

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MOBILE LEARNING
BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN MUATAN
LOKAL UNTUK SISWA KELAS V
DI SDN 13 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

EKA PUJI PUSPITA SARI

NIM 21591062

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

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Surat Keterangan Ini, Kami Menyatakan Bahwa:

Nama : Eka Puji Puspita Sari
NIM : 21591062
Fakultas : Tarbiyah
Program : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Studi : Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning
Judul Skripsi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa
Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

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

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 16 Juni 2025

Pembimbing I,



Dr. Eka Apriani, M. Pd

NIP 199004032015032005

Pembimbing II,



Jauhari Kumara Dewi, M. Pd

NIP 199108242020122005

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eka Puji Puspita Sari
Nomor Induk Mahasiswa : 21591062
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

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

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

Curup, 18 Juni 2025



Eka Puji Puspita Sari
NIM 21591062



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

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **45** /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2025

Nama : Eka Puji Puspita Sari
NIM : 21591062
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

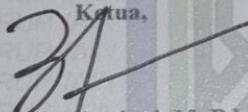
Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Rabu, 02 Juli 2025
Pukul : 08.00 s/d 09.30 WIB
Tempat : Ruang 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

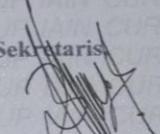
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

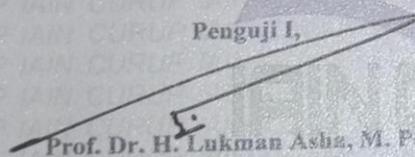
Ketua,


Dr. Eka Apriani, M. Pd
NIP. 199604032015032005

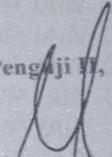
Sekretaris


Jauhari Kumara Dewi, M. Pd
NIP. 199108242020122005

Penguji I,


Prof. Dr. H. Lukman Asha, M. Pd. I
NIP. 195909291992031001

Penguji II,


Muksal Mina Putra, M.Pd
NIP. 198704032018011001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah


Dr. Sutarto, S.Pd, M.Pd
NIP. 197409210200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 13 Rejang Lebong.”** Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

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

1. Bapak Prof. H. Dr. Idi Warsah, M. Pd. I selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Dr. H. Yusefri, M. Ag., selaku Wakil Rektor I IAIN Curup, bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M. Pd., MM selaku Wakil Rektor II IAIN Curup, bapak Dr. H. Nelson, M. Pd. I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
3. Bapak Dr. H. Sutarto, S. Ag., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Dra. Ratnawati, M. Pd., selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Dr. Eka Apriani, M. Pd., selaku Pembimbing I.
7. Ibu Jauhari Kumara Dewi, M. Pd., selaku Pembimbing II.
8. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Ibu Darmawati, S. Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 13 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian.
10. Bapak dan Ibu Guru serta siswa kelas V yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

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

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 16 Juni 2025

Penulis,



Eka Puji Puspita Sari

NIM 21591062

MOTTO

“Kesuksesan lahir dari sabar yang dijaga dan tekun yang tak henti”

“Welcome to Qadarullah eraa”

Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.

(Qs. Yasin: 40)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. *PERCAYA PROSES* itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

(Edwar Satria)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil”

(Buya Hamka)

PERSEMBAHAN

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

1. Cinta pertama dan kepad surgaku sosok yang sengan menginspirasi penulis yaitu bapak Darmiko dan ibu Rini Hapsari tercinta. Terimakasih atas setiap tetes keringat yang telah tcurahkan dalam setiap langkah yang selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan pendidikan penulis, beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan. Namun beliau tidak henti memberikan semangat, serta do'a yang selalu tersilap dalam sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai sarjana. Beliau bekerja keras mendidik penulis, memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang serta dukungan tiada henti sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir untuk mendapat gelar sarjana. . Penulis yakin 100% bahwa doa orang tua yang telah banyak menyelamatkan penulis dalam menjalani hidup. Terimakasih untuk ibu dan bapak atas berkat dan ridhomu ternyata gadis kecil mu ini yang menjadi harapan terbesar dikeluarga saat ini telah mampu menyelesaikan proses perkuliahan. Terimakasih juga sudah menjadi tempatku untuk pulang.

2. Kedua adikku, Ajeng Destia Putri dan Rizqi Ahmad Al-Faiq, terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini. Terimakasih atas semangat, doa, cinta yang selalu diberikan kepada penulis dan menjadi alasan penulis bertahan sejauh ini. Tumbuhlah menjadi lebih baik dari penulis.
3. Kepada orang tua angkat Bapak Supardiman, S. Pi dan Ibu Mujiati serta seluruh keluarga besar penulis (kakek, nenek, bude, pakde, bibik, om, dan seluruh ponakan) yang selalu memberikan motivasi, doa, arahan dan dukungan finansial selama proses perkuliahan. Terimakasih untuk semua yang telah diberikan, berkat beliau penulis mampu berada di titik ini mampu menyelesaikan perkuliahan dengan gelar sarjana.
4. Teruntuk teman tersayang dari awal perkuliahan sampai sekarang Anendhe Silvyna, Silma Rika, Nur Aisak, Annisa Fauziyah Salsabila, Nadia Putri Ramadani, Winarti, Afifa Radatul Kharima dan Vivin Mar'atun Sholekha terimakasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu, dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terimakasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terimakasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
5. Kepada teman kelas PGMI-D dan seluruh mahasiswa angkatan 2021. Terimakasih sudah memberikan motivasi, semangat dan dukungan tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih almamaterku IAIN Curup.

ABSTRAK

Eka Puji Puspita Sari, NIM. 21591062 “Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Pada penelitian ini ditemukan dalam proses belajar mengajar di kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong mata pelajaran Muatan Lokal guru mengalami keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran, perbedaan budaya bahasa, penggunaan media pembelajaran yang masih berbasis media visual seperti papan tulis dan buku pedoman bahasa Rejang, buku Aksara Kaganga, selain itu buku yang digunakan juga kurang menarik dan monoton yang menyebabkan siswa merasa mudah bosan selama proses pembelajaran. Sehingga tujuan peneliti berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan berbasis teknologi yaitu media mobile learning berbasis android (*aplikasi kahoot*) dalam meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Muatan Lokal.

Jenis penelitian yang digunakan jenis *Pre-Eksperimen*, yaitu penelitian eksperimental yang pada dasarnya hanya menggunakan satu kelompok. Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan uji kemampuan (*pretest & posttest*) ke siswa kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong yang berjumlah 20 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media mobile learning berbasis android pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V di SDN 13 Rejang Lebong memperoleh nilai rata-rata skor *pretest* adalah 54,5 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 70. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media mobile learning berbasis android pada mata pelajaran Muatan Lokal kelas V di SDN 13 Rejang Lebong diperoleh nilai rata-rata *posttest* 92 dengan nilai minimum 80 dan nilai maksimum 100. Berdasarkan hasil analisis data uji *T-test* terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* peserta didik dalam hasil belajar menggunakan media mobile learning berbasis android pada mata pelajaran Muatan Lokal, dengan nilai signifikansi 0,000 dimana lebih kecil dari 0,05, oleh karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Serta hasil pengujian *N-Gain Score* menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-Gain Score* adalah 82.2471 termasuk kedalam kategori tinggi. Sedangkan pada kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* memperoleh presentase 82.2471 atau 82% termasuk dalam tafsiran Efektif.

Kata kunci: Mobile Learning Berbasis Android, Muatan Lokal, Hasil Belajar

ABSTRACT

Eka Puji Puspita Sari, NIM. 21591062 “**The Effectiveness of Using Android-Based Mobile Learning Media on Student Learning Outcomes in Local Content Subjects for Fifth Grade Students at SDN 13 Rejang Lebong**”, Thesis in the Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education at IAIN Curup.

In this study, it was found that in the teaching and learning process in the fifth grade at SD Negeri 13 Rejang Lebong, the Local Content subject, teachers experienced time constraints in the learning process, cultural and language differences, and the use of learning media that still relied on visual media such as blackboards and Rejang language guidebooks, Kaganga script books. Additionally, the books used were also less engaging and monotonous, causing students to easily become bored during the learning process. Therefore, the researcher aimed to use more interactive learning media based on technology, specifically mobile learning media based on Android (Kahoot application), to improve the effectiveness and learning outcomes of students in the Local Content subject.

The type of research used is a *Pre-Experiment*, which is an experimental study that essentially only uses one group. The experimental design used is the *One Group Pretest-Posttest Design*. This research conducted a competency test (*pretest & posttest*) on 20 fifth-grade students at SD Negeri 13 Rejang Lebong, consisting of 10 boys and 10 girls.

The research results show a significant difference in student learning outcomes before using Android-based mobile learning media in the Local Content subject for 5th grade at SDN 13 Rejang Lebong, with an average *pretest* score of 54.5, a minimum score of 40, and a maximum score of 70. The student learning outcomes after using Android-based mobile learning media in the Local Content subject for 5th grade at SDN 13 Rejang Lebong obtained an average *posttest* score of 92, with a minimum score of 80 and a maximum score of 100. Based on the results of the *T-test* data analysis, there is a difference between the *pretest* and *posttest* of students' learning outcomes using Android-based mobile learning media in the Local Content subject, with a significance value of 0.000 which is less than 0.05, therefore H_0 is rejected and H_a is accepted. And the results of the *N-Gain Score* test show that the average *N-Gain Score* is 82.2471, which falls into the high category. Meanwhile, in the category of *N-Gain Score* effectiveness interpretation, it obtained a percentage of 82.2471 or 82%, which falls into the Effective interpretation category.

Keywords: Android-Based Mobile Learning, Local Content, Learning Outcomes.

DAFTAR ISI

COVER	i
PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	17
C. Batasan Masalah.....	17
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian.....	18
F. Manfaat Penelitian.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	21
B. Penelitian Relevan	77
C. Kerangka Berpikir	81
D. Hipotesis Penelitian	83
BAB III METODE PENELITIAN	

A.	Jenis Dan Desain Penelitian	85
B.	Waktu Dan Tempat Penelitian	86
C.	Populasi Dan Sampel Penelitian.....	87
D.	Variabel Penelitian.....	88
E.	Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	89
F.	Uji Coba Instrumen	90
G.	Teknik Analisis Data.....	101
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Gambaran Umum Objek Lokasi Penelitian	106
B.	Hasil Penelitian	109
C.	Pembahasan.....	123
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	139
B.	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA		142
LAMPIRAN		160
BIODATA DIRI.....		240

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian	86
Tabel 3. 2 Sampel Siswa Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong	88
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	91
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen	94
Tabel 3. 5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas	96
Tabel 3. 6 Hasil Tingkat Kesukaran	97
Tabel 3. 7 Tingkat Kesukaran	98
Tabel 3. 8 Hasil Daya Pembeda	100
Tabel 3. 9 Hasil Hitung Daya Pembeda	101
Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Dan Tenaga Administrasi SD Negeri 13 Rejang Lebong	107
Tabel 4. 2 Data Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal	110
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i> Siswa	111
Tabel 4. 4 Hasil <i>Posttest</i> Pada Siswa Kelas V	112
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i> Siswa	113
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	118
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas	119
Tabel 4. 8 Hasil Uji T (Paired Sampel T-Test)	120
Tabel 4. 9 Kategori Pembagian N-Gain Score	121
Tabel 4. 10 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score	121
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalized Gain (N-Gain Score)	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita acara sempro.....	161
Lampiran 2 Sk pembimbing	162
Lampiran 3 Validator Ahli.....	163
Lampiran 4 Sk Penelitian	164
Lampiran 5 Permohonan Sk penelitian.....	165
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	166
Lampiran 7 Surat keterangan telah selesai penelitian.....	185
Lampiran 8 Kartu konsultasi skripsi.....	186
Lampiran 9 Soal.....	188
Lampiran 10 Kunci jawaban	192
Lampiran 11 Hasil Pretest Posttest	193
Lampiran 12 Instrumen Penelitian.....	194
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal Dan Uji Validitas Instrumen ..	196
Lampiran 14 Uji reliabilitas	208
Lampiran 15 Tingkat kesukaran soal	209
Lampiran 16 Daya beda	218
Lampiran 17 Uji Normalitas & Homogenitas	219
Lampiran 18 Hasil Interval Pretest Posttest	221
Lampiran 19 Uji Hipotesis Paired Sampel T Test & Uji N-Gain Score	223
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	224
Lampiran 21 Hasil Podium Siswa Menggunakan Aplikasi Kahoot	227
Lampiran 22 Hasil Pretest Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong	229
Lampiran 23 Hasil Posttest Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong	234
Lampiran 24 Assessment Sumatif Kelas V Semester 2 Muatan Lokal.....	239

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bengkulu merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Sumatera. Setiap provinsi memiliki kekayaan alam dan budayanya masing-masing. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk mengenalkan kondisi daerah khususnya Provinsi Bengkulu kepada setiap siswa adalah melalui pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui pembelajaran khusus yang membahas tentang kondisi daerah dan dapat diimplementasikan melalui pembelajaran muatan lokal.

Muatan lokal dalam bahasa daerah sangat penting untuk dipelajari siswa di sekolah. Kegiatan berbahasa merupakan kegiatan yang wajib dipelajari siswa agar siswa dapat menjalankan perannya di masyarakat.¹ Substansi mata pelajaran muatan lokal ditentukan oleh pendidikan dan tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan. Dengan demikian, hakikat muatan lokal ini adalah memperkaya dan mengembangkan pokok bahasan dalam bidang studi sesuai dengan lingkungan setempat.

Tanpa kita sadari budaya lisan dan budaya adat yang dimiliki oleh masyarakat kita sudah mulai hilang. Sehingga para pelajar saat ini sudah jarang yang mengetahui bahasa daerahnya sendiri. Bahasa Rejang

¹ Utin Mutia, "Evaluasi Implementasi Kurikulum Muatan Lokal SMP Di Kota Pontianak," *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 460–468.

merupakan alat komunikasi bagi masyarakat Rejang dalam menyampaikan maksud dan tujuan baik secara lisan maupun tertulis. Bahasa Rejang sendiri memiliki aksara yang disebut dengan aksara Kaganga, aksara Kaganga memiliki huruf tersendiri yang berupa gambar garis dan mirip dengan simbol. Akan tetapi dalam kedudukannya, banyak generasi muda yang belum mengetahui dan belum mampu membaca aksara tersebut. Salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar/MI yang membahas tentang budaya daerah adalah pelajaran Muatan Lokal Kaganga.

Saat ini sedikit mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar Bahasa Kaganga karena anak-anak yang merupakan orang asli Rejang belum bisa menggunakan bahasa daerahnya sendiri dikarenakan orang tua mereka tidak membiasakan anak-anaknya untuk berbicara dengan bahasa daerahnya. Untuk minat anak-anak dalam mempelajari Muatan Lokal Bahasa Kaganga, siswa masih kurang berminat dalam proses pembelajaran. Selain kesulitan dalam menghafal huruf-huruf aksara Kaganga dan kurang memahami kata ganti, tanda baca, serta cara mengeja dalam Bahasa Rejang. Ada pula anak-anak yang kesulitan dalam berbicara Bahasa Rejang dan mengucapkan kata-kata Bahasa Rejang serta menerjemahkannya ke dalam Bahasa Indonesia dan guru belum menggunakan media yang interaktif dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media berbasis teknologi.

Pada kehidupan yang saat ini perkembangan teknologi informasi beberapa tahun terakhir berkembang begitu cepat. Teknologi informasi

adalah segala bentuk teknologi yang dapat diterapkan untuk menyampaikan informasi melalui media elektronik. Dengan masuknya teknologi informasi menyebabkan terjadinya perubahan pola desain dan perkembangan teknologi yang cukup signifikan informasi.² Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh yang besar dalam peradaban manusia. Transfer informasi yang dihasilkan akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kemudahan dalam proses akuisisi.

Berkembangnya teknologi di abad 21 yang sangat pesat memberikan dampak pada berbagai hal, salah satunya ialah dalam dunia pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu manusia mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapinya. Islam juga telah mengajarkan kita betapa pentingnya pendidikan, dimana pendidikan tersebut harus dilalui dengan berbagai proses. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S Az Zumar ayat 9 yang berbunyi :

ذِينَ ٱلَّآلِ يَسْتَوِي هَلْ قُلُوبُهُمْ رَحِمَةٌ وَرِجُوعٌ ۖ ٱلْآخِرُ يَحْذَرُ وَقَابِمًا سَاجِدًا ٱلَّيْلِ أَنَاءَ قَآئِمٌ هُوَ أَمْرٌ
يَعْلَمُونَ

﴿ٱلْأَبَابِ﴾ ۖ أُولَآءِ يَتَذَكَّرُ إِنَّمَا يَعْلَمُونَ ۗ لَا وَٱلَّذِينَ

*Artinya: Apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung
ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan*

² Fabiana Kaunan, Yoseph P. K. Kelen, and Darsono Nababan, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Kepala Desa Menggunakan Metode Analitic Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Oesena),” *Jurnal Krisnadana* 2, no. 3 (2023): 375–387.

berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah:

"Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.³

Berdasarkan ayat di atas dijelaskan bahwasannya orang-orang yang memiliki pengetahuan tidak sama dengan yang tidak memiliki pengetahuan, dan dengan pengetahuan tersebut ia akan mengetahui apa yang tidak diketahui orang lain. Pendidikan memiliki peranan untuk menyiapkan generasi di masa depan agar menjadi lebih baik. Oleh karena itu pendidikan harus dapat beradaptasi mengikuti perkembangan zaman agar dapat berkembang dan tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi.⁴ Bidang pendidikan mendapatkan manfaat yang besar dari kemajuan teknologi di era globalisasi kontemporer. Tentu saja Indonesia telah menjadi pemimpin dalam hal ini pemanfaatan teknologi dalam pendidikan walaupun tidak sama, karena masing-masing daerah menghadapi tantangan yang berbeda-beda.⁵ Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan dalam dunia pendidikan untuk mendukung tujuan pembelajaran tetapi juga sebagai fasilitator.

³ Kementerian Agama RI, "Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahan" (Bandung : Nur Publishing, 2007, Ayat (9).

⁴ Rahman Haryadi et al., "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa," *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 11, no. 1 (2022).

⁵ Yuda Irawan, "Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: SDN 005 Makmur Pangkalan Kerinci)," *Jurnal Ilmu Komputer* 9, no. 2 (2020): 102–106.

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran dimana guru siswa dan lingkungan belajar berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran di era digital ini semoga bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan khususnya kemajuan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif, sehingga dapat menggugah minat dan pemberian siswa pengalaman belajar yang lebih banyak menyenangkan.

Dalam pembelajaran terdapat unsur yang sangat penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang membantu proses belajar mengajar yang bertugas memperjelas maksud pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran melibatkan pendengaran dan penglihatan, sebagaimana umat Islam kita harus bersyukur karena Allah telah memberikan kita pendengaran, penglihatan, serta pemikiran agar kita dapat belajar sesuatu. Hal ini dapat kita lihat dalam surat Al-Mu'minin ayat 78, yang berbunyi :

﴿ تَشْكُرُونَ مَا قَلِيلًا وَالْأَفْئِدَةُ وَالْأَبْصَارَ السَّمْعَ لَكُمْ أَنْشَأَ الَّذِي وَهُوَ ﴾

Artinya : Dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan dan hati. Amat sedikitlah kamu bersyukur.⁶

Berdasarkan ayat di atas yang dimaksud dengan mendengar adalah mendengar semua yang dapat didengar sehingga kamu memperoleh manfaat baik bagi agama maupun dunia. Dan yang dimaksud dengan

⁶ Kementrian Agama RI, "Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahan" (Bandung : Nur Publishing, 2007), Ayat (78)

melihat adalah agar kamu dapat melihat semua yang dapat dilihat sehingga kamu dapat memperoleh masalahmu dengannya.

Media Pembelajaran menggunakan teknologi dapat menjadi solusi bagi para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Sehingga diharapkan bisa ditingkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran melalui media digital merupakan model pembelajaran yang efektif dan relevan yang dapat membekali siswa dengan keterampilan abad 21.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disebut dengan pembelajaran media mobile learning berbasis android. Media mobile learning berbasis android mencakup semua media yang diformatkan agar dapat dibaca oleh mesin. Dimana pembelajarannya ini memanfaatkan semua kemampuan android yang terdiri dari gabungan dari hampir semua media yaitu: teks, gambar, foto, audio, dan video.⁷ Media pembelajaran mobile learning berbasis android merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat bergerak khususnya smartphone dan tablet yang menjalankan sistem operasi android untuk menyampaikan materi pendidikan. Konsep ini memungkinkan siswa mengakses konten pembelajaran secara fleksibel,

⁷ Veny Agustini Prianggita and Meliyawati Meliyawati, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 147.

kapan saja dan dimana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri dan kontekstual.

Dengan menggunakan aplikasi yang dirancang khusus, siswa dapat berinteraksi dengan materi melalui berbagai format, seperti teks, gambar, audio, dan video. Pelaksanaan pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pendidikan bukan sekedar adaptasi teknologi juga merupakan jawaban terhadap tantangan era digital yang menuntut siswa memiliki literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia.⁸ Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, namun juga memungkinkan mereka belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, media mobile learning berbasis android seringkali dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kuis, forum diskusi, dan umpan balik langsung yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Pemanfaatan teknologi ini juga memungkinkan terjadinya personalisasi pembelajaran, dimana siswa dapat menyesuaikan materi dan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhannya.

Konteks pendidikan dasar, media mobile learning berbasis android telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang mengintegrasikan muatan lokal.⁹ Mobile learning media berbasis android ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis tetapi juga menumbuhkan apresiasi siswa terhadap mata

⁸ Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian, *Transformasi Pendidikan Di Era Digital*, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, vol. 1, 2024, <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>.

⁹ Isworo Nugroho Erviana Setiani, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar," *Pengembangan Mobile Learning Pada Sistem Pembelajaran Mahasiswa Magang PT. Campus Digital* 09 (March 2024).

pelajaran muatan lokal, menciptakan keterkaitan antara pengetahuan akademik dan kehidupan sehari-hari siswa.¹⁰ Di sisi lain, studi menunjukkan bahwa penerapan mobile learning yang didukung media sosial dapat meningkatkan berbagai keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan inovasi.¹¹ Dengan demikian, media mobile learning berbasis Android menjadi solusi yang relevan di era digital saat ini.

Akan tetapi, perkembangan dan kemajuan IPTEK belum begitu dimaksimalkan dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama adalah akses terbatas ke perangkat dan koneksi internet yang stabil. Di beberapa daerah termasuk Rejang Lebong masih ada siswa yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi ini. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Gangguan dari aplikasi atau media sosial lain juga menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan, karena dapat mengalihkan perhatian siswa dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pengembang aplikasi untuk merancang antarmuka yang intuitif dan menarik, serta menyediakan konten yang relevan dan berkualitas. Pelatihan bagi siswa dan guru juga diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi secara maksimal. Faktor sarana dan

¹⁰ Hamdani Fahrul, "Peningkatan Motivasi Belajar Dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 2 (2021).

¹¹ Rusnani et al., "Journal of Scientech Research and Development," *Journal of Scientech Research and Development* 3, no. 1 (2021): 24–32, <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/14>.

prasarana serta masih banyaknya tenaga pendidik yang masih buta terkait pendidikan menjadi faktor penyebabnya.¹²

Mengenai analisis kebutuhan, siswa memerlukan media pembelajaran Android dalam mata pelajaran simulasi digital. Ini dicapai melalui penggunaan smartphone Android bersamaan dengan fasilitas sekolah. Smartphone yang saat ini sedang tren dan berkembang pesat adalah Android, oleh karena itu, pengembangan pembelajaran mobile di Android sangat menjanjikan. Penggunaan media pembelajaran mobile sangat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran.¹³ Materi yang diajarkan di sekolah sangat luas dan alokasi waktu yang diberikan dalam proses pembelajaran di sekolah sangat terbatas. Alokasi waktu yang terbatas waktu yang terbatas ini menyebabkan guru terkadang hanya memprioritaskan materi yang diajarkan. Penyelesaian materi pelajaran dan memberikan siswa lebih sedikit kesempatan untuk berlatih menyelesaikan masalah. Mengenai analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pembelajaran android dalam mata pelajaran stimulus digital. Hal ini dicapai melalui penggunaan smartphone android dalam hubungannya dengan fasilitas sekolah. Menurut Hendy Ferdiansyah item terakhir dalam kuesioner menunjukkan keinginan dan minat siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran Android dalam kegiatan pendidikan

¹² Abdul Wahid Zaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan 1 Kota Malang" (Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

¹³ Rafi Eka Wijaya, Mustaji Mustaji, and Hari Sugiharto, "Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review," *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences* 4, no. 2 (2021): 3087–3098.

mereka, dengan 94,23% setuju bahwa media pembelajaran Android cocok untuk mata pelajaran simulasi digital.

Dari perkembangan dan kemajuan IPTEK memberikan tantangan khususnya bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.¹⁴ Sebagai seorang guru, kita harus profesional dan wajib memilikinya kompetensi guru yang memadai. Seorang guru dinyatakan kompeten jika mampu menerapkan jumlah tertentu konsep, prinsip kerja dan teknik internal situasi kerja, dan mampu mendemonstrasikan keterampilan atau kreativitas yang bisa memahami lingkungan kerja juga dapat mengatur seluruh pengalaman untuk meningkatkan kualitas kerja. Oleh karena itu, pelatihan untuk guru dan penyediaan perangkat yang memadai sangat penting untuk memastikan keberhasilan program pembelajaran mobile learning berbasis android. Guru sebagai agen pembelajaran diharuskan untuk mampu melakukan proses tersebut belajar dengan sebaik-baiknya, dalam kerangka pembangunan pendidikan.

Guru mempunyai fungsi dan peranannya yang sangat strategis pembangunan di bidang pendidikan, oleh karena itu perlu dikembangkan sebagai profesi yang bermartabat, hal - hal ini ditegaskan dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 4 bahwa guru sebagai agen pembelajaran bekerja untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Terlepas dari semua hal ini, guru tetap memiliki

¹⁴ Anita Adesti and Siti Nurkholimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi," *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 8, no. 1 (2020): 27–38.

peran dalam membimbing peserta didik. Tujuan dasar pendidikan membawa siswa ke arah perubahan perilaku moral yang baik dan sosial agar bisa mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan di Indonesia saat ini salah satu faktor terpenting dalam menjalani kehidupan sosial. Karena tanpa pendidikan, manusia tidak akan pernah mengubah strata sosial menjadi lebih baik. Perlunya optimalisasi untuk memaksimalkan potensi melalui penggunaan internet dalam dunia pendidikan.

Oleh karena itu, media pembelajaran harus digunakan untuk meningkatkannya kualitas pengajaran dan pembelajaran. Dengan sehingga semakin menarik perhatian media pembelajaran yang digunakan oleh tingkat pendidik juga akan meningkat hasil belajar siswa. Namun dalam prakteknya masih sering dijumpai pendidik yang telah menerapkannya media pembelajaran. Tapi belum mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri, karena media pembelajarannya penggunaannya tidak bervariasi. Teknologi tidak dapat diabaikan karena diciptakan dan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi umat manusia. Kehadirannya harus dipandang sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan juga dapat dilihat sebagai produk dan proses.¹⁵ Guna untuk menyelesaikan masalah pembelajaran, menyediakan alternatif terstruktur untuk mengatasi masalah kinerja organisasi pendidikan dengan menggunakan desain kinerja dan

¹⁵ Eka Nurillahwaty, "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 123–133, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.

instruksional dapat menghasilkan inovasi baru di bidang pendidikan dan pengajaran untuk menyelesaikan masalah yang ada. Namun, penggunaannya harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁶ Pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran dan kebutuhannya rumusan yang jelas mengenai kegunaannya dalam proses pembelajaran sehingga mampu memberikan peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan.¹⁷ Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan berguna dalam penyajian materi hal ini tidak dapat dipungkiri bahwasannya peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran jika pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Di SDN 13 Rejang Lebong, penerapan media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran muatan lokal. Dengan semakin banyaknya siswa yang memiliki akses ke perangkat android, sekolah berusaha

¹⁶ Muhasim Muhasim, "Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Palapa* 5, no. 2 (2017): 53–77.

¹⁷ Thoriq Aji Silmi and Abdulloh Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 69–77.

memanfaatkan teknologi ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan yang semakin menuntut inovasi dalam metode pengajaran.

Salah satu aspek penting dari pembelajaran mobile adalah fleksibilitas yang ditawarkannya. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar di luar jam sekolah. Dengan menggunakan aplikasi berbasis Android, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif, seperti melalui kuis interaktif, video edukasi, dan forum diskusi. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Siswa yang lebih termotivasi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Dalam mata pelajaran muatan lokal, penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android ini dapat membantu siswa memahami dan menghargai budaya serta lingkungan di sekitar mereka. Dengan materi yang disajikan secara interaktif, siswa dapat lebih mudah mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap daerah mereka.¹⁸ Penggunaan media mobile learning berbasis Android di SDN 13 Rejang Lebong menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan dukungan yang tepat, baik dari segi perangkat

¹⁸ Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi," *Diksi* 29, no. 2 (2021): 205–216.

maupun pelatihan guru, pembelajaran mobile dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.¹⁹

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan Bapak Arzi Adi Wijaya, S. Pd., selaku guru Mata Pelajaran Muatan Lokal di SDN 13 Rejang Lebong di kelas V pada tanggal 09-10 Januari 2025 masalah yang dihadapi oleh peserta didik maupun guru, pada mata pelajaran muatan lokal proses pembelajarannya adalah keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang hanya 2 jam saja mengajar, perbedaan budaya dalam menerapkan pelajaran muatan lokal seperti bahasa rejang, yang tidak semua siswa bisa mengetahui bahasa rejang dan hasil belajar siswa rendah.²⁰ Penggunaan media pembelajaran masih berbasis media visual seperti papan tulis dan buku, seperti buku pedoman bahasa Rejang, buku Aksara Kaganga. Hal ini juga menjadi kesulitan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran muatan lokal.

Selain itu, buku-buku muatan lokal yang digunakan juga kurang menarik dan monoton, kurang warna atau animasi, menyebabkan siswa cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar dan tidak tertarik untuk mengulang pelajaran yang telah dipelajari di rumah karena siswa merasa lebih dekat dengan smartphone mereka daripada dengan buku

¹⁹ Muhammad Rizal Usman et al., "Workshop Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 3, no. 2 (2022): 627–633.

²⁰ Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal Di SDN 13 Rejang Lebong, Bapak Arzi Adi Wijaya, S. Pd, Pada Tanggal 09-10 Januari 2025.

teks.²¹ Buku muatan lokal yang tidak menarik juga mempengaruhi motivasi, minat dan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran muatan lokal. Di era teknologi ini, siswa jelas lebih tertarik pada perangkat android daripada buku teks yang monoton. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran yang dapat diterima dengan baik oleh siswa sangat diperlukan. Untuk android sendiri di SDN 13 Rejang Lebong siswa tidak menggunakan android, tetapi hanya guru saja yg memberi pembelajaran langsung kepada siswa dengan disampaikan dengan metode ceramah, metode diskusi, metode praktik, metode proyek.

Kurangnya variasi media dalam proses pembelajaran menjadi masalah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam menyerap materi yang disampaikan.²² Selain itu, mata pelajaran muatan lokal juga memiliki peran penting dalam melestarikan kearifan budaya dalam segi hal bahasa, menjadikannya masalah yang perlu ditangani secara kolektif oleh pendidik yang memiliki kompetensi mengajar.

Kemajuan teknologi dapat membantu pendidik dalam menyajikan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran alternatif, yang dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti mengambil inisiatif untuk memperkenalkan media pembelajaran menggunakan media mobile learning berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa

²¹ Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal Di SDN 13 Rejang Lebong, Bapak Arzi Adi Wijaya, S. Pd, Pada Tanggal 09-10 Januari 2025.

²² Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal Di SDN 13 Rejang Lebong, Bapak Arzi Adi Wijaya, S. Pd, Pada Tanggal 09-10 Januari 2025..

akan diperiksa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis Android dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam proses pembelajaran untuk menentukan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa penggunaan teknologi dalam aspek pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran alternatif. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidik harus mampu mengikuti perkembangan ini. dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan dapat merangsang kepekaan otak, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, dan maksimal. Selain itu, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran bertujuan untuk mengatasi hambatan dalam proses transfer informasi dan komunikasi dari pendidik ke siswa, baik yang disebabkan oleh faktor fisiologis, psikologis, sosio-kultural, maupun lingkungan tempat tinggal.²³

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berinisiatif melakukan penelitian terkait dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong”.

