluruhan mahasiswa yang mengikuti *pretest* adalah 26 orang. Nilai mean yang didapat sebesar 73,08, median 70, modus 70, nilai maksimum 80, nilai minimum 70, dan standar deviasi 4,707. Berikut sebaran distribusi frekuensi yang disajikan dalam histogram pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.4**  
**Histogram Data *Posttest* Mahasiswa 5D Kelas Kontrol**

**c. Efektivitas Penggunaan Digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada Aplikasi WPS *Office* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGMI IAIN Curup**

Efektivitas penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran di Prodi PGMI IAIN Curup dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dengan uji normalitas untuk menentukan apakah data berdistribusi normal, serta uji homogenitas untuk menguji keseragaman varians data. Jika data terdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji non-parametrik, yaitu *Mann-Whitney U Test*.

Selanjutnya, untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga dalam pembelajaran, dilakukan uji *Effect Size* guna mengukur dampak perlakuan yang diberikan. Selain itu, uji Gain Skor Ternormalisasi digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hasil dari berbagai uji ini akan memberikan gambaran mengenai efektivitas digitalisasi Aksara Kaganga dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## 2. Pengujian Persyaratan Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data dari penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Sehingga dari hasil pengujian dapat menunjukkan jenis analisis selanjutnya, yaitu menggunakan uji parametrik atau uji non-parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov test* dengan tingkat signifikan 5 % atau 0,05. Berikut tabel dari pengujian normalitas menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 21.

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnova		
		Statistic	df	Sig.
Hasil_B elajar_S iswa	<i>Pretest</i> Ekperimen (Digital)	,220	26	,002
	<i>Posttest</i> Eksperimen (Digital)	,306	26	,000
	<i>Pretest</i> Kontrol (Non Digital)	,260	26	,000
	<i>Posttest</i> Kontrol (Non Digital)	,436	26	,000

Berikut penjelasan tabel hasil uji normalitas diatas sebagai berikut.

- 1) Hasil uji normalitas untuk data *pretest* kelas eksperimen diperoleh nilai statistic 0,220 dengan sig. 0,002 < 0,05;
- 2) Hasil uji normalitas untuk data *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai statistic 0,306 dengan sig. 0,000 < 0,05;
- 3) Hasil uji normalitas untuk data *pretest* kelas kontrol diperoleh nilai statistic 0,260 dengan sig. 0,000 < 0,05;

- 4) Hasil uji normalitas untuk data *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai statistic 0,436 dengan sig.  $0,000 < 0,05$ .

Berdasarkan output diatas dapat diketahui bahwa nilai *signifikansi* (Sig.) data *Kolmogorov-Smirnov test* kelas eksperimen dan kelas kontrol baik data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian sampel populasi yang sama seragam. dengan menghitung signifikansi nilai *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika nilai tanda. kurang dari 0,05, maka hipotesis ditolak, dan jika nilai sig. lebih dari 0,05, maka hipotesis diterima, dan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan variasi yang sama. Berikut tabel hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan program IBM SPSS versi 21.

**Tabel 4.10**  
**Hasil uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_ Belajar_ Siswa	Based on Mean	2,471	1	50	,122
	Based on Median	1,282	1	50	,263
	Based on Median and with adjusted df	1,282	1	49,706	,263
	Based on trimmed mean	3,272	1	50	,076

Berdasarkan data tabel uji homogenitas, menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol mendapatkan nilai sig. *Based On Mean* sebesar  $0,122 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

### 3. Rekapitulasi Hasil Penelitian

#### a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk memastikan apakah asumsi  $H_0$  diterima atau ditolak. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas, diketahui bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji *hipotesis* akan dilakukan menggunakan uji non-parametrik tipe *Man-Whitney U Test* yang dianalisis menggunakan IBM SPSS versi 21. Berikut hasil uji menggunakan SPSS versi 21 sebagai berikut.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Man-Whitney U Test**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	90,000
Wilcoxon W	441,000
Z	-4,893
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Berdasarkan data tabel uji Man-Whitney U Test, hasil uji hipotesis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai *Asymp.sig (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat perbedaan signifikan dari pengguna digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Kaganga pada mahasiswa 5A kelas eksperimen.

#### b. Uji Effect size

Uji *Effect Size* dilakukan untuk mengukur seberapa besar dampak dari perlakuan (*Treatment*) yang diberikan dalam penelitian ini. Karena data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis

menggunakan *Mann-Whitney U Test*, sehingga uji *Effect Size* dilakukan dengan metode Rank-Biserial Correlation Effect Size. Dalam perhitungan ini, digunakan nilai Z, yang diperoleh dari hasil uji *Mann-Whitney U Test*. Nilai Z dalam konteks ini menunjukkan perbedaan antara dua kelompok berdasarkan peringkat data mereka, bukan berdasarkan distribusi rata-rata seperti pada uji t-test. Berikut nilai uji *Effect Size* menggunakan rumus Rank-Biserial Correlation Effect Size.

$$r = \frac{4,893}{\sqrt{52}} = \frac{4,893}{7,211} = 0,679$$

Berdasarkan hasil analisis data, nilai uji *Rank-Biserial Correlation Effect Size* sebesar 0,679 yang berada di kategori besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran.

### c. Uji Gain Skor Ternormalisasi

Uji gain skor ternormalisasi dilakukan mengetahui apakah ada peningkatan skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan membandingkan skor rata-rata *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil uji gain skor ternormalisasi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan *software* IBM SPSS versi 21, sebagai berikut.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Ngain Skor Ternormalisasi**

Hasil Perhitungan Uji N-gain Score		
No	Kelas Eksperimen (%)	Kelas Kontrol (%)
1	66,67	50

2	60,00	50
3	66,67	60
4	71,43	0
5	71,43	57.14
6	80,00	50
7	66,67	60
8	66,67	57.14
9	71,43	50
10	66,67	0
11	71,43	57.14
12	75,00	66.67
13	50,00	57.14
14	33,33	60
15	71,43	57.14
16	80,00	40
17	66,67	50
18	80,00	71.43
19	66,67	0
20	85,71	25
21	33,33	60
22	80,00	66.67
23	66,67	50
24	80,00	57.14
25	85,71	66.67
26	66,67	0
<b>Mean</b>	68,4707	46,8956
<b>Minimum</b>	33,33	0,00
<b>Maksimum</b>	85,71	71,43

Berdasarkan tabel hasil uji N-gain skor ternormalisasi, nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 68,4707 atau 68,4%, yang termasuk dalam kategori efektif. Nilai N-gain score minimum pada kelas eksperimen adalah 33,33%, sedangkan nilai maksimum mencapai 85,71%. Sementara itu, rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 46,8956 atau 46,8%, yang termasuk dalam kategori tidak efektif, dengan nilai minimum 0,00% dan maksimum 71,43%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media pembelajaran di Prodi PGMI IAIN Curup dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## **B. Pembahasan**

Dalam penelitian ini, selain menyajikan deskripsi data kuantitatif yang diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest*, juga terdapat deskripsi data kualitatif yang menggambarkan respons mahasiswa selama pembelajaran Aksara Kaganga. Pengamatan dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga melalui aplikasi WPS *Office*, maupun pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar mahasiswa, tantangan yang mereka hadapi, serta efektivitas masing-masing metode pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan tanggal 26 November 2024 pada mahasiswa PGMI 5A kelas eksperimen, diawali dengan pemberian 10 soal pilihan ganda (*pretest*) tentang Aksara Kaganga. *Pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa dalam membaca dan menulis Aksara Kaganga sebelum diberikan *Treatment* digitalisasi Aksara Kaganga melalui aplikasi WPS *Office*. Setelah melaksanakan *pretest*, di pertemuan kedua tanggal 02 Desember 2024, mahasiswa kelas eksperimen diberikan materi pengenalan Aksara Kaganga Rejang Lebong digital jika digunakan pada *keyboard*. Materi yang di dibahas mulai kode *keyboard* untuk huruf, tanda baca, angka serta tata cara penulisan Aksara Kaganga pada layar monitor. Sebagian besar



mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi karena ini merupakan pengalaman baru bagi mereka, terutama dalam memahami bagaimana Aksara Kaganga dapat diketik secara digital. Namun, beberapa mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami teori mengenai kode keyboard karena mereka belum langsung mempraktikkannya di perangkat masing-masing. Meskipun demikian, mahasiswa tetap aktif dalam sesi diskusi dan banyak yang mengajukan pertanyaan terkait penggunaan *font* Aksara Kaganga serta bagaimana nantinya mereka dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran.

Pada pertemuan selanjutnya, tanggal 09 Desember 2024 mahasiswa mulai memasang *font* Aksara Kaganga di perangkat masing-masing, baik di laptop maupun *smartphone*. Beberapa mahasiswa mengalami kendala teknis dalam instalasi, terutama bagi yang menggunakan perangkat dengan sistem operasi berbeda. Namun, dengan bimbingan langsung, mahasiswa akhirnya dapat menginstal *font* dan mulai berlatih mengetik. Suasana kelas menjadi lebih interaktif karena mahasiswa mulai mencoba mengetik Aksara Kaganga menggunakan *font* yang telah dipasang serta berusaha lebih percaya diri dalam mengetik serta membaca Aksara Kaganga di layar monitor. Sebagian mahasiswa juga menyatakan bahwa belajar aksara Kaganga secara digital lebih memudahkan mereka karena tampilan tulisan lebih rapi dibandingkan dengan tulisan tangan. Terakhir, pada pertemuan terakhir, tanggal 13 Desember 2024 mahasiswa kelas eksperimen diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga dalam pembelajaran.

Seperti halnya pada kelas eksperimen, penelitian di kelas kontrol dilakukan pada tanggal 26 November 2024, dengan pemberian *pretest* kepada mahasiswa kelas 5D. Setelah melakukan *pretest*, pada tanggal 27 November 2024, mahasiswa kelas kontrol diberikan materi pembelajaran Aksara Kaganga secara konvensional. Materi yang diberikan mencakup pengenalan aksara Kaganga, bentuk huruf, serta angka Kaganga. Sebagian besar mahasiswa sudah pernah belajar aksara ini di semester sebelumnya, tetapi masih ada yang mengalami kesulitan dalam membedakan beberapa huruf yang memiliki bentuk serupa, seperti Aksara Kaganga "RA" dan "Ta".

Pada pertemuan selanjutnya, tanggal 28 November 2024 mahasiswa melanjutkan materi Aksara Kaganga tentang tanda baca dan tata cara penulisan Aksara Kaganga dalam kata dan kalimat. Peneliti kembali menjelaskan materi menggunakan papan tulis, sementara mahasiswa mencatat dan berlatih menulis secara manual di buku mereka. Beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan bentuk aksara dengan aturan penulisan yang benar, terutama dalam penggunaan tanda baca. Namun, setelah diberikan contoh dan latihan tambahan, mereka mulai memahami pola penulisan yang tepat. Suasana kelas cukup santai, mahasiswa berlatih dengan menyalin contoh tulisan di papan tulis dan mengoreksi tulisan mereka sendiri atau berdiskusi dengan teman. Beberapa mahasiswa tampak lebih cepat memahami materi, sementara yang lain masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan aturan penulisan aksara Kaganga. Pada pertemuan terakhir, tanggal 29 November 2024

mahasiswa kelas kontrol diberikan *posttest* berupa 10 soal yang sama dengan soal *pretest* untuk mengukur hasil belajar mereka setelah mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, setelah menganalisis data penelitian dari kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan digitalisasi Aksara Kaganga pada WPS *Office* efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pada kelas eksperimen yang menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga, nilai rata-rata meningkat dari 45 menjadi 86,46, sementara pada kelas kontrol yang tidak diberikan digitalisasi hanya meningkat dari 44 menjadi 73,08. Uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney Test* menunjukkan nilai *Asymp.sig (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, uji *Effect Size* menghasilkan nilai 0,679 (kategori besar), yang menunjukkan bahwa digitalisasi Aksara Kaganga memberikan dampak yang kuat terhadap pembelajaran. Hasil uji gain skor ternormalisasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh N-gain sebesar 68,4% (kategori efektif), sedangkan kelas kontrol hanya 46,8% (kategori tidak efektif).

Keberhasilan penerapan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar disebabkan oleh pendekatan interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran. Digitalisasi memungkinkan mahasiswa lebih termotivasi serta lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan teori Clark yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat

meningkatkan efektivitas belajar dengan memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan memperkuat pemahaman konsep.<sup>1</sup> Mahasiswa yang menggunakan media digital cenderung memperoleh pemahaman lebih baik dibandingkan metode konvensional karena digitalisasi aksara membantu mereka mengenali bentuk, struktur, dan penerapan aksara dengan lebih efektif.