²³ Prianggita and Meliyawati, “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media di sekolah dirasa kurang bervariasi, kurang praktis, monoton dan tidak interaktif, kurang menarik serta sulit untuk dibawa kemana-mana.
2. Pada mata pelajaran muatan lokal proses pembelajarannya adalah keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang hanya 2 jam saja mengajar, perbedaan budaya dalam menerapkan pelajaran muatan lokal seperti bahasa rejang, yang tidak semua siswa bisa mengetahui bahasa rejang, dan hasil belajar rendah.

C. Batasan Masalah

Materi dan sejauh mana permasalahan yang ada serta peneliti juga mempunyai keterbatasan kemampuan, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu pada hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran muatan lokal dengan menggunakan media mobile learning berbasis android.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka ada beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media mobile learning berbasis android sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah khasanah tentang pengembangan media ajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran terhadap guru untuk memberikan alternatif dalam memilih atau membuat media ajar yang menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Mobile learning berbasis android diharapkan dapat memberikan alternatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk mengajar sehingga diharapkan pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih baik dan optimal serta menyenangkan.

b. Bagi siswa

Mobile learning berbasis android diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang praktis dan menarik, mampu mengembangkan tingkat kemandirian peserta didik dalam belajar, efektif, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran muatan lokal.

c. Bagi Peneliti

Untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis android dalam pembelajaran muatan lokal terhadap hasil belajar siswa.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran dan masukan bagi pihak sekolah mengenai seberapa besarnya pengaruh media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa khususnya dibidang muatan lokal sehingga dapat dijadikan strategi pembelajaran di masa mendatang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Kata efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu efektif yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil. Kamus Ilmu pengetahuan populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan hasil yang bermanfaat atau mendukung suatu tujuan.¹ Efektivitas berasal dari kata efektif menurut kamus besar bahasa Indonesia artinya sukses, manjur, atau mujarab.² Efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau efek yang dihasilkan, efektif, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapainya atau tidaknya tujuan instruksional spesifik yang telah dinyatakan. Jadi efektivitas pembelajaran diartikan sebagai keberhasilan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Definisi efektivitas menurut Ravianto "Efektivitas adalah seberapa baik pekerjaan dilakukan, sejauh mana orang

¹ Andi Aditya Putra, Andi Rusdi Untung, and Iwan Mamminanga, "Efektivitas Pelayanan Publik Pada Kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Wajo," *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi* 3, no. 1 (2022): 132–144.

² Asiva Noor Rachmayani, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2015.

menghasilkan keluaran sesuai harapan." Ini berarti bahwa jika suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai rencana, dalam hal waktu, biaya, dan kualitas, maka dapat dikatakan efektif.³ Menurut Miarso, "efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar kualitas pendidikan dan sering diukur dengan pencapaian tujuan, atau juga dapat diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi, melakukan hal-hal yang benar".⁴ Menurut Susanto, pembelajaran yang efektif adalah ukuran keberhasilan seorang guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif jika semua siswa dapat terlibat secara aktif, baik secara mental, fisik, maupun sosial. Karena dalam proses pembelajaran, aktivitas yang menonjol terletak pada siswa.⁵

Efektivitas adalah tahap keberhasilan yang telah dicapai dengan akurat dan cepat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, dengan kata lain, efektivitas menekankan keluaran dalam mencapai tujuan. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran, respons siswa terhadap pembelajaran, dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai konsep pembelajaran yang efektif dan efisien, perlu ada hubungan timbal balik antara siswa dan guru untuk bersama-sama

³ Vian Dwi Lestari et al., "Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian," *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)* 5, no. 1 (2023): 49–61.

⁴ Myron R. Chartier, "Efektivitas Pembelajaran," *Simulation & Games* 3, no. 2 (1972): 203–218.

⁵ Mega Utami Pratiwi, Damanhuri, Zerri Rahman Hakim, "Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips" vol 2, no. 2 (2017).

mencapai tujuan. Selain itu, harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran yang diperlukan untuk mendukung pencapaian semua aspek perkembangan siswa.⁶

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah standar kualitas pendidikan dan sering diukur dengan pencapaian tujuan, yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran, memberikan kesempatan untuk pembelajaran mandiri atau terlibat dalam kegiatan luas bagi siswa untuk belajar.⁷ Hakikatnya pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan kognitif, perilaku, psikomotor dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

⁶ Chartier, "*Efektivitas Pembelajaran.*"

⁷ Zainal Abidin, Adeng Hudaya, and Dinda Anjani, "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19," *Wiadomości Statystyczne. The Polish Statistician* 67, no. 10 (2022): 48–61.

b. Kriteria Efektivitas

Menurut Susanto, efektivitas sumber belajar adalah ukuran yang berkaitan dengan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran.⁸ Efektivitas dapat diukur dengan mengamati minat siswa dalam belajar, jika siswa tidak tertarik untuk belajar maka hasilnya tidak akan memenuhi harapan mereka dalam mempelajari suatu mata pelajaran.

Efektivitas model pembelajaran adalah ukuran yang terkait dengan tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Kriteria efektivitas meliputi:

- 1) Kelengkapan pembelajaran, pembelajaran dapat dikatakan lengkap jika 75% dari jumlah siswa mencapai skor 60 dalam perbaikan.
- 2) Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Tanggapan siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran dikatakan telah meningkat jika, secara statistik, hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pemahaman awal mereka sebelum pembelajaran dan pemahaman mereka setelah pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran dikatakan efektif jika minat dan motivasi siswa meningkat setelah pembelajaran, menjadi lebih

⁸ Aulia Ahmad, Triana, and Damanik, "Pengaruh Kelengkapan Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Keefektivan Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Di MTs. Muallimin Univa Medan," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 6761–6769.

termotivasi untuk belajar dan belajar di lingkungan yang menyenangkan.⁹

Jika seorang siswa mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik dan memiliki motivasi yang kuat dalam pembelajaran, maka kita dapat menyimpulkan bahwa media pengajaran yang digunakan oleh guru telah berhasil atau efektif. Penggunaan media yang efektif adalah syarat mutlak untuk terjadinya proses pembelajaran yang efektif.¹⁰ Penggunaan kata efektivitas oleh setiap siswa memberikan makna yang berbeda sesuai dengan perspektif dan minat masing-masing.

Pembelajaran yang efektif dapat menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, suasana ceria tanpa tekanan, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Pengaturan kelas yang baik adalah langkah efektif pertama dalam mengelola pengalaman belajar keseluruhan siswa. Efektivitas pengajaran adalah tolak ukur yang digunakan sebagai referensi untuk menilai tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dalam hal ini, efektivitas akan selalu terkait dengan efek atau konsekuensi yang dihasilkan, yang berarti bahwa hasilnya akan menentukan apakah dianggap berhasil atau tidak.

⁹ Wahyuddin Wahyuddin and Nurcahaya Nurcahaya, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 2, no. 1 (2019): 72.

¹⁰ Ahmad, Triana, and Damanik, "Pengaruh Kelengkapan Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Keefektivan Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Di MTs. Muallimin Univa Medan."

Efektivitas juga pada dasarnya merujuk pada keberhasilan atau pencapaian tujuan. Jadi ketuntasan pembelajaran didefinisikan dalam pendidikan sebagai keharusan bagi siswa untuk menguasai semua standar kompetensi yang telah ditetapkan, kompetensi dasar, dan indikator

c. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Wotruba dan Wright dalam Hamzah Uno mengungkapkan hasil kajiannya dalam beberapa penelitian mengungkapkan bahwa 7 indikator pembelajaran dikatakan efektif, yaitu (1) pengorganisasian materi yang baik, (2) komunikasi yang efektif, (3) penguasaan dan antusiasme terhadap materi pembelajaran, (4) sikap positif terhadap peserta didik, (5) pemberian nilai yang adil, (6) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan (7) hasil belajar peserta didik yang baik.¹¹

Menurut Reugeluth mengungkapkan, indikator pembelajaran efektif yaitu: (1) kecamatan penguasaan, (2) kecepatan unjuk kerja, (3) tingkat ali belajar, dan (4) tingkat retensi.¹²

Dari dua pendapat tersebut dipertimbangkan lagi objektivitas ketercapaian dan aplikatif, maka dalam tulisan ini dipaparkan ada 5 indikator pembelajaran efektif yaitu: (1)

¹¹ Bistari Basuni Yusuf, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2018.

¹² Ina Magdalena and Dkk, "Effective Management of Online Learning During the Pandemic at SDN 1 Tanah Tinggi," *Edukasi dan Sains* 2, no. 01 (2020): 366–377, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses komunikatif, (3) respon peserta didik; (4) aktivitas belajar, (5) hasil belajar.¹³ Dengan demikian, pembelajaran dinyatakan efektif bila semua indikator tersebut dalam kategori minimal bagi titik jika salah satu dari indikator yang dimaksud belum tergolong baik (ada yang belum mencapai 75%), maka belum dapat dinyatakan efektif titik untuk itu disarankan agar menelusuri dan menemukan penyebab dari indikator dari pembelajaran efektif yang belum dinyatakan baik selanjutnya perlu dikembangkan lebih lanjut.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Komponen utama yang harus dipenuhi dalam proses belajar mengajar adalah siswa, pendidik, tujuan pembelajaran, metode pengajaran, media, dan evaluasi.¹⁴ Semua komponen ini sangat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang diinginkan tentu saja optimal, untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik salah satunya adalah media pembelajaran. Semakin baik media yang digunakan, semakin efektif pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Rahmawati efektivitas pembelajaran dapat berhasil jika memenuhi faktor-faktor berikut:

¹³ Yusuf, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif."

¹⁴ Ahmad, Triana, and Damanik, "Pengaruh Kelengkapan Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Keefektivan Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Di MTs. Muallimin Univa Medan."

- 1) Terjadinya pembelajaran yang efektif terjadi ketika pengkondisian dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan, sejalan dengan visi dan misi sekolah untuk mencapai pendidikan berkualitas.
- 2) Ada kesiapan guru dalam merancang kegiatan belajar mengajar di kelas, serta tanggung jawab, sikap, dan keterampilan guru dalam memberikan contoh dan instruksi kepada siswa mereka.
- 3) Keberhasilan orang tua dalam mencapai pembelajaran yang efektif bagi siswa sangat terkait dengan metode yang digunakan orang tua dalam mendidik, yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial mereka, pendapatan orang tua, dinamika keluarga, dan ketersediaan waktu yang dihabiskan bersama anak-anak mereka.¹⁵

Untuk mengetahui suatu pembelajaran dikatakan efektif John Carroll, yang terkenal di bidang psikologi pendidikan dalam bukunya yang berjudul "*A Model of School Learning*," menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* bergantung pada lima faktor: 1) Attitude; 2) Ability to Understand Instructions; 3) Diligence; 4) Opportunity; 5) Quality of Instruction.¹⁶

Dengan memahami faktor - faktor ini, menunjukkan bahwa pembelajaran dapat efektif jika ada sikap dan kemauan dalam diri

¹⁵ Mega Rahmawati and Edi Suryadi, "Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49.

¹⁶ Chartier, "Efektivitas Pembelajaran."

anak untuk belajar, kesiapan baik anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran, dan kualitas materi yang disampaikan. Jika lima indikator tersebut tidak ada, maka kegiatan belajar anak tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan oleh anak-anak untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir mereka tanpa mengabaikan tingkat pemahaman mereka sesuai dengan usia perkembangan mereka. Dilihat dari aktivitas selama proses pembelajaran, respons, dan penguasaan konsep.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengirim pesan. Dalam bahasa Arab, media adalah alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak dan audiovisual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

Bovee berpendapat bahwa media adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan.¹⁷ Istilah media dapat didefinisikan sebagai apa pun yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai informasi dari pengirim ke penerima. Gagne dan Briggs menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan konten materi pendidikan yang saling terkait dalam proses pembelajaran.¹⁸

Menurut Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) di Amerika media didefinisikan sebagai semua bentuk dan

¹⁷ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.

¹⁸ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294.

saluran yang digunakan oleh orang-orang untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹⁹ Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait pembelajaran sehingga mudah dipahami.

Selain definisi media yang telah dijelaskan di atas, ada definisi lain yang diusulkan oleh beberapa ahli mengenai konsep media pembelajaran:

- 1) Menurut *Scharm*, teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Cara fisik untuk menyampaikan konten dan materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya.²⁰
- 2) Menurut *Latuheru*, menyatakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan pengajaran dan pembelajaran, dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara akurat dan bermanfaat.²¹

¹⁹ Olivia Feby Mon Harahap, S. Pd., M. Pd, Mastiur Napitupulu, SKM, M.Kes, Novita Sari Batubara, SST. M.Kes, *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Kabupaten Pasaman Barat, Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2022, 2022).

²⁰ Wilbut Schramm, "Draf Sampler of Distance Education," *Hawaii: East-West Communication Institute* (1978).

²¹ Latuheru, John D , "Latuheru, John D. 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini,'" *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* (1988).

3) Menurut *Heinich*, media adalah alat untuk saluran komunikasi.

Heinich memberikan contoh media seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur.²²

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari penyedia informasi, yaitu guru, kepada penerima informasi, yaitu siswa, dengan tujuan untuk merangsang siswa agar termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran secara lengkap dan bermakna.²³ Dengan kata lain, ada lima komponen dalam pemahaman media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat untuk merangsang motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Lima komponen yang bekerja sama dengan baik akan menghasilkan pencapaian pembelajaran yang sukses sesuai dengan target yang diharapkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran ada dua elemen yang sangat penting metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling terkait. Pemilihan metode pengajaran

²² Heinich, Robert. "Instructional Media and Technologies for Learning" (1996).

²³ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar."

tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dan belajar dapat merangsang keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan mendorong aktivitas belajar, serta bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa.²⁴ Penggunaan media pembelajaran selama fase orientasi pembelajaran akan sangat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta konten pelajaran pada saat itu. Selain merangsang motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, memfasilitasi interpretasi data, dan meringkas informasi.

Ada berbagai pendapat mengenai fungsi media dalam pembelajaran menurut para ahli pendidikan. Peran media dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran adalah bagian penting yang secara signifikan menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

- 1) McKnow, dalam bukunya "Audio Visual Aids To Instruction," menyebutkan empat fungsi media.²⁵ Empat fungsi tersebut adalah:
 - a. Mengalihkan fokus pendidikan formal,

²⁴ Ibid.

²⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran."

- b. Meningkatkan motivasi belajar,
 - c. Memberikan kejelasan,
 - d. Memberikan rangsangan belajar.
- 2) Menurut Sudarsono dan Evelin, media pembelajaran memiliki fungsi:
- a) Memberikan pengetahuan tentang tujuan pembelajaran.
 - b) Memotivasi siswa.
 - c) Menyampaikan informasi.
 - d) Mendorong diskusi.
 - e) Membimbing kegiatan siswa.
 - f) Melakukan latihan dan ujian.
 - g) Memperkuat pembelajaran.
 - h) Menyediakan pengalaman simulasi.²⁶
- 3) Levie dan Lentz mengusulkan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, termasuk:
- a) Fungsi Perhatian

Fungsi inti dari media visual, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada konten pelajaran yang terkait dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks Pelajaran.

²⁶ Sari M.Pd et al., *Modul Media Pembelajaran* (Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2019).

b) Fungsi Afektif

Fungsi media visual yang dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa saat belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi dan sikap para pelajar, seperti informasi yang terkait dengan isu sosial atau rasial.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi media visual yang terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol atau gambar visual memfasilitasi pencapaian tujuan pemahaman dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar tersebut.

d) Fungsi Kompensatori

Fungsi media pengajaran yang terlihat dari temuan penelitian, menunjukkan bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang kesulitan membaca untuk mengorganisir dan mengingat informasi dari teks.²⁷

Media berfungsi untuk tujuan instruksional di mana informasi yang terkandung dalam media harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang lebih

²⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.

sistematis dan psikologis dalam hal prinsip-prinsip pembelajaran untuk mempersiapkan instruksi yang efektif. Media dapat menjadi faktor penentu dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran, berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa memerlukan kehadiran seorang guru.²⁸ Dalam situasi ini, tujuan telah ditetapkan, instruksi atau pedoman untuk mencapai tujuan telah disediakan, materi telah diatur dengan rapi, dan alat pengukuran atau evaluasi juga telah disertakan.

c. Unsur - Media Pembelajaran

Media adalah alat untuk meningkatkan proses interaksi antara guru dan siswa serta interaksi siswa dengan lingkungan mereka. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat mendukung penggunaan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.²⁹ Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat lunak (*software*) dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sementara perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik atau peralatan yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut.

²⁸ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran."

Oleh karena itu, perlu untuk membedakan antara media pembelajaran, alat bantu mengajar, dan alat pembelajaran.

Menurut Sujana alat bantu mengajar adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan untuk mencegah verbalism pada siswa. Sementara itu, Hamalik menjelaskan bahwa alat bantu belajar adalah semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.³⁰ Dengan demikian jelas bahwa baik alat bantu mengajar maupun alat bantu belajar terbatas pada perangkat keras atau peralatannya saja, sedangkan media harus mengandung baik perangkat keras maupun perangkat lunak.

Namun konsep media pembelajaran yang dijelaskan di atas tidak terlepas dari pengaruh paradigma teknologi pendidikan yang berkembang dalam memandang media pembelajaran, yaitu:

- 1) Paradigma pertama, media pembelajaran sama dengan alat bantu audiovisual yang digunakan oleh instruktur dalam melaksanakan tugas mereka.

²⁹ Adisel Adisel et al., “Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS,” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 298–304.

³⁰ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

- 2) Paradigma kedua, media sebagai sesuatu yang secara sengaja dikembangkan secara sistematis dan mematuhi prinsip-prinsip komunikasi.
- 3) Paradigma ketiga memandang media sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran dan oleh karena itu memerlukan perubahan pada komponen lain dari proses pembelajaran.
- 4) Paradigma keempat memandang media sebagai salah satu sumber yang secara sengaja diorganisir dan dikembangkan dengan tujuan untuk digunakan untuk kepentingan pendidikan.³¹

Terutama di era informasi digital saat ini konsep media pembelajaran telah menjadi lebih mapan dan memainkan peran strategis dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dukungan perangkat teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih telah memperkuat paradigma keempat yang disebutkan di atas yaitu bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik dalam mengajar bahan ajar tetapi juga dapat menjadi sumber belajar.³² Dalam hal ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar tambahan tetapi juga dapat menjadi sumber belajar utama, seperti dalam proses mobile learning berbasis android.

³¹ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: KEMENAG RI, 2012).

³² Pagarra et al., *Media Pembelajaran*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa (1) media pembelajaran adalah wadah pesan, (2) materi yang akan disampaikan adalah pesan pembelajaran, (3) tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media yang kreatif akan meningkatkan kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, lebih baik mengingat apa yang telah mereka pelajari, dan meningkatkan kinerja mereka dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Macam - Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memfasilitasi penyampaian informasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan berbagai jenis media secara terintegrasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa.³³

Menurut Munadi menyatakan bahwa ada beberapa jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran, termasuk:

1) Media Visual

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Media visual terdiri dari media yang

³³ Hanida Listiani Aisyah Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar diam atau gambar bergerak. Smaldino, Lowther, dan Rusell mengklasifikasikan media visual ke dalam beberapa jenis: a) gambar diam, b) grafik, c) diagram batang, d) diagram, e) poster, f) kartun. Media visual dapat membantu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik perhatian para pelajar. Penggunaan grafik, diagram, bagan, poster, dan kartun dalam pendidikan membantu siswa memahami isu-isu yang kompleks.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang berisi pesan dalam bentuk pesan auditori (yang hanya dapat didengar) yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan pembelajar untuk mempelajari materi pelajaran. Misalnya, program kaset dan program radio. Media audio dalam pembelajaran dapat diterapkan pada pendidikan musik dan seni formal, pengajaran bahasa asing, pembelajaran sejarah dengan rekaman pidato tokoh penting, dan pembelajaran sastra dengan mendengarkan pembacaan puisi atau prosa. Dan peningkatan kosakata dalam keterampilan mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Menurut Anderson media audio visual adalah serangkaian gambar elektronik yang disertai dengan elemen suara audio dan

juga memiliki elemen gambar yang disajikan melalui pita video.³⁴ Media audio-visual yang sering disebut sebagai media audio-visual. Media ini adalah hasil dari kombinasi media audio dan visual, salah satu contohnya adalah program televisi instruksional, program televisi edukatif, dan program slide suara. Media audio-visual adalah media yang dapat didengar dan dilihat sehingga lebih mudah dibandingkan dengan media yang hanya mengandalkan indera pendengaran. Tentu saja, menggunakan media ini akan membuat kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi ajar kepada siswa menjadi lebih lengkap dan optimal. Selain itu, dalam batas-batas tertentu, media ini dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi, tetapi karena penyajian materi dapat digantikan oleh media, peran guru dapat bergeser menjadi fasilitator pembelajaran, yang berarti memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar.

4) Media Online

Media online telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern terutama dengan perkembangan teknologi dan internet. Moore, Dickson-Deane and Galyen mendefinisikan media online dalam pembelajaran sebagai penggunaan internet untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan konten,

³⁴ Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran," *Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2014): 61, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

instruktur formal, dan pembelajar lainnya, serta menerima dukungan selama proses pembelajaran guna memperoleh pengetahuan, menciptakan pemahaman pribadi dan berkembang dari pengalaman pembelajaran.³⁵ Media pembelajaran online menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan akses internet. Media online menyediakan fitur pemantauan dan analitik pembelajaran yang dapat membantu pendidik memahami dan meningkatkan proses pembelajaran.

5) Media Cetak Dan Digital

Media cetak dan digital sangat penting dalam pendidikan; media ini memainkan peran penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Media cetak adalah bahan pembelajaran yang dicetak, seperti buku teks, modul, lembar kerja, handout, dan majalah pendidikan. Media digital mencakup semua bahan pembelajaran yang diakses melalui perangkat elektronik, termasuk ebook, video edukasi, aplikasi edukasi, dan platform pembelajaran daring. Media cetak sangat penting karena tidak memerlukan perangkat elektronik atau koneksi internet. Mudah dibawa dan digunakan di mana saja, tanpa bergantung pada listrik atau teknologi. Media cetak dapat meningkatkan

³⁵ Aisyah Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*.

pemahaman dan retensi informasi, dan lebih jauh lagi, memudahkan untuk mencatat langsung pada materi. Interaksi fisik dengan media cetak, seperti menyoroti bagian-bagian penting atau membuat catatan, dapat mendorong keterlibatan yang lebih mendalam.

Sementara itu, media pembelajaran digital memainkan peran penting dalam pendidikan, termasuk interaktivitas yang memungkinkan pembelajaran yang dinamis dan partisipatif, serta pembaruan konten yang lebih mudah dan cepat. Melibatkan multimedia dapat menggabungkan teks, audio, video, dan animasi untuk meningkatkan pemahaman. Media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar individu, dengan aksesibilitas global dan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif melalui platform online.

6) Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah perangkat lunak dalam bentuk aplikasi dan program komputer yang dirancang khusus untuk pembelajaran interaktif. Media ini biasanya berbasis teknologi digital dan dirancang untuk merangsang respons aktif dari

siswa, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan penyajian materi berdasarkan masukan pengguna. Karakteristik media ini adalah bahwa media ini memerlukan siswa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran, yang berarti siswa tidak hanya fokus pada mengamati media atau objek. Media ini mampu menggabungkan media lain ke dalamnya, membuatnya lebih menarik dan tidak membosankan.³⁶

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Hal pertama yang harus dilakukan seorang guru dalam penggunaan media yang efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak sesuai dengan kematangan dan pengalaman perkembangan mereka, serta karakteristik khusus yang ada dalam kelompok belajar mereka. Karakteristik ini termasuk kematangan anak, pengalaman latar belakang, dan kondisi mental yang terkait dengan usia perkembangan mereka. Selain masalah minat siswa terhadap media, representasi pesan yang disampaikan oleh guru juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan media.³⁷ Selain itu isi pesan dalam media juga harus sesuatu yang baru dan menarik misalnya dalam hal warna atau desain. Semakin menarik bentuk dan konten media, semakin besar keinginan siswa untuk lebih

³⁶ Sari et al., *Modul Media Pembelajaran*.

³⁷ Rahma Inayahtur Fatikh, "MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.

memahami apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut.

Karakteristik media pembelajaran menurut Rima Wati adalah:

- 1) Tujuan pembelajaran yang jelas
- 2) Materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi
- 3) Ketepatan konseptual
- 4) Alur proses pembelajaran yang jelas
- 5) Petunjuk penggunaan yang jelas
- 6) Terdapat apersepsi
- 7) Terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik
- 8) Dapat merangsang motivasi belajar siswa
- 9) Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan diskusi
- 10) Memiliki pengantar yang menarik
- 11) Gambar, animasi, teks, dan warna disajikan dengan cara yang harmonis dan proporsional
- 12) Interaktif
- 13) Navigasi yang mudah
- 14) Bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa.³⁸

Meskipun efektivitas dan efisiensi media dalam pengajaran di kelas tidak diragukan lagi pertimbangan penting lainnya adalah faktor aksesibilitas yang berkaitan dengan apakah media tersebut

³⁸ Agung Nurul Hidayat and Saepul, "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum," *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023): 29–36.

dapat diakses atau diperoleh dengan mudah atau tidak.³⁹ Ini penting mengingat bahwa beberapa media tidak dapat diperoleh karena biaya tinggi yang harus dikeluarkan. Selain itu di daerah terpencil beberapa media terkadang sulit diperoleh karena fasilitas transportasi yang terbatas di daerah tersebut. Selain masalah lainnya seperti keamanan, pemeliharaan, dan sebagainya. Sementara itu, bantuan pemerintah kadang-kadang tidak dapat menangani semua masalah ini. Untuk mengatasi masalah ini guru harus benar-benar mempertimbangkan kegunaan dan aksesibilitas media pembelajaran peserta didik. Setiap media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik tertentu. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan.

3. Mobile Learning Berbasis Android

a. Mobile Learning

1) Pengertian Mobile Learning

Menurut Arifpurnamayana menyatakan bahwa pembelajaran mobile dapat didefinisikan sebagai salah satu fasilitas atau layanan yang menyediakan informasi elektronik secara umum kepada pelajar dan konten pendidikan yang membantu mencapai pengetahuan tanpa terhalang oleh lokasi

³⁹ Rahma Inayahtur Fatikh, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar).”

dan waktu.⁴⁰ Pembelajaran Mobile atau *m-learning* adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan perangkat mobile seperti android, tablet, dan laptop untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Perangkat mobile learning ini praktis, portable dan selalu dapat aktif yang akan bermanfaat dalam mengakses konten pembelajaran dengan akurat dan cepat. Karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa perlu menyalakan komputer.

Menurut Traxler, pembelajaran mobile dapat didefinisikan sebagai "penyediaan pendidikan dan pelatihan pada PDA/palmtop/handheld, smartphone, dan ponsel," yang berarti penyediaan pendidikan dan pelatihan melalui perangkat digital portabel.⁴¹ Pembelajaran mobile menyediakan fleksibilitas dalam mengakses informasi dan sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung konsep pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Perangkat kecil ini dapat berfungsi sebagai alat untuk mengakses konten baik yang disimpan secara lokal di perangkat maupun yang dapat dijangkau melalui interkoneksi. Perangkat ini juga dapat berfungsi sebagai alat untuk

⁴⁰ Lukni Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Platform Android Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3Lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Materials for Students of Electrical Power Study Program Of," *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika* 7, no. 2 (2017): 197–207.

⁴¹ Media Pembelajaran, PAI Di, and MAN Yogyakarta, "Jurnal Tarbiyah Almuslim Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran" 2, no. 2 (2024): 121–136.

berinteraksi dengan orang lain baik melalui suara, bertukar pesan tertulis, gambar diam, atau gambar bergerak.

Pembelajaran mobile learning juga dapat dipahami sebagai pelengkap yang dapat digunakan untuk pengayaan, penguatan, alat evaluasi, dan dapat digunakan untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah dilakukan bahkan tanpa bantuan dan bimbingan pendidik. Agar siswa dapat belajar secara mandiri jika mereka masih kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.⁴² Dengan berbagai potensi dan keuntungannya pembelajaran mobile learning diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Fungsi Dan Manfaat Mobile Learning (*Youtube*)

Menurut Mohamad Miftah ada tiga fungsi pembelajaran mobile learning dalam pengajaran di kelas yaitu:

a) *Suplement* (tambahan)

Siswa memiliki kebebasan untuk memilih apakah akan menggunakan bahan pembelajaran mobile atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau persyaratan bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran mobile. Meskipun bersifat opsional, siswa yang memanfaatkannya tentu akan mendapatkan pengetahuan atau wawasan

⁴² Pance Mariati et al., "Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5783–5792.

tambahan. Misalnya, dari YouTube, Google, Ruang Guru, dan platform media sosial lainnya. Dengan cara itu, siswa memiliki pemahaman yang luas di luar apa yang telah dijelaskan oleh pendidik.

b) *Complement* (pelengkap)

Materi ini diprogram untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh siswa di kelas. Ini berarti bahwa materi pembelajaran mobile diprogram untuk berfungsi sebagai materi penguatan atau remedial bagi siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Ini juga dapat digunakan untuk pengayaan, penguatan, alat evaluasi, dan dapat digunakan untuk meninjau (mengulang) pembelajaran yang telah dilakukan bahkan tanpa bantuan dan bimbingan pendidik, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri jika mereka masih kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

c) *Substitusi* (pengganti)

Siswa memiliki kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang mereka sukai, seperti pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau model campuran, yang menggabungkan metode pembelajaran konvensional dengan teknologi. Mereka juga dapat sepenuhnya memanfaatkan model pembelajaran konvensional, dengan

beberapa sesi tatap muka dan sisanya secara daring, atau sepenuhnya daring.⁴³

Sejalan dengan pendapat di atas, manfaat Mobile Learning terdiri dari empat aspek, yaitu:

- (a) Meningkatkan tingkat interaksi pembelajaran antara siswa dan pendidik atau instruktur (*enhance interactivity*).
- (b) Memungkinkan interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- (c) Mencapai pembelajar dalam skala luas (*potential to reach a global audience*).
- (d) Memfasilitasi pembaruan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).⁴⁴

3) Kelebihan Dan Kekurangan Mobile Learning

Implementasi pembelajaran mobile learning dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- (a) Meningkatkan mobilitas, pembelajaran dapat dilakukan di mana saja.
- (b) Menghemat waktu, siswa dapat belajar saat bepergian.
- (c) Menghemat pencetakan, sehingga ramah lingkungan.

⁴³ Dr. Mohamad Miftah M. Pd, *Pengembangan Model E- Learning* (Semarang: Cv. Feniks Muda Sejahtera, 2022).

⁴⁴ Asiva Noor Rachmayani, "Penerapan Teori Belajar Dan Desain Instruksional Dalam Program Mobile Learning" (2015): 6.

- (d) Menciptakan pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru secara jarak jauh.
- (e) Menggunakan teknologi sehari-hari.⁴⁵

Dari perspektif peserta didik kelebihan dari pembelajaran mobile learning adalah:

- (a) Aplikasi interaktif.
- (b) Keragaman sumber daya.
- (c) Fleksibilitas.
- (d) Pembelajaran saat bepergian.
- (e) Sistem penilaian cepat (umpan balik).⁴⁶

Implementasi pembelajaran mobile dalam proses pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan antara lain :

- (a) Kapasitas penyimpanan PDA yang terbatas.
- (b) Perangkat dapat menjadi cepat usang.
- (c) Layar yang terlalu kecil.
- (d) Konektivitas jaringan yang terbatas.
- (e) Biaya yang lebih tinggi.⁴⁷

Kekurangan dari penerapan pembelajaran mobile dalam proses pembelajaran dari perspektif siswa meliputi:

⁴⁵ Palmo Thinley, "Tablet (IPad) Untuk M-Learning Dalam Konteks Konstruktivisme Sosial Untuk Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif," *CSEdu 2013 - Proceedings of the 5th International Conference on Computer Supported Education* (2013): 692–695.

⁴⁶ Adriana Teodorescu, "Mobile Learning and Its Impact on Business English Learning," *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 180, no. November 2014 (2015): 1535–1540, <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.303>.

⁴⁷ Thinley, "Tablet (IPad) Untuk M-Learning Dalam Konteks Konstruktivisme Sosial Untuk Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif."

- (a) Beberapa aplikasi memerlukan koneksi internet yang konstan.
- (b) Daya tahan baterai perangkat yang terbatas,
- (c) Layar dan keyboard yang kecil.
- (d) Ruang penyimpanan perangkat yang terbatas.
- (e) Kurangnya kontak manusia.⁴⁸

b. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat mobile seperti android dan tablet.⁴⁹ Android awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google yang kemudian mengakuisisinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini secara resmi dirilis pada tahun 2007 bertepatan dengan pendirian *Open Handset Alliance* sebuah konsorsium perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka untuk perangkat seluler.⁵⁰ Android umumnya melibatkan manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang mirip dengan tindakan nyata seperti menggesek, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar serta papan ketik virtual untuk mengetik teks.

⁴⁸ Teodorescu, "Mobile Learning and Its Impact on Business English Learning."

⁴⁹ Maulana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Platform Android Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3Lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Materials for Students of Electrical Power Study Program Of."

⁵⁰ Jurusan Pendidikan, Teknologi Informasi, and Fakultas Teknik, "EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 2 Nomor 2, April 2022" 2, no. April (2022): 172–183.

Sistem operasi Android adalah salah satu jenis operasi sistem baru pada perangkat komunikasi seluler. Sistem operasi ini berbasis pada *Linux*. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri yang digunakan oleh berbagai perangkat mobile. Fitur dan spesifikasi pembaruan OS Android mencakup aplikasi kerangka kerja, Dalvik Virtual Machine, browser terintegrasi, grafik yang dioptimalkan, SQLite, dukungan media, telepon GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, WIFI, kamera, GPS, kompas, dan akselerometer.⁵¹ Android saat ini tidak hanya berjalan di ponsel; beberapa vendor telah menyematkan Android di Tablet, Tablet Internet, Pembaca E-Book, Laptop, dan gadget lainnya. Kumpulan inti pustaka yang tersedia untuk aplikasi Android mencakup kerangka kerja untuk mengembangkan peramban web, dukungan basis data, dan multimedia.

Pengaruh era industri terhadap dunia pendidikan memiliki efek positif dalam memfasilitasi proses pengajaran dan pembelajaran. Teknologi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sering disebut sebagai media pembelajaran.⁵² Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dihargai dan diterima dengan baik oleh para siswa. Selain diterima dengan baik,

⁵¹ Abd Aziz Ardiansyah, "Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah" 3, no. 1 (2020): 47–56.

⁵² Adhitya Prihadi, "Sosial Horizon : Jurnal Pendidikan Sosial Issn 2407-5299 Kelayakan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android." 9, No. 1 (2022): 1–12.

penggunaan media juga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

c. Mobile Learning Berbasis Android

Penggunaan media pembelajaran berbasis Android adalah salah satu penerapan gaya belajar abad ke-21. Penggunaan media pembelajaran semacam itu memiliki potensi untuk membantu meningkatkan kinerja akademik siswa dalam hal hasil belajar dan aspek sosio-kultural mereka.⁵³ Android dan tablet memiliki kekuatan untuk mengubah pengalaman belajar. Jenis media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat dengan aplikasi yang menarik.

Android dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran terutama pada muatan lokal yang dianggap sebagai mata pelajaran tersulit oleh siswa. Dikarenakan pembelajaran muatan lokal adalah mata pelajaran yang sulit dipahami dan kurang menarik untuk dipelajari.⁵⁴ Ini karena model pembelajaran yang sangat sering digunakan adalah model pengajaran tradisional yaitu ceramah jarang menggunakan model yang bervariasi.

Perkembangan teknologi dibidang pendidikan telah menggeser penyampaian materi dari metode ceramah menuju penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran muatan

⁵³ Ardiansyah, "Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah."

⁵⁴ Ibid.

lokal disarankan untuk tidak hanya menggunakan metode ceramah, jika ini terus berlanjut kemungkinan proses ini akan menyebabkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran muatan lokal sebaiknya bersifat konstruktif. Pembelajaran muatan lokal yang konstruktif diharapkan dapat membuat siswa terlibat secara aktif dan menjadi pusat kegiatan belajar mengajar dengan bantuan guru.

Media pembelajaran berbasis Android adalah sesuatu yang baru di dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya berupa aplikasi edukasi atau aplikasi yang berisi materi dan sumber belajar. Produk aplikasi dapat diunduh di smartphone dan gadget yang beroperasi pada sistem Android biasanya tersedia di Google Play atau PlayStore. Pada dasarnya, media pembelajaran berbasis Android adalah jenis media pendidikan dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh pada smartphone berbasis Android. Salah satunya adalah aplikasi Youtube sebagai media pembelajaran dan aplikasi Kahoot sebagai evaluasi pembelajaran.⁵⁵

⁵⁵ Nurul Fazriyah et al., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–147.

1) Aplikasi Youtube Sabagai Media Pembelajaran

Youtube didirikan oleh Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim pada tanggal 14 Februari 2005. Ketiganya merupakan karyawan yang bekerja di PayPal. Sebelumnya, Hurley menempuh pendidikan desain di Indiana University of Pennsylvania, sedangkan Chen dan Karim menempuh pendidikan ilmu komputer di University of Illinois di Urbana. Youtube dibentuk lebih atas dasar teknologi daripada budaya karena layanan Youtube pada awalnya terbukti mampu menghilangkan hambatan teknis yang dihadapi oleh pengguna amatir yang ingin berbagi video di situs web.⁵⁶ YouTube adalah situs web berbagi video yang memungkinkan pengguna untuk menonton, berbagi, menikmati, mengomentari, dan mengunggah video mereka. Di YouTube orang-orang terus-menerus mencari informasi dan menemukan video tentang berbagai topik yang menarik.

Platform YouTube berfungsi sebagai cara mudah bagi pengguna untuk berbagi dan menyimpan video secara online maupun offline. Dalam konteks pendidikan, YouTube sering digunakan sebagai alat pembelajaran, tempat guru dan siswa dapat mengakses video yang relevan untuk memperdalam

⁵⁶ Analisis Isi, Konten Riba, And Richard Lee, “Analisis Isi Konten Riba Di Youtube Dr. Richard Lee Bersama Ustad Khalid Basalamah” 8, No. 1 (2024): 97–117.

pemahaman mereka tentang berbagai topik.⁵⁷ Platform ini juga memungkinkan interaksi melalui komentar, menyukai, dan berbagi video, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, aplikasi ini memudahkan pengguna untuk belajar secara mandiri, kapan saja dan di mana saja, menjadikannya alat yang berharga di era digital.

Dalam dunia pendidikan, Youtube dikembangkan sebagai media pembelajaran, dimana guru harus mengemas materi-materi yang menarik untuk ditunjukkan kepada siswa. Aplikasi Youtube menjadi platform yang sangat populer untuk memengaruhi kehidupan sehari-hari generasi milenial. Terbukti aplikasi ini telah membantu siswa untuk memperluas wawasan pemahaman hingga memperoleh berbagai informasi ilmiah kepada siswa.⁵⁸ Maka dari itu aplikasi sangat penting untuk mendukung kemajuan akademis siswa dalam proses pembelajaran. Platform Youtube menyediakan konten materi yang beragam, memberikan visualisasi konsep materi yang mudah dipahami, mendukung pembelajaran mandiri, menciptakan keterlibatan siswa secara aktif dalam

⁵⁷ Hening Kusumaningrum et al., "Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring," *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 92–114.

⁵⁸ Bima Fandi et al., "Pemanfaatan Media Sosial YouTube Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah," *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, no. 2 (2024).

pembelajaran, serta memberikan keterampilan digital secara bijak.

2) Aplikasi Kahoot Sebagai Evaluasi Pembelajaran

Setelah menonton video pembelajaran di YouTube, siswa dapat mengikuti kuis Kahoot yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait konten video tersebut, sehingga proses evaluasi menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Kahoot dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif setelah siswa belajar melalui media pembelajaran YouTube, karena dapat membantu guru mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan format permainan yang kompetitif dan berbasis waktu, Kahoot juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan umpan balik secara langsung bagi guru untuk menilai keberhasilan penggunaan video YouTube dalam pembelajaran.

Kahoot! adalah contoh sistem respons siswa yang digamifikasi yang telah mendapatkan penerimaan signifikan, dengan basis pengguna lebih dari 70 juta individu di seluruh dunia. Meskipun versi sebelumnya dari platform digital sebelumnya dapat digunakan bersamaan dengan kegiatan seperti permainan untuk memperkenalkan gamifikasi di kelas,

generasi baru aplikasi klik seperti permainan, seperti *Kahoot!*, telah dikembangkan untuk meningkatkan manfaat gamifikasi dalam pembelajaran.⁵⁹ Kahoot menonjol sebagai alat populer yang meningkatkan interaksi kelas dan pengalaman belajar. Untuk meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kompetitif.

Kahoot! menggunakan elemen desain permainan seperti grafik, musik, suara, poin, dan papan peringkat kompetitif. Sebagai aplikasi klik seperti permainan, *Kahoot!* memungkinkan guru untuk memperkenalkan gamifikasi ke dalam kelas dengan memfasilitasi kompetisi kuis. Sejak diperkenalkan pada tahun 2013, Kahoot telah mendapatkan popularitas sebagai permainan online yang digunakan oleh instruktur untuk menilai pengetahuan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Menurut Krista Graham, Kahoot adalah media pembelajaran daring berbasis pertanyaan gratis yang digunakan dalam kegiatan mengajar dan belajar untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, meninjau materi pelajaran, dan merangsang minat siswa untuk terlibat dalam diskusi secara efektif di kelompok dan secara klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang disediakan oleh Kahoot. Kahoot adalah platform

⁵⁹ Osman Özdemir, "Kahoot! Game-Based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-Analysis," *Journal of Computer Assisted Learning*, no. June 2024 (2024): 1–24.

pembelajaran berbasis permainan yang gratis dan menyenangkan untuk belajar dan mengembangkan objek atau materi pembelajaran yang dapat disesuaikan.⁶⁰

Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online tidak hanya memiliki fitur kuis tetapi juga mencakup permainan, diskusi, dan survei. Fitur permainan dan kuis dapat diterapkan dalam dua versi, yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar Android mereka. Dalam menjawab pertanyaan terdapat juga petunjuk untuk memilih jawaban dengan bantuan gambar yang berwarna untuk setiap gambar. Pelaksanaan permainan Kahoot juga mengharuskan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan hati-hati dan cepat. Karena hal ini akan mempengaruhi peringkat mereka dalam skor akhir permainan.⁶¹

Permainan yang menggunakan aplikasi Kahoot memiliki beberapa keuntungan termasuk menumbuhkan semangat kompetisi diantara siswa terhadap teman-teman mereka selama proses pembelajaran. Ini karena jawaban atas pertanyaan yang ditampilkan di layar monitor akan terlihat di akhir permainan

⁶⁰ Imro Atus Sholihah, Nabella Ardama Cherya Krenata, and Nadia Khoirun Nisa, "Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 6, no. 2 (2023): 39–44.

⁶¹ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–497.

untuk setiap pertanyaan.⁶² Jadi setiap pertanyaan akan segera menunjukkan hasil jawaban siswa yang menjawab dengan benar tercepat. Jadi para siswa bersaing untuk menjadi pemenang di setiap pertanyaan yang muncul. Kuis pada aplikasi Kahoot ini dapat dianggap sebagai pembelajaran yang efektif karena berpusat pada siswa dan dapat mengasah serta mengembangkan keterampilan berpikir setiap siswa dalam menghadapi suatu masalah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis platform Kahoot dapat meningkatkan antusiasme siswa dan juga kualitas mengajar dalam pembelajaran muatan lokal. Dan teknologi informasi ini juga dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan mata pelajaran muatan lokal.⁶³ Agar proses pembelajaran ini dapat bermanfaat perlu untuk membuat pembelajaran menarik dan tidak membosankan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Suasana belajar yang menyenangkan tentu akan menarik perhatian dan waktu siswa sepenuhnya. Penggunaan media Kahoot dapat memfasilitasi pembelajaran mata pelajaran muatan lokal bagi siswa ketika melakukan

⁶² Fazriyah et al., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd."

⁶³ Eva Yulia Puspaningrum et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media," *Prosiding SNP2M UMAHA* 1, no. 1 (2021): 102–105.

pelajaran menggunakan aplikasi Kahoot sebagai kuis atau permainan selama proses pembelajaran muatan lokal.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terkait dengan aktivitas belajar karena aktivitas belajar adalah sebuah proses. Hasil belajar terdiri dari semua domain psikologis. Hal ini terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses pembelajaran siswa di kelas di sekolah. Hasil belajar adalah ukuran keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Secara umum hasil belajar dilihat dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa yang meningkat setelah proses belajar mengajar.⁶⁴

Hasil belajar terkait dengan perubahan pada individu yang sedang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari pembelajaran mencakup perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, dan kompetensi. Perubahan dalam arti perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar.⁶⁵ Perubahan sebagai hasil dari pembelajaran relatif permanen dan memiliki potensi untuk berkembang lebih lanjut. Hasil belajar adalah representasi pencapaian kompetensi

⁶⁴ Sofyan Hadi, "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media," *Prosiding TEP & PDs* 1, no. 15 (2017): 96–102.

⁶⁵ Elvira Mulia et al., "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya," *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 137–156.

siswa yang nantinya akan digunakan oleh siswa untuk masuk ke dunia kerja.

Hasil belajar memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena mereka memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka melalui kegiatan pengajaran dan pembelajaran berikutnya. Hasil belajar siswa ditentukan oleh siswa itu sendiri yang ingin membangun pengetahuan mereka.⁶⁶ Hasil belajar muatan lokal adalah salah satu indikator efektivitas pendidikan muatan lokal. Hasil belajar muatan lokal yang tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran muatan lokal efektif. Sebaliknya hasil belajar muatan lokal yang rendah menunjukkan ketidakefektifan proses pembelajaran matematika.

b. Indikator Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik kurikuler maupun instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar Benjamin Bloom yang secara luas membaginya menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Setiap domain diorganisasikan ke dalam beberapa tingkat kemampuan, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks dari yang mudah hingga yang sulit dan dari yang konkret hingga yang abstrak.

⁶⁶ Utari Oktaviani et al., "Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong," *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 1–6.

Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Penilaian pengetahuan pada tingkat subjek memerlukan perumusan yang lebih spesifik dari setiap aspek pengetahuan, yang dikategorikan sebagai: konsep, prosedur, fakta, dan prinsip. Domain kognitif berkaitan dengan hasil pembelajaran intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif mengacu pada internalisasi sikap yang mengarah pada pertumbuhan batin dan terjadi ketika pembelajar menyadari nilai-nilai yang mereka terima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari diri mereka dalam bentuk nilai-nilai dan menentukan perilaku.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan untuk bertindak. Hasil belajar dalam ranah psikomotor dimanifestasikan dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan tindakan individu. Jenis hasil belajar dalam ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini mencakup kompetensi dalam melaksanakan tugas yang melibatkan bagian tubuh serta

kompetensi yang terkait dengan gerakan fisik (motorik), yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, presisi, keterampilan kompleks, dan keterampilan ekspresif serta interpretatif.⁶⁷

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kualitas pendidikan yang rendah dapat dilihat pada beberapa siswa yang meraih nilai tinggi tetapi kurang mampu menerapkan pengetahuan mereka. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh kesulitan dalam memahami materi belajar dan siswa yang kurang termotivasi untuk belajar karena kebiasaan belajar yang buruk. Banyak faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa, termasuk kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dan kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketidakkuratan guru dalam merancang dan melaksanakan pelajaran adalah salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan kita harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua bagian yaitu:

⁶⁷ Mulia et al., "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya."

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri dan dapat mempengaruhi pembelajaran mereka. Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu:

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisik umum dapat mempengaruhi antusiasme dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran karena orang yang belajar perlu dalam keadaan sehat. Siswa yang sakit secara fisik karena penyakit tertentu dan kelelahan tidak akan dapat belajar secara efektif begitu juga dengan mereka yang memiliki disabilitas fisik. Itu sangat mempengaruhi kemampuan siswa untuk menyerap informasi dan pengetahuan terutama apa yang disampaikan di kelas.

b) Faktor Psikologis

Banyak faktor termasuk aspek psikologis dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar siswa. Namun diantara faktor-faktor spiritual siswa yang umumnya dianggap lebih penting adalah kecerdasan, sikap, bakat, minat, gaya belajar, dan motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi pembelajaran. Faktor eksternal dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

a) Faktor Keluarga

Faktor keluarga yang mempengaruhi pembelajaran termasuk cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, lingkungan rumah, situasi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran termasuk metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru dan siswa, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, mata pelajaran dan jam sekolah, standar mata pelajaran, kondisi bangunan, metode pembelajaran, dan pekerjaan rumah.

c) Faktor Sosial (Masyarakat)

Masyarakat adalah faktor eksternal yang juga mempengaruhi pembelajaran siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena keberadaan siswa di masyarakat. Faktor sosial ini membahas aktivitas siswa di masyarakat termasuk aktivitas mereka di masyarakat, media massa, kelompok

sebaya, dan cara hidup di komunitas semuanya yang mempengaruhi pembelajaran.⁶⁸

5. Muatan Lokal

a. Pengertian Muatan Lokal

Muatan lokal adalah kegiatan kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan karakteristik dan potensi khas daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikategorikan ke dalam mata pelajaran yang sudah ada. Studi tentang mata pelajaran muatan lokal dapat ditentukan oleh lembaga pendidikan. Oleh karena itu, SK/KD, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar harus terlebih dahulu disiapkan, memungkinkan setiap satuan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran konten lokal.⁶⁹ Secara umum pemahaman tentang muatan lokal adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar yang disusun oleh satuan pendidikan sesuai dengan keragaman potensi daerah, karakteristik daerah, keunggulan daerah, kebutuhan daerah, dan setiap lingkungan, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk

⁶⁸ Ikmal Choirul Huda, "Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 38–48.

⁶⁹ Marlina and Noor Hikmah, "Pendidikan Berbasis Muatan Lokal Sebagai Sub Komponen Kurikulum," *Dinamika Ilmu* 13, no. 1 (2013): 105–119, <https://doi.org/10.21093/di.v13i1.68>.

mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁷⁰ Secara khusus, muatan lokal adalah program pendidikan dalam bentuk mata pelajaran yang isi dan media penyampaiannya terkait dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya, serta kebutuhan daerah yang harus dipelajari oleh siswa di daerah tersebut.

Karakteristik mata pelajaran muatan lokal dikaitkan dengan konsep kearifan lokal mencakup semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan, serta adat atau etika yang membimbing perilaku manusia dalam komunitas ekologi. Semua bentuk kearifan lokal diinternalisasi, dipraktikkan, diajarkan, dan diwariskan dari generasi ke generasi, sekaligus membentuk perilaku manusia terhadap sesama manusia, alam, dan hal-hal gaib.⁷¹ Muatan lokal harus diajarkan di setiap daerah dan di setiap lembaga pendidikan. Setiap daerah memiliki keragaman budaya lokal yang unik, termasuk: bahasa daerah, lagu daerah, musik daerah, kerajinan daerah, adat istiadat, dan cerita rakyat. Budaya tersebut adalah aset yang perlu dilestarikan agar terus ada sebagai ciri khas daerah.

b. Ruang Lingkup Muatan Lokal

Penentuan isi dan bahan ajar untuk mata pelajaran muatan lokal didasarkan pada kondisi dan kebutuhan lingkungan yang

⁷⁰ Asiva Noor Rachmayani, "Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang Di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu" (2015): 6.

⁷¹ Juris Hartmanis, W. M. Perel, and R. C. Wherritt, "Pengembangan Model Mata Pelajaran Muatan Lokal Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Di Sekolah Dasar Provinsi Bengkulu," *The American Mathematical Monthly* 68, no. 3 (1961): 300.

dimasukkan ke dalam mata pelajaran dengan alokasi waktu yang khusus.⁷² Materi dan proses pembelajaran ditentukan oleh satuan pendidikan yang dalam pelaksanaannya merupakan kegiatan kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan daerah. Ruang Lingkup ini dapat mencakup bahasa daerah, bahasa Inggris, seni daerah, keterampilan dan kerajinan lokal, adat istiadat, agama, serta pengetahuan tentang berbagai karakteristik lingkungan alam sekitar serta hal-hal yang dianggap perlu oleh masing-masing daerah.

Ruang lingkup muatan lokal harus dirumuskan berdasarkan pertimbangan kebutuhan yang diperoleh melalui identifikasi kemampuan agama siswa dan tuntutan lingkungan sekitar. Adapun ruang lingkup Muatan Lokal menurut Asmani ada 2 (dua) yaitu :

1) Lingkup Kondisi dan Kebutuhan Daerah

Mengacu pada segala sesuatu yang ada di suatu wilayah tertentu yang secara fundamental terkait dengan lingkungan alam, lingkungan sosial-ekonomi, dan lingkungan sosial-budaya,

2) Lingkup Isi Atau Jenis-Jenis Muatan Lokal

Biasanya berupa bahasa lokal, seni lokal, keterampilan dan kerajinan lokal, adat istiadat dan pengetahuan tentang berbagai

⁷² Buhari Luneto, "Kebijakan Penerapan Muatan Lokal Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tentang Pengajaran Kearifan Lokal Di SMA Kabupaten Boalemo)," *Irfani* 16, no. 2 (2020): 70–87, <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/2105>.

karakteristik lingkungan alam sekitar, serta hal-hal lain yang dianggap perlu oleh masing-masing daerah.⁷³

c. Tujuan Muatan Lokal

Tujuan dari muatan lokal adalah untuk memberikan siswa pengetahuan, keterampilan, dan sikap hidup sehingga mereka memiliki pemahaman yang solid tentang lingkungan dan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di daerah mereka dan mendukung kelangsungan pembangunan daerah dan nasional. Pelaksanaan muatan lokal tidak hanya dimaksudkan untuk melestarikan keberlanjutan (terkait dengan budaya lokal) tetapi juga perlu diarahkan pada upaya pembaruan atau modernisasi (terkait dengan keterampilan lokal atau pelatihan vokasi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern). Penerapan muatan lokal juga bertujuan untuk memastikan bahwa pengembangan sumber daya manusia di daerah setempat dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembangunan daerah sambil secara bersamaan mencegah penurunan populasi daerah dari tenaga kerja produktif.⁷⁴

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa organisasi dan pelaksanaan program muatan lokal dalam kurikulum bertujuan:

⁷³ Naskah Akademik et al., "Kurikulum Muatan Lokal" (2022): 1–63.

⁷⁴ Abdullah Idi, "Pengembangan Kurikulum: Teori Dan Praktik," *Gaya Media Pertama* (1999).

- 1) Tujuan langsung
 - a) Materi pengajaran lebih mudah diserap oleh siswa.
 - b) Sumber belajar lokal dapat dimanfaatkan dengan lebih baik untuk tujuan pendidikan.
 - c) Siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah yang dihadapi di lingkungan mereka.
 - d) Peserta didik dapat lebih memahami kondisi alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya yang ada di daerah tersebut.
- 2) Tujuan tidak langsung
 - a) Siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang daerah tersebut.
 - b) Peserta diharapkan dapat membantu orang tua mereka dan membantu diri mereka sendiri dalam memenuhi kebutuhan hidup.
 - c) Siswa menjadi akrab dengan lingkungan mereka dan bebas dari keterasingan dari lingkungan mereka sendiri.⁷⁵

Dapat disimpulkan bahwa secara umum tujuan dari muatan lokal adalah untuk mempersiapkan siswa agar memiliki pemahaman yang luas dan mendalam tentang lingkungan mereka, keterampilan fungsional, sikap dan nilai keinginan

⁷⁵ Syafruddin Nurdin, "Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum," *Jakarta: Ciputra Pers* (2002).

untuk melestarikan dan mengembangkan sumber daya alam, serta untuk meningkatkan kualitas sosial dan budaya daerah sesuai dengan pembangunan daerah dan nasional.

d. Aksara Ka Ga Nga Sebagai Isi Kurikulum Muatan Lokal

Istilah Ka Ga Nga sendiri diperkenalkan oleh Jaspian dalam bukunya *Folk Literature of South Sumatra: the Redjang Ka-Ga-Nga Texts*.⁷⁶ Istilah ini didasarkan pada bunyi dari tiga huruf pertama, yang sangat mirip satu sama lain, yaitu Ka Ga Nga. Bentuk huruf Ka-Ga-Nga yang merupakan kombinasi garis miring dan garis vertical ditulis dari kiri ke kanan dan disertai dengan tiga belas tanda baca yang berfungsi untuk mengubah bunyi vokal, mengganti beberapa konsonan, dan menandai pembunuhan/mematikan huruf vokal.

Dalam penyusunan kurikulum bahasa Rejang Satuan Pendidikan di Kabupaten Rejang Lebong mencakup 2 (dua) Komponen, yaitu kurikulum Nasional dan Kurikulum Muatan Lokal. Pedoman penyusunan Kurikulum Muatan Lokal adalah:

- 1) Kurikulum muatan lokal ditetapkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran spesifik masyarakat Kabupaten Rejang Lebong (Budaya dan Bahasa Rejang).

⁷⁶ "Review Reviewed Work (s): Head Hunting in Timor and Its Historical Implications . Oceania Linguistic Monograph No . 8 by P . MIDDELKOOP Review by: R . E . DOWNS Source : Bijdragen Tot de Taal- , Land- En Volkenkunde , 1968 , Deel 124 , 2de Afl . (1968," no. 8 (1968): 124–127.

- 2) Kurikulum muatan lokal di setiap tingkat pendidikan disesuaikan dengan perkembangan siswa.
- 3) Pelaksanaan ketentuan yang dimaksud dalam ayat (4) akan diatur lebih lanjut dengan Peraturan Bupati.

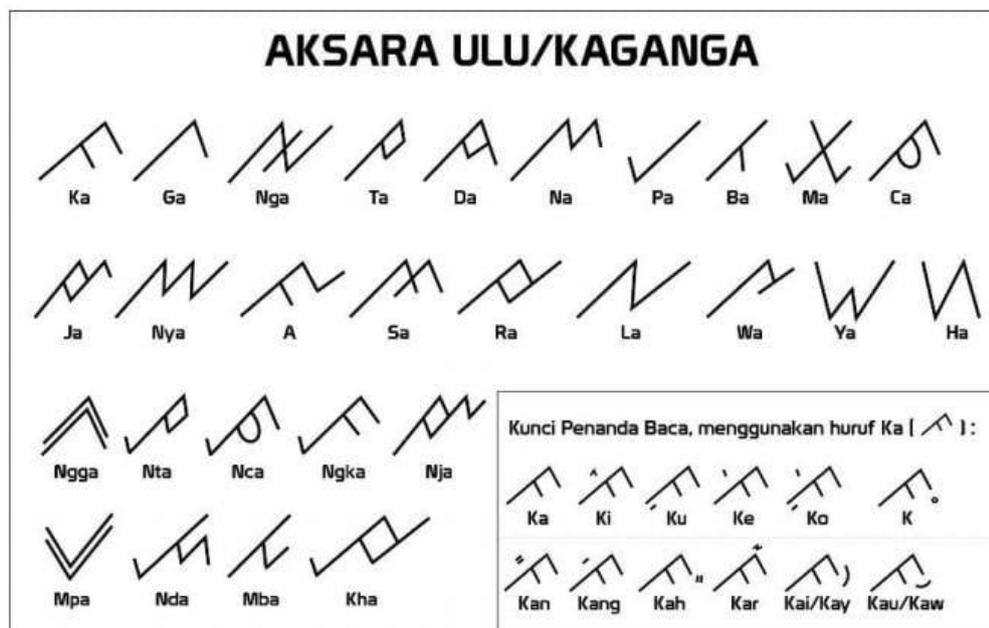
Kurikulum muatan lokal yang diajarkan di sekolah-sekolah di Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu adalah tentang bahasa dan aksara Rejang. Bahasa dan Aksara Rejang adalah bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang harus digali, dikembangkan, dan dilestarikan.⁷⁷ Dari 17 aksara di dunia, salah satunya adalah aksara Rejang (Ka-Ga-Nga), yang merupakan sumber kebanggaan bagi kita sebagai orang Indonesia pada umumnya dan terutama bagi masyarakat Kabupaten Rejang Lebong yang menggunakan bahasa Rejang dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam pendidikan aksara Kaganga Rejang ini melibatkan pengembangan keterampilan berbahasa Rejang (membaca, menulis, mendengarkan, berbicara). Pendidikan aksara Kaganga Rejang mencakup bahan campuran lokal dari Bengkulu. Di dalamnya terdapat huruf dan tanda baca yang mirip dengan pelajaran bahasa Indonesia di awal. Aksara Rejang terdiri dari 27 huruf yang mencakup 19 huruf tunggal dan 8 huruf pasangan. Karakter tunggal adalah simbol suara yang dapat dilihat sebagai

⁷⁷ Asiva Noor Rachmayani, "Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Rejang Di Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu."

fenomena konsonan stabil yang mengandung suara vokal (a) yang dapat berdiri sendiri dalam membentuk suara atau kata. Aksara pasangan adalah skrip yang berfungsi untuk mengakomodasi bunyi "nasal" yang biasanya dibutuhkan dalam dialek etnis Rejang, yang memiliki 13 tanda baca dan dapat digunakan dengan semua huruf.⁷⁸

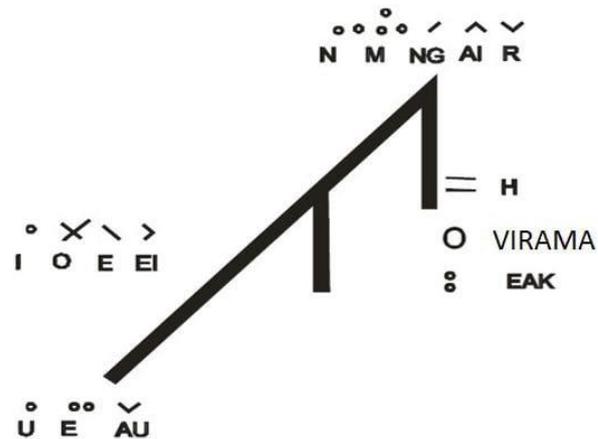
Gambar 2.1 Aksara Kaganga



Perubahan bunyi pada aksara KaGaNga Rejang bergantung pada penempatan diakritik di samping karakter dasar, yang dapat diposisikan di empat tempat: di atas, bawah, kiri, dan kanan.

⁷⁸ Pahlawan et al., "Efektivitas Media Aplikatif Dalam Pembelajaran Aksara 'Ka Ga Nga' Sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Suku Rejang Bengkulu Utara," *Pkm-P* 2, no. 2 (2018).

Gambar 2.2 Tanda Perubahan Bunyi Atau Baca



Tanda baca dalam aksara kaganga terdiri dari beberapa bentuk termasuk titik (•), sudut kecil (\wedge , \vee , $>$), garis (\backslash), dan lingkaran (°). Setiap tanda baca memiliki bunyi yang berbeda untuk setiap bentuknya. Berikut adalah jenis-jenis tanda baca, bunyinya, dan penempatannya dalam penulisan aksara Kaganga.

- 1) Tanda baca yang diletakkan pada bagian atas aksara kaganga.

••.... = n, = m, /.... = ng, \wedge = ai, \vee = r

Misalnya:


 Kan Kam Kang Kai Kar

- 2) Tanda baca yang diletakkan pada bagian bawah aksara kaganga.

•.... = u, ••.... = e, \vee = au

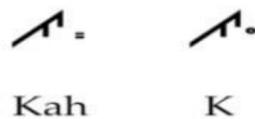
Misalnya:



3) Tanda baca yang diletakkan pada bagian kiri atas aksara kaganga.

=.... = h, °.... = tanda mati

Misalnya:



B. Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan menurut penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Maya Marisa 2023 yang berjudul "Implementasi Pembelajaran Etnomedia Berbasis Budaya Lokal pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas Enam di Sekolah Dasar 'Aisyiyah Taman Harapan Curup.'" Membahas tentang penerapan etnomedia dalam pendidikan, khususnya melalui metode bernyanyi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang aksara Kaganga Rejang.⁷⁹ Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.

⁷⁹ Maya Marisa, "Implementasi Etnomedia Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas Vi Di Sd Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup'" (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023).

Perbedaan antara penelitian peneliti dengan penelitian dari Maya Marisa, yaitu berfokus pada penerapan etnomedia dan metode bernyanyi dalam konteks pembelajaran konten lokal berdasarkan budaya daerah khususnya naskah Kaganga Rejang. Penelitian ini lebih menekankan pada metode pengajaran yang mengintegrasikan budaya lokal untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Persamaan dengan penelitian-peneliti yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam konteks muatan lokal.