Slameto menjelaskan bahwa seorang guru memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif.<sup>2</sup> Pembelajaran yang efektif memerlukan suasana yang kondusif, di mana mahasiswa merasa nyaman, termotivasi, dan aktif berpartisipasi. Selain itu, pembelajaran harus berpusat pada mahasiswa, sehingga mereka dapat berpikir kritis, kreatif, dan memahami konsep dengan baik. Guru juga perlu memastikan setiap aktivitas pembelajaran mendukung pencapaian tujuan instruksional, seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik, metode yang relevan, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Dalam hal ini, penerapan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS Office merupakan salah satu bentuk mewujudkan tujuan instruksional tersebut.

Selanjutnya, teori Slavin menekankan bahwa efektivitas pembelajaran ditandai oleh empat indikator, yaitu peningkatan kualitas pembelajaran, efisiensi waktu, insentif yang meningkatkan motivasi, serta fleksibilitas

---

<sup>1</sup> Ruth C. Clark dan Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (Hoboken: Wiley, 2016), 67

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010).26.

metode.<sup>3</sup> Hasil penelitian ini mencerminkan indikator tersebut, di mana penerapan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS Office menciptakan pengalaman belajar yang menarik, efisien, dan fleksibel. Mahasiswa dapat mengakses Aksara Kaganga kapan saja, sehingga memungkinkan mereka belajar lebih mandiri.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya. Nining Setiani dalam penelitiannya mengenai aplikasi HANACARAKA sebagai media pembelajaran Aksara Jawa menunjukkan bahwa digitalisasi aksara lokal dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.<sup>4</sup> Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran aksara tradisional, namun penelitian Nining menggunakan aplikasi khusus, sedangkan penelitian ini memanfaatkan WPS *Office* yang lebih fleksibel. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Pratama Yuda tentang *keyboard* virtual aksara Lampung, yang menunjukkan bahwa digitalisasi membantu dalam pelestarian aksara lokal.<sup>5</sup> Namun, penelitian Pratama lebih berfokus pada aspek pelestarian, sedangkan penelitian ini tidak hanya melestarikan Aksara Kaganga dalam bentuk *font* digital tetapi juga meningkatkan hasil belajar mahasiswa PGMI.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pelestarian budaya lokal melalui digitalisasi aksara. Penggunaan WPS *Office*

---

<sup>3</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2009), 121.

<sup>4</sup> Nining Setiani, *Aplikasi HANACARAKA sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019).

<sup>5</sup> Pratama Yuda Bagaskara, *Perancangan Virtual Keyboard Aksara Lampung Berbasis Android* (Skripsi, Universitas Lampung, 2022)

membuktikan bahwa teknologi yang sudah umum dapat dimanfaatkan secara inovatif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus melestarikan aksara tradisional. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di bidang pendidikan budaya lokal, khususnya dalam pengajaran Aksara Kaganga.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas pengguna digitalisasi Aksara Kaganga Rejang Lebong pada aplikasi WPS *Office* sebagai media belajar dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Kaganga di Prodi PGMI IAIN Curup, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar Aksara Kaganga setelah diterapkannya digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office*. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (86,46) dibandingkan dengan nilai *pretest* (45). Sementara pada kelas kontrol, peningkatan nilai *posttest* (73,08) lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.
2. Hasil uji hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Ini mengindikasikan bahwa penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga dalam pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa.
3. Uji *Effect Size* menunjukkan nilai sebesar 0,679 yang termasuk dalam kategori besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa digitalisasi Aksara Kaganga memiliki dampak yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa.

4. Hasil uji gain skor ternormalisasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai N-gain sebesar 68,4% (kategori efektif), sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh 46,8% (kategori tidak efektif). Hal ini membuktikan bahwa digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.
5. Keberhasilan penerapan digitalisasi Aksara Kaganga dalam pembelajaran didukung oleh faktor interaktivitas media digital yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan dalam teori pembelajaran oleh Slameto dan Slavin.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

### **1. Bagi Dosen Pengajar**

Penggunaan digitalisasi Aksara Kaganga pada aplikasi WPS *Office* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, khususnya dalam mata kuliah Budaya Lokal dan Kaganga. Dosen diharapkan dapat mengembangkan lebih banyak sumber belajar berbasis digital yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan melestarikan Aksara Kaganga.



## 2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa disarankan untuk memanfaatkan media digital dalam proses belajar, terutama dalam meningkatkan hasil belajar Aksara Kaganga agar lebih terbiasa menggunakan aksara daerah dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa juga diharapkan dapat berperan aktif dalam melestarikan budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas cakupan sampel, misalnya dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai program studi atau jenjang pendidikan lainnya. Penggunaan aplikasi digital lainnya selain *WPS Office* juga dapat diteliti untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang lebih luas dalam pembelajaran Aksara Kaganga. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi aspek lain selain hasil belajar, seperti keterampilan membaca atau minat belajar mahasiswa terhadap Aksara Kaganga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achlikul Zahwa, Feriska, dan Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Ahmadi, Abu, dan Widodo Supriyon. *Psikologi Belajar*. Jawa Barat: PT Rineka Cipta, 2013.
- Ahmad, Nizar Rangkuti. *Metode Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Ahmad, Tanzeh. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi), Cetakan ke-20*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Bagaskara, Pratama Yuda. *Perancangan Virtual Keyboard Aksara Lampung Berbasis Android*. Skripsi, Universitas Lampung, 2022.
- Brennen, J. Scott, and Daniel Kreiss. "Digitalization." *In The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy*, Oktober 2016. <https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect111>.
- Butler, Susan M., and Nancy D. McMunn. *A Teacher's Guide to Classroom Assessment: Understanding and Using Assessment to Improve Student Learning*. San Francisco: Jossey-Bass, 2006.
- Clark, Ruth C., dan Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Hoboken: Wiley, 2016.
- Cohen, J. *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. 2nd ed. Hillsdale, NJ: L. Erlbaum Associates, 1988.
- Creswell, John. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembuatan Laporan Hasil Belajar*. Jakarta, 2003.
- Diana, Deski. *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Posing pada Pokok Bahasan Lingkaran Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 18 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2007.
- DPRD Kabupaten Rejang Lebong dan Bupati Lebong. *Aksara Ka Ga Nga, Peraturan Daerah Aksara Ka Ga Nga BAB V Pembinaan Pasal 8*. 2013.
- Fadilatunnisyah, Filzah, dkk. "Penggunaan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk Menganalisis Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Diterima di Universitas Impian." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (Agustus 2024). <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1887>.
- Faisal Subakti, Mohamad. "Etika Menuntut Ilmu dalam Kitab Ta'lim al-Muta'allim karya Imam Az-Zarnuji dan Relevansinya di Era Digital." Skripsi, IAIN Kudus, 2022.

- Firman, Ferry. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III*. Bandung: PT Impereal Bhakti Utama, 2007.
- Fitria, Fitri. "hasil belajar Aksara Ka Ga Nga di SDN 07 Rejang Lebong." Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah, IAIN Curup, 2023.
- Hardani, dkk. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hima, Aninda Nidhommil. "Penggunaan Rubrik Penilaian: Bagaimana Mahasiswa Memandangnya?" *In Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)* 1, 193-202. 2017.
- Hudaidah, Hudaidah, and Tedi Rizki. "Upaya Pelestarian Ka Ga Nga Aksara Lokal Suku Rejang di Kabupaten Rejang Lebong." *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11, no. 2 (Agustus 2022). <https://doi.org/10.36706/jc.v11i2.18323>.
- Jaspan, M. A. *Folk Literature of South Sumatra Redjang Ka-Ga-Nga Texts*. Canberra: The Australian National University, 1964.
- Jaspan, M.A. *Reading Ka-Ga-Nga-Texts*. Canberra: The Australian National University, 1964.
- J. Supranto, Statistik, Teori dan Aplikasi, Jilid 1, Penerbit Erlangga, 2016.
- Kaganga Pusaka Kita. *Survey Pemahaman dan Kebutuhan Pengajaran Aksara Kaganga untuk Peserta Didik SMP dan SMA di Bengkulu*. Bengkulu: Kaganga Pusaka Kita, 2021.
- Komisi X Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian Setjen DPR RI. "Ancaman Kepunahan Aksara Nusantara." Isu Sepekan Bidang Kesra, 2023.
- Lasa, HS. *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media, 2005.
- Megawati. "Pengaruh Media Poster terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris (Eksperimen di SDIT Amal Mulia Tapos Kota Depok)." *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Getsempena* 4, no. 2 (2017). <https://www.neliti.com/publications/217637/>.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Pengertian Pembelajaran*, Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 Butir 20.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 11 Tahun 2019, 13 Agustus 2019.
- Molli Wahyuni. *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS Versi 25*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020.
- Muh. Safei. *Media Pembelajaran*. Cet. I. Makassar: Alauddin University Press, 2011.
- Mustopa, Devi Ganjar. "Penggunaan Media Aplikasi WPS Office untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa." *TA'LIM: The Islamic Religious Educational Journal* 1, no. 2 (2022).
- Nana Sudjana. *Efektivitas Pembelajaran*. Surabaya: FT. Press Abadi, 1990.

- . *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 1996.
- . *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Noname. *Materi Pelatihan Kurikulum Muatan Lokal*. Rejang Lebong: Dinas Pendidikan, 2015.
- Nugroho, Dany Prasetyo. "Ornamental Varieties of Gedong Songo Semarang Temple As a Typeface Design Inspiration." *Arty: Jurnal Seni Rupa* 8, no. 2 (Agustus 2019). <https://doi.org/10.15294/arty.v8i2.40287>.
- Nurjannah dan Khairani. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Pasi Pinang Kecamatan Meureubo." *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.10, No.2, DOI:-, Juli 2019
- Oktaga, Andreas Tigor, dkk. "Keandalan Aplikasi Pengolah Kata Tak Berbayar dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Penulisan Karya Ilmiah." *Media Aplikom* 14, no. 1 (Juni 2022). <https://doi.org/10.33488/1.ma.2.1.325>.
- Peraturan Daerah Kabupaten Lebong Nomor Tahun 2013 tentang Aksara Ka Ga Nga BAB II Aksara Ka Ga Nga, Tanda Baca Dan Bunyi Pasal 2.
- Puguh Suharso. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis*. Jakarta: Indeks, 2009.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- . *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Rama Dona, Dhanurseto Hadiprashada, dan Dwi Aji Budiman. "Pelestarian Aksara Kaganga Melalui Sarana Komunikasi Sebagai Perwujudan Identitas Suku Rejang di Kabupaten Lebong." *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora* 6, no. 1 (April 2022). <https://doi.org/10.33369/jkaganga.6.1.30-36>.
- Raza, Erwin. "Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0." *Journal of Logistik Indonesia* 4, no. 1 (2020).
- Rosandi Surya Wijaya, dkk. "Analisis Penggunaan Work Preparation Sheet dan Peran Instruktur Terhadap Ketrampilan Membuat Ulir Square pada Mata Pelajaran Praktik Operasi Mesin Bubut Lanjut Siswa SMK Bhineka Karya." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 1, no. 1 (2019).
- Rukminingsih, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Safitri, Indri Dwi. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 13781–13790. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/34016>.

- Saleh Abbas. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal, 2006.
- Sarwit Sarwono dan Ngudining Rahayu. *Pusat Penulisan dan Para Penulis Manuskrip Ulu di Bengkulu*. Bengkulu: UNIB Press, 2017.
- Sekretariat Jenderal MPR RI. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang *Pendidikan dan Kebudayaan* Bab XIII Pasal 32 ayat (1) dan ayat (2). Juli 2020.
- Setiani, Nining. Aplikasi HANACARAKA sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Berbasis Android. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Setyo Budiwanto. "Metode Statistika: Untuk Mengolah Data Keolahragaan." *Metode Statistika*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2017.
- Sikulo dan Dewi Andesti. "Sekali Duduk Bisa Menulis Huruf Rejang, dengan Teknik Akrostik." *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora* 2, no. 1 (November 2020). <https://doi.org/10.24036/abdihumaniora.v2i1.109460>.
- Siti Baroroh Baried, dkk. *Pengantar Teori Filologi*. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM, 1994.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2009.
- Suhariyanti, dkk. "Pemanfaatan Aplikasi WPS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Dongeng Bermuatan Bahasa Inggris di Era New Normal." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2021): 176-184. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3076>.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian: Pendekatan Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sukarelawan, Irma, dkk. *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya, 2024.
- Sumardi Suryasubrata. *Membuat Pembelajaran Menjadi Efektif*. Yogyakarta: DutaPress, 1990.
- Suparlan. "Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI." *Journal Islamika* 2, no. 2 (Juli 2020). <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.
- Syaputra, Een, dkk. "Training of Trainer Baca Tulis Aksara Kaganga bagi Guru dan Penggiat Budaya di Bengkulu." *Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)* 5, no. 1 (April 2022). <http://dx.doi.org/10.17977/um022v5i1p21-29>.
- Tedi Rizki. "Pengembangan Pelestarian Aksara Ka Ga Nga Melalui Badan Musyawarah Adat di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu." Skripsi, Palembang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, 2023.

- Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ed. 5, cet. 2. Jakarta: Balai Pustaka, 2021.
- Trotjato Danny Soesilo. *Magate van Procedur Perabitian*. Virutakunta: Setya Wacana University Fress, 2019.
- Van Der Meij, Dick. "Kontekstualisasi Naskah dan Teks Lombok." *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara* 3, no. 2 (2012). <https://docplayer.info/40363587-Jumantara-jurnal-manuskrip-nusantara-vol-3-no-2-tahun-2012.html>.
- Vernika Indriani Vada. "Pengaruh Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Aksara Kaganga Kelas III di SDN 12 Rejang Lebong." Skripsi, Curup: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah IAIN Curup, 2023.
- Waluyo, Edy. "Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji ANOVA dan Uji T." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 2, no. 6 (Juni 2024).
- Wandah Wibawanto. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.
- Widana, I Wayan. *Uji Persyaratasiklusden Analisis*. Pontianak: KLIK MEDIA, 2020.
- Widiyanto Agus. *Statistika Terapan: Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2013.
- Wulandana, Nindya Yuli. *Evaluasi Pendidikan*. Metro Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, 2015.
- Yusfita Yusuf, dkk. *Call for Book Tema 3 (Media Pembelajaran)*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, no. 1 (2022). <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zulman Hasan. *Anok Kutai Rejang*. Tubei: Dinas Pariwisata Kebudayaan dan Perhubungan Kabupaten Lebong, 2015.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

## Lampiran 1: Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



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.iaicurup.ac.id> Email: [adma@iaicurup.ac.id](mailto:adma@iaicurup.ac.id) Kode Pos 39119

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 12.30 TANGGAL 26 Juni TAHUN 2023  
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : ANITA  
NIM : 20591026  
PRODI : PGMI  
SEMESTER : 6  
JUDUL PROPOSAL : Pengembangan Media Smart Book  
Ka Ga Nga Untuk Menunjang Aktivitas  
Siswa SD pada Mata Pelajaran Ka Ga Nga di RL

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. Judul diubah menjadi " Pengembangan  
Aplikasi Acara Ka Ga Nga Dalam Digital  
Berbasis ~~Ka~~ Ibis Pant"

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

(Dr. Mario Botpar, M.Pd.)

CURUP, 26 Juni 2023  
CALON PEMBIMBING II

(Zetri Iskandar, M.Pd.)

MODERATOR,

(Anita)



## Lampiran 2: SK Pembimbing



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

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](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH**

Nomor : 627 Tahun 2023

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I 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.834/FT.05/PP.00.9/10/2023  
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 26 Juni 2023

**MEMUTUSKAN :**

- Menetapkan**  
**Pertama** : 1. **Dr. Maria Botifar ,M.Pd** : **197309221999032003**  
2. **Zelvi Iskandar, M.Pd** : **2002108902**

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

N A M A : **Anita**

N I M : **20591026**

JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan Aksara Ka Ga Nga dalam Bentuk Font Digital Berbasis Aplikasi IbisPaint X**

- 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 25 Oktober 2023



Tembusan :

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

### Lampiran 3: 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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

Nomor : 2620/In.34/FT/PP.00.9/11/2024 20 November 2024  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Rektor IAIN Curup

Assalamualaikum Wr, Wb

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

Nama : Anita  
NIM : 21591026  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI  
Judul Skripsi : Efektivitas Digitalisasi Aksara Rejang Lebong pada Aplikasi WPS Office sebagai Media Belajar di Prodi PGMI IAIN Curup  
Waktu Penelitian : 20 November s.d 20 Februari 2025  
Tempat Penelitian : Prodi PGMI IAIN Curup

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 Asihardj, S.Pd., M.Hum  
NIP. 19811020 2006041 002



Tembusan : disampaikan Yth :

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

**Lampiran 4: RPS Budaya Lokal dan Kaganga**

		<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP</b> <b>FAKULTAS .....TARBIYAH.....</b> <b>PROGRAM STUDI .....PGMI.....</b>	
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GENAP/GANJIL 2023</b>			
<b>PERGURUAN TINGGI</b>	<b>: IAIN CURUP</b>	<b>SKS</b>	<b>: 2 sks</b>
<b>PROGRAM STUDI</b>	<b>: PGMI</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>: VII A-B-C</b>
<b>MATA KULIAH</b>	<b>: ADAT ISTIADAT DAN BUDAYA DAERAH</b>	<b>DOSEN</b>	<b>: Dr. Ahamd Dibul Amda, M.Ag</b>
<b>KODE MATA KULIAH</b>	<b>:</b>	<b>NIP</b>	<b>: 19560805 198303 1009</b>
<b>MATA KULIAH PRASYARAT</b>	<b>:</b>	<b>NIDN</b>	<b>: 2005085601</b>
<b>OTORISASI</b>	<b>Curup, 02 Agustus 2023</b> <b>Dosen Pengampu,</b>  <b>(Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag)</b> <b>NIP.19560805 1983031009</b>	<b>Curup, 02 Agustus 2023</b> <b>Ketua Konsorsium,</b>  <b>(Dr.Ahmad Dibul Amda,M.Ag)</b> <b>NIP.19560805 198303 1009</b>	<b>Curup, 02 Agustus 2023</b> <b>Ketua Pogram Studi PGMI,</b>  <b>(Agus Rian Oktori, M.Pd.I)</b> <b>NIP.(19910818 2019031008)</b>
<b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI (CPPS) :</b>			
1. CPPS dari CPL I (ST)	a. Mahasiswa mampu bersikap sebagai seorang pendidik Muslim dan memperhatikan nilai-nilai yang Islami dalam hidup dan kehidupannya. b. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap menghargai norma-norma Adat Istiadat dan Budaya setiap masyarakat.		
2. CPPS dari CPL II (PP)	1. Mahasiswa mampu menguraikan secara teoritis dan bedasarkan teori-teori ilmiah yang ada tentang Adat Istiadat dan Budaya Daerah.		

	2. Mahasiswa mampu mendiskripsikan Adat dan Budaya Daerah ke dalam jounal-jounal Ilmiah atau Buku-Buku Referensi
3. CPPS dari CPL III (KU)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu mendesain Rencana Program Studi (RPS) Mata Pelajaran Adat Istiadat dan Budaya Daerah secara sistematis.</li> <li>b. Mahasiswa mampu mempragmentasi poin-poin sub bahasan Adat Istiadat dan Budaya Lokal berdasarkan teori-teori ilmiah yang relevan.</li> </ul>
4. CPPS dari CPL IV (KK)	Mahasiswa mampu mengajarkan secara metodologis, strategis dan efektif materi pelajaran Adat Istiadat dan Budaya Daerah.
<b>5. B. CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)</b>	
<p>CPMK adalah rumusan capaian pembelajaran mata kuliah yang diperoleh dari hasil analisis CPL dan bahan kajian. CPMK memuat <i>unsur sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus, dan pengetahuan</i>.</p> <p>Contoh pada mata kuliah Metodologi Studi Islam</p> <p><b>1. Sikap (diambil dari CPL Bidang Sikap dan tata nilai)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu menunjukkan ketakwaan dan mampu menunjukkan sikap religius sebagai muslim, mukmin, dan muhsin;</li> <li>b. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap toleran, moderat, dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan nilai, moral, dan etika Islami;</li> </ul> <p><b>2. Pengetahuan (diambil dari CPL Bidang Pengetahuan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang manusia, alam semesta, dan lingkungan menurut Islam</li> <li>b. Mahasiswa mampu menderivasikan teori keislaman pada landasan filosofis struktur keilmuan</li> </ul> <p><b>3. Keterampilan (diambil dari CPL Bidang Keterampilan)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu merancang desain kaitan antara teori keislaman dengan landasan keilmuan</li> <li>b. Mahasiswa mampu menyajikan gagasan penting kaitan antara teori keislaman dengan landasan keilmuan</li> </ul>	
1. CPMK dari CPL I (ST)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu menunjukkan penghormatannya kepada nilai-nilai budaya suatu masyarakat dan mampu menunjukkan sikap menjunjung tinggi norma-norma adat dalam suatu masyaakat.</li> <li>b. Mahasiswa mampu menunjukkan sikap toleran. Moderat serta menjunjung tinggi nilai-nilai adat dan budaya suatu masyarakat.</li> </ul>
2. CPMK dari CPL II (PP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dan prinsip adat dan budaya daerah</li> <li>b. Mahasiswa mampu menderivasikan teori sosial budaya pada landasan filosofis struktur keilmuan</li> </ul>

	tentang Adat Istiadat dan Budaya Daerah						
3. CPMK dari CPL III (KU)	a. Mahasiswa mampu mendemonstrasikan dan mempresentasikan deskripsi adat dan budaya masyarakat berdasarkan teori-teori ilmiah yang up to date. b. Mahasiswa mampu memaparkan secara umum poin-poin utama dari struktur keilmuan Adat Istiadat dan Budaya Daerah						
4. Keterangan : 5. CPPS : Capaian Pembelajaran Program Studi 6. CPMK : Capaian Pembelajaran Mata Kuliah 7. CPL (ST) : Capaian Pembelajaran (Sikap/Tata Nilai) 8. CPL (PP) : Capaian Pembelajaran Penguasaan Pengetahuan 9. CPL (KU) : Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum 10. CPL (KK) : Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus							
11. CPMK dari CPL IV (KK)	a. Mahasiswa mampu merancang desain kaitan antara teori-teori ilmiah dengan adat dan budaya masyarakat. b. Mahasiswa mampu menyajikan gagasan-gagasan penting kaitan antara teori-teori ilmiah dengan dinamika adat istiadat dan budaya suatu masyarakat						
Minggu Ke	Kemampuan yang Diharapkan	Bahan Kajian/ Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Waktu Belajar	Pengalaman Belajar	Indikator dan Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
I	Mahasiswa memahami secara komprehensif dan mampu menganalisis teori-teori yang	Pengertian Adat Istiadat dan Budaya Daerah Pengertian Adat a. Pengertian Budaya b. Pengertian	a. Ceramah dan diskusi kelompok, simulasi, b. studi kasus,	2 SKS (340 menit) 100 menit tatap muka	a. Out Bonds dan Survey ke tempat-tempat	Indikator dan kriteria penilaian sebagai berikut : a. Kriteria penilaian kualitatif, yaitu	Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau

	berkaitan dengan pengertian dan prinsip Adat Istiadat dan Budaya Daerah	Budaya Daerah. c. Pengetahuan Konseptual, yaitu definisi, teori dan klasifikasi terkait dengan asal usul, adat istiadat dan budaya masyarakat Rejang.	pembelajaran kolaboratif, c. pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran	1 SKS (170 menit) kegiatan belajar per minggu per semester, karena dalam 1 SKS satuan kredit semester (50 menit Tatap muka, 60 menit Mandiri, 60 menit Terstruktur)	bersejarah di Lebong b. Meresume Materi kuliah c. Membuat paper d. Diskusi Kelas	ketepatan analisis, kerapian sajian, kreativitas ide, kemampuan komunikasi dan yang sejenis. b. Kriteria penilaian kuantitatif, yaitu banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan, dan yang sejenis.	mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian CP mata kuliah ini.
II	Mahasiswa menghargai norma-norma adat budaya yang dijunjung tinggi oleh masyarakat	d. Pengetahuan Prosedural, yaitu langkah-langkah dan mekanisme masuk dan berkembangnya masyarakat dan budaya Rejang.	d. proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran				
III	Mahasiswa mampu merancang desain kaitan antara teori Adat Istiadat dan Budaya daerah dengan teori-teori ilmu pengetahuan yang kontemporer	e. Pengetahuan Metakognitif, yaitu analisis reflektif mengenai asal usul, masuk dan berkembangnya masyarakat dan budaya Rejang.	e. metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran				
IV	Mahasiswa	Pengetahuan Faktual,					

	menegetahuai teori-teori tentang asal usul orang rejang	yaitu sajian fakta tentang sejarah dan akses masuknya orang Rejang ke Lebong dengan beberapa sumber literatur. Teori tentang asal usul orang Rejang	didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan				
V	Mahasiswa menegetahui tentang terbentuknya masyarakat rejang	Terbentuknya masyarakat Rejang (4 Petulai)					
VI	Mahasiswa mengetahui tentang Fase-fase pemerintahan dalam masyarakat rejang	Fase-Fase Pemerintahan Dalam Masyarakat Rejang					
VII	<b>Ujian Mid Semester</b>						

VIII	Mahasiswa mengetahui tentang Tata letak dan Struktur Masyarakat rejang	Budaya Masyarakat Rejang e. Tata letak Masyarakat Rejang f. Struktur Masyarakat rejang					
IX	Mahasiswa mengetahui tentang kaidah umum bahasa rejang	Bahasa rejang (Kaidah Bahasa rejang, Panggilan dan Aksara Ka Ga Nga)					
X	Mahasiswa mengetahui tentang Aksara Ka Ga Nga	Alphabet Ka Ga Nga.					
XI	Mahasiswa mengetahui tentang Harakat Aksara Ka Ga Nga	Harakat (Ketibeak) Ka Ga Nga.					
XII	Mahasiswa mengetahui tentang cara-cara menulis dan membaca Aksara Ka Ga Nga	Mahir menulis dengan Aksara Ka Ga Nga.					
XIII	Mahasiswa	Hukum Adat Rejang					



	mengetahui tentang Hukum Adat Asli Masyarakat rejang.	rejang a. Adat Sejati, adat yang di adatkan dan adat yang teradat.					
XIV	Mahasiswa mengetahui tentang Pokok Adat rejang.	b. Pokok adat Rejang. c. Undang-undang 20.					
XV	Mahasiswa mengetahuim tentang Undang-undang 20 dan Hukum Adat rejang secara umum.	d. Hukum Adat yang bersifat umum (Adat Ninik Temtei pun) e. Prinsip sanksi hukum Adat Rejang.					
XVI	<b>Ujian Akhir Semester (UAS)</b>						

#### Daftar Referensi

1. Kamus Al-Munjid Fi al Lughah wa al- A'lam, Dar al-Masyriq, Bairut, 1992.
2. Ensiklopedi Islam, Jilid I, Ikhtiar Baru Van Hoeve, Jakarta, 1994.
3. Sidi Gazalba, Prof. Drs., *Islam Dan Kesenian, Relevansi Islam dengan Seni-Budaya Karya Manusia, Pustaka ahlu Sunnah*, Jakarta, 1988.
4. Abdurrahman Wahid, *Pergulatan Negara, Agama, dan Kebudayaan*, Desantara, Depok, 2001.
5. Prof. DR. Abdullah Siddik, *Hukum Adat Rejang*, PN. Balai Pustaka, Jakarta, 1980
6. Mr. Hazairin, *De Rejang*, Bandoeng, MCMXXXVI, 1936.
7. Mohamad Hoesin, *Tembo dan Adat Redjang Tiang IV*, (Naskah), 1932
8. Choirul ahfud, *Pendidikan Multikultural*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2006.

9. A. Sani, *Jurai Adat Rejang*, (Naskah), tt.
10. -----, Sawo Bitei, *Punjung dan Iben dalam Adat*, (Naskah), tt.
11. BMA, Kabupaten Rejang Lebong, *Kelpeak Ukum Adat Ngen Riyan Cao Kutei Jang*, 2007

Dosen Pengampu

(Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag)  
NIP.19560805 198303 1009

Curup, 02 Agustus 2023  
Ketua Konsorsium Keilmuan  
Studi Pemikiran **Islam**.

(Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag)  
NIP.19560805 198303 1009

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI,

(Agus Rian Oktor, M.Pd.I)  
NIP.19910818 201903 1008

## Lampiran 5: RPS Aksara Kaganga Kelas Eksperimen

### RENCANA PROGRAM STUDI (RPS) AKSARA KAGANGA

#### A. Identitas Umum

- a. Jurusan/Program Studi : Tarbiyah/PGMI
- b. Semester/Kelas : VI / A
- c. Mata Kuliah : Aksara Kaganga
- d. Kode/Bobot SKS : 3 sks
- e. Semester : Genap
- f. Alokasi waktu/Jam : 30 menit (11.15 – 11.45)
- g. Ruang Kuliah : -

#### B. Standar Kompetensi

Mahasiswa memahami dan menerapkan digitalisasi Aksara Kaganga dalam pembelajaran berbasis teknologi.

#### C. Kompetensi Dasar

- a. Memahami konsep dasar digitalisasi Aksara Kaganga serta posisi aksara, tanda baca, dan angka pada keyboard digital.
- b. Memasang dan menggunakan font Aksara Kaganga pada perangkat laptop atau smartphone.
- c. Mengetik serta membaca Aksara Kaganga menggunakan aplikasi WPS Office.
- d. Mengevaluasi hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan digitalisasi Aksara Kaganga.

#### D. Tujuan Pembelajaran

- a. Mahasiswa memiliki kemampuan dasar digitalisasi Aksara Kaganga serta posisi aksara, tanda baca, dan angka pada keyboard digital
- b. Mahasiswa dapat mengetik serta membaca Aksara Kaganga menggunakan aplikasi WPS *Office*.

#### E. Materi Perkuliahan

No	Pertemuan	Materi Pokok	Strategi Perkuliahan	Tugas	Sumber
1	I	Tes Kemampuan Awal (Pretest) Aksara kaganga	Ujian	Diskusi	
2	II	Pengantar digitalisasi aksara Kaganga dan kode keyboard aksara Kaganga.	7. Penyajian materi 3. Tanya Jawab	Diskusi	
3	III	Instalasi font aksara Kaganga dan praktik	5. Penyajian materi	Diskusi	

		mengetik aksara Kaganga di WPS Office.	6. Tanya Jawab		
4	IV	Tes Kemampuan Akhir (Posttest) Aksara kaganga	Ujian	Diskusi	

#### F. Prasyarat dan Syarat

- c. Prasyarat :
- c. Mencantumkan Mata Kuliah dalam KRS
  - d. Telah Lulus Mata Kuliah IBD
- d. Syarat :
3. Kehadiran Mahasiswa minimal 80%
  4. Mengerjakan semua tugas-tugas yang diberikan.

#### G. Kegiatan Perkuliahan

- a. Penyajian materi
- b. Tanya Jawab
- c. Diskusi
- d. Ujian-ujian Kecil
- e. Praktek/Latihan-latihan

#### H. Tugas

Membuat PR yang ditugaskan Membuat Resume dari buku yang ditentukan/Pelajaran yang

#### I. Penulisan

- a. Kehadiran dalam mengikuti perkuliahan
- b. Partisipasi dalam perkuliahan/ diskusi
- c. Ujian

#### J. Sumber Belajar

- Nurningsih. *Aksara Ka Ga Nga: Pelajaran Muatan Lokal Sekolah Dasar untuk Kelas 4, 5, dan 6*. Sukoharjo: CV Oase Pustaka, 2022.
- Sahidi, M. *Buku Panduan Aksara Ka Ga Nga dengan Media Alat Peraga*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah VII, 2023.

Dosen Pengampuh,

Curup, 03 September 2024  
Praktikkan,

**Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag**  
NIP. 195608051983031009

**Anita**  
NIM. 20591026

## Lampiran 6: RPS Aksara Kaganga Kelas Kontrol

### RENCANA PROGRAM STUDI (RPS) AKSARA KAGANGA

#### A. Identitas Umum

- a. Jurusan/Program Studi : Tarbiyah/PGMI
- b. Semester/Kelas : VI / D
- c. Mata Kuliah : Aksara Kaganga
- d. Kode/Bobot SKS : 3 sks
- e. Semester : Genap
- f. Alokasi waktu/Jam : 30 menit (11.15 – 11.45)
- g. Ruang Kuliah : -

#### B. Standar Kompetensi

Mahasiswa memahami dan menerapkan Aksara Kaganga dalam pembelajaran berbasis metode konvensional.

#### C. Kompetensi Dasar

1. Memahami bentuk dasar aksara, tanda baca, dan angka Kaganga melalui metode konvensional.
2. Menulis dan membaca Aksara Kaganga secara manual.
3. Berlatih menyusun kata dan kalimat dalam aksara Kaganga tanpa bantuan teknologi digital.
4. Mengevaluasi hasil belajar mahasiswa setelah pembelajaran konvensional.

#### D. Tujuan Pembelajaran

1. Mahasiswa memahami tentang pengertian dan urgensi mempelajari Budaya Lokal (Budaya Rejang) dan Aksara Kaganga
2. Mahasiswa memahami hakikat dan maksud Mata Kuliah Budaya Lokal (Budaya Rejang) dan Aksara Kaganga.

#### E. Materi Perkuliahan

No	Pertemuan	Materi Pokok	Strategi Perkuliahan	Tugas	Sumber
1	I	Tes Kemampuan Awal (Pretest) Aksara kaganga	Ujian	Diskusi	
2	II	Pengenalan huruf, angka, dan tanda baca aksara Kaganga secara konvensional.	8. Penyajian materi 4. Tanya Jawab	Diskusi	
3	III	(Lanjutan) Latihan menulis aksara Kaganga secara manual dan	7. Penyajian materi 8. Tanya Jawab	Diskusi	

		menyusun kata serta kalimat.			
4	IV	Tes Kemampuan Akhir (Posttest ) Aksara kaganga	Ujian	Diskusi	

#### F. Prasyarat

1. Kehadiran Mahasiswa minimal 80%
2. Mengerjakan semua tugas-tugas yang diberikan.

#### G. Kegiatan Perkuliahan

1. Penyajian materi
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
4. Ujian-ujian Kecil
5. Praktek/Latihan-latihan

#### H. Tugas

Membuat PR yang ditugaskan Membuat Resume dari buku yang ditentukan/Pelajaran yang

#### I. Penilaian

1. Kehadiran dalam mengikuti perkuliahan
2. Partisipasi dalam perkuliahan/ diskusi
3. Ujian

#### J. Sumber Belajar

- Nurningsih. *Aksara Ka Ga Nga: Pelajaran Muatan Lokal Sekolah Dasar untuk Kelas 4, 5, dan 6*. Sukoharjo: CV Oase Pustaka, 2022.
- Sahidi, M. *Buku Panduan Aksara Ka Ga Nga dengan Media Alat Peraga*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah VII, 2023.

Dosen Pengampus,

Curup, 03 September 2024  
Praktikkan,

**Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag**  
NIP. 195608051983031009

**Anita**  
NIM. 20591026

## Lampiran 7: Materi Pembelajaran

### Cara mengetik Aksara Kaganga Pada *keyboard*

#### A. Aksara Kaganga

##### 1. Aksara Kaganga Bua Tua

###### a. (K) Ka

Aksara Kaganga "Ka" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol K (huruf K kapital/besar).

###### b. (G) Ga

Aksara Kaganga "Ga" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol G (Huruf G kapital/besar).

###### c. (g) Nga

Aksara Kaganga "Nga" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol g (huruf G kecil). Klik tombol Caps Lock untuk mengubah huruf menjadi kecil maupun besar.

###### d. (T) Ta

Aksara Kaganga "Ta" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol T (Huruf T kapital/besar).

###### e. (D) Da

Aksara Kaganga "Da" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol D (Huruf D kapital/besar).

###### f. (N) Na

Aksara Kaganga "Na" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol N (Huruf N kapital/besar).

###### g. (P) Pa

Aksara Kaganga "Pa" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol P (Huruf P kapital/besar).

###### h. (B) Ba

Aksara Kaganga "Ba" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol B (Huruf B kapital/besar).

###### i. (M) Ma

Aksara Kaganga "Ma" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol M (Huruf M kapital/besar).

###### j. (C) Ca

Aksara Kaganga "Ca" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol C (Huruf C kapital/besar).

###### k. (J) Ja

Aksara Kaganga "Ja" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol J (Huruf J kapital/besar).

###### l. (Ny) Nya

Aksara Kaganga "Nya" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol y (huruf Y kecil).

**m. (//) Sa**

Aksara Kaganga "Sa" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol S (Huruf S kapital/besar).

**n. (//) Ra**

Aksara Kaganga "Ra" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol R (Huruf R kapital/besar).

**o. (//) La**

Aksara Kaganga "La" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol L (Huruf L kapital/besar).

**p. (//) Ya**

Aksara Kaganga "Ya" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol Y (Huruf Y kapital/besar).

**q. (//) Wa**

Aksara Kaganga "Wa" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol W (Huruf W kapital/besar).

**r. (//) Ha**

Aksara Kaganga "Ha" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol H (Huruf H kapital/besar).

**s. (//) A**

Aksara Kaganga "A" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol A (Huruf A kapital/besar).

**2. Aksara Kaganga Ngimbang**

**a. (//) Mba**

Aksara Kaganga "Mba" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol b (huruf B kecil).