2. Afiyatul Maula 2023 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Di SMPN 1 Bojong.” Penelitian ini menilai efektivitas model pembelajaran mobile menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pretest-posttest satu kelompok, di mana siswa yang menjadi subjek penelitian menerima tes sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran.⁸⁰

Perbedaan peneliti dengan penelitian dari Afiyatul Maula fokus materi yang diteliti berbeda dan jenis media yang digunakan juga berbeda. Persamaannya yaitu model pengajaran berbasis pembelajaran

⁸⁰ Afiyatul Maula, “Efektivitas Model Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Di SMPN 1 Bojong” (Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

mobile untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan yang berfokus pada penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan tujuan memanfaatkan media digital untuk menarik minat peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang mata pelajaran yang diajarkan. Selain itu juga bertujuan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik.

3. Abdul Wahid Zaini 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan 1 Kota Malang.” Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D).⁸¹ Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah model pengembangan ADDIE seperti yang dijelaskan oleh Husni (2018), yaitu melalui langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Perbedaan utama terletak pada konteks dan fokus pembelajaran. Skripsi pertama berfokus pada materi IPA dengan penekanan pada gaya dan gerak, sedangkan peneliti berfokus pada mata pelajaran muatan lokal. Selain itu di skripsi pertama mengembangkan media dengan kombinasi berbagai aplikasi, sedangkan pada pada peneliti mungkin lebih spesifik pada efektivitas media yang digunakan.

⁸¹ Abdul Wahid Zaini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan 1 Kota Malang.”

Persamaannya berfokus pada media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. M. Aris Fadillah 2023 yang Berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong.” Penelitian ini menyoroti masalah yang sering ditemui dalam pembelajaran konvensional, di mana siswa kurang memahami materi dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Studi ini menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan model desain kelompok kontrol yang tidak setara.⁸²

Perbedaan antara peneliti dan studi oleh M. Aris Fadillah terletak pada jenis media pembelajaran yang diteliti, materi pelajaran yang diteliti, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Persamaannya memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

5. Hartiani 2023 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas 5 SDN 183 Pinrang.” Penulis menjelaskan bahwa banyak guru saat ini masih menggunakan metode pengajaran konvensional yang dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu penulis berpendapat bahwa penggunaan media video dalam

⁸² M. Aris Fadillah, “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong” (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023).

pembelajaran dapat memberikan suasana baru dan menarik bagi siswa.⁸³

Perbedaan antara peneliti dan studi oleh Hartiani terletak pada metodologi penelitian, media yang digunakan, yang jelas menunjukkan perbedaan signifikan, subjek yang diteliti, dan juga dalam metode analisis data yang digunakan. Persamaan mereka terletak pada memiliki tujuan umum yang sama, yaitu untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media dalam konteks pembelajaran. Setiap studi bertujuan untuk menentukan sejauh mana penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan memberikan wawasan berharga tentang pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pendidikan, tetapi dengan pendekatan dan fokus yang berbeda.

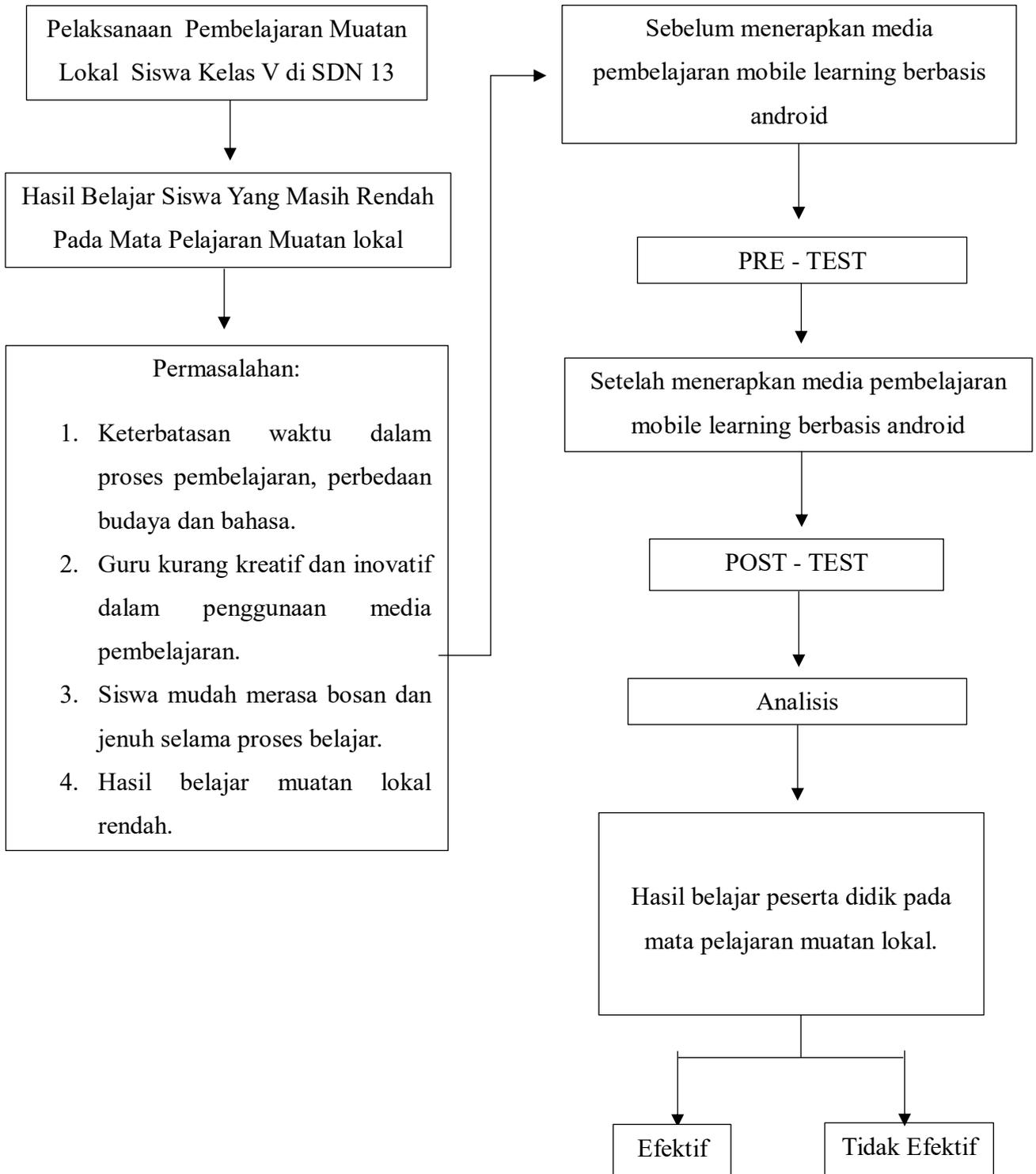
C. Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran, kerangka konseptual adalah konsep tentang teori yang terkait dengan faktor-faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah.⁸⁴ Dengan demikian, kerangka konseptual dapat berfungsi sebagai garis besar awal dalam sebuah studi penelitian. Lebih jelasnya efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong dapat dilihat dari bagan kerangka berpikir sebagai berikut:

⁸³ Hartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pai Peserta Didik Kelas 5 Sdn 183 Pinrang" (Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023).

⁸⁴ Bambang Sudarya and H. R. Ricky Agusiady "Metodologi Penelitian Kuantitatif," *Depublish* (n.d.).

Bagan 2. 3 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Kata hipotesis berasal dari dua kata, yaitu "hipo" dan "tesis". Hipo berarti meragukan, sementara tesis berarti kebenaran. Jadi secara harfiah, arti dari hipotesis adalah "kebenaran yang masih diragukan."⁸⁵ Hipotesis berfungsi sebagai dasar teoretis yang membimbing kebijakan dalam pengujian empiris di lapangan. Proses pembentukan hipotesis melibatkan sintesis tinjauan pustaka, kerangka teoretis, dan pengamatan fenomena yang sedang dipelajari. Dalam hal ini komunikasi bukanlah jawaban pasti tetapi lebih merupakan asumsi sementara yang memerlukan verifikasi melalui data empiris.

Hipotesis dalam penelitian adalah salah satu komponen manusia yang memberikan arah dan tujuan dalam proses investigasi ilmiah secara umum.⁸⁶ Hipotesis didefinisikan sebagai asumsi atau pernyataan sementara yang masih perlu diuji melalui penelitian lebih lanjut. Keberadaannya tidak hanya membantu peneliti dan memfokuskan studi tetapi juga memungkinkan pengujian dan verifikasi untuk membuktikan hubungan atau pengaruh antara variabel yang dihipotesiskan. Sebagai dugaan awal berdasarkan teori yang ada, peneliti mengajukan hipotesis terdapat efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong.

⁸⁵ Mudjia Rahardjo, "Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel Dan Hipotesis Dalam Penelitian," *Metode Pembelajaran* (2018): 1, repository.uin-malang.ac.id/2410.

⁸⁶ I Putu Yoga Bumi Pradana Murtiadi Awaluddin, Mutakallim Sijal, Sukman Sukman, Samuel Souhoka, Fahmi Sulaiman, Sri Prilmayanti Awaluddin, Badirun Basir, Kuswarini Sulandjari, *Metode Penelitian Manajemen Dan Bisnis* (Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024).

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong.

2. Hipotesis Nihil (H_o)

Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Tidak Efektif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menentukan pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol. Kondisi dikendalikan sehingga tidak ada variabel lain (selain variabel perlakuan) yang mempengaruhi variabel dependen.¹

Dalam penelitian ini digunakan jenis *Pre-Eksperimen*, yaitu penelitian eksperimental yang pada dasarnya hanya menggunakan satu kelompok. Ini berarti bahwa jenis penelitian ini tidak memiliki kelompok kontrol.² Desain eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam kegiatan percobaan tidak digunakan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest satu kelompok dimana kelompok eksperimen diberikan pretest sebelum perlakuan dan kemudian posttest setelah proses pembelajaran dilakukan. Dengan demikian hasil dapat diketahui dengan lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

¹ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021).

² Dr. Arif Rachman, Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (CV. Alfabeta, Bandung, 2008).

Desain pretest-posttest satu kelompok dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Pre-test (Sebelum Perlakuan)	Perlakuan (Treatment)	Post-test (Setelah Perlakuan)
O_1	X	O_2

Keterangan:

X = Perlakuan terhadap kelas eksperimen dalam bentuk media mobile learning berbasis android.

O_1 = Pre-test diberikan kepada kelas eksperimen sebelum perlakuan diterapkan media mobile learning berbasis android.

O_2 = Post-test diberikan kepada kelas eksperimen sebelum perlakuan diterapkan media mobile learning berbasis android.

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri 13 Rejang Lebong.

2. Waktu Penelitian

Perkiraan waktu penelitian yang digunakan oleh peneliti, dari tahap pengumpulan dan persiapan data hingga tahap penyelesaian skripsi, adalah sekitar 2 bulan, disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang dihadapi dari awal hingga akhir penelitian.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Istilah "populasi" merujuk pada area umum dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dimaksudkan untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan.³ Dengan demikian, populasi terdiri dari manusia dan objek serta objek alami lainnya. Selain itu, populasi merujuk pada semua atribut yang dimiliki oleh objek atau subjek, bukan hanya jumlah objek atau orang yang sedang diteliti. Populasi penelitian terdiri dari semua siswa kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong untuk tahun ajaran 2025–2026.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, atau bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasi. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik sampling *nonprobability* sampling, yaitu sampling jenuh.

Sampling *nonprobability* adalah teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁴ Oleh karena itu dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel jenuh digunakan dengan melibatkan seluruh populasi sebagai sampel yaitu semua siswa kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong sebanyak 20 orang sebagai kelas

³ Muhammad Ali Sodik Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), hal 64.

⁴ Rachman, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

eksperimen yang akan menerima perlakuan menggunakan media mobile learning berbasis android.

Tabel 3. 2 Sampel Siswa Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
V	10	10	20 siswa

D. Variabel Penelitian

Sebuah variabel dapat didefinisikan sebagai atribut dari sebuah objek, yang memiliki "variasi" antara satu objek dengan objek lainnya.⁵ Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

1. Variable Independen Atau Bebas (X)

Variabel bebas sering disebut sebagai independen karena mereka mempengaruhi atau menjadi sumber perubahan atau perkembangan variabel dependen (terkait). Variabel independent yang berfungsi sebagai variabel dalam penelitian ini adalah model pembelajaran menggunakan media mobile learning berbasis android menjadi variable (X).

2. Variable Dependen Atau Terikat (Y)

Variabel dependen adalah variabel yang muncul akibat keberadaan variabel independen, atau yang dipengaruhi olehnya. Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata

⁵ Dr. H. Fajri Ismail M. Pd, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta: Kencana, 2018).

pelajaran muatan lokal. Tingkat efektivitas yang dikaitkan dengan variabel independen akan ditentukan oleh pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran.

E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah salah satu aspek penting dari penelitian dan harus dilakukan dengan hati-hati dan teliti agar data yang diperoleh akurat, valid, dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Dalam pengumpulan data, seorang peneliti harus mengetahui teknik-teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan bagaimana prosesnya bekerja. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Tertulis

Istilah tes berasal dari kata *testum*, yang dalam Bahasa Prancis Kuno berarti sebuah cakram untuk memisahkan logam berharga.⁶ Sebuah tes adalah perangkat atau proses yang menggunakan pedoman dan prosedur yang telah ditetapkan untuk menentukan atau mengukur sesuatu dalam kondisi tertentu. Dalam situasi ini, respons subjek terhadap hal-hal yang diberikan akan digambarkan dengan menjawab pertanyaan ujian yang dijadwalkan berdasarkan pilihan hati dan pikiran. *Pretest dan posttest* dengan pertanyaan pilihan ganda dalam

⁶ Suharsimi, Arikunto, "*Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)". Cetakan Ketujuh, hlm 3 (2007).

mata pelajaran muatan lokal digunakan dalam metode ini untuk menentukan dan mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen tertulis dan rekaman. Arsip, buku harian, autobiografi, memorial, koleksi surat pribadi, potongan berita, dan sebagainya adalah contoh dokumen tertulis. Sedangkan dokumen yang direkam dapat berupa foto, film, rekaman kaset, dan sebagainya.⁷

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan mencakup rencana pembelajaran, dokumen-dokumen yang diperlukan untuk penelitian, data siswa, dan dokumentasi kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 13 Rejang Lebong.

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian dapat didefinisikan sebagai alat untuk mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyajikan data secara sistematis dan objektif dengan tujuan memecahkan masalah atau menguji hipotesis. Jadi semua alat yang dapat mendukung penelitian dapat disebut sebagai penelitian atau pengumpulan data.⁸ Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan adalah Pretest-Posttest. Hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan diukur dengan tes ini. Tes ini diberikan dalam bentuk tes tertulis.

⁷ Dr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si, Dra. Sri Hartati, M.Si, *METODOLOGI PENELITIAN SOSIA* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019).

⁸ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14,

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	Rubrik Penilaian
1	Komunikasi efektif	Siswa mampu menceritakan asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai dengan nama-nama ajainya/ pemimpinnya masing-masing.	1, 2	10
		Siswa mampu mengemukakan fase-fase pemerintahan dalam masyarakat Rejang dengan masing-masing tahun dan gelar pemimpinnya.	3, 4, 5	15
2	Lingkup isi atau jeni-jenis muatan lokal	Siswa mampu menulis huruf konsonan beserta bentuk aksara kaganga.	6, 7	10
		Siswa dapat mengartikan kata “jibeak alau uak” kedalam bahasa Indonesia.		
		Siswa mampu menuliskan kata “padeak” dalam aksara kaganga.	9	5
		Siswa mampu menuliskan kata “uku sekula” dalam aksara kaganga.	10	5
		Siswa dapat menganalisis apa itu aksara tunggal dan aksara pasangan dalam	11, 12	10

		aksara Rejang.		
		Siswa dapat mengemukakan kata ganti nama dan contohnya dalam kalimat bahasa Rejang.	13, 14	10
		Siswa dapat membuat kalimat verbal yang positif, negatif, dan kalimat tanya dalam bahasa Rejang.	15, 16, 17	15
		Siswa dapat membuat kalimat nominal yang positif, negatif, dan kalimat tanya dalam bahasa Rejang.	18, 19, 20	15
		Jumlah	20	100

1. Uji Validitas

Validitas adalah indeks yang menunjukkan apakah Pelajaran pengukuran benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran.⁹ Sebuah pelajaran dikatakan valid jika pelajaran tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur.

Secara teori, matriks pengembangan instrumen, yang juga dikenal sebagai kisi instrumen, dapat membantu dalam menilai validitas konten. Jaringan tersebut mencakup variabel-variabel yang sedang diteliti, indikator referensi, dan nomor item, atau pertanyaan atau

⁹ Ibid.

pernyataan dengan penjelasan yang berasal dari indikator-indikator tersebut.¹⁰ Setelah instrumen dibangun berdasarkan aspek teoretis tertentu yang akan diukur, instrumen tersebut kemudian dikonsultasikan dengan para ahli, selanjutnya diuji pada sampel percobaan, dan diukur menggunakan rumus koefisien *korelasi Product Moment* seperti yang diusulkan oleh Pearson 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 peserta tes.

$\sum XY$: total perkalian skor item dan total.

$\sum X$: skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh

Item.

$\sum Y$: total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item.

$\sum X^2$: jumlah kuadrat skor butir soal.

$\sum Y^2$: jumlah kuadrat skor total.

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

- a) Signifikan uji (α) = 5% atau 0,05
- b) Jika $r_{Hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal tersebut valid

¹⁰ Sudjana, Nana, “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar” (2010).

c) Jika $r_{tabel} < r_{hitung}$, maka butir soal tersebut tidak valid

Berdasarkan hal ini, uji validitas soal dilakukan dengan 20 siswa kelas V pada mata pelajaran muatan lokal di SD Negeri 50 Rejang

Lebong menggunakan SPSS versi 23.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Status Butir Soal
1	0.444	0.706	Valid
2	0.444	0.712	Valid
3	0.444	0.726	Valid
4	0.444	0.706	Valid
5	0.444	0.678	Valid
6	0.444	0.953	Valid
7	0.444	0.706	Valid
8	0.444	0.784	Valid
9	0.444	0.823	Valid
10	0.444	0.165	Tidak Valid
11	0.444	0.706	Valid
12	0.444	0.429	Tidak Valid
13	0.444	0.678	Valid
14	0.444	0.706	Valid
15	0.444	0.726	Valid
16	0.444	0.854	Valid
17	0.444	0.003	Tidak Valid
18	0.444	0.854	Valid
19	0.444	0.706	Valid
20	0.444	0.003	Tidak Valid
21	0.444	0.953	Valid
22	0.444	0.953	Valid

23	0.444	0.854	Valid
24	0.444	0.726	Valid
25	0.444	0.428	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas soal pilihan ganda di atas, diketahui bahwa semua soal dari variabel untuk menguji pemahaman siswa dalam pembelajaran muatan lokal Kaganga beberapa soal dinyatakan tidak valid berjumlah 5 soal dari 25 soal yang tersedia. Oleh karena itu, 20 pertanyaan tersebut dinyatakan cocok digunakan sebagai instrumen penelitian. Sementara itu, 5 pertanyaan yang tidak valid akan dihilangkan, yaitu pertanyaan nomor 10, 12, 17, 20, dan 25. Pertanyaan yang tidak valid disebabkan karena terlalu mudah, sehingga sebagian besar responden menjawab dengan benar.

2. Uji Reliabilitas

Keandalan adalah ketepatan alat ukur dalam melakukan pengukuran. Karena data hanya dapat dipercaya jika konsisten, instrumen penelitian dikatakan dapat diandalkan jika dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten.¹¹

Teknik Kuder Richardson, yang juga dikenal sebagai KR, adalah salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini. Sebuah instrumen yang hanya memiliki satu jawaban yang benar adalah instrumen yang keandalannya dapat diuji dengan KR; KR 20 dan KR 21 adalah rumus KR yang sering digunakan. Pengujian reliabilitas

¹¹ Ummah, "Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif."

instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 21. Instrumen dikatakan dapat diandalkan jika $r_i \geq 0,70$. Rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_i : reliabilitas yang dicari

k : jumlah item dalam instrumen

M : mean skor total

st : varians total

Tabel 3. 5 Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.967	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, perhitungan statistik menunjukkan bahwa Cronbach Alpha adalah 0,967 dari 20 item yang valid. Hasil ini dapat dilihat pada nilai referensi dalam tabel, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki koefisien yang sangat kuat karena nilai Cronbach Alpha sebesar $0,967 > 0,70$. Oleh karena itu, hasilnya dikatakan sangat kuat atau dapat dikatakan reliabel.

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesulitan berarti memiliki keseimbangan antara pertanyaan yang sulit, sedang, dan mudah.¹² Adapun menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Koefisien tingkat kesulitan dibandingkan dengan nilai MEAN dalam tabel statistik SPSS dengan indeks interpretasi tingkat kesulitan dikategorikan sebagai berikut:

Antara 0,00 dan 0,15: Sangat sukar

Antara 0.16 dan 0.30: Sukar

Antara 0,31 dan 0,70: Sedang

Antara 0,71 dan 0,85: Mudah

Antara 0,86 dan 1,00: Sangat mudah

Tabel 3. 6 Hasil Tingkat Kesukaran

No Soal	Mean (Output SPSS)	Tingkat Kesukaran
1	0.90	Sangat Mudah
2	0.85	Mudah

¹² Nani Hanifah, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi" *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta* 6, no. 1 (2014): 41–55.

3	0.75	Mudah
4	0.90	Sangat Mudah
5	0.90	Sangat Mudah
6	0.80	Mudah
7	0.90	Sangat Mudah
8	0.80	Mudah
9	0.75	Mudah
10	0.65	Sedang
11	0.90	Sangat Mudah
12	0.85	Mudah
13	0.90	Sangat Mudah
14	0.90	Sangat Mudah
15	0.75	Mudah
16	0.85	Mudah
17	0.90	Sangat Mudah
18	0.85	Mudah
19	0.90	Sangat Mudah
20	0.90	Sangat Mudah
21	0.80	Mudah
22	0.80	Mudah
23	0.85	Mudah
24	0.75	Mudah
25	0.95	Sangat Mudah

Tabel 3. 7 Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Jumlah
Sangat Sukar	0
Sukar	0
Sedang	1
Mudah	13
Sangat Mudah	11

Dari jumlah 25 item butir soal, taraf tingkat kesukaran tiap butir soal masing-masing item menghasilkan 0 butir soal dalam kategori sangat sukar, 0 butir soal dalam kategori sukar, 1 butir soal dalam kategori sedang, 13 butir soal dalam kategori mudah, dan 11 butir soal 5 dalam kategori sangat mudah.

4. Daya Pembeda

Kemampuan sebuah soal untuk membedakan antara kelompok peserta ujian dengan kemampuan tinggi dan rendah juga disebut daya diskriminasi soal.¹³ Rumus untuk indeks diskriminasi adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda.

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

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

J_A : banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

J_B : banyaknya peserta tes kelompok bawah.

Interpretasikan kekuatan diferensial dengan memeriksa nilai r yang dihitung (yang dapat dilihat dari nilai korelasi Pearson) dan bandingkan dengan kriteria klarifikasi kekuatan diferensial berikut:

¹³ Ibid.

0.00 - 0.19: Jelek (Tidak Boleh Digunakan)

0.20 - 0.39: Cukup (Dapat Digunakan Dengan Perbaikan)

0.40 - 0.69: Baik (Digunakan)

0.70 - 1.00: Sangat Baik (Digunakan)

Tabel 3. 8 Hasil Daya Pembeda

No Soal	Hasil Pembeda Soal	Kategori
1	0.679	Baik
2	0.680	Baik
3	0.688	Baik
4	0.679	Baik
5	0.649	Baik
6	0.946	Sangat Baik
7	0.679	Baik
8	0.756	Sangat Baik
9	0.797	Sangat Baik
10	0.86	Sangat Baik
11	0.679	Baik
12	0.378	Cukup
13	0.649	Baik
14	0.679	Baik
15	0.688	Baik
16	0.836	Sangat Baik
17	-0.048	Jelek
18	0.836	Sangat Baik
19	0.679	Baik
20	-0.048	Jelek
21	0.946	Sangat Baik
22	0.946	Sangat Baik

23	0.836	Sangat Baik
24	0.688	Baik
25	0.397	Cukup

Tabel 3. 9 Hasil Hitung Daya Pembeda

Kategori	Jumlah
Jelek	2
Cukup	2
Baik	12
Sangat Baik	9

Dari jumlah 25 item butir soal, daya pembeda tiap butir soal masing-masing butir soal menghasilkan 2 butir soal dalam kategori jelek, 2 butir soal dalam kategori cukup, 12 butir soal dalam kategori baik, dan 9 butir soal dalam kategori sangat baik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah yang paling menentukan dari sebuah studi penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dilakukan setelah data diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan melalui presentasi data. Analisis uji hipotesis ini adalah untuk membuktikan efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis android (variabel X). dengan hasil belajar siswa (variabel Y). Analisis data dapat dilakukan melalui tahap berikut ini:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sampel dari populasi memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data adalah bentuk pengujian normalitas distribusi data. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Liliefors, yang dilakukan menggunakan program SPSS 23.0. dalam penelitian ini, uji normalitas Liliefors digunakan dengan kriteria normalitas sebagai berikut:

a) Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka terima H_0 dan tolak H_a

b) Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$, maka tolak H_0 dan terima H_a

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data penelitian terdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas berfungsi untuk menentukan apakah populasi bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud dengan uji homogenitas di sini adalah untuk memeriksa apakah variasi dari dua atau lebih distribusi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Fisher.

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

Perhitungan hasil homogenitas dilakukan dengan membandingkan nilai F_{Hitung} dengan F_{Tabel} pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$ dengan dk pembilang = $n_a - 1$ dan dk

penyebut = $n_b - 1$. Jika $F_{Hitung} \leq F_{Tabel}$ maka kedua kelompok data memiliki varians yang sama atau homogen.

2. Uji Hipotesis

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

Setelah melakukan uji pada data populasi menggunakan uji normalitas dan homogenitas, jika data populasi terdistribusi normal dan data populasi homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji T.

Uji T digunakan untuk menguji tingkat signifikansi efektivitas variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Uji t dapat dilakukan menggunakan program SPSS 23. Dalam melakukan pengujian parsial atau uji T dilakukan menggunakan Sampel Uji T.

Dasar pengambilan keputusan dalam *paired Sampel t-test* adalah sebagai berikut:

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

Sementara itu, berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

- 1) H_a : Terdapat perbedaan antara pretest dan posttest hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran mobile learning

android pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong.

2) H_0 : Tidak ada perbedaan antara pretest dan posttest hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran media pembelajaran mobile learning android pada mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong.

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

Normalized Gain atau *N-Gain Score* adalah selisih antara skor posttest dan pretest. *N-gain* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep siswa setelah proses pembelajaran. Untuk menghitung skor gain, digunakan SPSS 23.0 untuk Windows guna menghindari kesalahan dalam perhitungan manual.

Peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan data yang diperoleh sebelum dan setelah menerapkan pembelajaran dengan media mobile learning berbasis android di kelas V, sementara hasil belajar siswa tercermin dari skor pretest-posttest. Setelah sampel diberikan perlakuan yang berbeda sebelum dan sesudah, data yang diperoleh dari hasil tes dianalisis untuk mendapatkan *N-gain*. *N-gain* yang tinggi dan rendah dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Jika $g > 0,7$, maka *N-gain* yang dihasilkan masuk ke dalam kategori tinggi.

- 2) Jika $0,7 > g > 0,3$, maka *N-gain* yang dihasilkan masuk ke dalam kategori sedang.
- 3) Jika $g < 0.3$, maka *N-gain* yang dihasilkan masuk ke dalam kategori rendah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 13 Rejang Lebong

Alamat Sekolah : Dr. Ak. Gani Tunas Harapan, Curup Utara

Status Sekolah : Negeri

Terakreditasi : A

2. Sejarah Berdirinya SD Negeri 13 Rejang Lebong

SD Negeri 13 Rejang Lebong didirikan pada tahun 1954 yang merupakan salah satu SD Negeri yang sudah sangat lama berdiri yang terletak di Pemukiman padat penduduk yaitu terletak di Tunas Harapan pada tahun 1954 di Kecamatan Curup Utara Kabupaten Rejang Lebong.

Sejak didirikan Kepala Sekolah yang Pernah bertugas adalah:

- 1) Aherman, S.Pd
- 2) Sopian Rai's,S.Pd
- 3) Bazaruddin, S.Pd
- 4) Asmara Dewi,S.Pd
- 5) Deri Efendi, S.Pd
- 6) Hartini,S.Pd
- 7) Sriyanti, S.Pd

8) Ahmad Sutopo, S.Pd

9) Darmawati, S.Pd

“ BERKARAKTER, BERPRESTASI, RELIGIUS DAN BERBUDAYA ”

3. Struktur Organisasi Dan Tenaga Administrasi

Staf pengajar, staf pendukung, dan semua guru di SD Negeri 13 Rejang Lebong berjumlah 23 guru, termasuk operator, TU, dan penjaga sekolah. Guru yang telah menjadi pegawai tetap ada 10 guru dan 10 guru yang belum menjadi pegawai negeri sipil, 1 operator, 1 TU dan 1 satpam.

Tabel 4. 1 Struktur Organisasi Dan Tenaga Administrasi SD

Negeri 13 Rejang Lebong

No.	Nama NIP	Jenis Kelamin	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	DARMAWATI,S.Pd NIP. 196901021992062001	P	Ka. Sekolah	S1
2	PARIDA, S.Pd. I NIP. 196412311985022008	P	Guru PAI	S1
3	MARINAWANI, S. Pd.I NIP. 196709051987032006	P	Guru PAI	S1
4	KASUMAWATI, S.Pd NIP. 196709051988032006	P	Guru Kelas	S1
5	NELA ASMA, S. Pd NIP. 196712091988032003	P	Guru Kelas	S1
6	ERNI SUSILAWATI, S.Pd NIP. 196810251993072001	P	Guru Kelas	S1
7	SELVI PUSPITA SARI, S.Pd NIP. 19880912201001 2004	P	Guru Kelas	S1
8	HARTATI, S.Pd	P	Guru Kelas	S1

	NIP. 198507262011012006			
9	HAMMADI ,M.Pd NIP. 19750111 1999091001	L	Guru Kelas	S2
10	RAMAINI, S.Pd NIP. 197004212005022003	P	Guru Kelas	S1
11	KRISTIAN ADY SANTOSO, S.Pd	P	Guru Kelas	S1
12	DEVI OKTAVIA, S.Pd	P	Guru Kelas	S1
13	SISKA MAYA SARI, S.Pd.I	P	Guru Kelas	S1
14	HIDILLAH SAPNA JANUARTI	P	Guru Kelas	S1
15	LISTI DIANA, S. Pd	P	Guru Mapel	S1
16	DIAJENG BERATASENA, S. Pd	L	Guru Kelas	S1
17	ICE MAWARTI, S.Kom	P	Operator	S1
18	ARIF SUANDI, S. Pd	L	Guru PJOK	S1
19	ARZI ADI WIJAYA, S. Pd	L	Guru PJOK	S1
20	DAFOK DIPINTO, S. Pd	L	Guru B. Inggris	S1
21	ULIL FAJRI, S. Pd	L	Guru PJOK	S1
22	ANDI PATRAWIJAYA, A. Md	L	TU	S1
23	ERIK THARNANDO	L	Penjaga Sekolah	S1

4. Visi Dan Misi SD Negeri 13 Rejang Lebong

a. Visi

Terwujudnya siswa beriman dan taqwa, berprestasi, berbudaya dan akhlak mulia.

b. Misi

- 1) Menuntun peserta didik menjadi generasi taat yang religius.
- 2) Mendidik peserta didik menjadi generasi penerus yang intelektual.
- 3) Membina peserta didik menjadi generasi muda yang peduli.

- 4) Menciptakan peserta didik menjadi generasi cendikia yang tauladan.

B. Hasil Penelitian

Deskripsi data penelitian, persyaratan pengujian analisis, pengujian hipotesis, ringkasan hasil penelitian, dan diskusi akan dibahas secara lengkap dalam bab ini. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 13 Rejang Lebong dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *Pra-Eksperimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-posttest Design*. Hasil tes kognitif sebelum dan sesudah tes adalah data yang diproses. Pada penelitian ini digunakan satu kelas eksperimen, yaitu kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong, digunakan untuk penelitian ini. Sebanyak 20 siswa menerima perlakuan dengan bahan ajar muatan lokal dan kemudian diberikan *pre-test*. Setelah itu, kelas diberikan perlakuan yang sama dengan materi pembelajaran mobile learning berbasis android sebagai perbandingan, dan hasil belajar siswa dinilai dengan *post-test*.

1. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Media Mobile Learning Berbasis Android (*Aplikasi Kahoot*) Muatan Lokal Siswa Kelas V Di SD Negeri 13 Rejang Lebong

Sebelum diberikan perlakuan, siswa di kelas eksperimen terlebih dahulu diberikan *pretest* (uji awal) berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal untuk menentukan kemampuan awal siswa. Adapun hasil

belajar siswa dari *pretest* menggunakan media mobile learning berbasis android dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

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

No	Nama siswa	Skor nilai	Nilai <i>pretest</i>
1	AR	12	60
2	AFD	11	55
3	ARA	11	55
4	AF	9	45
5	AM	11	55
6	AN	12	60
7	AP	9	45
8	DBMEK	10	50
9	FAA	10	50
10	IPK	14	70
11	IAR	13	65
12	KPI	11	55
13	MSE	10	50
14	MACP	13	65
15	MGF	9	45
16	NAC	11	55
17	RPM	13	65
18	RTP	10	50
19	ZYPA	11	55
20	MFA	8	40
Jumlah			1090
Rata-rata			54,5

Berdasarkan tabel di atas, analisis *pretest* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran muatan lokal dan teknik pengajaran, atau dengan kata lain, kapasitas mereka

sebelum memulai proses pembelajaran menggunakan media mobile learning berbasis android. Setelah hasil pretest siswa diketahui, analisis kategori pengetahuan dilakukan. Analisis kategori nilai untuk menentukan hasil akhir kategori skor *pretest* untuk kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong, lihat Tabel 4.3 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa

No	Skor	Prettest Hasil Belajar Siswa	
		Fi	%
1	40-44	1	5.0
2	45-49	3	15.0
3	50-54	4	20.0
4	55-59	6	30.0
5	60-64	2	10.0
6	65-70	4	20.0
Total		20	100
Mean		54,50	
Median		55.00	
Mode		55	
Std. Deviation		7.931	
Range		30	
Minimum		40	
Maximum		70	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai *pretest* tertinggi sebesar 70 dan paling rendah 40 dengan rata-rata nilai 54,5. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa rata-rata keterampilan awal siswa kelas V yang menerima pembelajaran dengan metode konvensional masuk ke dalam kategori rendah.

2. Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Media Mobile Learning Berbasis Android (*Aplikasi Kahoot*) Muatan Lokal Siswa Kelas V Di SD Negeri 13 Rejang Lebong

Setelah melakukan *pretest*, siswa kelas eksperimen diperkenalkan dengan penggunaan media mobile learning berbasis Android. Kemudian, pada pertemuan terakhir, para siswa diberikan *posttest* (ujian akhir). Hasil *posttest* kelas V adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil *Posttest* Pada Siswa Kelas V

No	Nama siswa	Skor nilai	Nilai <i>posttest</i>
1	AR	18	90
2	AFD	19	95
3	ARA	18	90
4	AF	17	85
5	AM	19	95
6	AN	20	100
7	AP	18	90
8	DBMEK	20	100
9	FAA	19	95
10	IPK	20	100

11	IAR	19	95
12	KPI	17	85
13	MSE	20	100
14	MACP	18	90
15	MGF	20	100
16	NAC	16	80
17	RPM	17	85
18	RTP	20	100
19	ZYPA	17	85
20	MFA	16	80
Jumlah			1840
Rata-rata			92

Setelah hasil *posttest* siswa kelas V ditemukan, sebuah analisis dilakukan untuk menentukan signifikansi hasil akhir siswa ketika menggunakan media media mobile learning berbasis android. Setelah hasil *posttest* siswa diketahui, analisis kategori pengetahuan dilakukan. Analisis kategori nilai untuk menentukan hasil akhir kategori skor *posttest* untuk kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong, lihat Tabel 4.5 dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa

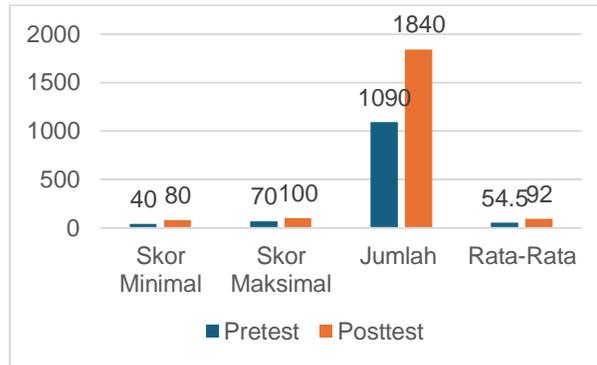
No	Skor	Prettest Hasil Belajar Siswa	
		Fi	%
1	80-84	2	10.0

2	85-89	4	20.0
3	90-94	4	20.0
4	95-100	10	50.0
Total		20	100
Mean		92,00	
Median		92.50	
Mode		100	
Std. Deviation		6.959	
Range		20	
Minimum		80	
Maximum		100	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai *pretest* tertinggi sebesar 100 dan paling rendah 80 dengan rata-rata nilai 92,0. Oleh karena itu, berdasarkan nilai siswa yang masuk ke kategori tinggi, dapat dikatakan bahwa pemahaman akhir pada kelas V mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan media mobile learning berbasis android.

Grafik 4.1

Hasil pretest dan posttest kelas V



Dari grafik 4.1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar muatan lokal siswa dengan diajarkan menggunakan media mobile learning berbasis android mengalami peningkatan dilihat dari hasil rata-rata *pretest* 54,5 menjadi rata-rata *posttest* 92.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran muatan lokal di SDN 13 Rejang Lebong telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Indikator komunikatif efektif dan lingkup isi atau jenis-jenis muatan lokal adalah salah satu aspek penting yang dievaluasi dalam penelitian ini.

Penyampaian materi yang baik adalah salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Materi yang disampaikan secara sistematis dan logis memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat materi

pembelajaran. Dalam konteks ini, media mobile learning berbasis Android yang digunakan menyediakan media interaktif yang terstruktur memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, komunikasi yang efektif antara guru dan siswa juga harus jelas terlihat. Interaksi terjadi baik secara langsung maupun melalui platform digital dimana siswa dapat mengajukan pertanyaan dan menerima umpan balik secara langsung.

Sehingga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan responsif. Antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran juga meningkat. Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran muatan lokal yang disajikan melalui media mobile learning berbasis Android. Peningkatan penguasaan materi terlihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perbedaan signifikan, dimana siswa yang sebelumnya kesulitan memahami materi sekarang dapat menjawab pertanyaan dengan lebih baik. Sikap positif terhadap siswa juga merupakan indikator penting. Siswa lebih berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar.

Penilaian yang adil juga merupakan bagian dari proses evaluasi yang dilakukan. Penilaian dilakukan secara objektif berdasarkan kriteria yang jelas, termasuk partisipasi siswa dalam pembelajaran dan hasil

penyelesaian tugas. Umpan balik konstruktif diberikan untuk membantu siswa memahami kesalahan mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka, sehingga mereka merasa didukung dalam proses pembelajaran.

Ruang lingkup isi atau jenis-jenis muatan lokal yang diajarkan di SD Negeri 13 Rejang Lebong mencakup berbagai aspek yang relevan dengan karakteristik dan potensi daerah tersebut. Belajar bahasa lokal menjadi salah satu fokus utama, dimana siswa diajarkan kosakata, tata bahasa, dan penggunaan bahasa Rejang dalam konteks sehari-hari. Pembelajaran ini bertujuan untuk menghargai dan melestarikan budaya kearifan lokal. Adat dan tradisi juga menjadi bagian dari muatan lokal, di mana siswa mempelajari tradisi dan nilai-nilai yang terkandung dalam adat istiadat masyarakat Rejang. Dalam hal ini, hal tersebut membantu siswa memahami pentingnya melestarikan budaya mereka yang ada di sekitar mereka.

3. Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android (*Aplikasi Kahoot*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Muatan Lokal

Untuk melihat efektivitas atau tidaknya penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran muatan lokal di SD Negeri 13 Rejang Lebong dilakukan dengan uji prasyarat analisis sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah variabel-variabel penelitian mempunyai distribusi normal dan dalam proses penghitungannya menggunakan aplikasi SPSS 23.0. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogrov – Smirnov^a</i>			<i>Shapiro – Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar Siswa	.175	20	.110	.956	20	.469
Posttes Hasil Belajar Siswa	.175	20	.110	.885	20	.022

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Dikarenakan nilai sig *pretest* $0.469 > 0.05$ dan nilai sig *posttest* $0.022 > 0.05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas memastikan bahwa perbandingan antar kelompok yang dilakukan adalah sah dan tidak bias akibat perbedaan

varians. Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.006	1	38	.939

Dari hasil tabel tersebut memperlihatkan nilai sig $0.939 > 0.05$ maka dapat dikatakan hasil data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen bersifat homogan.

c. Pengujian Hipotesis

1) Uji t (*paired Sampel t-test*)

Data yang digunakan untuk menganalisis uji *paired Sampel t-test* adalah skor *pretest* dan *posttest* dari kelas V untuk menguji apakah ada perbedaan signifikan dalam penggunaan media mobile learning berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran muatan lokal. Data perhitungan dari SPSS dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 8 Hasil Uji T (Paired Sampel T-Test)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-37.500	9.801	2.191	-42.087	-32.913	-17.112	19	.000

Berdasarkan output penilaian, sig. (2- tailed) sebesar $0.000 < 0.05$. Karena nilai sig. (2-tailed) adalah 0.000 lebih kecil dari 0.05 . Dengan kata lain, ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa menggunakan media mobile learning berbasis android dalam mata pelajaran Muatan Lokal di Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong yang berarti hipotesis pekerjaan (H_a) dalam penelitian ini diterima. dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

2) Uji *Nomalized Gain (N-Gain Score)*

Nomalized Gain (N-Gain Score) bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau *treatment*. Dalam penelitian ini, uji *N-Gain Score* digunakan sebagai uji hipotesis karena peneliti akan meneliti efektivitas penggunaan media

pembelajaran berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran muatan lokal.

Rumus *N-Gain Score* dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Dengan rumus diatas maka dapat dikategorikan prembagian *N-Gain Score* sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Kategori Pembagian N-Gain Score

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

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Selain kategori pembagian *N-Gain Score*, ada juga kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 10 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score

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

Sumber : Hake, R.R, 1999

Tabel 4. 11 Hasil Uji Nomalized Gain (*N-Gain Score*)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	20	.56	1.00	.8225	.15222
Ngain_persen	20	55.56	100.00	82.2471	15.22222
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan hasil perhitungan uji skor *N-gain score* menunjukkan bahwa rata-rata *N-gain Score* untuk kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong adalah 0.8225, seperti terlihat pada tabel 4.10 termasuk dalam kategori tinggi distribusi *N-Gain Score*. Sementara itu, untuk tabel dalam kategori interpretasi efektivitas *N-gain Score*, diperoleh persentase sebesar 82.2471 atau 82%, yang termasuk dalam interpretasi Efektif.

Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media mobile learning berbasis Android pada mata pelajaran muatan lokal di SDN 13 Rejang Lebong efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator komunikatif yang efektif dan beragamnya materi muatan lokal berkontribusi pada peningkatan motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan pendekatan yang interaktif dan relevan, siswa tidak hanya belajar tentang muatan lokal tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap positif yang akan berguna dalam kehidupan mereka.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media mobile learning berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V muatan lokal di SD Negeri 13 Rejang Lebong. Hal ini terlihat dari nilai *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda yang telah didistribusikan sebagai bahan evaluasi untuk proses pembelajaran mata pelajaran muatan lokal.

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

Dalam penelitian ini fokus utama adalah mengevaluasi hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong sebelum penerapan media mobile learning berbasis Android pada mata pelajaran muatan lokal. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi muatan lokal sebelum penerapan media mobile learning berbasis Android. Rata-rata skor *pretest* siswa adalah 54,5 dengan nilai minimum yang diperoleh oleh para siswa adalah 40, dan nilai maksimum adalah 70. Hasil *pretest* menunjukkan nilai bahwa 15 siswa masuk ke dalam kategori buruk, 5 siswa masuk ke dalam kategori cukup, dan 0 siswa masuk ke dalam kategori baik, menunjukkan bahwa

pemahaman awal siswa tentang materi muatan Lokal masih sangat rendah sebelum intervensi pembelajaran menggunakan media mobile learning berbasis Android.

Hasil belajar siswa diukur melalui pretest yang dilakukan sebelum perlakuan, yang bertujuan untuk menentukan tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Sebelum menggunakan media mobile learning berbasis android, siswa dihadapkan pada metode pengajaran konvensional yang umumnya melibatkan ceramah, diskusi, dan praktik. Metode ini sering dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa, terutama dalam konteks pembelajaran muatan lokal yang memiliki karakteristik budaya dan linguistik tertentu. Waktu belajar yang terbatas, perbedaan budaya, dan bahasa Rejang yang tidak dikuasai semua siswa menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.¹²³

Hasil belajar yang rendah sering disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.¹²⁴ Faktor internal berasal dari siswa tersebut, baik itu jasmani maupun rohaninya, seperti kesiapan siswa dalam belajar,

¹²³ Herlina Friska Eka, Dwi Oktaviana, and Rahman Haryadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 2, no. 1 (2022): 1–13.

¹²⁴ Febrika Herwani, Beni Azwar, Eka Yanuarti "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa: Studi Pada Materi Quran Hadist Di MA Ar-Rahma Desa Air Meles Atas," *Al-Mau'izhoh* 2, no. 1 (2020): 37–49.

motivasi siswa, dan Tingkat kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu, seperti faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, situasi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya), faktor lingkungan sekolah (metode pengajaran guru, kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, bahan ajar, jam sekolah, kondisi bangunan, metode pembelajaran, dan tugas rumah), faktor Masyarakat (kegiatan siswa di masyarakat, pengetahuan dalam media elektronik, lingkaran sosial, dan bentuk kehidupan komunitas), dan faktor pendekatan belajar (jenis-jenis upaya dalam pembelajaran siswa yang mencakup strategi dan metode digunakan oleh siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar pada materi pembelajaran pembelajaran). kurangnya variasi dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, yang dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya minat siswa dalam belajar

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

Setelah penerapan media mobile learning berbasis Android hasil belajar siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong menunjukkan peningkatan yang signifikan. Proses pembelajaran, yang sebelumnya

didominasi oleh metode konvensional, kini telah berubah menjadi lebih interaktif dan menarik, berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap muatan lokal. Hasil posttest yang dilakukan setelah penerapan media pembelajaran mobile menunjukkan bahwa semua siswa, yaitu 20 dari 20 siswa, mencapai kategori baik dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 80. Rata-rata skor posttest mencapai 92, yang menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan rata-rata skor pretest yang hanya 54,5.

Peningkatan ini mencerminkan efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jumratu Awalia, yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.¹²⁵ Dengan penerapan pembelajaran menggunakan media mobile learning berbasis android dapat dijadikan tugas atau proyek untuk guru dan siswa. Pembelajaran yang mengakibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif yang tidak hanya menguji pengetahuan mereka tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta siswa harus belajar agar dapat melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran secara mandiri.

¹²⁵Jumratu Awalia, "Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI IAIN Curup" (Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022).

Dengan menggunakan media mobile learning berbasis android, siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran dan dalam menjawab pertanyaan dari guru siswa lebih antusias meskipun hal ini memerlukan pemikiran kritis untuk menjawab pertanyaan.¹²⁶ Penerapan media mobile learning berbasis android dalam proses pembelajaran ini juga melatih siswa untuk tidak terlibat dalam tindakan yang tidak terhormat, misalnya, menyontek, sehingga mereka harus mengandalkan kemampuan mereka sendiri. Dengan adanya media mobile learning berbasis android yang memiliki tampilan dan kuis yang menarik membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu, pada awalnya, siswa merasa seperti mereka sedang berkompetisi, jadi mereka sangat teliti dalam jawaban mereka.

Penelitian oleh Noza Aflisia media mobile learning berbasis android memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran¹²⁷. Adapun kelebihan dari media mobile learning berbasis android dalam pembelajaran muatan lokal yakni, peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, meminimalisir contek-mencontek dalam mengerjakan soal, dan hasil soal pembelajaran akan langsung terekap di system android. Sedangkan kekurangan dari media mobile learning berbasis android dalam pembelajaran muatan lokal yakni, aplikasi tidak bisa dijalankan apabila

¹²⁶ Rezani Ahzim et al., "Kahoot-Based PAI Learning Evaluation," *Indonesian Journal for Islamic Studies* 1, no. 2 (2023): 54–58.

¹²⁷ Muhammad Raihan Noza Aflisia, Asri Karolina, Eka Yanuarti, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab," *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)* (N.D.): 1–17.

ada gangguan jaringan internet ataupun tidak ada jaringan sama sekali, jika guru tidak memiliki trik mereka sendiri maka terbebani dalam mengendalikan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media mobile learning berbasis android dilaksanakan, karena suasana kelas akan bising dan ramai oleh teriakan yang disebabkan oleh antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, media mobile learning berbasis android berfungsi sebagai alat yang efektif untuk merangsang minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Dengan demikian, dengan umpan balik dan tanggapan tanggapan baik dari siswa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga waktu yang dihabiskan terasa sangat singkat. Ini karena dalam penggunaan Media pembelajaran IT yakni mobile learning berbasis android akan mempersingkat materi yang panjang dan menjelaskan materi pembelajaran secara karakteristik dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disajikan.¹²⁸ Sehingga dapat dipahami dalam penggunaan media mobile learning berbasis Android dalam mata pelajaran muatan lokal telah dilaksanakan dengan baik, terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, guru dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran dengan terus berinovasi

¹²⁸ Deri Wanto and Okni Aisa Mutiara Sendi, "Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa PAI IAIN Curup," *Jurnal Penelitian* 16, no. 1 (2022): 107.

untuk memberikan pendidikan terbaik melalui pembaruan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap materi muatan lokal tetapi juga menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran. Ini sejalan dengan taksonomi Bloom, yang membagi hasil belajar menjadi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotor.¹²⁹ Dengan menggunakan media pembelajaran mobile learning berbasis android, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka, yang merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Namun, meskipun hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, penting untuk diingat bahwa keberhasilan ini juga dipengaruhi oleh faktor lain, seperti dukungan dari guru dan lingkungan belajar yang kondusif.¹³⁰ Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan tetapi juga pada keterampilan dan kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran.

¹²⁹ Oktaviani et al., "Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong."

¹³⁰ Luneto, "Kebijakan Penerapan Muatan Lokal Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tentang Pengajaran Kearifan Lokal Di SMA Kabupaten Boalemo)."

3. Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 13 Rejang Lebong

Peneliti menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil belajar berupa tes soal pada hasil tersebut terdapat perbedaan yang signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media mobile learning berbasis android yang merupakan aplikasi pendidikan yang mencakup permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran, memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah dan institusi pendidikan lainnya. Media mobile learning berbasis android adalah aplikasi edukasi dan dalam aplikasi ini terdapat banyak fitur seperti video, gambar, dan kuis yang dibuat oleh pendidik atau pembuat yang dapat diakses oleh semua kelompok melalui web atau aplikasi tersebut dapat di download melalui playstore. Media mobile learning berbasis android juga dapat digunakan untuk memantau pengetahuan siswa, sebagai penilaian formatif, atau sebagai jeda dari berbagai aktivitas pembelajaran.¹³¹ Penggunaan platform media mobile learning berbasis android digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi pilihan utama bagi guru dalam mengajar pelajaran muatan lokal, karena media mobile learning berbasis android

¹³¹ Puspaningrum et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media", Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 6 No. 1 September 2023, 18 - 31

mampu menciptakan proses belajar mengajar yang sangat menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan atau lelah.

Media mobile learning berbasis android dapat menjadi sumber pembelajaran dan media pendidikan yang dapat memenuhi tuntutan generasi digital. Media mobile learning berbasis android juga dapat meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Selain itu, penggunaan media mobile learning berbasis android dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar muatan lokal dengan cara yang menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya.

Hal ini mendukung penegasan oleh Arsyad, "dalam pembelajaran media yang baik diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dan media dapat merangsang keinginan dan minat baru serta memberikan motivasi dan dorongan untuk kegiatan pembelajaran."¹³² Media pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang otentik dengan mengubah pesan media yang abstrak menjadi pesan konkret. Lebih lanjut sejalan dengan penelitian Davis, Maharani dan Usman yang menyatakan bahwa *Perceived Usefulness* secara signifikan berkorelasi

¹³² Fenny Eka Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* (2019): 99–104.

dengan penggunaan saat ini.¹³³ Dalam konteks ini, ketika seseorang memandang positif kegunaan teknologi seperti media mobile learning berbasis android, hal itu akan meningkatkan sikap mereka terhadap penggunaan teknologi tersebut.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran media pembelajaran berbasis Android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media mobile learning berbasis android adalah aplikasi seluler yang diinstal di Android melalui playstore yang dikembangkan berfungsi sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran muatan lokal. Selain itu, manfaat yang dirasakan oleh para siswa termasuk meningkatnya antusiasme mereka dalam memecahkan masalah karena mereka diharuskan menjawab dengan cepat dan mampu merespons lebih cepat daripada teman-teman mereka. Kemudian, mereka juga selalu ingin berada di posisi teratas sehingga pada akhirnya, mereka dapat mengingat materi yang telah diberikan setelah menyelesaikan aktivitas ini.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sayyidah Ayu Maziyyah, berdasarkan hasil penelitian diperoleh penggunaan media mobile learning berbasis android juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Turen. Ini ditunjukkan dalam hasil uji hipotesis yang diterima. Perhitungan uji

¹³³ Jarot Tri Bowo Santoso and Anik Widiyanti, "Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 171–184.

hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Koefisien Korelasi Moment Produk, yang menghasilkan nilai 0,848 dan dikategorikan sebagai hasil yang sangat kuat. Kemudian, hasil perhitungan signifikansi dari uji Koefisien Korelasi Product Moment menunjukkan bahwa nilai signifikansi t-hitung adalah 14,47 dan nilai t-tabel adalah 2,068. Ini berarti bahwa thitung jatuh di wilayah penolakan H_0 , sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol, yang menyatakan bahwa penggunaan media mobile learning berbasis android tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Turen ditolak dan hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa penggunaan media mobile learning berbasis android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas tujuh di SMP Negeri 1 Turen, diterima. Koefisien korelasi efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar siswa adalah 0,848, yang signifikan artinya koefisien tersebut dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dari mana sampel sebanyak 25 orang diambil. Kemudian, rhitung > rtabel diperoleh atau $0,848 > 0,396$, yang berarti rhitung lebih besar dari rtabel, jadi menurut aturan pengujian, H_a diterima dan H_0 ditolak.¹³⁴ Hal ini sejalan dengan teori sistem simbolik G. Salomoon, meninjau bagaimana media

¹³⁴ Maziyyah Sayyidah Ayu, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, n.d.).

mempengaruhi proses pembelajaran.¹³⁵ G. Salomon menjelaskan bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan melalui sistem simbol tertentu dan keberhasilan sebuah media dalam proses pembelajaran tergantung pada seberapa baik media tersebut sesuai dengan karakteristik para pelajar, konten materi, dan tugas yang diberikan. Hubungan antara teori sistem simbolik dan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis android, PowerPoint, video, dan gambar dapat secara efektif menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian dalam uji T atau uji T sampel berpasangan dan uji N-Gain, disimpulkan bahwa hasil uji T adalah 0,000, yang berarti $<0,05$, dan hasil uji N-Gain adalah $82,2471 > 76$, menunjukkan adanya pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan efektivitas penggunaan media mobile learning berbasis Android dalam mata pelajaran Muatan Lokal untuk siswa kelas V. melalui pengujian hipotesis, peneliti juga dapat menentukan apakah ada perbedaan signifikan dan efektivitas dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal sebelum menggunakan aplikasi media mobile learning berbasis Android dibandingkan setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis Android.

¹³⁵ Nirmala Wahyu Wardani, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–140.

Kejelasan dalam media pembelajaran berbasis Android adalah 82% berdasarkan analisis uji persentase N-Gain menggunakan data pretest dan posttest dari siswa. Ini karena media pembelajaran berbasis Android dapat melibatkan, mengaktifkan, dan siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran sambil sekaligus meningkatkan hasil belajar yang terkait dengan mata pelajaran muatan lokal. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Android secara signifikan mengubah hasil belajar siswa sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran berbasis Android bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan muatan lokal.

Penelitian yang dilakukan pada media pembelajaran mobile berbasis Android terkait dengan studi tentang dampak media sosial dan teknologi terhadap peningkatan kinerja akademik siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran berbasis Android dan media sosial selama proses pembelajaran berkontribusi pada hasil kinerja akademik yang positif bagi siswa. Selain fakta bahwa media pembelajaran berbasis Android lebih berhasil dibandingkan dengan metode konvensional, membaca untuk diskusi dan memecahkan masalah terkait pembelajaran sekolah dapat berdampak positif pada nilai akademik siswa jika digunakan dengan bertanggung jawab.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android, siswa dapat menceritakan asal-usul masyarakat Rejang hingga pembentukan empat petulai dan fase-fase pemerintahan dalam masyarakat Rejang, siswa dapat membuat kalimat verbal dan nominal dalam bahasa Rejang, siswa dapat menulis huruf konsonan dari aksara kaganga dan kata ganti dalam bahasa Rejang, serta menjelaskan huruf tunggal dan pasangan dalam aksara Rejang yang mungkin belum mereka ketahui. Mengikuti pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi Android interaktif dan menerima bantuan dalam memahami materi terkait mata pelajaran muatan lokal. Selain itu, siswa tidak cepat bosan selama proses pembelajaran karena mereka dapat belajar sambil bermain dan juga dengan mudah memahami materi yang diberikan. Jika dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, penyediaan media pembelajaran berbasis Android dapat meningkatkan hasil belajar konten lokal siswa karena media ini membuat mereka tetap terlibat dan merangsang rasa ingin tahu mereka untuk mengeksplorasi materi pelajaran konten lokal.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: materi pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik secara visual dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran dan, pada gilirannya, meningkatkan kinerja akademis mereka. Karena media pembelajaran berbasis Android telah terbukti secara signifikan

meningkatkan hasil belajar siswa, media pembelajaran berbasis Android dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di pendidikan tinggi. Ha diterima dan Ho ditolak berdasarkan rata-rata skor uji N-Gain sebesar 82.2471, yang masuk ke dalam kategori efektif. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk Kelas V di SDN 13 Rejang Lebong.

Penggunaan media interaktif yang didukung oleh teknologi meningkatkan lingkungan belajar. Siswa tampak sangat terlibat dan penasaran dengan berbagai metode pembelajaran. Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru karena kegiatan pembelajaran melibatkan sumber belajar yang menarik.

Dengan demikian, dalam penelitian ini ditekankan pentingnya mengintegrasikan media mobile learning berbasis android secara strategis ke dalam kurikulum untuk memaksimalkan keterlibatan dan pencapaian siswa, seperti yang disarankan oleh Vysochan et al.¹³⁶ Bukti dari penelitian ini menunjukkan bahwa media mobile learning berbasis android berperan penting dalam membentuk sikap siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, dan menciptakan lingkungan

¹³⁶ Özdemir, "Kahoot! Game-Based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-Analysis."

pembelajaran yang positif, media mobile learning berbasis android berkontribusi dalam meningkatkan sikap siswa terhadap pembelajaran, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan kinerja akademis dan hasil pendidikan secara keseluruhan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mobile berbasis Android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong, sementara penggunaan metode pengajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mobile berbasis Android efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong, sementara penggunaan metode pengajaran konvensional tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait analisis data yang telah diperoleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada mata pelajaran Muatan Lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong menunjukkan bahwa hasil rata-rata Pretest 54,5, dengan nilai minimum yang diperoleh 40 dan nilai maksimum 70.
2. Hasil belajar setelah menggunakan media mobile learning berbasis Android pada mata pelajaran Muatan Lokal di SDN 13 Rejang Lebong setelah diberi perlakuan dengan media mobile learning berbasis Android sebagai media pembelajaran, rata-rata nilai Posttest adalah 92, dengan nilai maksimum 100 dan nilai minimum 80. Selain itu jika dianalisis melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM di sekolah tersebut adalah 70 untuk mata pelajaran muatan lokal. Ada 20 siswa atau 100% dari akumulasi perhitungan dengan SPSS, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0.000 < 0.005$ pada pasangan 2 (kelas eksperimen), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Android

dalam pembelajaran konten lokal, yang menghasilkan peningkatan hasil belajar bagi siswa kelas lima.

3. Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Muatan Lokal, berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain Skor* menggunakan SPSS 23.0, menunjukkan bahwa rata-rata Skor *N-gain* untuk kelas V di SD Negeri 13 Rejang Lebong adalah 0.8225, yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi Skor *N-Gain Skor*. Sementara itu, untuk kategori interpretasi efektivitas *N-gain Skor*, diperoleh persentase sebesar 82,2471 atau 82%, yang termasuk dalam kategori interpretasi Efektif. Hasil penelitian ini jelas menunjukkan bahwa penggunaan media mobile learning berbasis Android dalam pengajaran Mata Pelajaran Muatan Lokal untuk kelas V di SDN 13 Rejang Lebong sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ini didukung oleh hasil tes *N-Gain Skor*.

B. Saran

1. Untuk Sekolah

Sekolah harus menyediakan fasilitas dan sumber daya dalam proses pembelajaran. Agar guru dapat lebih baik memilih media pembelajaran karena ketersediaan dari sekolah.

2. Untuk Guru

Guru harus menggunakan media yang sesuai dalam pengajaran agar anak-anak tidak mudah bosan dengan penyampaian materi menggunakan metode konvensional atau ceramah saja. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android. Siswa dapat mempelajari topik-topik baru dan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, yang dapat mempengaruhi keberhasilan akademis yang akan dicapai siswa.

3. Untuk Siswa

Siswa harus bersikap sportif dalam kegiatan belajar agar mereka dapat menerima informasi dengan baik ketika pelajaran diberikan di kelas. Untuk memaksimalkan hasil belajar di dalam kelas, siswa diharuskan untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih aktif, kooperatif, dan kondusif, serta lebih sering menemui topik-topik baru.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk lebih meningkatkan akurasi dalam hal kelengkapan data yang diperoleh dari penelitian dan sumber-sumber.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid Zaini. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan 1 Kota Malang.” Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Adisel, Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, and Teguh Prastiyo. “Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS.” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 298–304.
- ADr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si, Dra. Sri Hartati, M.Si. *METODOLOGI PENELITIAN SOSIA*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Ahmad, Aulia, Triana, and Damanik. “Pengaruh Kelengkapan Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Keefektivan Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Di MTs. Muallimin Univa Medan.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 6761–6769.
- Ahzim, Rezani, Sepriboy Saputa, Deri Wanto, and Mirzon Daheri. “Kahoot-Based PAI Learning Evaluation.” *Indonesian Journal for Islamic Studies* 1, no. 2 (2023): 54–58.
- Aisyah Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Aji Silmi, Thoriq, and Abdulloh Hamid. “Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.” *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 69–77.
- Akademik, Naskah, H A K Inisiatif, Dprd Kabupaten, and Luwu Utara. “Kurikulum Muatan Lokal” (2022): 1–63.
- Alam.Pahlawan, Akbar Marfu, Sutejo Prabowo, and Muhammad Mudzofar. “Efektivitas Media Aplikatif Dalam Pembelajaran Aksara ‘Ka Ga Nga’ Sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Suku Rejang Bengkulu Utara.” *Pkm-P* 2, no. 2 (2018).
- Andi Aditya Putra, Andi Rusdi Untung, and Iwan Mamminanga. “Efektivitas Pelayanan Publik Pada Kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Wajo.” *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi* 3, no. 1 (2022): 132–144.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294.

- Anita Adesti, and Siti Nurkholimah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi.” *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 8, no. 1 (2020): 27–38.
- Ardiansyah, Abd Aziz. “PERAN MOBILE LEARNING SEBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH” 3, no. 1 (2020): 47–56.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Arzi Adi Wijaya, S. Pd. *Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal*. Rejang Lebong, n.d.
- Asiva Noor Rachmayani. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2015.
- . “KURIKULUM MUATAN LOKAL BAHASA REJANG DI KABUPATEN REJANG LEBONG PROVINSI BENGKULU” (2015): 6.
- . “PENERAPAN TEORI BELAJAR DAN DESAIN INSTRUKSIONAL DALAM PROGRAM MOBILE LEARNING” (2015): 6.
- Awalia, Jumratu. “Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI IAIN Curup.” Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022.
- Chartier, Myron R. “Efektivitas Pembelajaran.” *Simulation & Games* 3, no. 2 (1972): 203–218.
- Depan, Sampul, and H. R. Ricky Agusiady Bambang Sudaryana. “Metodologi Penelitian Kuantitatif.” *Depublish* (n.d.).
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021.
- Dr. H. Fajri Ismail, M.P. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Eka, Herlina Friska, Dwi Oktaviana, and Rahman Haryadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 2, no. 1 (2022): 1–13.
- Erviana Setiani, Isworo Nugroho. “Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.” *PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING PADA SISTEM PEMBELAJARAN MAHASISWA MAGANG PT. CAMPUS DIGITAL* 09 (March 2024).

- Fadillah, M. Aris. "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong." PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP, 2023.
- Fahrul, Hamdani. "Peningkatan Motivasi Belajar Dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 2 (2021).
- Fandi, Bima, Mahbub Humaidi Aziz, Agung Heru, and Muhammad Ali. "Pemanfaatan Media Sosial YouTube Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah." *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, no. 2 (2024).
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, and Rina Indriani. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–147.
- Febrika Herwani, Beni Azwar, Eka Yanuarti. "FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA: Studi Pada Materi Quran Hadist Di MA Ar-Rahma Desa Air Meles Atas." *Al-Mau'izhoh* 2, no. 1 (2020): 37–49.
- Fitria, Ayu. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran." *Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2014): 61. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Hadi, Sofyan. "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media." *Prosiding TEP & PDs* 1, no. 15 (2017): 96–102.
- Hanifah, Nani. "Pelajaran Ekonomi." *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta* 6, no. 1 (2014): 41–55. <https://core.ac.uk/download/270252298.pdf>.
- Hartiani. "Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas 5 SDN 183 Pinrang." PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE, 2023.
- Hartmanis, Juris, W. M. Perel, and R. C. Wherritt. "PENGEMBANGAN MODEL MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR PROVINSI BENGKULU." *The American Mathematical Monthly* 68, no. 3 (1961): 300.
- Haryadi, Rahman, Iwit Prihatin, Dwi Oktaviana, and Herminovita Herminovita. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN SOFTWARE POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA." *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 11, no. 1 (2022).

- Hasnida, Sindi Septia, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian. *Transformasi Pendidikan Di Era Digital. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. Vol. 1, 2024. <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>.
- Heinich, Robert. "Instructional Media and Technologies for Learning" (1996).
- Hidayat, Agung Nurul, and Saepul. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum." *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023): 29–36.
- Huda, Ikmal Choirul. "Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 38–48.
- Idi, Abdullah. "Pengembangan Kurikulum: Teori Dan Praktik." *Gaya Media Pertama* (1999).
- Irawan, Yuda. "APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA DENGAN MENERAPKAN AUGMENTED REALITY (Studi Kasus: SDN 005 Makmur Pangkalan Kerinci)." *Jurnal Ilmu Komputer* 9, no. 2 (2020): 102–106.
- Isi, Analisis, Konten Riba, and Richard Lee. "ANALISIS ISI KONTEN RIBA Di YOUTUBE Dr. RICHARD LEE BERSAMA USTAD KHALID BASALAMAH" 8, no. 1 (2024): 97–117.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.
- Kaunan, Fabiana, Yoseph P. K. Kelen, and Darsono Nababan. "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Kepala Desa Menggunakan Metode Analitic Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Oesena)." *Jurnal Krisnadana* 2, no. 3 (2023): 375–387.
- Kementrian Agama RI. "Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahan" (2007).
- Kusumaningrum, Hening, Unik Hanifah Salsabila, Nanik Rahmanti, Istiani Nur Kasanah, and Dian Sidik Kurniawan. "Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring." *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 92–114.
- Latuheru, John D. "Latuheru, John D. 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.'" *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* (1988).
- Lestari, Vian Dwi, Jurusan Manajemen, Sekolah Tinggi, Ilmu Ekonomi, and Kesuma Negara. "Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian." *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)* 5, no. 1 (2023): 49–61.

- Luneto, Buhari. “Kebijakan Penerapan Muatan Lokal Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tentang Pengajaran Kearifan Lokal Di SMA Kabupaten Boalemo).” *Irfani* 16, no. 2 (2020): 70–87. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/2105>.
- M. Pd, Dr. Mohamad Miftah. *PENGEMBANGAN MODEL E- LEARNING*. Semarang: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Magdalena, Ina, and Dkk. “Effective Management of Online Learning During the Pandemic at SDN 1 Tanah Tinggi.” *Edukasi dan Sains* 2, no. 01 (2020): 366–377. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Mariati, Pance, Ratih Asmarani, Sunanto Sunanto, and Andini Hardiningrum. “Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5783–5792.
- Marliana, and Noor Hikmah. “Pendidikan Berbasis Muatan Lokal Sebagai Sub Komponen Kurikulum.” *Dinamika Ilmu* 13, no. 1 (2013): 105–119. <https://doi.org/10.21093/di.v13i1.68>.
- Maula, Afiyatul. “Efektivitas Model Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Di SMPN 1 Bojong.” Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.
- Maulana, Lukni. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Platform Android Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3Lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Materials for Students of Electrical Power Study Program Of.” *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika* 7, no. 2 (2017): 197–207.
- Maya Marisa. “Implementasi Etnomedia Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas VI Di SD Unggulan ‘Aisyiyah Taman Harapan Curup.’” Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen.” sayyidah Ayu Maziyyah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Pai Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen” (Universitas Islam Negeri Maulana, n.d.

- Mega Utami Pratiwi, Damanhuri, Zerri Rahman Hakim. “Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips” 2, no. 2 (2017).
- Muhasim, Muhasim. “Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Palapa* 5, no. 2 (2017): 53–77.
- Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, and Septi Annisa. “Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya.” *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 137–156.
- Murtiadi Awaluddin, Mutakallim Sijal, Sukman Sukman, Samuel Souhoka, Fahmi Sulaiman, Sri Prilmayanti Awaluddin, Badirun Basir, Kuswarini Sulandjari, I Putu Yoga Bumi Pradana. *Metode Penelitian Manajemen Dan Bisnis*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.
- Mustikawati, Fenny Eka. “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* (2019): 99–104.
- Mutia, Utin. “Evaluasi Implementasi Kurikulum Muatan Lokal SMP Di Kota Pontianak.” *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 460–468.
- Noza Aflisia, Asri Karolina, Eka Yanuarti, Muhammad Raihan. “PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN UNSUR BAHASA ARAB.” *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)* (n.d.): 1–17.
- Nurillahwaty, Eka. “Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Oktaviani, Utari, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, and Eka Susanti. “Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong.” *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 1–6.
- Olivia Feby Mon Harahap, S. Pd., M. Pd, Mastiur Napitupulu, SKM, M.Kes, Novita Sari Batubara, SST., M.Kes. *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Kabupaten Pasaman Barat, Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2022, 2022.
- Özdemir, Osman. “Kahoot! Game-Based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-Analysis.” *Journal of Computer Assisted Learning*, no. June 2024 (2024): 1–24.

- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pembelajaran, Media, P A I Di, and M A N Yogyakarta. “Jurnal Tarbiyah Almuslim MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN” 2, no. 2 (2024): 121–136.
- Pendidikan, Jurusan, Teknologi Informasi, and Fakultas Teknik. “EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 2 Nomor 2, April 2022” 2, no. April (2022): 172–183.
- Prianggita, Veny Agustini, and Meliyawati Meliyawati. “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19.” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 147.
- Prihadi, Adhitya. “SOSIAL HORIZON : Jurnal Pendidikan Sosial ISSN 2407-5299 KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID.” 9, no. 1 (2022): 1–12.
- Puspaningrum, Eva Yulia, Fakultas Ilmu Komputer, Data Sains, Fakultas Ilmu Komputer, and Media Pembelajaran. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media.” *Prosiding SNP2M UMAHA* 1, no. 1 (2021): 102–105.
- Rachman, Dr. Arif Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung, 2008.
- Rahardjo, Mudjia. “Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel Dan Hipotesis Dalam Penelitian.” *Metode Pembelajaran* (2018): 1. repository.uin-malang.ac.id/2410.
- Rahma Inayahtur Fatikh. “MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar).” *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. “Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49.
- RI, Kementerian Agama. “Mushaf Al-Qur’an Dan Terjemahan” (2007).
- Riyan, Muhamad. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi.” *Diksi* 29, no. 2 (2021): 205–216.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta: KEMENAG RI, 2012.
- Rusnani, Enita, Tukidi, and Eka Haryanto. “Journal of Scientech Research and Development.” *Journal of Scientech Research and Development* 3, no. 1 (2021): 24–32. <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/14>.

- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–497.
- Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015.
- Santoso, Jarot Tri Bowo, and Anik Widiyanti. "Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 171–184.
- Sari, M.Pd, M.Pd. Imelda Helsy, M.Pd. Riri Aisyah, and M.Si. Ferli Septi Irwansyah. *MODUL MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI, 2019.
- Schramm, Wilbut. "Draf Sampler of Distance Education." *Hawaii: East-West Communication Institute* (1978).
- Sholihah, Imro Atus, Nabella Ardama Cherya Krenata, and Nadia Khoirun Nisa. "Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 6, no. 2 (2023): 39–44.
- Sudjana, Nana. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar" (2010).
- Syafruddin, Nurdin. "Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum." *Jakarta: Ciputra Pers* (2002).
- Teodorescu, Adriana. "Mobile Learning and Its Impact on Business English Learning." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 180, no. November 2014 (2015): 1535–1540. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.303>.
- Thinley, Palmo. "Tablet (IPad) Untuk M-Learning Dalam Konteks Konstruktivisme Sosial Untuk Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif." *CSEDU 2013 - Proceedings of the 5th International Conference on Computer Supported Education* (2013): 692–695.
- Ummah, Masfi Sya'fiatul. "INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

- Usman, Muhammad Rizal, Ilhamsyah, Sri Satriani, Arriah Fatrul, Ilhamuddin, Marup, and Khaerunnisa. "Workshop Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 3, no. 2 (2022): 627–633.
- Wahyuddin, Wahyuddin, and Nurcahaya Nurcahaya. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 2, no. 1 (2019): 72.
- Wanto, Deri, and Okni Aisa Mutiara Sendi. "Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa PAI IAIN Curup." *Jurnal Penelitian* 16, no. 1 (2022): 107.
- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–140.
- Wijaya, Rafi Eka, Mustaji Mustaji, and Hari Sugiharto. "Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review." *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences* 4, no. 2 (2021): 3087–3098.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
- Yusuf, Bistari Basuni. "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif." *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2018.
- Zainal Abidin, Adeng Hudaya, and Dinda Anjani. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19." *Wiadomości Statystyczne. The Polish Statistician* 67, no. 10 (2022): 48–61.
- "Review Reviewed Work (s): Head Hunting in Timor and Its Historical Implications . Oceania Linguistic Monograph No . 8 by P . MIDDELKOOP Review by : R . E . DOWNS Source : Bijdragen Tot de Taal- , Land- En Volkenkunde , 1968 , Deel 124 , 2de Afl . (1968," no. 8 (1968): 124–127.
- Abdul Wahid Zaini. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan 1 Kota Malang." Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.

- Adisel, Adisel, Zetira Utari Aprilia, Ridwan Putra, and Teguh Prastiyo. "Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 5, no. 1 (2022): 298–304.
- ADr. Drs. Ismail Nurdin, M.Si, Dra. Sri Hartati, M.Si. *METODOLOGI PENELITIAN SOSIA*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Ahmad, Aulia, Triana, and Damanik. "Pengaruh Kelengkapan Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Keefektivan Proses Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Di MTs. Muallimin Univa Medan." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 6761–6769.
- Ahzim, Rezani, Sepriboy Saputa, Deri Wanto, and Mirzon Daheri. "Kahoot-Based PAI Learning Evaluation." *Indonesian Journal for Islamic Studies* 1, no. 2 (2023): 54–58.
- Aisyah Ali, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, Hanida Listiani. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Aji Silmi, Thoriq, and Abdulloh Hamid. "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (2023): 69–77.
- Akademik, Naskah, H A K Inisiatif, Dprd Kabupaten, and Luwu Utara. "Kurikulum Muatan Lokal" (2022): 1–63.
- Alam.Pahlawan, Akbar Marfu, Sutejo Prabowo, and Muhammad Mudzofar. "Efektivitas Media Aplikatif Dalam Pembelajaran Aksara 'Ka Ga Nga' Sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Suku Rejang Bengkulu Utara." *Pkm-P* 2, no. 2 (2018).
- Andi Aditya Putra, Andi Rusdi Untung, and Iwan Mamminanga. "Efektivitas Pelayanan Publik Pada Kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Wajo." *GEMILANG: Jurnal Manajemen dan Akuntansi* 3, no. 1 (2022): 132–144.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–294.
- Anita Adesti, and Siti Nurkholimah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 8, no. 1 (2020): 27–38.
- Ardiansyah, Abd Aziz. "PERAN MOBILE LEARNING SEBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH" 3, no. 1 (2020): 47–56.

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Arzi Adi Wijaya, S. Pd. *Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal*. Rejang Lebong, n.d.
- Asiva Noor Rachmayani. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2015.
- . “KURIKULUM MUATAN LOKAL BAHASA REJANG DI KABUPATEN REJANG LEBONG PROVINSI BENGKULU” (2015): 6.
- . “PENERAPAN TEORI BELAJAR DAN DESAIN INSTRUKSIONAL DALAM PROGRAM MOBILE LEARNING” (2015): 6.
- Awalia, Jumratu. “Efektivitas Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Metodologi Pengajaran Pai Menggunakan Media Kahoot Pada Program Studi PAI IAIN Curup.” Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2022.
- Chartier, Myron R. “Efektivitas Pembelajaran.” *Simulation & Games* 3, no. 2 (1972): 203–218.
- Depan, Sampul, and H. R. Ricky Agusiady Bambang Sudaryana. “Metodologi Penelitian Kuantitatif.” *Depublish* (n.d.).
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021.
- Dr. H. Fajri Ismail, M.P. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Eka, Herlina Friska, Dwi Oktaviana, and Rahman Haryadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 2, no. 1 (2022): 1–13.
- Erviana Setiani, Isworo Nugroho. “Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.” *PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING PADA SISTEM PEMBELAJARAN MAHASISWA MAGANG PT. CAMPUS DIGITAL* 09 (March 2024).
- Fadillah, M. Aris. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong.” PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP, 2023.
- Fahrul, Hamdani. “Peningkatan Motivasi Belajar Dan Pengetahuan Peserta Didik: Penerapan Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 2 (2021).

- Fandi, Bima, Mahbub Humaidi Aziz, Agung Heru, and Muhammad Ali. "Pemanfaatan Media Sosial YouTube Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Madrasah." *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, no. 2 (2024).
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, and Rina Indriani. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–147.
- Febrika Herwani, Beni Azwar, Eka Yanuarti. "FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA: Studi Pada Materi Quran Hadist Di MA Ar-Rahma Desa Air Meles Atas." *Al-Mau'izhoh* 2, no. 1 (2020): 37–49.
- Fitria, Ayu. "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran." *Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2014): 61. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Hadi, Sofyan. "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media." *Prosiding TEP & PDs* 1, no. 15 (2017): 96–102.
- Hanifah, Nani. "Pelajaran Ekonomi." *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta* 6, no. 1 (2014): 41–55. <https://core.ac.uk/download/270252298.pdf>.
- Hartiani. "Efektivitas Penggunaan Media Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas 5 SDN 183 Pinrang." PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE, 2023.
- Hartmanis, Juris, W. M. Perel, and R. C. Wherritt. "PENGEMBANGAN MODEL MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR PROVINSI BENGKULU." *The American Mathematical Monthly* 68, no. 3 (1961): 300.
- Haryadi, Rahman, Iwit Prihatin, Dwi Oktaviana, and Herminovita Herminovita. "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN SOFTWARE POWTOON TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA." *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 11, no. 1 (2022).
- Hasnida, Sindi Septia, Ridho Adrian, and Nico Aditia Siagian. *Transformasi Pendidikan Di Era Digital. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. Vol. 1, 2024. <https://kumparan.com/aan-herdian89/transformasi-pendidikan-di-era-digital-1zG74Ilpzc4/4>.
- Heinich, Robert. "Instructional Media and Technologies for Learning" (1996).
- Hidayat, Agung Nurul, and Saepul. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum." *Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023): 29–36.
- Huda, Ikmal Choirul. "Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 38–48.

- Idi, Abdullah. “Pengembangan Kurikulum: Teori Dan Praktik.” *Gaya Media Pertama* (1999).
- Irawan, Yuda. “APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA DENGAN MENERAPKAN AUGMENTED REALITY (Studi Kasus: SDN 005 Makmur Pangkalan Kerinci).” *Jurnal Ilmu Komputer* 9, no. 2 (2020): 102–106.
- Isi, Analisis, Konten Riba, and Richard Lee. “ANALISIS ISI KONTEN RIBA Di YOUTUBE Dr. RICHARD LEE BERSAMA USTAD KHALID BASALAMAH” 8, no. 1 (2024): 97–117.
- Junaidi, Junaidi. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56.
- Kaunan, Fabiana, Yoseph P. K. Kelen, and Darsono Nababan. “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Kepala Desa Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Oesena).” *Jurnal Krisnadana* 2, no. 3 (2023): 375–387.
- Kementrian Agama RI. “Mushaf Al-Qur’an Dan Terjemahan” (2007).
- Kusumaningrum, Hening, Unik Hanifah Salsabila, Nanik Rahmanti, Istiani Nur Kasanah, and Dian Sidik Kurniawan. “Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring.” *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam* 5, no. 1 (2022): 92–114.
- Latuheru, John D. “Latuheru, John D. ‘Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.’” *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan* (1988).
- Lestari, Vian Dwi, Jurusan Manajemen, Sekolah Tinggi, Ilmu Ekonomi, and Kesuma Negara. “Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian.” *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)* 5, no. 1 (2023): 49–61.
- Luneto, Buhari. “Kebijakan Penerapan Muatan Lokal Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tentang Pengajaran Kearifan Lokal Di SMA Kabupaten Boalemo).” *Irfani* 16, no. 2 (2020): 70–87. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir/article/view/2105>.
- M. Pd, Dr. Mohamad Miftah. *PENGEMBANGAN MODEL E- LEARNING*. Semarang: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Magdalena, Ina, and Dkk. “Effective Management of Online Learning During the Pandemic at SDN 1 Tanah Tinggi.” *Edukasi dan Sains* 2, no. 01 (2020): 366–377. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

- Mariati, Pance, Ratih Asmarani, Sunanto Sunanto, and Andini Hardiningrum. "Inovasi Pembelajaran Seni Berbasis Mobile Learning Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5783–5792.
- Marliana, and Noor Hikmah. "Pendidikan Berbasis Muatan Lokal Sebagai Sub Komponen Kurikulum." *Dinamika Ilmu* 13, no. 1 (2013): 105–119. <https://doi.org/10.21093/di.v13i1.68>.
- Maula, Afiyatul. "Efektivitas Model Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Di SMPN 1 Bojong." Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023.
- Maulana, Lukni. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Platform Android Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3Lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Materials for Students of Electrical Power Study Program Of." *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika* 7, no. 2 (2017): 197–207.
- Maya Marisa. "Implementasi Etnomedia Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Kelas VI Di SD Unggulan 'Aisyiyah Taman Harapan Curup.'" Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023.
- Maziyyah, Sayyidah Ayu. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen." sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Pai Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen" (Universitas Islam Negeri Maulana, n.d.
- Mega Utami Pratiwi, Damanhuri, Zerri Rahman Hakim. "Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips" 2, no. 2 (2017).
- Muhasim, Muhasim. "Pengaruh Tehnologi Digital Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Palapa* 5, no. 2 (2017): 53–77.
- Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, and Septi Annisa. "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya." *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 137–156.

- Murtiadi Awaluddin, Mutakallim Sijal, Sukman Sukman, Samuel Souhoka, Fahmi Sulaiman, Sri Prilmayanti Awaluddin, Badirun Basir, Kuswarini Sulandjari, I Putu Yoga Bumi Pradana. *Metode Penelitian Manajemen Dan Bisnis*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.
- Mustikawati, Fenny Eka. “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)* (2019): 99–104.
- Mutia, Utin. “Evaluasi Implementasi Kurikulum Muatan Lokal SMP Di Kota Pontianak.” *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 6, no. 2 (2023): 460–468.
- Noza Aflisia, Asri Karolina, Eka Yanuarti, Muhammad Raihan. “PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN UNSUR BAHASA ARAB.” *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)* (n.d.): 1–17.
- Nurillahwaty, Eka. “Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>.
- Oktaviani, Utari, Siti Kumawati, Mila Nurul Apriliyani, Heny Nugroho, and Eka Susanti. “Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Tonjong.” *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 1–6.
- Olivia Feby Mon Harahap, S. Pd., M. Pd, Mastiur Napitupulu, SKM, M.Kes, Novita Sari Batubara, SST., M.Kes. *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Kabupaten Pasaman Barat, Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2022, 2022.
- Özdemir, Osman. “Kahoot! Game-Based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-Analysis.” *Journal of Computer Assisted Learning*, no. June 2024 (2024): 1–24.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pembelajaran, Media, P A I Di, and M A N Yogyakarta. “Jurnal Tarbiyah Almuslim MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN” 2, no. 2 (2024): 121–136.
- Pendidikan, Jurusan, Teknologi Informasi, and Fakultas Teknik. “EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Volume 2 Nomor 2, April 2022” 2, no. April (2022): 172–183.

- Prianggita, Veny Agustini, and Meliyawati Meliyawati. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (2022): 147.
- Prihadi, Adhitya. "SOSIAL HORIZON : Jurnal Pendidikan Sosial ISSN 2407-5299 KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID." 9, no. 1 (2022): 1–12.
- Puspaningrum, Eva Yulia, Fakultas Ilmu Komputer, Data Sains, Fakultas Ilmu Komputer, and Media Pembelajaran. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media." *Prosiding SNP2M UMAHA* 1, no. 1 (2021): 102–105.
- Rachman, Dr. Arif Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung, 2008.
- Rahardjo, Mudjia. "Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel Dan Hipotesis Dalam Penelitian." *Metode Pembelajaran* (2018): 1. repository.uin-malang.ac.id/2410.
- Rahma Inayahtur Fatikh. "MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)." *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. "Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49.
- RI, Kementerian Agama. "Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahan" (2007).
- Riyan, Muhamad. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi." *Diksi* 29, no. 2 (2021): 205–216.
- Riyana, Cepy. *Media Pembelajaran*. Jakarta: KEMENAG RI, 2012.
- Rusnani, Enita, Tukidi, and Eka Haryanto. "Journal of Scientech Research and Development." *Journal of Scientech Research and Development* 3, no. 1 (2021): 24–32. <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/14>.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2021): 487–497.
- Sandu Siyoto, Muhammad Ali Sodik. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015.
- Santoso, Jarot Tri Bowo, and Anik Widiyanti. "Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8, no. 2 (2022): 171–184.

- Sari, M.Pd, M.Pd. Imelda Helsy, M.Pd. Riri Aisyah, and M.Si. Ferli Septi Irwansyah. *MODUL MEDIA PEMBELAJARAN*. Bandung: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN GUNUNG DJATI, 2019.
- Schramm, Wilbut. "Draf Sampler of Distance Education." *Hawaii: East-West Communication Institute* (1978).
- Sholihah, Imro Atus, Nabella Ardama Cherya Krenata, and Nadia Khoirun Nisa. "Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 6, no. 2 (2023): 39–44.
- Sudjana, Nana. "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar" (2010).
- Syafruddin, Nurdin. "Guru Profesional Dan Implementasi Kurikulum." *Jakarta: Ciputra Pers* (2002).
- Teodorescu, Adriana. "Mobile Learning and Its Impact on Business English Learning." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 180, no. November 2014 (2015): 1535–1540. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.303>.
- Thinley, Palmo. "Tablet (IPad) Untuk M-Learning Dalam Konteks Konstruktivisme Sosial Untuk Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif." *CSEDU 2013 - Proceedings of the 5th International Conference on Computer Supported Education* (2013): 692–695.
- Ummah, Masfi Sya'fiatul. "INSTRUMEN PENELITIAN DAN URGENSINYA DALAM PENELITIAN KUANTITATIF." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Usman, Muhammad Rizal, Ilhamsyah, Sri Satriani, Arriah Fatrul, Ilhamuddin, Marup, and Khaerunnisa. "Workshop Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru." *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)* 3, no. 2 (2022): 627–633.
- Wahyuddin, Wahyuddin, and Nurcahaya Nurcahaya. "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar." *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 2, no. 1 (2019): 72.
- Wanto, Deri, and Okni Aisa Mutiara Sendi. "Strategi Dosen Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa PAI IAIN Curup." *Jurnal Penelitian* 16, no. 1 (2022): 107.

- Wardani, Nirmala Wahyu, Widya Kusumaningsih, and Siti Kusniati. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 134–140.
- Wijaya, Rafi Eka, Mustaji Mustaji, and Hari Sugiharto. "Development of Mobile Learning in Learning Media to Improve Digital Literacy and Student Learning Outcomes in Physics Subjects: Systematic Literature Review." *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences* 4, no. 2 (2021): 3087–3098.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
- Yusuf, Bistari Basuni. "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif." *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2018.
- Zainal Abidin, Adeng Hudaya, and Dinda Anjani. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA PANDEMI COVID-19." *Wiadomości Statystyczne. The Polish Statistician* 67, no. 10 (2022): 48–61.
- "Review Reviewed Work (s): Head Hunting in Timor and Its Historical Implications . Oceania Linguistic Monograph No . 8 by P . MIDDELKOOP Review by : R . E . DOWNS Source : Bijdragen Tot de Taal- , Land- En Volkenkunde , 1968 , Deel 124 , 2de Afl . (1968," no. 8 (1968): 124–127.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Berita acara sempro



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ... Kamis ... JAM TANGGAL 11 Juli ... TAHUN 2024

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA Eka Puji Puspita Sari

NIM 21591062

PRODI PGMI

SEMESTER 6 (Enam)

JUDUL PROPOSAL Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis
Budaya Lokal Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal
Untuk Siswa Kelas VI di SMP se Kecamatan Lebong

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

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. Eka Apriani, M.Pd.)

CURUP, 11 Juli 2024

CALON PEMBIMBING II

(Jauhari Kumata Dewi, M.Pd.)

MODERATOR,

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

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH
Nomor : **658** Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- | | |
|------------------|---|
| Menimbang | 8. 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. Permohonan Sdr. Eka Puji Puspita Sari tanggal 17 Oktober 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 11 Juli 2024

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan**
- Pertama**
1. **Dr. Eka Apriani, M.Pd** **199004032015032005**
 2. **Jauhari Kumara Dewi, M.Pd** **199108242020122005**

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

N A M A : Eka Puji Puspita Sari
N I M : 21591062

JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Muatan Lokal untuk Siswa Kelas V di SDN 13 Rejang Lebong

- Kedua** Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 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.
- Keeenam** 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 17 Oktober 2024
Dekan,

Sutarto

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

Lampiran 3 Validator Ahli

**SURAT PERNYATAAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS
AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Ahmad Dibul Amda, M. Ag.

NIP : 195608051983031009

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Eka Puji Puspita Sari

Nim : 21591062

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI)

Fakultas: Tarbiyah

Judul : **"Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis
Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan
Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN Rejang Lebong"**

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

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup, 21 April 2025

Validator



Drs. Ahmad Dibul Amda, M. Ag.

NIP. 195608051983031009

Lampiran 4 Sk Penelitian



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

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

Nomor : 421 /In.34/FT/PP.00 9/04/2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 April 2025

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

Assalamualaikum Wr, Wb

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

Nama : Eka Puji Puspa Sari

NIM : 21591062

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Muatan Lokal untuk Siswa Kelas V di SDN 13 Rejang Lebong

Waktu Penelitian : 22 April s.d 22 Juli 2025

Tempat Penelitian : SDN 13 Rejang Lebong

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

Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum

NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan disampaikan Yth.

1. Rektor

2. Wakil 1

3. Ka. Biro AUJAK

Lampiran 5 Permohonan Sk penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN
Nomor: 503/220426041/IP/DPMP/TSP/IV/2025

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. ... Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama : TTL	: EKA PUJI PUSPITA SARI
NIM	: 21591062
Program Studi/Fakultas	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)/ TARBIYAH
Judul Proposal Penelitian	: EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL UNTUK SISWA KELAS V DI SD NEGERI 13 REJANG LEBONG
Lokasi Penelitian	: SD NEGERI 13 REJANG LEBONG
Waktu Penelitian	: 2025-04-23 s/d 2025-07-23
Pernanggung Jawab	: WAKIL DEKAN I

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P
Pada Tanggal : 22 April 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KABUPATEN REJANG LEBONG**



ZULKARNAIN, SH
Pembina
NIP. 19751010 200704 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Muatan Lokal

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : V/ II
Mata Pelajaran : Muatan Lokal
Pertemuan : 1, 2, 3
Waktu : 3 JP (70 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.2. Mengidentifikasi kearifan aksara, bahasa, dan asal usul orang rejang.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Siswa dapat menceritakan asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai serta fase-fase pemerintahan dalam masyarakat rejang.
- 3.2.2 Siswa dapat menulis huruf konsonan aksara kaganga dan kata ganti nama bahasa rejang.

3.2.3 Siswa dapat menjelaskan aksara tunggal dan aksara pasangan dalam aksara rejang.

3.2.4 Siswa dapat membuat kalimat verbal dan nominal dalam bahasa Rejang.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan, siswa mampu menceritakan asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai serta fase-fase pemerintahan dalam masyarakat rejang.
2. Melalui tanya jawab, siswa mampu menulis huruf konsonan aksara kaganga dan kata ganti nama bahasa rejang serta menjelaskan aksara tunggal dan aksara pasangan dalam aksara rejang.
3. Melalui latihan, siswa mampu membuat kalimat verbal dan nominal dalam bahasa Rejang.

E. Materi Pembelajaran

1. Asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai serta fase-fase pemerintahan dalam masyarakat rejang.

Asal-usul Suku Rejang diyakini berasal dari leluhur bernama Rhe Jang Hyang yang berasal dari Mongolia. Mereka diperkirakan menetap di Bengkulu sekitar tahun 2090 SM, dan mendirikan perkampungan di Kutai nuak, Napal Putih, Bengkulu Utara. Pembagian masyarakat Rejang ke dalam empat petulai (Bermani, Jurukalang, Selupu, dan Tubei) diyakini berasal dari legenda kedatangan empat bikau dari Majapahit.

Dalam zaman Ajai inilah daerah Lebong masih bernama RENAH SEKALAWI atau PINANG BELAPIS, Palembang bernama SELEBAR DAUN dan Bengkulu masih bernama LIMAU NIPIS atau SUNGAI SERUT. Dalam riwayat disebutkan bahwa

- a. AJAI BITANG (tubei) memimpin dan menetap di PELABAI tempat yang berada di Marga Suku IX, daerah Lebong Sekarang.
- b. AJAI BEGELAN MATO memimpin dan menetap di KUTEUI BOLEK TEBO, tempat yang berada di Marga Suku VIII, didaerah Lebong sekarang
- c. AJAI SIANG memimpin dan menetap di SIANG LAKAT, suatu tempat yang berada di MArga Jurukalang, daerah Lebong sekarang.

d. AJAI TIEA KETEKO memimpin dan menetap di BANDAR AGUNG, yang berada di Marga Suku IX yang sekarang. Pada masa pimpina AJAI inilah dating ke Renah Sekalawi empat orang abang beradik dari majapahit, putra dari Ratu Kencana Unggut yang melarikan diri ke Palembang dan terus ke Renah Sekalawi, mereka adalah : Biku SEPANJANG JIWO, Biku BEMBO, Biku BEJENGGGO dan Biku BERMANO, dalam kisah perjalanan mereka disebutkan bahwa keempat Biku itu adalah menteri utusan kerajaan bahagian Mojopahit (Melayu), Yang diperkuat dengan sebutan nama yang menggunakan BIKU terang sekali yang berasal dari kata BIKSU yang berarti Pendeta atau paderi Budhha. Yang tujuan mereka bukanlah untuk mencari emas atau hendak menjadi raja, tetapi hanya untuk memperkenalkan kerajaan Mojopahit yang agung itu.