**b. (//) Ngga**

Aksara Kaganga "Ngga" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol n (huruf N kecil).

**c. (//) Nda**

Aksara Kaganga "Nda" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol d (huruf D kecil).

**d. (//) Nja**

Aksara Kaganga "Nja" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol j (huruf J kecil).

**e. (//) Mpa**

Aksara Kaganga "Mpa" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol p (huruf P kecil).



**f. (✓) Ngka**

Aksara Kaganga "Ngka" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol k (huruf K kecil).

**g. (✓) Nta**

Aksara Kaganga "Nta" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol t (huruf T kecil).

**h. (✓) Nca**

Aksara Kaganga "Nca" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol c (huruf C kecil).

**i. (✓) Gha**

Aksara Kaganga "Gha" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol hp (huruf H kecil).

**Tambahan Aksara Kaganga di *keyboard*****j. (✓) I**

Aksara Kaganga "I" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol I (Huruf I kapital/besar).

**k. (✓) U**

Aksara Kaganga "U" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol U (Huruf U kapital/besar).

**l. (✓) E**

Aksara Kaganga "E" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol E (Huruf E kapital/besar).

**m. (✓) E'**

Aksara Kaganga "E'" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol e (huruf E kecil).

**n. (✓) O**

Aksara Kaganga "O" dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol O (Huruf O kapital/besar).

**B. Ketibeak (Harakat) Aksara Kaganga****a. (.) u**

Untuk mengetik tanda baca "u" pada Aksara Kaganga, tekan tombol \$ (Dolar) pada *keyboard*. Karena tombol \$ berada di tempat yang sama dengan angka 4, maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 4 untuk memunculkan (\$).

**b. (.) i**

Untuk mengetik tanda baca "i" pada Aksara Kaganga, tekan tombol & (Ampersand) pada *keyboard*. Karena tombol & berada di tempat yang sama dengan angka 7, maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 7 untuk memunculkan (&).

**c. (.) e**

Untuk mengetik tanda baca "e" pada Aksara Kaganga, tekan tombol \_ (Underscore) pada *keyboard*. Karena tombol \_ berada di tempat

yang sama dengan tombol - (Minus), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol - untuk memunculkan (\_).

**d. (˘) e'**

Untuk mengetik tanda baca "e'" pada Aksara Kaganga, tekan tombol \ (Backslash) pada *keyboard*. Karena tombol \ berada di tempat yang sama dengan tombol | (Vertical Bar), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol | untuk memunculkan (\).

**e. (⊕) o**

Untuk mengetik tanda baca "o" pada Aksara Kaganga, tekan tombol + (Plus) pada *keyboard*. Karena tombol + berada di tempat yang sama dengan tombol = (Equals), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol = untuk memunculkan (+).

**f. (ˉ) an**

Untuk mengetik tanda baca "an" pada Aksara Kaganga, tekan tombol - (Minus) pada *keyboard*. Karena tombol - berada di tempat yang sama dengan tombol \_ (Underscore), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol \_ untuk memunculkan (-).

**g. (ˆ) am**

Untuk mengetik tanda baca "am" pada Aksara Kaganga, tekan tombol = (Equals) pada *keyboard*. Karena tombol = berada di tempat yang sama dengan tombol + (plus), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol + untuk memunculkan (=).

**h. (´) ang**

Untuk mengetik tanda baca "ang" pada Aksara Kaganga, tekan tombol / (Garis Miring atau Slash) pada *keyboard*. Karena tombol / berada di tempat yang sama dengan tombol ? (Tanda Tanya atau Question Mark), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol ? untuk memunculkan (/).

**i. (ˆ) ai**

Untuk mengetik tanda baca "ai" pada Aksara Kaganga, tekan tombol ^ (Caret) pada *keyboard*. Karena tombol ^ berada di tempat yang sama dengan angka 6, maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 6 untuk memunculkan (^).

**j. (ˆ) ar**

Untuk mengetik tanda baca "ar" pada Aksara Kaganga, tekan tombol [ (Kurung Siku Buka) pada *keyboard*. Karena tombol [ berada di tempat yang sama dengan tombol { (Kurung Kurawal Buka), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol { untuk memunculkan ([).

**k. (ˆ) au**

Untuk mengetik tanda baca "au" pada Aksara Kaganga, tekan tombol ] (Kurung Siku Tutup) pada *keyboard*. Karena tombol ] berada di tempat yang sama dengan angka } (Kurung Kurawal Tutup), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol } untuk memunculkan (]).

**l. (>) ei**

Untuk mengetik tanda baca "ei" pada Aksara Kaganga, tekan tombol > (Lebih Besar atau Greater Than) pada *keyboard*. Karena tombol > berada di tempat yang sama dengan tombol . (titik), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol . untuk memunculkan (>).

**m. (·) ah**

Untuk mengetik tanda baca "ah" pada Aksara Kaganga, tekan tombol ; (Titik Koma atau Semicolon) pada *keyboard*. Karena tombol ; berada di tempat yang sama dengan tombol : (Titik Dua atau Colon) maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol : untuk memunculkan (;).

**n. (:) ak**

Untuk mengetik tanda baca "ak" pada Aksara Kaganga, tekan tombol : (Titik Dua atau Colon) pada *keyboard*. Karena tombol ; berada di tempat yang sama dengan tombol ; (Titik Koma atau Semicolon), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol ; untuk memunculkan (:).

**o. (°) Tidak bunyi**

Untuk mengetik tanda baca "'Tidak bunyi" pada Aksara Kaganga, tekan tombol ' (Petik Tunggal atau Single Quote) pada *keyboard*. Karena tombol ' berada di tempat yang sama dengan angka " (Tanda Petik Ganda atau Double Quote), maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol " untuk memunculkan (').

**p. (✱) Aline baru**

Untuk mengetik tanda baca "Aline baru" pada Aksara Kaganga, tekan tombol @ (At) pada *keyboard*. Karena tombol @ berada di tempat yang sama dengan angka 2, maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 2 untuk memunculkan (@).

**q. (☉) Mulai menulis**

Untuk mengetik tanda baca "Mulai menulis" pada Aksara Kaganga, tekan tombol # (Tanda Pagar atau Hashtag) pada *keyboard*. Karena tombol # berada di tempat yang sama dengan angka 3, maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 3 untuk memunculkan (#).

**r. (✱) Bebas**

Untuk mengetik tanda baca "Bebas" pada Aksara Kaganga untuk diawal kalimat, tekan tombol \* (Tanda Bintang atau Asterisk) pada *keyboard*. Karena tombol \* berada di tempat yang sama dengan angka 8, maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 8 untuk memunculkan (\*).

**s. (✱) Paragraf rahasia**

Untuk mengetik tanda baca "Paragraf rahasia" pada Aksara Kaganga, tekan tombol ! (Tanda Seru atau Exclamation Mark) pada *keyboard*. Karena tombol ! berada di tempat yang sama dengan angka 1,

maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol 1 untuk memunculkan (!).

**t. (✳) Bebas**

Untuk mengetik tanda baca "bebas" pada Aksara Kaganga, tekan tombol ? (Tanda Tanya atau Question Mark) pada *keyboard*. Karena tombol ? berada di tempat yang sama dengan / (Garis Miring atau Slash) maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol / untuk memunculkan (?).

**u. (,) Koma**

Untuk mengetik tanda baca "koma" pada Aksara Kaganga, tekan tombol , (koma) pada *keyboard*. Karena tombol , berada di tempat yang sama dengan tombol < (Lebih Kecil atau Less Than) maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol < untuk memunculkan (,).

**v. (.) Titik**

Untuk mengetik tanda baca "titik" pada Aksara Kaganga, tekan tombol . (titik) pada *keyboard*. Karena tombol . berada di tempat yang sama dengan tombol > (Lebih Besar atau Greater Than) maka tekan tombol Shift bersamaan dengan tombol > untuk memunculkan (,).

**C. Angka Aksara Kaganga**

**1. (I) Satu**

Angka "1" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 1

**2. (II) Dua**

Angka "2" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 2

**3. (III) Tiga**

Angka "3" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 3

**4. (IIII) Empat**

Angka "4" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 4

**5. (V) Lima**

Angka "5" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 5

**6. (VI) Enam**

Angka "6" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 6

**7. (VII) Tujuh**

Angka "7" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 7

**8. (VIII) Delapan**

Angka "8" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 8

#### 9. (𑄀) Sembilan

Angka "9" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 9

#### 10. (𑄁) Sepuluh

Angka "10" dalam Aksara Kaganga dapat diketik pada *keyboard* dengan menekan tombol 0

**Tabel Kode Keyboar Aksara Kaganga**

Aksara Kaganga	Grafem	Kode Keyboard
𑄀	Ka	K
𑄁	Ga	G
𑄂	Nga	g
𑄃	Ta	T
𑄄	Da	D
𑄅	Na	N
𑄆	Pa	P
𑄇	Ba	B
𑄈	Ma	M
𑄉	Ca	C
𑄊	Ja	J
𑄋	Nya	y
𑄌	Sa	S
𑄍	Ra	R
𑄎	La	L
𑄏	Ya	Y
𑄐	Wa	W
𑄑	Ha	H
𑄒	A	A
𑄓	Mba	M
𑄔	Ngga	n
𑄕	Nda	d
𑄖	Nja	j

𑄗	Mpa	p
𑄘	Ngka	k
𑄙	Nta	t
𑄚	Nca	c
𑄛	Gha	h
- Tambahan -		
𑄜	I	I
𑄝	U	U
𑄞	E	E
𑄟	E`	E
𑄠	O	O

Ketibeak Aksara Kaganga	Grafem	Kode Keyboard
.	i	\$
.	u	&
.	e	_
.	e`	\
x	o	+
..	an	-
^	am	=
^	ang	/
^	ai	^
v	ar	[

∨	au	]
>	ei	>
..	ah	;
:	ak	:
°	tidak berbunyi	'
*	alinea baru	@
⊙	mulai menulis	#
*	bebas	*
⊛	paragraf rahasia	!
*	bebas	?
	koma	,
	titik	.

<b>Angka Kaganga</b>	<b>Grafem</b>	<b>Kode Keyboard</b>
	Satu	1
	Dua	2
	Tiga	3
	Empat	4
⊥	Lima	5
⊥⊥	Enam	6
⊥⊥⊥	Tujuh	7
⊥⊥⊥⊥	Delapan	8
⊥⊥⊥⊥⊥	Sembilan	9
⊥	Sepuluh	0

## Lampiran 8: Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag

NIP : 195608051983031009

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Anita

NIM : 20591026

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Efektivitas Digitalisasi Aksara Kaganga Pada Aplikasi WPS Office  
Sebagai Media Belajar Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis  
Aksara Kaganga di Prodi PGMI IAIN Curup

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

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup, 11 Juli 2024

Validator



Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag

NIP. 195608051983031009

## Lampiran 9 : Surat Lembar Validasi Instrumen Penelitian

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN TES

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mendapatkan validasi terhadap instrumen penilaian tes pilihan ganda pada materi Aksara Kaganga.

#### B. Petunjuk

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan cara sebagai berikut:

1. Berikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan skala penilaian berikut:
  - 1 = Tidak Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik
2. Berikan saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan.

#### C. Penilaian

No	Penilaian	1	2	3	4	5
<b>A. Aspek Isi</b>						
1	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran				✓	
3	Keterwakilan soal terhadap indikator pembelajaran				✓	
4	Ketepatan penggunaan aksara Kaganga dalam berbagai bahasa			✓		
<b>B. Aspek Konstruksi</b>						
5	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal			✓		
6	Kejelasan soal dalam mengukur hasil belajar sesuai indikator				✓	
7	Keberagaman soal dalam menguji pemahaman				✓	
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
8	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal			✓		
9	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓		
10	Keefektifan dan keefisienan bahasa dalam soal			✓		



**D. Saran**

---

---

---

**E. Kesimpulan**

Silakan beri tanda silang (X) pada pilihan yang sesuai. Instrumen penilaian tes pilihan ganda pada materi Aksara Kaganga ini dinyatakan:

- ( ) Layak digunakan untuk uji coba.
- (X) Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi.
- ( ) Tidak layak digunakan untuk uji coba.