Seiring berjalannya waktu, sekitar abad ke-16 hingga ke-17, masyarakat Rejang mengalami perkembangan yang signifikan. Pada periode ini, muncul sistem pemerintahan yang lebih terorganisir dengan pembentukan empat petulai, yaitu Juru Kalang, Bermani, Selupu, dan Tubai. Masing-masing petulai memiliki peran yang jelas dalam mengatur berbagai aspek kehidupan masyarakat. Juru Kalang bertanggung jawab atas pemerintahan dan pengambilan keputusan, Bermani menjaga dan melestarikan budaya, Selupu mengelola ekonomi, dan Tubai berfokus pada aspek spiritual dan keagamaan. Pembentukan empat petulai ini menunjukkan kematangan dalam struktur pemerintahan dan kemampuan masyarakat Rejang untuk mengelola kehidupan sosial mereka secara lebih efektif.

Memasuki abad ke-19, masyarakat Rejang menghadapi tantangan baru dengan kedatangan penjajah kolonial. Pemerintahan kolonial Belanda membawa perubahan dalam struktur sosial dan politik, yang memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan kondisi baru. Meskipun demikian, masyarakat Rejang tetap berusaha mempertahankan identitas dan tradisi mereka. Beberapa pemimpin lokal berusaha untuk bernegosiasi dengan pihak kolonial untuk melindungi kepentingan masyarakat mereka, meskipun banyak yang harus berjuang melawan penindasan.

Setelah Indonesia meraih kemerdekaan pada tahun 1945, masyarakat Rejang memasuki fase baru dalam pemerintahan. Struktur pemerintahan lokal mulai dibentuk sesuai dengan sistem pemerintahan nasional yang baru. Masyarakat Rejang

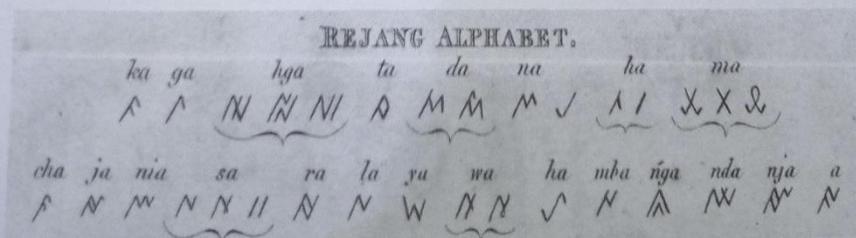
diintegrasikan ke dalam sistem pemerintahan yang lebih luas, dengan adanya pemilihan kepala daerah dan perwakilan masyarakat dalam pemerintahan. Pada masa ini, masyarakat Rejang berusaha untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan dan pengambilan keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka.

Di era reformasi pada akhir 1990-an, masyarakat Rejang mengalami perubahan yang lebih besar. Desentralisasi pemerintahan memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk lebih terlibat dalam proses politik dan pemerintahan di tingkat lokal. Masyarakat Rejang mulai mengorganisir diri untuk memperjuangkan hak-hak mereka dan melestarikan budaya serta tradisi yang menjadi identitas mereka.

Saat ini, masyarakat Rejang berada dalam fase modernisasi, di mana teknologi dan informasi mempengaruhi cara hidup dan interaksi sosial. Meskipun demikian, masyarakat Rejang tetap berpegang pada nilai-nilai tradisional dan kearifan lokal. Pemerintahan lokal berusaha untuk mengakomodasi aspirasi masyarakat, dengan melibatkan mereka dalam proses pengambilan keputusan dan pembangunan. Dalam konteks ini, masyarakat Rejang terus beradaptasi dengan perubahan zaman, sambil tetap menjaga identitas dan warisan budaya mereka.

Secara keseluruhan, fase-fase pemerintahan dalam masyarakat Rejang menunjukkan perjalanan panjang yang dipenuhi dengan dinamika sosial, politik, dan budaya. Dari sistem pemerintahan yang sederhana hingga struktur yang lebih kompleks, masyarakat Rejang telah menunjukkan kemampuan untuk beradaptasi dan bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan, sambil tetap menjaga nilai-nilai dan tradisi yang menjadi identitas mereka.

2. Bahasa Rejang (konsonan, kata ganti nama, aksara tunggal dan aksara pasangan, kalimat verbal dan nominal).
 - a. Huruf Konsonan (Alphabet)



Tando Sa'êi (Diakritik/Tanda Bunyi)

* Diaplikasikan pada huruf Ja

     
 Ja Ji Ju Je Jo Jê
  
 Jai Jau Jêa
    
 Jam Jan Jang Jar Jak

 J

b. Kata Ganti Nama

Aku	Uku
Kamu	Ko
Kami	Keme
Mereka	Tebo O
Perempuan	Slawei
Laki-laki	Smanei

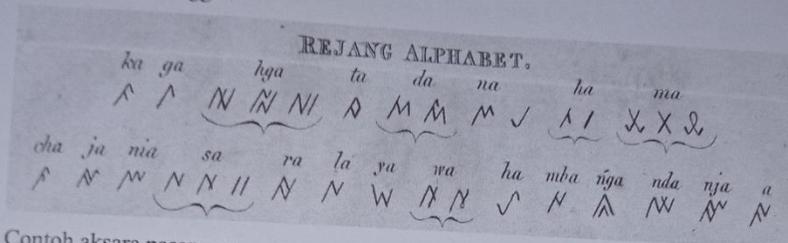
c. Aksara Tunggal Dan Aksara Pasangan

Aksara Rejang adalah sistem tulisan yang digunakan oleh masyarakat Rejang, yang terletak di wilayah Bengkulu, Indonesia. Aksara ini memiliki dua jenis, yaitu aksara tunggal dan aksara pasangan. Aksara tunggal adalah huruf-huruf yang berdiri sendiri dan dapat digunakan untuk menuliskan suku kata atau kata. Sementara itu, aksara pasangan adalah kombinasi dari dua aksara yang digunakan untuk menuliskan bunyi tertentu yang tidak dapat diwakili oleh aksara tunggal.

Aksara tunggal dalam bahasa Rejang terdiri dari huruf-huruf yang mewakili konsonan dan vokal. Setiap huruf memiliki bentuk dan cara penulisan yang khas. Aksara ini digunakan untuk menuliskan kata-kata dalam bahasa Rejang, yang merupakan bahasa daerah yang kaya akan budaya dan tradisi.

Di sisi lain, aksara pasangan digunakan untuk menuliskan bunyi yang lebih kompleks, seperti kombinasi konsonan dan vokal yang membentuk suku kata tertentu. Aksara pasangan ini biasanya terdiri dari dua aksara yang digabungkan, dan penggunaannya sangat penting dalam menuliskan kata-kata yang memiliki bunyi yang tidak dapat diwakili oleh aksara tunggal saja.

Contoh aksara tunggal:



Contoh aksara pasangan:

Do'oba sadèi keme, kundèi bêl'o sapèiba uyo

Itulah kampung kami, sedari dulu sampailah kini

Pèninggèa ninik ngen puyang, do'oba tanèaktè ëJang

Peninggalan nenek moyangku, itulah tanah kami Rejang

d. Kalimat Verbal Dan Nominal Dalam Bahasa Rejang

Dalam bahasa Rejang, kalimat dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu kalimat verbal dan kalimat nominal. Keduanya memiliki struktur dan fungsi yang berbeda dalam komunikasi sehari-hari.

Kalimat verbal adalah kalimat yang memiliki kata kerja sebagai unsur utama. Dalam kalimat ini, kata kerja berfungsi untuk menunjukkan tindakan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek.

Contohnya:

(+) tobo o dong tmanem poi

(-) tobo o coa dong tmanem poi

(?) janokah tobo o dong tmanem poi?

Kalimat verbal sering kali mencakup subjek, predikat, dan kadang-kadang objek, tergantung pada konteks dan makna yang ingin disampaikan. Penggunaan kalimat verbal dalam bahasa Rejang sangat penting untuk menggambarkan aktivitas sehari-hari, interaksi sosial, dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Di sisi lain, kalimat nominal adalah kalimat yang tidak memiliki kata kerja sebagai unsur utama, melainkan menggunakan kata benda atau frasa yang berfungsi sebagai subjek atau predikat. Kalimat nominal sering kali digunakan untuk menyatakan keadaan, identitas, atau sifat dari subjek.

Contohnya:

(+) ana anak yang baik

(-) ana coa anak yang baik

(?) janokah ana anak yang baik?

Kalimat nominal ini sering digunakan dalam konteks yang lebih statis, di mana penekanan lebih pada deskripsi atau pengenalan daripada tindakan.

Perbedaan antara kalimat verbal dan nominal dalam bahasa Rejang mencerminkan cara masyarakat Rejang berkomunikasi dan mengekspresikan pikiran serta perasaan mereka. Kalimat verbal lebih menekankan pada aksi dan dinamika, sementara kalimat nominal lebih fokus pada identitas dan keadaan. Keduanya memiliki peran penting dalam membangun makna dan konteks dalam percakapan sehari-hari.

Dalam penggunaan sehari-hari, masyarakat Rejang sering kali menggabungkan kedua jenis kalimat ini untuk menyampaikan informasi dengan lebih lengkap dan jelas. Misalnya, seseorang mungkin menggunakan kalimat verbal untuk menjelaskan tindakan yang sedang dilakukan, diikuti dengan kalimat nominal untuk memberikan informasi tambahan tentang subjek atau keadaan.

F. Pendekatan Dan Metode

Pendekatan :Scientifik

Metode : Ceramah, tanya jawab, pengamatan, dan penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Nomor	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan atau Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Membuka pembelajaran dengan membaca Basmallah dilanjutkan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. 2. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 3. Guru Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita Rakyat : <ol style="list-style-type: none"> a. Membaca dan menceritakan kembali salah satu cerita rakyat tentang asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai serta fase-fase pemerintahan dalam masyarakat rejang. 2. Pengenalan Konsonan Dan Kata Ganti Nama <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa mempelajari huruf konsonan kaganga dan kata ganti nama dalam bahasa rejang seperti: aku, kamu, kami, mereka, dll. 3. Praktik berbicara : <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa berlatih menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana menggunakan Bahasa Rejang. 4. Praktik Menulis <ol style="list-style-type: none"> a. Siswa berlatih menulis kalimat verbal dan nominal dalam bahasa Rejang. 	50 Menit
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa mengulas kembali materi yang telah dipelajari. 2. Guru bersama siswa menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan doa bersama. 	

H. Media, Alat/Bahan, Sumber Pembelajaran

1. Media : laptop, speaker
2. Alat/Bahan : Papan tulis, spidol
3. Sumber Pembelajaran : Lingkungan alam sekitar, buku aksara kaganga.
4. Lembar penilaian

Refleksi guru

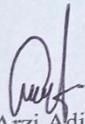
Catatan Guru

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

Curup, 24 April 2025

Mahasiswa IAIN Curup

Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal



Arzi Adi Wijaya



EkaPuji Puspita Sari

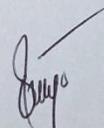
Nim. 21591062

Kepala Sekolah SD Negeri 13 Rejang Lebong

Guru Kelas V



Darnawati, S. Pd
NIP. 196901021992062001



Selvi Puspita Sari, S. Pd
NIP. 198809122010012004

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Muatan Lokal

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : V/ II
Mata Pelajaran : Muatan Lokal
Pertemuan : 1, 2, 3
Waktu : 3 JP (70 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.2. Mengidentifikasi kearifan aksara, bahasa, dan asal usul orang rejang.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Siswa dapat menceritakan asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai serta fase-fase pemerintahan dalam masyarakat rejang.

3.2.2 Siswa dapat menulis huruf konsonan aksara kaganga dan kata ganti nama bahasa rejang.

d. AJAI TIEA KETEKO memimpin dan menetap di BANDAR AGUNG, yang berada di Marga Suku IX yang sekarang. Pada masa pimpina AJAI inilah dating ke Renah Sekalawi empat orang abang beradik dari majapahit, putra dari Ratu Kencana Unggut yang melarikan diri ke Palembang dan terus ke Renah Sekalawi, mereka adalah : Biku SEPANJANG JIWO, Biku BEMBO, Biku BEJENGGGO dan Biku BERMANO, dalam kisah perjalanan mereka disebutkan bahwa keempat Biku itu adalah menteri utusan kerajaan bahagian Mojopahit (Melayu), Yang diperkuat dengan sebutan nama yang menggunakan BIKU terang sekali yang berasal dari kata BIKSU yang berarti Pendeta atau paderi Budhha. Yang tujuan mereka bukanlah untuk mencari emas atau hendak menjadi raja, tetapi hanya untuk memperkenalkan kerajaan Mojopahit yang agung itu.

Seiring berjalannya waktu, sekitar abad ke-16 hingga ke-17, masyarakat Rejang mengalami perkembangan yang signifikan. Pada periode ini, muncul sistem pemerintahan yang lebih terorganisir dengan pembentukan empat petulai, yaitu Juru Kalang, Bermani, Selupu, dan Tubai. Masing-masing petulai memiliki peran yang jelas dalam mengatur berbagai aspek kehidupan masyarakat. Juru Kalang bertanggung jawab atas pemerintahan dan pengambilan keputusan, Bermani menjaga dan melestarikan budaya, Selupu mengelola ekonomi, dan Tubai berfokus pada aspek spiritual dan keagamaan. Pembentukan empat petulai ini menunjukkan kematangan dalam struktur pemerintahan dan kemampuan masyarakat Rejang untuk mengelola kehidupan sosial mereka secara lebih efektif.

Memasuki abad ke-19, masyarakat Rejang menghadapi tantangan baru dengan kedatangan penjajah kolonial. Pemerintahan kolonial Belanda membawa perubahan dalam struktur sosial dan politik, yang memaksa masyarakat untuk beradaptasi dengan kondisi baru. Meskipun demikian, masyarakat Rejang tetap berusaha mempertahankan identitas dan tradisi mereka. Beberapa pemimpin lokal berusaha untuk bernegosiasi dengan pihak kolonial untuk melindungi kepentingan masyarakat mereka, meskipun banyak yang harus berjuang melawan penindasan.

Setelah Indonesia meraih kemerdekaan pada tahun 1945, masyarakat Rejang memasuki fase baru dalam pemerintahan. Struktur pemerintahan lokal mulai dibentuk sesuai dengan sistem pemerintahan nasional yang baru. Masyarakat Rejang

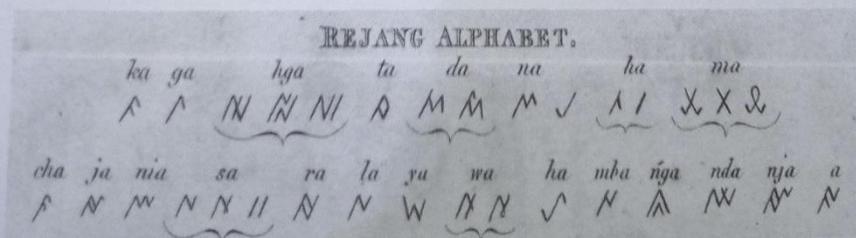
diintegrasikan ke dalam sistem pemerintahan yang lebih luas, dengan adanya pemilihan kepala daerah dan perwakilan masyarakat dalam pemerintahan. Pada masa ini, masyarakat Rejang berusaha untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan dan pengambilan keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka.

Di era reformasi pada akhir 1990-an, masyarakat Rejang mengalami perubahan yang lebih besar. Desentralisasi pemerintahan memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk lebih terlibat dalam proses politik dan pemerintahan di tingkat lokal. Masyarakat Rejang mulai mengorganisir diri untuk memperjuangkan hak-hak mereka dan melestarikan budaya serta tradisi yang menjadi identitas mereka.

Saat ini, masyarakat Rejang berada dalam fase modernisasi, di mana teknologi dan informasi mempengaruhi cara hidup dan interaksi sosial. Meskipun demikian, masyarakat Rejang tetap berpegang pada nilai-nilai tradisional dan kearifan lokal. Pemerintahan lokal berusaha untuk mengakomodasi aspirasi masyarakat, dengan melibatkan mereka dalam proses pengambilan keputusan dan pembangunan. Dalam konteks ini, masyarakat Rejang terus beradaptasi dengan perubahan zaman, sambil tetap menjaga identitas dan warisan budaya mereka.

Secara keseluruhan, fase-fase pemerintahan dalam masyarakat Rejang menunjukkan perjalanan panjang yang dipenuhi dengan dinamika sosial, politik, dan budaya. Dari sistem pemerintahan yang sederhana hingga struktur yang lebih kompleks, masyarakat Rejang telah menunjukkan kemampuan untuk beradaptasi dan bertahan dalam menghadapi berbagai tantangan, sambil tetap menjaga nilai-nilai dan tradisi yang menjadi identitas mereka.

2. Bahasa Rejang (konsonan, kata ganti nama, aksara tunggal dan aksara pasangan, kalimat verbal dan nominal).
 - a. Huruf Konsonan (Alphabet)



Tando Sa'êi (Diakritik/Tanda Bunyi)

* Diaplikasikan pada huruf Ja







 Ja Ji Ju Je Jo Jê



 Jai Jau Jêa





 Jam Jan Jang Jar Jak

 J

b. Kata Ganti Nama

Aku	Uku
Kamu	Ko
Kami	Keme
Mereka	Tebo O
Perempuan	Slawei
Laki-laki	Smanei

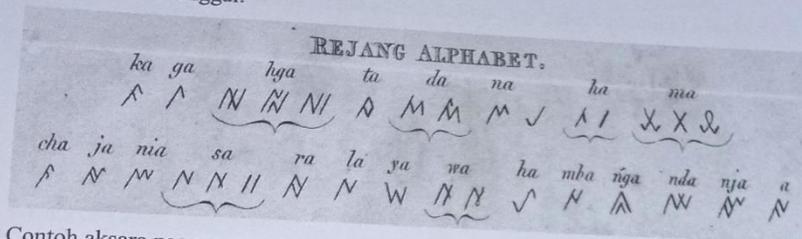
c. Aksara Tunggal Dan Aksara Pasangan

Aksara Rejang adalah sistem tulisan yang digunakan oleh masyarakat Rejang, yang terletak di wilayah Bengkulu, Indonesia. Aksara ini memiliki dua jenis, yaitu aksara tunggal dan aksara pasangan. Aksara tunggal adalah huruf-huruf yang berdiri sendiri dan dapat digunakan untuk menuliskan suku kata atau kata. Sementara itu, aksara pasangan adalah kombinasi dari dua aksara yang digunakan untuk menuliskan bunyi tertentu yang tidak dapat diwakili oleh aksara tunggal.

Aksara tunggal dalam bahasa Rejang terdiri dari huruf-huruf yang mewakili konsonan dan vokal. Setiap huruf memiliki bentuk dan cara penulisan yang khas. Aksara ini digunakan untuk menuliskan kata-kata dalam bahasa Rejang, yang merupakan bahasa daerah yang kaya akan budaya dan tradisi.

Di sisi lain, aksara pasangan digunakan untuk menuliskan bunyi yang lebih kompleks, seperti kombinasi konsonan dan vokal yang membentuk suku kata tertentu. Aksara pasangan ini biasanya terdiri dari dua aksara yang digabungkan, dan penggunaannya sangat penting dalam menuliskan kata-kata yang memiliki bunyi yang tidak dapat diwakili oleh aksara tunggal saja.

Contoh aksara tunggal:



Contoh aksara pasangan:

Do'oba sadëi keme, kundëi bêl'o sapëiba uyo
Itulah kampung kami, sedari dulu sampailah kini

 Pëninggëa ninik ngen puyang, do'oba tanëaktë ëJang
Peninggalan nenek moyangku, itulah tanah kami Rejang

d. Kalimat Verbal Dan Nominal Dalam Bahasa Rejang

Dalam bahasa Rejang, kalimat dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu kalimat verbal dan kalimat nominal. Keduanya memiliki struktur dan fungsi yang berbeda dalam komunikasi sehari-hari.

Kalimat verbal adalah kalimat yang memiliki kata kerja sebagai unsur utama. Dalam kalimat ini, kata kerja berfungsi untuk menunjukkan tindakan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek.

Contohnya:

(+) tobo o dong tmanem poi

(-) tobo o coa dong tmanem poi

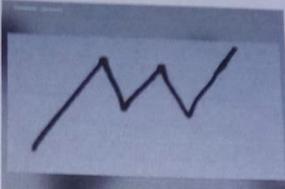
(?) janokah tobo o dong tmanem poi?

LATIHAN SOAL BERBASIS GAME MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT

kahoot!

Arti dari kata "Jibeak alau uak" dalam bahasa Indonesia adalah.....

▶ Jangan pergi jauh	◆ Makan nasi
● Bertolok dengan teman	■ Tidur di rumah



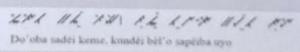
Apakah benar huruf kaganga pada gambar tersebut adalah "Nya" ?

◆ Benar	▶ Salah
---------	---------



Aksara apa yang dimaksud?

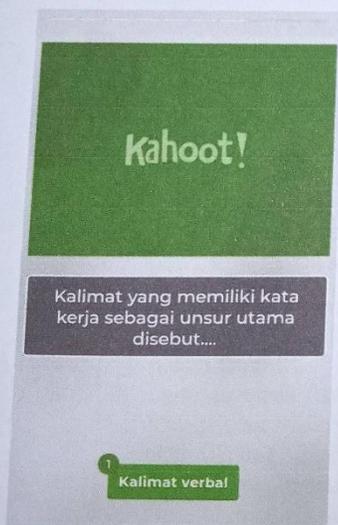
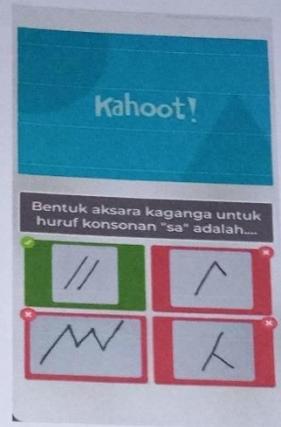
✗ Aksara pacangan	✗ Huruf konsonan
● Aksara tunggal	✗ Kata ganti

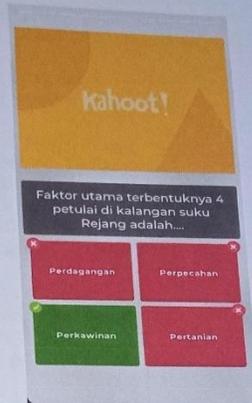
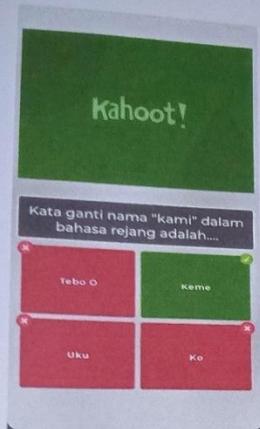


Da' oha sadi keme, koadi bil'o sapiba sye

Itulah kampung kami, sedari dulu sampai kini Benar atau salah arti dari aksara kaganga tersebut

● Benar	✗ Salah
---------	---------





F. Pendekatan, Media Dan Metode

Pendekatan :Scientifik

Media : Aplikasi Kahoot

Metode : Pengamatan, dan penugasan

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Nomor	Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	<p>Pendahuluan atau Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Membuka pembelajaran dengan membaca Basmallah dilanjutkan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat. 2. Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar. 3. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan datang dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa. 4. Guru Menyapaikan tujuan pembelajaran. 	10 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada awal pembelajaran, guru mengingatkan siswa untuk menginstal aplikasi KAHOOT pada Android masing-masing. 2. Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan 	

	<p>lalu siswa diminta untuk memahami aksara atau huruf kaganga serta materi-materi yang sudah dijelaskan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila belum memahami materi yang sudah disampaikan. 4. Setelah siswa sudah memahami terkait materi yang sudah disampaikan guru akan memberikan Latihan soal berbasis game pada aplikasi Kahoot yang sudah di download oleh siswa. 5. Guru menjelaskan terlebih dahulu terkait soal yang diberikan lalu siswa mulai mengerjakan soal Latihan. 6. Setelah siswa sudah mengerjakan soal yang diberikan mereka akan mengetahui nilai yang mereka dapatkan karena pada aplikasi tersebut siswa dapat melihat nilai mereka berada pada peringkat berapa. 7. Untuk siswa yang yang belum belum mendapatkan nilai yang tinggi guru akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi mana yang belum paham dan guru akan menjelaskan lagi sampai siswa tersebut benar-benar paham dan mendapatkan nilai yang bagus. 8. Guru memberikan penguatan kepada siswa supaya mereka lebih rajin belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus 9. Memberikan aplus / apresiasi kepada mereka karena sudah mengerjakan soal-soal yang sudah diberikan. 	50 Menit
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa mengulas kembali materi yang telah dipelajari. 2. Guru bersama siswa menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan doa bersama. 	

H. Media, Alat/Bahan, Sumber Pembelajaran

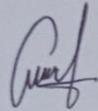
1. Media : handphone
2. Alat/Bahan : Papan tulis, spidol
3. Sumber Pembelajaran : Lingkungan alam sekitar, aplikasi kahoot.

Refleksi guru

Catatan Guru

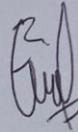
1. Masalah :
2. Ide Baru :
3. Momen Spesial :

Guru Mata Pelajaran Muatan Lokal



Arzi Adi Wijaya

Curup, 5 Juni 2025
Mahasiswa IAIN Curup



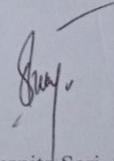
EkaPuji Puspita Sari
Nim. 21591062

Kepala Sekolah SD Negeri 13 Rejang Lebong



Darmawati, S. Pd
NIP. 196901021992062001

Guru Kelas V



Selvi Puspita Sari, S. Pd
NIP. 198809122010012004

Lampiran 7 Surat keterangan telah selesai penelitian

**PEMERINTAHAN KABUPATEN REJANG LEBONG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 13 REJANG LEBONG
Alamat: Jl. Dr. Ak. Gani Tunas Harapan, Kecamatan Curup Utara, Kab. Rejang Lebong

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : **50** / / / SDN13/RL/2025

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Darmawati
NIP : 196901021992062001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 13 Rejang Lebong

Menyatakan Bahwa Mahasiswa Yang Bernama:

Nama : Eka Puji Puspita Sari
NIM : 21591062
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah
Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa diatas **BENAR** telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 13 Rejang Lebong, terhitung mulai tanggal 24 April 2025 sampai dengan 05 Juni 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SD Negeri 13 Rejang Lebong”

Demikian surat keterangan ini kami buat sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 05 Juni 2025
Kepala Sekolah

DARMAWATI, S.PD
NIP. 196901021992062001

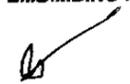
Lampiran 8 Kartu konsultasi skripsi

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Eka Puji Pusripta Sari
NIM	: 21591062
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Eka Apriani, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: Jauhari Kurnara Dewi, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V di SDN 13 Pejang Lebong.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	29/2/2025	Revisi bab 2 tambahkan teori	✓
2.	5/3/2025	Lanjut bab 3 dan perbaiki tulisan	✓
3.	19/3/2025	Revisi bab 3 desain penelitian yg akan digunakan	✓
4.	19/3/2025	Revisi Instrumen Penelitian	✓
5.	16/4/2025	Acc Penelitian	✓
6.	4/6/2025	Revisi bab 9 lampirkan hasil data SPSS	✓
7.	5/6/2025	Tambahkan jurnal Internasional dan kutipan jurnal	✓
8.	10/6/2025	Lanjut bab 5	✓
9.	11/6/2025	Revisi Kesimpulan dan abstrak	✓
10.	12/6/2025	Perbaikan penulisan	✓
11.	13/06/2025	Kelengkapan data skripsi	✓
12.	16/06/2025	ACC Ujian Skripsi	✓

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP.

PEMBIMBING I,

 Dr. Eka Apriani, M.Pd
 NIP. 199009032015032005

PEMBIMBING II,

 Jauhari Kurnara Dewi, M.Pd
 NIP. 199108242020122005

• Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
 • Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
 • Kartu ini harus dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**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 Kode Pos 39119

BELAKANG

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Eka Puji Puspta Sari
NIM : 21591062
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS : Tarbiyah
PEMBIMBING I : Dr. Eka Apriani, M.Pd
PEMBIMBING II : Jaukari Fumara Dewi, M.Pd
JUDUL SKRIPSI : Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal untuk siswa kelas V di SDN 13 Rejang Lebong

MULAI BIMBINGANO
AKHIR BIMBINGAN

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	8/10/2025	Revisi Latar Belakang	
2.	9/12/2025	Lanjut Menyelesaikan Bab I	
3.	10/2/2025	Lanjut bab II	
4.	21/2/2025	Revisi bab III	
5.	14/4/2025	Revisi Penulisan I - III	
6.	10/6/2025	Revisi Bab IV	
7.	11/6/2025	Bab V	
8.	16/2025 06	Acc Ujian skripsi	
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

PEMBIMBING I,

Dr. Eka Apriani, M.Pd
NIP. 199004032015032005

CURUP, 16 Juni 2025
PEMBIMBING II,

Jaukari Fumara Dewi, M.Pd
NIP. 199108242010122005

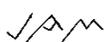
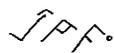
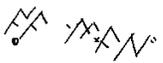
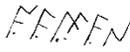
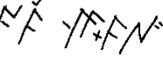
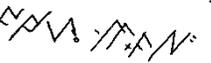
Lampiran 9 Soal

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dan benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D dilembar jawaban!