Curup, 11 Juli 2024

Validator



Dr. Ahmad Dibul Amda, M.Ag  
NIP. 195608051983031009

### Lampiran 10: Soal Sebelum Validasi Ahli


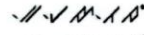
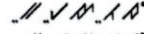
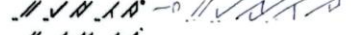
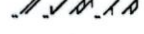
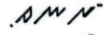
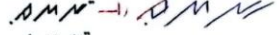
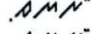
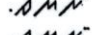
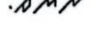

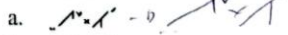

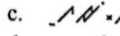
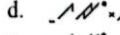
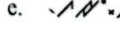
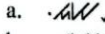
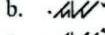
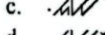
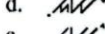
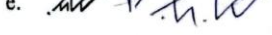
	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH</b>		Nama Mahasiswa	:	
	Mata Kuliah	:	NIM	:	
Dosen Pengampuh	:	Tanggal	:		
Kelas	:	Waktu	:		

#### Petunjuk Umum :

1. Isilah kolom diatas pada lembar yang disediakan
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda menjawabnya
3. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan pada pengawas
4. Apabila ada jawaban yang dianggap salah dan anda ingin memperbaikinya hapuslah sebersih mungkin, dan hitamkanlah kembali yang anda anggap benar

#### Petunjuk Khusus :

Pilihlah jawaban yang paling tepat dan hitamkan pada lembar jawaban

1. Manakah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Sepejabet" di bawah ini?...
  - a. 
  - b. 
  - c. 
  - d. 
  - e. 
2. Manakah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Tunangan" di bawah ini?...
  - a. 
  - b. 
  - c. 
  - d. 
  - e. 
3. Manakah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Mengenyan" di bawah ini?...
  - a. 
4. Manakah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Gerbong" di bawah ini?...
  - a. 
  - b. 
  - c. 
  - d. 
  - e. 
5. Manakah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Dumai" di bawah ini?...
  - a. 
  - b. 
  - c. 
  - d. 
  - e. 

6. Pilihlah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Umeak Tanggo" di bawah ini...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

7. Pilihlah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Berendo" di bawah ini...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

8. Pilihlah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Pinggan" di bawah ini...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

9. Pilihlah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Kanjang" di bawah ini...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

10. Pilihlah penulisan aksara Kaganga yang benar untuk kata "Lenggai" di bawah ini...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

11. Harakat yang benar untuk kalimat, "Umeak Tanggo" adalah...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

12. Harakat yang benar untuk kalimat, "Berendo" adalah...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

13. Harakat yang benar untuk kalimat, "Pinggan" adalah...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

14. Harakat yang benar untuk kalimat, "Kanjang" adalah...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

15. Harakat yang benar untuk kalimat, "Lenggai" adalah...

- a.
- b.
- c.
- d.

c.

16. Tentukan penulisan aksara Kaganga yang tepat untuk kalimat, "Ngen madeak gen Allah de maho pengasiak, maho penyayang"...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

17. Tentukan penulisan aksara Kaganga yang tepat untuk kalimat, "Sesungguhne tuhan nu benea-benea esa"...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

18. Tentukan penulisan aksara Kaganga yang tepat untuk kalimat, "Sungguh, tuhanmu benar-benar esa"...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.


19. Tentukan penulisan aksara Kaganga yang tepat untuk kalimat, "Inna ilaahakum lawaahid"...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

20. Tentukan penulisan aksara Kaganga yang tepat untuk kalimat, "Indeed, your god is one"...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

## Lampiran 11: Soal Try Out Test Setelah Validasi Ahli

	PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH		Nama Mahasiswa	: DeLa Veronika 15
			Mata Kuliah	: NIM : 22591039
Dosen Pengampuh		:	Tanggal	: 22/11/2024
Kelas		: 5C	Waktu	:

## Petunjuk Umum :

1. Isilah kolom diatas pada lembar yang disediakan
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda menjawabnya
3. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan pada pengawas
4. Apabila ada jawaban yang dianggap salah dan anda ingin memperbaikinya hapuslah sebersih mungkin, dan hitamkanlah kembali yang anda anggap benar

1. Aksara Kaganga "Ra" yang benar adalah...

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

2. Jika ingin menulis Aksara Kaganga "Ta",  
maka huruf yang digunakan adalah...

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

5. Berikut Aksara Kaganga "nda" yang benar adalah ...

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

3. Untuk menuliskan Aksara Kaganga "Na"  
adalah...

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

6. Penulisan yang benar untuk Aksara  
Kaganga "Tu"...

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

4. Aksara Kaganga "mba" yang benar  
adalah...

- a. ~~⌚~~  
b. ~~⌚~~  
c. ~~⌚~~  
d. ~~⌚~~  
e. ~~⌚~~

7. Manakah penulisan Aksara Kaganga "De"  
yang benar ...

- a. ~~⌚~~



- b. ~~✓~~  
 c. ~~✓~~  
 d. ~~✓~~  
 e. ~~✓~~

8. Akasara Kaganga "✓" adalah...

- a. Ni  
 b. Nu  
 c. Ne  
 d. No  
 e. Nan

9. Manakah penulisan Aksara Kaganga "Mo", yang benar...

- a. ~~✓~~  
 b. ~~✓~~  
 c. ~~✓~~  
 d. ~~✓~~  
 e. ~~✓~~

10. Penulisan Aksara Kaganga "Lan" yang tepat ialah...

- a. ~~✓~~  
 b. ~~✓~~  
 c. ~~✓~~  
 d. ~~✓~~  
 e. ~~✓~~

11. Berikut ini manakah tanda baca yang digunakan untuk menulis "✓"...

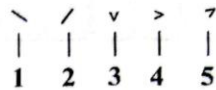
- a. Mitan  
 b. Silang  
 c. Maris  
 d. Jine'ak  
 e. ~~Ratam~~

12. Tanda baca yang digunakan untuk menulis aksara Kaganga "✓" adalah...

- a. Mitan dan Jujung  
 b. Mitan dan Tulung

- c. Lemur dan Jujung  
 d. ~~Lemur dan Tulung~~  
 e. Lemur dan Tulung

13. Perhatikan gambar berikut ini!



Untuk menulis "Sai" tanda baca yang digunakan ditunjukkan pada nomor...

- a. 1  
 b. 2  
 c. 3  
 d. 4  
 e. ~~5~~

14. Untuk menuliskan Aksara Kaganga "✓" tanda baca yang digunakan adalah...

- a. Mitan  
 b. Ratam  
 c. Maris  
 d. Jine'ak  
 e. ~~Duwo~~

15. Kombinasi tanda baca yang digunakan untuk menuliskan aksara Kaganga "✓" adalah...

- a. ~~Mica dan Mitan~~  
 b. Mica dan Tulung  
 c. Mica dan Jineak  
 d. Mica dan Lemur  
 e. Mica dan Duwo

16. Ikon ☉ adalah ...

- a. Alinea baru  
 b. ~~Mulai Menulis~~  
 c. Bebas  
 d. Paragraf Rahasia  
 e. Bebas 2

17. Manakah penulisan Aksara Kaganga yang tepat untuk menuliskan "Indok"...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

18. Manakah penulisan kata "ibu", yang tepat...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

19. Aksara Kaganga yang benar untuk menulis "Umi" adalah...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

20. Tuliskan kata "mader" menggunakan Aksara Kaganga...

- a.
- b.
- c.
- d.
- e.

### Lampiran 12 : Absensi Kehadiran Mahasiswa

#### Daftar Hadir Perkuliahan Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Curup

Mata Kuliah : Aksara Kaganga

Semester / Lokal : 5 / A

No	Nama Mahasiswa	NIM	Tgl/Bln/Thn			
			Pretest 26/11/24	M. Digital Kaganga 02/12/24	Fent Kaganga di WPS - 0 09/12/24	Posttest 13/12/24
1	Alan Budikusuma	22591005	✓	✓	✓	✓
2	Andika Putri Maharani	22591009	✓	✓	✓	✓
3	Anis Sugiarti	22591016	✓	✓	✓	✓
4	Arum Handayani	22591024	✓	✓	✓	✓
5	Bobo Pratama	22591031	✓	✓	✓	✓
6	Cindi Anggelica Firani	22591035	✓	✓	✓	✓
7	Diana Rensy	22591044	✓	✓	✓	✓
8	Donna Via Roneia	22591052	✓	✓	✓	✓
9	Dwi Safira Ramadani	22591054	✓	✓	✓	✓
10	Eka Wahyuni	22591060	✓	✓	✓	✓
11	Fajri Nurrohman	22591064	✓	✓	✓	✓
12	Fatika Dwi Fitri	22591073	✓	✓	✓	✓
13	Fintari Meylista	22591078	✓	✓	✓	✓
14	Ika Kartika Sari	22591087	✓	✓	✓	✓
15	Khayatun Nufus	22591102	✓	✓	✓	✓
16	Khoirun Nikmah	22591104	✓	✓	✓	✓
17	Kurnia Amanda Putri	22591109	✓	✓	✓	✓
18	Listia Aisyah Ardila	22591116	✓	✓	✓	✓
19	Marea Naveo	22591121	✓	✓	✓	✓



20	Mayang Anjani	22591124	✓	✓	✓	✓
21	Muhammad Farhan	22591131	✓	✓	✓	✓
22	Nadia Permata Sari	22591134	✓	✓	✓	✓
23	Nur Hasanah	22591148	✓	✓	✓	✓
24	Rena Marlina	22591155	✓	✓	✓	✓
25	Revi Febi Atika	22591162	✓	✓	✓	✓
26	Reza Fahlevi	22591163	✓	✓	✓	✓


## Daftar Hadir Perkuliahan Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Curup

Mata Kuliah : Aksara Kaganga  
Semester / Lokal : 5 / D

No	Nama Mahasiswa	NIM	Tgl/Bln/Thn			
			Pretest 26/11/24	Materi 27/11/24	A. Hadir 28/11/24	Posttest 29/11/24
1	Andika	22590008	✓	—	✓	✓
2	Anggi Rahmawati	22591012	✓	—	✓	✓
3	Anjel Permatasari	22591019	✓	✓	—	✓
4	Ayu Oktavia Krisdayanti	22591928	✓	✓	✓	✓
5	Desti Purnamasari	22591040	✓	—	✓	✓
6	Dinta Melinda	22591048	✓	✓	✓	✓
7	Dwi Uswatun Khasanah	22591055	✓	✓	✓	✓
8	Ernis Oktafia	22591064	✓	✓	✓	✓
9	Febby Gusmalasari	22591074	✓	—	—	✓
10	Fitri Elviani Z	22591080	✓	✓	✓	✓
11	Fitri Sukaesih	22591081	✓	✓	✓	✓
12	Harris Febriyanto	22591084	✓	—	—	✓
13	Indah Dwika	22591090	✓	—	✓	✓
14	Jestin Dwi Yolanda	22591097	✓	✓	✓	✓
15	Kebat Putri	22591101	✓	✓	✓	✓
16	Kholipatul Juliana	22591105	✓	✓	✓	✓
17	Letta Rahma Nabila	22591112	✓	✓	✓	✓
18	Nadila Oktavia Dores	22591137	✓	✓	✓	✓
19	Putri Dilpasari	22591151	✓	✓	✓	✓

20	Restu Anugrah	22591158	✓	✓	✓	✓
21	Septi Rosmalinda	22591184	✓	✓	✓	✓
22	Sintia Tripika Neti	22591191	✓	-	✓	✓
23	Thiodora Artia Melani	22591199	✓	-	✓	✓
24	Vegi Nadila	22591207	✓	✓	-	✓
25	Yulisa Rizki	22591214	✓	✓	✓	✓
26	Salsabillah	22591178	✓	✓	✓	✓

Lampiran 13: Soal *Pretest*


	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH</b>	Nama Mahasiswa	: ANIS Sugiarti
Mata Kuliah	:	NIM	: 22591016
Dosen Pengampuh	:	Tanggal	: 22 / 11 / 2024
Kelas	: SA	Waktu	:

**Petunjuk Umum :**

1. Isilah kolom diatas pada lembaran yang disediakan
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda menjawabnya
3. Periksaalah pekerjaan anda sebelum diserahkan pada pengawas
4. Apabila ada jawaban yang dianggap salah dan anda ingin memperbaikinya hapuslah sebersih mungkin, dan hitamkanlah kembali yang anda anggap benar

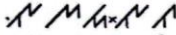
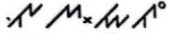


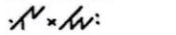
1. Jika ingin menuliskan Aksara Kaganga "Ta", maka huruf yang digunakan adalah...
  - a. ~~⌚~~
  - b. ~~⌚~~
  - c. ~~⌚~~
  - d. ~~⌚~~
  - e. ~~⌚~~
2. Berikut Aksara Kaganga "nda" yang benar adalah ...
  - a. ~~⌚~~
  - b. ~~⌚~~
  - c. ~~⌚~~
  - d. ~~⌚~~
  - e. ~~⌚~~
3. Manakah penulisan Aksara Kaganga "De" yang benar ...
  - a. ~~⌚~~
  - b. ~~⌚~~
  - c. ~~⌚~~
  - d. ~~⌚~~
  - e. ~~⌚~~
4. Berikut ini manakah tanda baca yang digunakan untuk menulis "⌚" ...
  - a. Mitan
  - b. Silang
  - c. Maris
  - d. Jine'ak
  - e. ~~Ratam~~
5. Tanda baca yang digunakan untuk menulis aksara Kaganga "⌚" adalah...
  - a. Mitan dan Jujung
  - b. Mitan dan Tulung
  - c. ~~Lemur dan Jujung~~
  - d. Lemur dan Tulung
  - e. Lemur dan Tulang
6. Untuk menuliskan Aksara Kaganga "✓.." tanda baca yang digunakan adalah...
  - a. ~~Mitan~~
  - b. Ratam
  - c. Maris
  - d. Jine'ak
  - e. Duwo

$$B : 7 \times 10 = 70$$

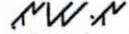
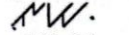
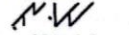
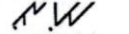
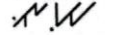
7. Ikon  adalah ...

- Alinea baru
- Mulai Menulis
- Bebas
- Paragraf Rahasia
- Bebas 2

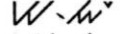
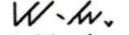
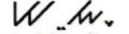
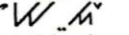
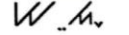
8. Manakah penulisan Aksara Kaganga yang tepat untuk menuliskan "Indok"...

- 
- 
- 
- 
- 

9. Aksara Kaganga yang benar untuk menulis "Umi" adalah...

- 
- 
- 
- 
- 


10. Tuliskan kata "mader" menggunakan Aksara Kaganga...

- 
- 
- 
- 
- 



Lampiran 14: Soal *Posttest*

(6)

	<b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH</b>	Nama Mahasiswa	: Cindi Angelica frani
Mata Kuliah	:	NIM	: 22891035
Dosen Pengampuh	:	Tanggal	: 15 / 12 / 2024
Kelas	: SA	Waktu	:

**Petunjuk Umum :**

1. Isilah kolom diatas pada lembaran yang disediakan
2. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum anda menjawabnya
3. Periksalah pekerjaan anda sebelum diserahkan pada pengawas
4. Apabila ada jawaban yang dianggap salah dan anda ingin memperbaikinya hapuslah sebersih mungkin, dan hitamkanlah kembali yang anda anggap benar

1. Jika ingin mengetik aksara Kaganga "A", maka kode keyboard yang digunakan adalah...

- a. D  
~~b. T~~  
 c. J  
 d. R  
 e. W

2. Berikut ini manakah Kode Keyboard yang digunakan untuk menulis "A"...

- a. -  
 b. +  
 c. \*  
 d. :  
~~e. =~~

3. Kode keyboard yang menghasilkan aksara Kaganga "u" ialah...

- ~~a. d~~  
 b. b  
 c. p  
 d. t  
 e. j

4. Tombol yang perlu ditekan untuk mengetik aksara Kaganga "A" di keyboard adalah...


- a. B\_]  
 b. B\_  
~~c. \_B[~~  
 d. \_B]  
 e. b\_]

5. Aksara Kaganga "De" berada pada kombinasi kode keyboard...

- a. DE  
 b. -D  
 c. D-  
 d. D\_  
~~e. \_D~~

6. Untuk menghasilkan aksara Kaganga "v.." di layar, gunakan kode keyboard...

- a. PA  
 b. PAH  
 c. P'  
 d. P:  
~~e. P;~~

7. Ikon  berada pada tanda baca...

- a. @
- b. #
- c. \*
- d. !
- e. ?

8. Tentukan pengguna kode keyboard yang tepat untuk menuliskan "Indok", secara digital...

- a. INDOK
- b. IndOk
- c. IN'+DK'
- d. I+DK'
- e. I+dK'

9. Pilihlah pengguna kode keyboard yang tepat untuk menuliskan kata "Umi", secara digital ...

- a. UMI
- b. UM\$
- c. USM
- d. Um\$
- e. USm

10. Aksara Kaganga "mader" dapat diketik menggunakan kode keyboard...

- a. md\_[]
- b. md\_[]
- c. Md\_[]
- d. M\_D[]
- e. MD\_[]

$$B = 9 \times 10$$

$$= 90$$

**Lampiran 15 : Kunci Jawaban Soal *Pretest-Posttest***

<b>Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i></b>		
<b>No</b>	<b>Kunci Jawaban</b>	<b>Keterangan</b>
1	B	Ta (A)
2	A	Nda (W)
3	E	De (W)
4	E	W* (Ratam)
5	C	W [ (Lemur dan Jujung)
6	E	W: (Duwo)
7	B	W (Mulai Menulis)
8	E	Indok (W x W:)
9	C	Umi (W.W)
10	D	Mader (W.W)

<b>Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i></b>		
<b>No</b>	<b>Kunci Jawaban</b>	<b>Keterangan</b>
1	B	Ta (A)
2	A	Nda (W)
3	E	De (W)
4	E	W* (=)
5	C	W [ (_B)]
6	E	W: (P:)
7	B	W (\$)
8	E	Indok (W x W:)
9	C	Umi (W.W)
10	D	Mader (W.W)



**Lampiran 16: Data Mentah Penelitian**

**Nilai Try Out Test 5C**

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10
ID0001	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ID0002	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
ID0003	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0
ID0004	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
ID0005	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1
ID0006	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
ID0007	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0
ID0008	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
ID0009	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
ID0010	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0
ID0011	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1
ID0012	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
ID0013	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0
ID0014	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
ID0015	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0
ID0016	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
	0,341936 9	0,68175	0,185431 3	0,047878 2	0,611450 5	0,104067 8	0,538712 9	0,256801	0,219146 1	0,102287 3

Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Skor
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	------

										Total
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15
1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	11
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	8
0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	6
0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	5
1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	8
1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	11
0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	7
0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	7
0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	11
0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	5
1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	12
0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13
0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5
1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	11
0,6050 058	0,133801 4	0,5023441	0,639826 3	0,286575 7	0,522579 1	0,611450 5	0,261400 8	0,611450 5	0,515828 8	

**Nilai Pretest Kelas Eksperimen 5A**

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Skor Total
ID0001	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4
ID0002	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5

ID0003	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7
ID0004	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	3
ID0005	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3
ID0006	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	5
ID0007	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
ID0008	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
ID0009	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3
ID0010	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4
ID0011	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3
ID0012	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	6
ID0013	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4
ID0014	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7
ID0015	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3
ID0016	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
ID0017	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4
ID0018	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	5
ID0019	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	4
ID0020	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3
ID0021	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7
ID0022	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	5
ID0023	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4
ID0024	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	5
ID0025	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3
ID0026	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4

**Nilai Posttest Kelas Eksperimen 5A**

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Skor Total
ID0001	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
ID0002	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
ID0003	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
ID0004	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
ID0005	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
ID0006	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
ID0007	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8
ID0008	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
ID0009	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
ID0010	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
ID0011	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
ID0012	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
ID0013	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
ID0014	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
ID0015	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
ID0016	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
ID0017	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
ID0018	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
ID0019	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8
ID0020	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
ID0021	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
ID0022	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
ID0023	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
ID0024	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9

ID0025	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
ID0026	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8

**Nilai Pretest Kelas Kontrol 5D**

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Skor Total
ID0001	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4
ID0002	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4
ID0003	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	5
ID0004	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7
ID0005	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	3
ID0006	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4
ID0007	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5
ID0008	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	3
ID0009	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	4
ID0010	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7
ID0011	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	3
ID0012	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	4
ID0013	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3
ID0014	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5
ID0015	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	3
ID0016	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	5
ID0017	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4
ID0018	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	3
ID0019	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7
ID0020	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	6

ID0021	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	5
ID0022	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4
ID0023	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4
ID0024	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3
ID0025	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4
ID0026	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7

### Nilai Posttest Kelas Kontrol 5D

	Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Skor Total
ID0001	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
ID0002	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
ID0003	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
ID0004	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7
ID0005	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
ID0006	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	7
ID0007	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
ID0008	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
ID0009	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
ID0010	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7
ID0011	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
ID0012	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
ID0013	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7
ID0014	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8
ID0015	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7
ID0016	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	7

ID0017	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7
ID0018	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
ID0019	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7
ID0020	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
ID0021	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
ID0022	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8
ID0023	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
ID0024	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7
ID0025	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8
ID0026	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7

**-Lampiran 17: Analisis Data**

**Tabel Uji Validitas Soal**

		Correlations																				
		soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	skor total
soal 1	Pearson Correlation	1	-,016	,126	,163	,323	-,016	,051	-,098	,126	,051	-,098	,270	,051	,423	,126	-,378	,323	-,051	-,051	,218	,342
	Sig. (2-tailed)		,953	,642	,547	,223	,953	,851	,719	,642	,851	,719	,312	,851	,103	,642	,149	,223	,851	,851	,417	,195
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 2	Pearson Correlation	-,016	1	-,126	-,358	,595*	-,016	,323	,423	,126	,051	,423	,016	,323	,423	,378	,630	,323*	-,051	,323	,509	,682
	Sig. (2-tailed)	,953		,642	,174	,015	,953	,223	,103	,642	,851	,103	,953	,223	,103	,149	,009	,223	,851	,223	,044	,044
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 3	Pearson Correlation	,126	-,126	1	,000	-,135	,630**	-,135	,000	-,405	,258	-,135	-,126	,135	,258	,250	,000	-,135	-,135**	,405	-,289	,185
	Sig. (2-tailed)	,642	,642		1,000	,619	,009	,619	1,000	,350	,120	,334	,642	,619	,334	,350	1,000	,619	,619	,120	,278	,492
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 4	Pearson Correlation	,163	-,358	,000	1	-,244	-,098	,035	-,600*	,516*	-,244	-,067	,358	,035	-,067	-,516	-,258	,035	,522	,035	,149*	,048*
	Sig. (2-tailed)	,547	,174	1,000		,363	,719	,898	,014	,041	,363	,806	,174	,898	,806	,041	,334	,898	,038	,898	,582	,860
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 5	Pearson Correlation	,323	,595*	-,135	-,244	1	-,221	,418	,313	-,418	,035	-,135	-,051	,127	,592*	,135	,405	,127	,164	,418	,545	,611
	Sig. (2-tailed)	,223	,015	,619	,363		,411	,107	,237	,619	,107	,898	,851	,639	,016	,619	,120	,639	,545	,107	,029	,012
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 6	Pearson Correlation	-,016	-,016	,630*	-,098	-,221	1	,323	-,098	-,378	-,221	,423	-,492	,323	-,098	-,126**	-,126	,051	-,051	,051	-,073	,104



	Sig. (2-tailed)	,953	,953	,009	,719	,411		,223	,719	,149	,411	,103	,053	,223	,719	,642	,642	,851	,851	,851	,789	,701
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 7	Pearson Correlation	,051	,323	-,135	,035	,418	,323	1	,035	-	,127	,592*	-	,418	,035	-,405	,135	,418	,455	,418	,545	,539
	Sig. (2-tailed)	,851	,223	,619	,898	,107	,223		,898	,619	,639	,016	,223	,107	,898	,120	,619	,107	,077	,107	,029	,031
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 8	Pearson Correlation	-	,423	,000	-	,313	-,098	,035	1	-	,035	,200	-	,035	,200	,516	,516*	,035	-,313	,313	-,149	,257
	Sig. (2-tailed)	,719	,103	1,000	,014	,237	,719	,898		,334	,898	,458	,547	,898	,458	,041	,041	,898	,237	,237	,582	,337
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 9	Pearson Correlation	,126	,126	-,250	,516*	-,135	-,378	-	-,258	1	-,135	,000	,378	-,135	,258	,000	,000*	,135	,405	-,135	,258	,219
	Sig. (2-tailed)	,642	,642	,350	,041	,619	,149	,619	,334		,619	1,000	,149	,619	,334	1,000	1,000	,619	,120	,619	,278	,415
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 10	Pearson Correlation	,051	,051	-,405	-,244	,418	-,221	,127	,035	-	1	-,244	-	-,164	,035	,135	,135	,127	,164	-,164	,234	,102
	Sig. (2-tailed)	,851	,851	,120	,363	,107	,411	,639	,898	,619		,363	,851	,545	,898	,619	,619	,639	,545	,639	,384	,706
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 11	Pearson Correlation	-	,423	,258	-,067	,035	,423	,592*	,200	,000	-,244	1	-	,592	,200	,000	,258	,592	-,035	,592*	,149	,605
	Sig. (2-tailed)	,719	,103	,334	,806	,898	,103	,016	,458	1,000	,363		,547	,016	,458	1,000	,334	,016	,898	,016	,582	,013
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 12	Pearson Correlation	,270	,016	-,126	,358	-,051	-,492	-	-,163	,378	-,051	-,163	1	,221	,098	,126	,221	-,126	,051	-,051	-,218	,134
	Sig. (2-tailed)	,312	,953	,642	,174	,851	,053	,223	,547	,149	,851	,547		,411	,719	,642	,642	,411	,851	,851	,417	,621
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

soal 13	Pearson Correlation	,051	,323	,135	,035	,127	,323	,418	,035	- ,135	-,164	,592*	,221	1	,313	,135	-,135	,709	-,127	,127	-,078	,502
	Sig. (2-tailed)	,851	,223	,619	,898	,639	,223	,107	,898	,619	,545	,016	,411		,237	,619	,619	,002	,639	,639	,774	,047
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 14	Pearson Correlation	,423	,423	,258	-,067	,592*	-,098	,035	,200	,258	,035	,200	,098	,313	1	,258	,258	,313*	-,035	,313*	,149	,640
	Sig. (2-tailed)	,103	,103	,334	,806	,016	,719	,898	,458	,334	,898	,458	,719	,237		,334	,334	,237	,898p	,237	,582	,008
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 15	Pearson Correlation	,126	,378	,250	- ,516*	,135	-,126	- ,405	,516*	,000	,135	,000	,126	-,135	,258	1	,500*	,135	-,405	,135	,000*	,287
	Sig. (2-tailed)	,642	,149	,350	,041	,619	,642	,120	,041	1,000	,619	1,000	,642	,619	,334		,049	,619	,120	,619	1,000	,282
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 16	Pearson Correlation	- ,378	,630*	,000	-,258	,405	-,126	,135	,516*	,000	,135	,258	- ,126	,135	,258**	,500	1	,135	,135	,405	,289*	,523
	Sig. (2-tailed)	,149	,009	1,000	,334	,120	,642	,619	,041	1,000	,619	,334	,642	,619	,334	,049		,619	,619	,120	,278	,038
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 17	Pearson Correlation	,323	,323	-,135	,035	,127	,051	,418	,035	,135	,127	,592*	,221	,709	,313	,135	,135	1	-,127	,127	,234	,611
	Sig. (2-tailed)	,223	,223	,619	,898	,639	,851	,107	,898	,619	,639	,016	,411	,002	,237	,619	,619		,639	,639	,384	,012
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 18	Pearson Correlation	- ,051	- ,051	-,135	,522*	,164	-,051	,455	-,313	,405	,164	-,035	,051	-,127	-,035	-,405	,135*	-,127	1	,164	,389	,261
	Sig. (2-tailed)	,851	,851	,619	,038	,545	,851	,077	,237	,120	,545	,898	,851	,639	,898	,120	,619	,639		,545	,136	,328
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 19	Pearson Correlation	,051	,323	,405	,035	,418	,051	,418	,313	- ,135	-,164	,592*	- ,051	,127	,313	,135	,405	,127	,164	1	,234	,611
	Sig. (2-tailed)	,851	,223	,120	,898	,107	,851	,107	,237	,619	,545	,016	,851	,639	,237	,619	,120	,639	,545		,384	,012

	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal 20	Pearson Correlation	,218	,509*	-,289	,149	,545*	-,073	,545*	-,149	,289	,234	,149	- ,218	-,078	,149*	,000	,289	,234*	,389	,234*	1	,516
	Sig. (2-tailed)	,417	,044	,278	,582	,029	,789	,029	,582	,278	,384	,582	,417	,774	,582	1,00 0	,278	,384	,136	,384	,041	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
soal total	Pearson Correlation	,342	,682*	,185	,048	,611*	,104	,539*	,257	,219	,102	,605*	,134	,502	,640**	,287	,523	,611*	,261	,611*	,516	1
	Sig. (2-tailed)	,195	,004	,492	,860	,012	,701	,031	,337	,415	,706	,013	,621	,047	,008	,282	,038	,012	,328	,012	,041	
	N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

**Tabel Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,758
		N of Items	5 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	,621
		N of Items	5 <sup>b</sup>
Total N of Items			10
Correlation Between Forms			,787
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,881
	Unequal Length		,881
Guttman Split-Half Coefficient			,877

**Tabel Uji Taraf Kesukaran Soal**

<b>Statistics</b>											
N		Soal 2	Soal 5	Soal 7	Soal 11	Soal 13	Soal 14	Soal 16	Soal 17	Soal 19	Soal 20
		Valid	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	Misingg	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mean	.56	.31	.31	.38	.31	.38	.50	.31	.31	.25

**Tabel Uji Daya Pembeda Soal**

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal2	3.06	7.396	0.691	0.804
soal5	3.31	7.829	0.569	0.817
soal7	3.31	7.829	0.569	0.817
soal11	3.25	7.667	0.602	0.813
soal13	3.31	8.096	0.462	0.827
soal14	3.25	8.067	0.446	0.829
soal16	3.13	7.983	0.457	0.828
soal17	3.31	7.963	0.515	0.822
soal19	3.31	7.963	0.515	0.822
soal20	3.38	8.25	0.441	0.828

**Tabel Statistik Deskriptif**

<b>Statistics</b>				
	<i>Pretest_Mahasiswa_5A_Ekspe</i>	<i>Posttest_Mahasiswa_5A_E</i>	<i>Pretest_Mahasiswa_5D</i>	<i>Posttest_Mahasiswa_5D</i>

		<b>rimen</b>	<b>ksperimen</b>	<b>_Kontrol</b>	<b>_Kontrol</b>
N	Valid	26	26	26	26
	Missing	0	0	0	0
Mean		45.00	83.46	44.62	73.08
Std. Error of Mean		2.675	1.101	2.674	.923
Median		40.00	80.00	40.00	70.00
Mode		40	80	40	70
Std. Deviation		13.638	5.616	13.633	4.707
Variance		186.000	31.538	185.846	22.154
Skewness		.717	-.065	.806	.885
Std. Error of Skewness		.456	.456	.456	.456
Kurtosis		-.491	-.672	-.385	-1.325
Std. Error of Kurtosis		.887	.887	.887	.887
Range		40	20	40	10
Minimum		30	70	30	70
Maximum		70	90	70	80
Sum		1170	2170	1160	1900

### Frequency Table

<b>Pretest_Mahasiswa_5A_Eksperimen</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	30	7	26.9	26.9	26.9
	40	8	30.8	30.8	57.7
	50	6	23.1	23.1	80.8
	60	1	3.8	3.8	84.6
	70	4	15.4	15.4	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

<b>Posttest_Mahasiswa_5A_Eksperimen</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>ValidPercent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	70	1	3.8	3.8	3.8
	80	15	57.7	57.7	61.5
	90	10	38.5	38.5	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

<b>Pretest_Mahasiswa_5D_Kontrol</b>					
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	7	26.9	26.9	26.9
	40	9	34.6	34.6	61.5
	50	5	19.2	19.2	80.8
	60	1	3.8	3.8	84.6
	70	4	15.4	15.4	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

<b>Posttest_Mahasiswa_5D_Kontrol</b>					
		Frequen cy	Percen t	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	18	69.2	69.2	69.2
	80	8	30.8	30.8	100.0
	Total	26	100.0	100.0	

**Tabel Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>					
Kelas		Kolmogorov-Smirnova			
		Statistic	df	Sig.	
Hasil_Belajar_ Siswa	<i>Pretest</i> Ekperimen (Digital)	,220	26	,002	
	<i>Posttest</i> Eksperimen (Digital)	,306	26	,000	
	<i>Pretest</i> Kontrol (Non Digital)	,260	26	,000	
	<i>Posttest</i> Kontrol (Non Digital)	,436	26	,000	

**Tabel Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_ Belajar _Siswa	Based on Mean	2,471	1	50	,122
	Based on Median	1,282	1	50	,263
	Based on Median and with adjusted df	1,282	1	49,706	,263
	Based on trimmed mean	3,272	1	50	,076

**Tabel Uji Man-Whitney U Test**

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
<b>Hasil_Belajar_Siswa</b>	
Mann-Whitney U	90,000

Wilcoxon W	441,000
Z	-4,893
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

### Tabel Uji N-Gain Ternormalisasi

COMPUTE *posttest\_kurang\_pretest*=*Posttest* - *Pretest*.

EXECUTE.

COMPUTE *skor\_ideal\_kurang\_pretest*=100 - *Pretest*.

EXECUTE.

COMPUTE *ngain\_score*=*posttest\_kurang\_pretest* /  
*skor\_ideal\_kurang\_pretest*.

EXECUTE.

COMPUTE *ngain\_persen*=100 \* *ngain\_score*.

EXECUTE.

DESCRIPTIVES VARIABLES=*ngain\_score ngain\_persen*

/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest_kurang g_Pretest</i>	<i>Skor_Ideal_ku rang_Pretest</i>	<i>Ngain _score</i>	<i>NGain _Perse n</i>
1	40	80	40	60	0.67	66.67
1	50	80	30	50	0.6	60
1	70	90	20	30	0.67	66.67
1	30	80	50	70	0.71	71.43
1	30	80	50	70	0.71	71.43
1	50	90	40	50	0.8	80
1	40	80	40	60	0.67	66.67
1	70	90	20	30	0.67	66.67
1	30	80	50	70	0.71	71.43
1	40	80	40	60	0.67	66.67
1	30	80	50	70	0.71	71.43
1	60	90	30	40	0.75	75
1	40	70	30	60	0.5	50
1	70	80	10	30	0.33	33.33
1	30	80	50	70	0.71	71.43
1	50	90	40	50	0.8	80
1	40	80	40	60	0.67	66.67
1	50	90	40	50	0.8	80
1	40	80	40	60	0.67	66.67
1	30	90	60	70	0.86	85.71
1	70	80	10	30	0.33	33.33

1	50	90	40	50	0.8	80
1	40	80	40	60	0.67	66.67
1	50	90	40	50	0.8	80
1	30	90	60	70	0.86	85.71
1	40	80	40	60	0.67	66.67
2	40	70	30	60	0.5	50
2	40	70	30	60	0.5	50
2	50	80	30	50	0.6	60
2	70	70	0	30	0	0
2	30	70	40	70	0.57	57.14
2	40	70	30	60	0.5	50
2	50	80	30	50	0.6	60
2	30	70	40	70	0.57	57.14
2	40	70	30	60	0.5	50
2	70	70	0	30	0	0
2	30	70	40	70	0.57	57.14
2	40	80	40	60	0.67	66.67
2	30	70	40	70	0.57	57.14
2	50	80	30	50	0.6	60
2	30	70	40	70	0.57	57.14
2	50	70	20	50	0.4	40
2	40	70	30	60	0.5	50
2	30	80	50	70	0.71	71.43
2	70	70	0	30	0	0
2	60	70	10	40	0.25	25
2	50	80	30	50	0.6	60
2	40	80	40	60	0.67	66.67
2	40	70	30	60	0.5	50
2	30	70	40	70	0.57	57.14
2	40	80	40	60	0.67	66.67
2	70	70	0	30	0	0



**Lampiran 18: Dokumentasi**



# Lampiran 19: kartu bimbingan skripsi

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

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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**IAIN CURUP**

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

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](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**IAIN CURUP**

**DEPAN**

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: ANITA
NIM	: 20531026
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Maria Botfear, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Zeli Iskender, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Efektivitas Digitalisasi Akta Kependidikan, Ruang Kerja, Asuransi, dan etnografi sebagai sumber belajar di Paudl Pindar Iain Curup
MULAI BIMBINGAN	: 11 Desember 2023
AKHIR BIMBINGAN	: 22 Januari 2024

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	11/2023	Pembinaan Metode Penelitian	
2.	12/2023	Penyusunan Bab I dan II	
3.	01/2024	Pembinaan Latar Belakang	
4.	20/2024	Penyusunan Bab III	
5.	15/2024	Penyusunan Bab IV	
6.	12/06	Instansi Penelitian	
7.	3/10/2024	Penyusunan Bab IV	
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I, NIP. 197309221999032003

PEMBIMBING II, NIP. 200211080902

**BEKANG**

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: ANITA
NIM	: 20531026
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Maria Botfear, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Zeli Iskender, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Efektivitas Digitalisasi Akta Kependidikan, Ruang Kerja, Asuransi, dan etnografi sebagai sumber belajar di Paudl Pindar Iain Curup
MULAI BIMBINGAN	: 25 April 2024
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	25/04/2024	Pembinaan Bab I dan II	
2.	20/05/2024	Pembinaan Bab III	
3.	15/06/2025	Revisi Bab IV - V & Lampiran	
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

PEMBIMBING I, NIP. 197309221999032003

PEMBIMBING II, NIP. 200211080902