1. Faktor utama terbentuknya empat petulai di kalangan suku Rejang adalah.....
 - a. Perdagangan
 - b. Perkawinan
 - c. Perpecahan
 - d. Pertanian
2. Nama petulai yang dipimpin oleh Ajai Bitang adalah.....
 - a. Tubai
 - b. Bermani
 - c. Selupu
 - d. Juru Kalang
3. Fase pemerintahan pertama dalam masyarakat Rejang dimulai pada tahun.....
 - a. 1800
 - b. 1700
 - c. 1600
 - d. 1500
4. Gelar pemimpin pada fase pemerintahan kedua masyarakat Rejang bernama.....
 - a. Pangeran
 - b. Ajai
 - c. Sultan
 - d. Raja
5. Fase pemerintahan keempat masyarakat Rejang ditandai dengan perubahan.....
 - a. Jawaban semua benar
 - b. Perubahan sistem ekonomi
 - c. Perubahan budaya
 - d. Perubahan gelar pemimpin
6. Bentuk aksara Kaganga untuk huruf konsonan "ma" adalah.....
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 

7. Huruf konsonan "sa" dalam aksara Kaganga ditulis dengan...
- 
 - 
 - 
 - 
8. Arti dari kata "jibeak alau uak" dalam bahasa Indonesia adalah....
- Makan Nasi
 - Jangan Pergi Jauh
 - Tidur Di Rumah
 - Berbicara Dengan Teman

Jawaban: b. Jangan Pergi Jauh

9. Cara menuliskan kata "padeak" dalam aksara Kaganga adalah....
- 
 - 
 - 
 - 
10. Tuliskan kata "uku sekula" dalam aksara Kaganga....
- 
 - 
 - 
 - 
11. Yang dimaksud dengan aksara tunggal dalam aksara Rejang adalah....
- Aksara yang terdiri dari satu huruf dan mewakili satu bunyi
 - Aksara yang terdiri dari dua huruf
 - Aksara yang digunakan untuk menulis angka

- d. Aksara yang tidak memiliki bunyi
- 12. Aksara pasangan dalam aksara Rejang sering kali digunakan untuk.....
 - a. Menyatakan bunyi vokal panjang
 - b. Menyatakan tanda baca
 - c. Menyatakan bunyi vokal pendek
 - d. Menyatakan bunyi konsonan ganda
- 13. Kata ganti nama "saya" dalam bahasa Rejang adalah.....
 - a. Keme
 - b. Ko
 - c. Uku
 - d. Tebo O
- 14. Contoh kalimat menggunakan kata ganti "kami" dalam bahasa Rejang adalah.....
 - a. Kemnek Alau Skulah Kenek Krita
 - b. Tebe O Main Bal Jeujen
 - c. Kakok Dong Baco Bukau Nak Perpup
 - d. Datuk Tenanem Sayur Belakang Umeak
- 15. Kalimat positif yang menyatakan aktivitas dalam Bahasa rejang adalah.....
 - a. Kakok Coa Main Bal
 - b. Kakok Main Bal Ngen Kuat Ne
 - c. Kakok Temuan Papea Yang Ganteng
 - d. Janokah Kakok Dong Main Bola Ngen Kuat Ne?
- 16. Kalimat negatif yang menyatakan ketidakadaan dalam Bahasa rejang adalah.....
 - a. Mak Tujau Mbuk Buak
 - b. Mak Alau Moi Pasar
 - c. Mak Dong Nak Dasei
 - d. Mak Dong Coa Nak Dasei
- 17. Kalimat tanya yang menanyakan keberadaan seseorang dalam Bahasa rejang adalah.....
 - a. Tebo o bi belek skulah
 - b. Bak coa tujau baco koran
 - c. Mak ngesok nak dopoa
 - d. Tina jano ko namen tonon nak ipe uyo?
- 18. Kalimat nominal positif yang menyatakan sifat adalah.....
 - a. Cika baik atei
 - b. Cika baco bukau
 - c. Cika mbuk ruti
 - d. Cika noton tv
- 19. Kalimat nominal negatif dalam bahasa Rejang adalah.....
 - a. Aldo O Dokter
 - b. Aldo Smiram Taneman

- c. Aldo Iso Si Dokter
 - d. Janokah Aldo O Dokter
20. Kalimat nominal tanya yang menanyakan status adalah:
- a. Paman O Guau
 - b. Jano Ko Murid?
 - c. Mak Iso Guau
 - d. Kakok Alau Moi Pasar

Lampiran 10 Kunci jawaban

Nomor Soal	Kunci jawaban
1	b
2	a
3	c
4	d
5	d
6	a
7	c
8	b
9	c
10	b
11	a
12	d
13	c
14	a
15	b
16	d
17	d
18	a
19	c
20	b

Lampiran 11 Hasil Pretest Posttest

No	Nama siswa	Nilai pretest	Nilai posttest
1	AR	60	90
2	AFD	55	95
3	ARA	55	90
4	AF	45	85
5	AM	55	95
6	AN	60	100
7	AP	45	90
8	DBMEK	50	100
9	FAA	50	95
10	IPK	70	100
11	IAR	65	95
12	KPI	55	85
13	MSE	50	100
14	MACP	65	90
15	MGF	45	100
16	NAC	55	80
17	RPM	65	85
18	RTP	50	100
19	ZYPA	55	85
20	MFA	40	80
Jumlah		1090	1840
Rata-rata		54,5	92

Lampiran 12 Instrumen Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	Rubrik Penilaian
1	Komunikasi efektif	Siswa mampu menceritakan asal usul orang rejang sampai terbentuknya empat petulai dengan nama-nama ajainya/ pemimpinnya masing-masing.	1, 2	10
		Siswa mampu mengemukakan fase-fase pemerintahan dalam masyarakat Rejang dengan masing-masing tahun dan gelar pemimpinnya.	3, 4, 5	15
2	Lingkup isi atau jeni-jenis muatan lokal	Siswa mampu menulis huruf konsonan beserta bentuk aksara kaganga.	6, 7	10
		Siswa dapat mengartikan kata “jibeak alau uak” kedalam bahasa Indonesia.		
		Siswa mampu menuliskan kata “padeak” dalam aksara kaganga.	9	5
		Siswa mampu menuliskan kata “uku sekula” dalam aksara kaganga.	10	5

		Siswa dapat menganalisis apa itu aksara tunggal dan aksara pasangan dalam aksara Rejang.	11, 12	10
		Siswa dapat mengemukakan kata ganti nama dan contohnya dalam kalimat bahasa Rejang.	13, 14	10
		Siswa dapat membuat kalimat verbal yang positif, negatif, dan kalimat tanya dalam bahasa Rejang.	15, 16, 17	15
		Siswa dapat membuat kalimat nominal yang positif, negatif, dan kalimat tanya dalam bahasa Rejang.	18, 19, 20	15
		Jumlah	20	100

Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Soal Dan Uji Validitas Instrumen

No	Nama	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	Total
1	AKM	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	11
2	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
3	AAM	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	19
4	AN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
5	AAP	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21
6	BIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	BA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23
8	DA	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12
9	HAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
10	KAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
11	MFB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
12	MAA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
13	MZ	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	10
14	NR	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	6
15	PRW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23
16	RS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
17	TOS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
18	VL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	VY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
20	YH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25

Correlations

	So al0 1	So al0 2	So al0 3	So al0 4	So al0 5	So al0 6	So al0 7	So al0 8	So al0 9	So al1 0	So al1 1	So al1 2	So al1 3	So al1 4	So al1 5	So al1 6	So al1 7	So al1 8	So al1 9	So al2 0	So al2 1	So al2 2	So al2 3	So al2 4	So al2 5	To tal	
Pearson Correlation	1	.327	.192	1.000*	.444*	.667**	1.000*	.250	.577**	-	1.000*	-	.444*	1.000*	.192	.793**	-	.793**	1.000*	-	.667**	.667**	.793**	.192	-	.706	
So al0 Sig. (2-tailed)		.160	.416	.000	.050	.001	.000	.288	.008	.299	.000	.556	.050	.000	.416	.000	.641	.000	.000	.641	.001	.001	.001	.416	.749	.001	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.327	1	.404	.327	.327	.840**	.327	.490*	.728**	.279	.327	.608**	.327	.327	.404	.608**	-	.608**	.327	-	.840**	.840**	.608**	.404	.546*	.712**	
So al0 Sig. (2-tailed)	.160		.077	.160	.160	.000	.160	.028	.000	.234	.160	.004	.160	.160	.077	.004	.556	.000	.160	.556	.000	.000	.000	.077	.013	.000	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

	Pear	.19	.40	1	.19	.57	.57	.19	.86	.46	.30	.19	.40	.57	.19	1.0	.40	.19	.40	.19	.19	.57	.57	.40	1.0	.39	.7
	son	2	4		2	7**	7**	2	6**	7*	3	2	4	7**	2	00*	4	2	4	2	2	7**	7**	4	00*	7	26
	Corre															*								*		**	
	So																										
	l0																										
3	(2-	.41	.07		.41	.00	.00	.41	.00	.03	.19	.41	.07	.00	.41	.00	.07	.41	.07	.41	.41	.00	.00	.07	.00	.08	.0
	tailed	6	7		6	8	8	6	0	8	5	6	7	8	6	0	7	6	7	6	6	8	8	7	0	3	00
)																										
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pear	1.0	.32	.19	1	.44	.66	1.0	.25	.57	-	1.0	-	.44	1.0	.19	.79	-	.79	1.0	-	.66	.66	.79	.19	-	.7
	son	00*	7	2	4*	7**	00*	0	7**	.24	00*	.14	4*	00*	2	3**	.11	3**	00*	.11	7**	7**	3**	2	.07	06	
	Corre	*					*			5	*	0		*			1		*	1				6	**		
	So																										
	l0																										
4	(2-	.00	.16	.41		.05	.00	.00	.28	.00	.29	.00	.55	.05	.00	.41	.00	.64	.00	.00	.64	.00	.00	.00	.41	.74	.0
	tailed	0	0	6		0	1	0	8	8	9	0	6	0	0	6	0	1	0	0	1	1	1	0	6	9	01
)																										
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pear	.44	.32	.57	.44	1	.66	.44	.66	.57	.10	.44	.32	1.0	.44	.57	.32	-	.32	.44	-	.66	.66	.32	.57	-	.6
	son	4*	7	7**	4*	7**	4*	7**	7**	5	4*	7	00*	4*	7**	7	.11	7	4*	.11	7**	7**	7	7**	.07	78	
	Corre													*			1			1				6	**		
	So																										
5	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										
	l0																										

Sig. (2-tailed)	.05	.16	.00	.05		.00	.05	.00	.00	.66	.05	.16	.00	.05	.00	.16	.64	.16	.05	.64	.00	.00	.16	.00	.74	.0
	0	0	8	0		1	0	1	8	0	0	0	0	0	8	0	1	0	0	1	1	1	0	8	9	01
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson	.66	.84	.57	.66	.66	1	.66	.68	.86	.15	.66	.49	.66	.66	.57	.84	-	.84	.66	-	1.0	1.0	.84	.57	.45	.9
Correlation	7**	0**	7**	7**	7**		7**	8**	6**	7	7**	0*	7**	7**	7**	0**	.16	0**	7**	.16	00*	00*	0**	7**	9*	53
So																	7			7	*	*				**
al0																										
Sig. (2-tailed)	.00	.00	.00	.00	.00		.00	.00	.00	.50	.00	.02	.00	.00	.00	.00	.48	.00	.00	.48	.00	.00	.00	.00	.04	.0
(2-tailed)	1	0	8	1	1		1	1	0	8	1	8	1	1	8	0	2	0	1	2	0	0	0	8	2	00
)																										
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson	1.0	.32	.19	1.0	.44	.66	1	.25	.57	-	1.0	-	.44	1.0	.19	.79	-	.79	1.0	-	.66	.66	.79	.19	-	.7
Correlation	00*	7	2	00*	4*	7**		0	7**	.24	00*	.14	4*	00*	2	3**	.11	3**	00*	.11	7**	7**	3**	2	.07	06
So	*			*						5	*	0		*			1		*	1					6	**
al0																										
Sig. (2-tailed)	.00	.16	.41	.00	.05	.00		.28	.00	.29	.00	.55	.05	.00	.41	.00	.64	.00	.00	.64	.00	.00	.00	.41	.74	.0
(2-tailed)	0	0	6	0	0	1		8	8	9	0	6	0	0	6	0	1	0	0	1	1	1	0	6	9	01
)																										
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

	Pearson	.250	.490*	.866**	.250	.667**	.688**	.250	1	.577**	.157	.250	.490*	.667**	.250	.866**	.490*	.250	.490*	.250	.250	.688**	.688**	.490*	.866**	.459*	.784**	
	Correlation																											
8	Sig. (2-tailed)	.288	.028	.000	.288	.001	.001	.288		.008	.508	.288	.028	.001	.288	.000	.028	.028	.028	.288	.288	.001	.001	.028	.000	.042	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	.577**	.728**	.467*	.577**	.577**	.866**	.577**	.577**	1	.061	.577**	.404	.577**	.577**	.467*	.728**	-	.728**	.577**	-	.866**	.866**	.728**	.467*	.397	.823	
	Correlation																											
9	Sig. (2-tailed)	.008	.000	.038	.008	.008	.000	.008	.008		.800	.008	.077	.008	.008	.038	.000	.416	.000	.008	.416	.000	.000	.008	.038	.083	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
0	Pearson	-.245	-.279	.303	-.245	-.105	.157	-.157	.061		.061	-.279	-.105	-.303	-.105	-.303	-.105	-.105	-.105	-.105	-.105	-.157	.157	-.105	.303	.313	.165	
	Correlation																											

	Sig.	.29	.23	.19	.29	.66	.50	.29	.50	.80		.29	.23	.66	.29	.19	.95	.66	.95	.29	.29	.50	.50	.95	.19	.18	.4	
	(2-tailed)	9	4	5	9	0	8	9	8	0		9	4	0	9	5	1	0	1	9	9	8	8	1	5	0	86	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
	Pearson	1.0	.32	.19	1.0	.44	.66	1.0	.25	.57		-	1	-	.44	1.0	.19	.79	-	.79	1.0	-	.66	.66	.79	.19	-	.7
	Correlation	.00*	.07	.02	.00*	.4*	.7**	.00*	.0	.7**		.24	.14	.4*	.00*	.2	.3**	.11	.3**	.00*	.11	.7**	.7**	.3**	.2	.07	.06	
		*			*			*				5	0	*			1		*	1					6	**		
So	lational																											
al1	Sig.	.00	.16	.41	.00	.05	.00	.00	.28	.00		.29	.55	.05	.00	.41	.00	.64	.00	.00	.64	.00	.00	.00	.41	.74	.0	
1	(2-tailed)	0	0	6	0	0	1	0	8	8		9	6	0	0	6	0	1	0	0	1	1	1	0	6	9	01	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
	Pearson	-	.60	.40	-	.32	.49	-	.49	.40		.27	-	1	.32	-	.40	.21	-	.21	-	.32	.49	.49	.21	.40	.54	.4
	Correlation	.14	.8**	.4	.14	.7	0*	.14	0*	.4		.9	.14	.7	.14	.4	.6	.14	.6	.14	.7	0*	0*	.6	.4	.6*	.29	
		0			0			0				0		0			0		0		0							
So	lational																											
al2	Sig.	.55	.00	.07	.55	.16	.02	.55	.02	.07		.23	.55	.16	.55	.07	.36	.55	.36	.55	.16	.02	.02	.36	.07	.01	.0	
2	(2-tailed)	6	4	7	6	0	8	6	8	7		4	6	0	6	7	1	6	1	6	0	8	8	1	7	3	59	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	

So al1 3	Pearson	.44	.32	.57	.44	1.0	.66	.44	.66	.57	.10	.44	.32	1	.44	.57	.32	-	.32	.44	-	.66	.66	.32	.57	-	.6
	Correlation	4*	7	7**	4*	00*	7**	4*	7**	7**	5	4*	7		4*	7**	7	.11	7	4*	.11	7**	7**	7	7**	.07	.78
	Sig. (2-tailed)	.05	.16	.00	.05	.00	.00	.05	.00	.00	.66	.05	.16		.05	.00	.16	.64	.16	.05	.64	.00	.00	.16	.00	.74	.0
So al1 4	Pearson	1.0	.32	.19	1.0	.44	.66	1.0	.25	.57	-	1.0	-	.44	1	.19	.79	-	.79	1.0	-	.66	.66	.79	.19	-	.7
	Correlation	00*	7	2	00*	4*	7**	00*	0	7**	.24	00*	.14	4*		2	3**	.11	3**	00*	.11	7**	7**	3**	2	.07	.06
	Sig. (2-tailed)	.00	.16	.41	.00	.05	.00	.00	.28	.00	.29	.00	.55	.05		.41	.00	.64	.00	.00	.64	.00	.00	.00	.41	.74	.0
So al1 5	Pearson	.19	.40	1.0	.19	.57	.57	.19	.86	.46	.30	.19	.40	.57	.19	1	.40	.19	.40	.19	.19	.57	.57	.40	1.0	.39	.7
	Correlation	2	4	00*	2	7**	7**	2	6**	7*	3	2	4	7**	2		4	2	4	2	2	7**	7**	4	00*	7	.26
	Sig. (2-tailed)	.00	.04	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00

Sig. (2-tailed)	.41	.07	.00	.41	.00	.00	.41	.00	.03	.19	.41	.07	.00	.41	.07	.41	.07	.41	.41	.00	.00	.07	.00	.08	.0	
	6	7	0	6	8	8	6	0	8	5	6	7	8	6	7	6	7	6	6	8	8	7	0	3	00	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
Pearson	.79	.60	.40	.79	.32	.84	.79	.49	.72	-	.79	.21	.32	.79	.40	1	-	1.0	.79	-	.84	.84	1.0	.40	.54	.8
Correlation	3**	8**	4	3**	7	0**	3**	0*	8**	.01	3**	6	7	3**	4		.14	00*	3**	.14	0**	0**	00*	4	6*	54
So										5							0	*		0		*			**	
al1																										
Sig. (2-tailed)	.00	.00	.07	.00	.16	.00	.00	.02	.00	.95	.00	.36	.16	.00	.07	.55	.00	.00	.55	.00	.00	.00	.07	.01	.0	
6	0	4	7	0	0	0	0	8	0	1	0	1	0	0	7	6	0	0	6	0	0	0	7	3	00	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
Pearson	-	-	.19	-	-	-	-	.25	-	.10	-	-	-	-	.19	-	1	-	-	.44	-	-	-	.19	-	.0
Correlation	.11	.14	2	.11	.11	.16	.11	0	.19	5	.11	.14	.11	.11	2	.14		.14	.11	4*	.16	.16	.14	2	.07	03
So	1	0		1	1	7	1		2		1	0	1	1	0		0	1		7	7	0		6		
al1																										
Sig. (2-tailed)	.64	.55	.41	.64	.64	.48	.64	.28	.41	.66	.64	.55	.64	.64	.41	.55	.55	.64	.05	.48	.48	.55	.41	.74	.9	
7	1	6	6	1	1	2	1	8	6	0	1	6	1	1	6	6	6	1	0	2	2	6	6	9	91	
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	

So al1	Pear	.79	.60	.40	.79	.32	.84	.79	.49	.72	-	.79	.21	.32	.79	.40	1.0	-	1	.79	-	.84	.84	1.0	.40	.54	.8
	son	3**	8**	4	3**	7	0**	3**	0*	8**	.01	3**	6	7	3**	4	00*	.14		3**	.14	0**	0**	00*	4	6*	54
	Corre										5						*	0			0			*			**
So al2	Sig.	.00	.00	.07	.00	.16	.00	.00	.02	.00	.95	.00	.36	.16	.00	.07	.00	.55		.00	.55	.00	.00	.00	.07	.01	.0
	(2-	0	4	7	0	0	0	0	8	0	1	0	1	0	0	7	0	6		0	6	0	0	0	7	3	00
	tailed																										
So al2	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pear	1.0	.32	.19	1.0	.44	.66	1.0	.25	.57	-	1.0	-	.44	1.0	.19	.79	-	.79	1	-	.66	.66	.79	.19	-	.7
	son	00*	7	2	00*	4*	7**	00*	0	7**	.24	00*	.14	4*	00*	2	3**	.11	3**		.11	7**	7**	3**	2	.07	06
So al2	Corre	*			*			*			5	*	0	*			1			1						6	**
	Sig.	.00	.16	.41	.00	.05	.00	.00	.28	.00	.29	.00	.55	.05	.00	.41	.00	.64	.00	.64	.00	.00	.00	.41	.74	.0	
	(2-	0	0	6	0	0	1	0	8	8	9	0	6	0	0	6	0	1	0		1	1	1	0	6	9	01
So al2	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pear	-	-	.19	-	-	-	-	.25	-	-	-	.32	-	-	.19	-	.44	-	-	1	-	-	-	.19	-	.0
	son	.11	.14	2	.11	.11	.16	.11	0	.19	.24	.11	7	.11	.11	2	.14	4*	.14	.11		.16	.16	.14	2	.07	03
So al2	Corre	1	0		1	1	7	1		2	5	1		1	1		0		0	1		7	7	0		6	
	Sig.																										
	(2-																										

	Sig.	.64	.55	.41	.64	.64	.48	.64	.28	.41	.29	.64	.16	.64	.64	.41	.55	.05	.55	.64		.48	.48	.55	.41	.74	.9
	(2-tailed)	1	6	6	1	1	2	1	8	6	9	1	0	1	1	6	6	0	6	1		2	2	6	6	9	91
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	.66	.84	.57	.66	.66	1.0	.66	.68	.86	.15	.66	.49	.66	.66	.57	.84	-	.84	.66	-	1	1.0	.84	.57	.45	.9
	Correlation	7**	0**	7**	7**	7**	00*	7**	8**	6**	7	7**	0*	7**	7**	7**	0**	.16	0**	7**	.16		00*	0**	7**	9*	53
	So						*										7				7		*				**
	al2																										
1	Sig.	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.50	.00	.02	.00	.00	.00	.00	.48	.00	.00	.48		.00	.00	.00	.04	.0
	(2-tailed)	1	0	8	1	1	0	1	1	0	8	1	8	1	1	8	0	2	0	1	2		0	0	8	2	00
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	.66	.84	.57	.66	.66	1.0	.66	.68	.86	.15	.66	.49	.66	.66	.57	.84	-	.84	.66	-	1.0	1	.84	.57	.45	.9
	Correlation	7**	0**	7**	7**	7**	00*	7**	8**	6**	7	7**	0*	7**	7**	7**	0**	.16	0**	7**	.16	00*		0**	7**	9*	53
	So						*										7				7	*					**
	al2																										
2	Sig.	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.50	.00	.02	.00	.00	.00	.00	.48	.00	.00	.48	.00		.00	.00	.04	.0
	(2-tailed)	1	0	8	1	1	0	1	1	0	8	1	8	1	1	8	0	2	0	1	2	0		0	8	2	00
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

	Pearson	.793**	.608**	.404	.793**	.327	.840**	.793**	.490*	.728**	-	.793**	.216	.327	.793**	.404	1.000*	-	1.000*	.793**	-	.840**	.840**	1	.404	.546*	.854**	
	Correlation																											
3	al2 Sig. (2-tailed)	.000	.004	.077	.000	.160	.000	.000	.028	.000	.951	.000	.361	.160	.000	.077	.000	.556	.000	.000	.556	.000	.000		.077	.013	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	.192	.404	1.000*	.192	.577**	.577**	.192	.866**	.467*	.303	.192	.404	.577**	.192	1.000*	.404	.192	.404	.192	.192	.577**	.577**	.404	1	.397	.726**	
	Correlation			*												*												
4	al2 Sig. (2-tailed)	.416	.077	.000	.416	.000	.000	.416	.000	.038	.195	.416	.077	.000	.416	.000	.077	.416	.077	.416	.416	.000	.000	.077		.083	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
5	al2 Sig. (2-tailed)	.076	.546*	.397	.076	.076	.919*	.076	.919*	.397	.313	.076	.546*	.076	.076	.716*	.076	.546*	.076	.076	.076	.459*	.459*	.546*	.397	1	.428	
	Correlation																											

Sig. (2-tailed)	.74	.01	.08	.74	.74	.04	.74	.04	.08	.18	.74	.01	.74	.74	.08	.01	.74	.01	.74	.74	.04	.04	.01	.08		.0
	9	3	3	9	9	2	9	2	3	0	9	3	9	9	3	3	9	3	9	9	2	2	3	3		60
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Pearson Correlation	.70	.71	.72	.70	.67	.95	.70	.78	.82	.16	.70	.42	.67	.70	.72	.85	.00	.85	.70	.00	.95	.95	.85	.72	.42	1
	6**	2**	6**	6**	8**	3**	6**	4**	3**	5	6**	9	8**	6**	6**	4**	3	4**	6**	3	3**	3**	4**	6**	8	
Total Sig. (2-tailed)	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.48	.00	.05	.00	.00	.00	.00	.99	.00	.00	.99	.00	.00	.00	.00	.06	
	1	0	0	1	1	0	1	0	0	6	1	9	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0
N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	20

Dengan kriteria validitas data, yaitu jika:

- 1) Jika r yang dihitung $>$ r tabel berdasarkan tingkat signifikansi 5%, itu berarti instrumen diterima atau valid.
- 2) Jika r yang dihitung $<$ r tabel berdasarkan tingkat signifikansi 5%, itu berarti instrumen ditolak atau tidak valid.

Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 23.0 menunjukkan bahwa instrumen tes adalah valid dan reliabel, yang menunjukkan bahwa soal ujian dapat digunakan dalam penelitian.

Lampiran 15 Tingkat kesukaran soal

Soal01

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal02

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	3	15.0	15.0	15.0
1	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal03

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	5	25.0	25.0	25.0
1	15	75.0	75.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal04

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal05

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal06

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	4	20.0	20.0	20.0
1	16	80.0	80.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal07

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal08

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	4	20.0	20.0	20.0
1	16	80.0	80.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal09

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	5	25.0	25.0	25.0
1	15	75.0	75.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	7	35.0	35.0	35.0
1	13	65.0	65.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal11

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	3	15.0	15.0	15.0
1	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	5	25.0	25.0	25.0
1	15	75.0	75.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal16

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	3	15.0	15.0	15.0
1	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal17

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal18

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	3	15.0	15.0	15.0
1	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal19

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal20

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	2	10.0	10.0	10.0
1	18	90.0	90.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal21

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	4	20.0	20.0	20.0
1	16	80.0	80.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal22

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	4	20.0	20.0	20.0
1	16	80.0	80.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal23

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	3	15.0	15.0	15.0
1	17	85.0	85.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal24

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	5	25.0	25.0	25.0
1	15	75.0	75.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Soal25

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 0	1	5.0	5.0	5.0
1	19	95.0	95.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 16 Daya beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	20.15	34.450	.679	.944
Soal02	20.20	33.958	.680	.944
Soal03	20.30	33.274	.688	.944
Soal04	20.15	34.450	.679	.944
Soal05	20.15	34.555	.649	.945
Soal06	20.25	32.408	.946	.940
Soal07	20.15	34.450	.679	.944
Soal08	20.25	33.250	.756	.943
Soal09	20.30	32.747	.797	.942
Soal10	20.40	36.253	.086	.953
Soal11	20.15	34.450	.679	.944
Soal12	20.20	35.221	.378	.948
Soal13	20.15	34.555	.649	.945
Soal14	20.15	34.450	.679	.944
Soal15	20.30	33.274	.688	.944
Soal16	20.20	33.326	.836	.942
Soal17	20.15	37.082	-.048	.951
Soal18	20.20	33.326	.836	.942
Soal19	20.15	34.450	.679	.944
Soal20	20.15	37.082	-.048	.951
Soal21	20.25	32.408	.946	.940
Soal22	20.25	32.408	.946	.940

Soal23	20.20	33.326	.836	.942
Soal24	20.30	33.274	.688	.944
Soal25	20.10	35.884	.397	.947

Lampiran 17 Uji Normalitas & Homogenitas

Uji Normalitas

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest Hasil Belajar Siswa	Mean	54.5000	1.77334
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	50.7884	
		Upper Bound	58.2116
	5% Trimmed Mean	54.4444	
	Median	55.0000	
	Variance	62.895	
	Std. Deviation	7.93062	
	Minimum	40.00	
	Maximum	70.00	
	Range	30.00	
	Interquartile Range	10.00	
	Skewness	.181	.512
	Kurtosis	-.502	.992
Posttest Hasil Belajar Sisw	Mean	92.0000	1.55597
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	88.7433	
		Upper Bound	95.2567
	5% Trimmed Mean	92.2222	
	Median	92.5000	
	Variance	48.421	
	Std. Deviation	6.95852	
	Minimum	80.00	
	Maximum	100.00	
	Range	20.00	

Interquartile Range	15.00	
Skewness	-.292	.512
Kurtosis	-1.196	.992

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.006	1	38	.939

Lampiran 18 Hasil Interval Pretest Posttest

pretest

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	40	1	5,0	5,0	5,0

	45	3	15,0	15,0	20,0
	50	4	20,0	20,0	40,0
	55	6	30,0	30,0	70,0
	60	2	10,0	10,0	80,0
	65	3	15,0	15,0	95,0
	70	1	5,0	5,0	100,0
	<i>Total</i>	20	100,0	100,0	

posttest

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	80	2	10,0	10,0	10,0
	85	4	20,0	20,0	30,0
	90	4	20,0	20,0	50,0
	95	4	20,0	20,0	70,0
	100	6	30,0	30,0	100,0
	<i>Total</i>	20	100,0	100,0	

Lampiran 19 Uji Hipotesis Paired Sampel T Test & Uji N-Gain Score

Uji hipotesis paired sampel t test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-37.500	9.801	2.191	-42.087	-32.913	-17.112	19	.000

Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	20	.56	1.00	.8225	.15222
Ngain_persen	20	55.56	100.00	82.2471	15.22222
Valid N (listwise)	20				

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian



Pertemuan 1, 2, 3 Pembelajaran Konvensional Dan Pembagian Soal *Prettest* Pada Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong



Pertemuan 4, 5, 6 Pembelajaran Menggunakan Media Mobile Learning Berbasis Android (*Aplikasi Kahoot*) Dan Pembagian Soal *Posttest* Pada Kelas V SD Negeri 13 Rejang Lebong



Uji Coba Soal Di SD Negeri 50 Rejang Lebong

Lampiran 21 Hasil Podium Siswa Menggunakan Aplikasi Kahoot

Dipimpin 4 Orang Pemimpin dan dibagi beberapa wilayah

Asal-usul Munculnya Rejang Lebong

Foto Ilustrasi

Cerita Daerah Rejang Lebong || Kerajaan Pat Petulai Part 1

7,7 rb x ditonton 3 thn lalu #belajarsejarah ...selengkapnya

Baladas Ch Cadas 13,5 rb Subscribe

103 | Bagikan Remix Download

Komentar 29

Tambahkan komentar...

Belajar Silat dan Sejarah Rejang Pat Petulai Persilatan Dari Provinsi Bengkulu

kampoeng silat jampang @kampoengsilatjampang www.kampoengsilatjampang.com 13.34

Belajar Silat dan Sejarah Rejang Pat Petulai Persilatan Dari Provin...
Kampung Silat Jampang 11 rb x ditonton 2

Kuis soal muatan lokal Kaganga

15 / 200 10 | 17 m Bagikan Post

Laporan Jawaban Anda Akurasi

Akurasi soal Akurasi

Soal ini ternyata adalah yang paling sulit karena banyak pemain yang salah menjawab. Kami sarankan agar mereka diajari kembali.

8 - Tulis jawaban

Kalimat yang sering kali digunakan untuk menyatakan keadaan, identitas, atau sifat dari subjek disebut...

Menjawab dengan benar 55%

7 - Tulis jawaban

Kalimat yang memiliki kata kerja sebagai unsur utama disebut...

Menjawab dengan benar 60%

3 - Kuis

Aksara apa yang dimaksud?

Menjawab dengan benar 70%

5 - Slider

Masyarakat Rejang Lebong dibagi ke dalam ... Petulai

Menjawab dengan benar 70%

1 - Kuis

Arti dari kata "Jibeak alau uak" dalam bahasa Indonesia adalah...

Menjawab dengan benar 90%

10 - Kuis

Faktor utama terbentuknya 4 petulai di kalangan suku Rejang adalah...

Menjawab dengan benar 90%

2 - Benar atau Salah

Apakah benar huruf kaganga pada gambar tersebut adalah "Nya" ?

Menjawab dengan benar 100%

4 - Benar atau Salah

Itulah kampung kami, sedari dulu sampai kini benar atau salah arti dari aksara kaganga tersebut.

Menjawab dengan benar 100%

6 - Kuis

Bentuk aksara kaganga untuk huruf konsonan "sa" adalah...

Menjawab dengan benar 100%

9 - Kuis

Kata ganti nama "kami" dalam bahasa rejang adalah...

Menjawab dengan benar 100%

19.45

Kuis soal muatan lokal Kaganga

15 / 200 10 j 16 m [Bagikan PIN](#)

Laporan Jawaban Anda Akurasi

0/20 **0** **1**

Belum Menyelesaikan Butuh bantuan Soal yang sulit

Papan Peringkat Poin

Rank	Username	Progress	Poin
1	Ilham putra	100%	9306
2	Maudi salsabila	100%	9214
3	quick_Bauti261	100%	9082
4	Azizah Pratama	100%	8933
5	Adimas farhan	100%	8840
6	Anjela marselia	100%	8838
7	Azizah nur	100%	8481
8	M. Gabriel	100%	8204
9	radiant_Didan18	100%	7371
10	Farza arfa	100%	7371
11	Abal_abal356	100%	7264
12	Zahra	100%	7140
13	Mabar ges	100%	7039
14	AisyahFitri02	100%	6879
15	lovely_Lkin67	100%	6784
16	Naura	100%	6718
17	Keysa.	100%	6426
18	Hidayati20	100%	5542
19	Kenvlay123	100%	5493
20	Mela	100%	4977

[Mulai bermain](#)

09.04

Podium!

Ilham putra

Maudi salsabila

quick_Bauti261

9214 9306 9082

2 1 3

Berikutnya

Lampiran 22 Hasil Pretest Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

Nama : m. Gabriel

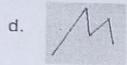
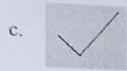
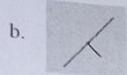
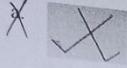
Mata Pelajaran : Muatan Lokal

Kelas/ Semester : V/ II

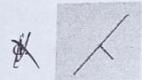
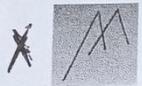
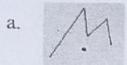
Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dan benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D dilembar jawaban!

- X 1. Faktor utama terbentuknya empat petulai di kalangan suku Rejang adalah.....
- a. Perdagangan
 - b. Perkawinan
 - c. Perpecahan
 - X d. Pertanian
- X 2. Nama petulai yang dipimpin oleh Ajai Bitang adalah.....
- a. Tubai
 - X b. Bermani
 - c. Selupu
 - d. Juru Kalang
- R 3. Fase pemerintahan pertama dalam masyarakat Rejang dimulai pada tahun.....
- a. 1800
 - b. 1700
 - X c. 1600
 - d. 1500
- X 4. Gelar pemimpin pada fase pemerintahan kedua masyarakat Rejang bernama.....
- a. Pangeran
 - X b. Ajai
 - c. Sultan
 - d. Raja
- R 5. Fase pemerintahan keempat masyarakat Rejang ditandai dengan perubahan.....
- a. Jawaban semua benar
 - b. Perubahan sistem ekonomi
 - c. Perubahan budaya

~~X~~ Perubahan gelar pemimpin
6. Bentuk aksara Kaganga untuk huruf konsonan "ma" adalah.....



7. Huruf konsonan "sa" dalam aksara Kaganga ditulis dengan...

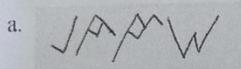


8. Arti dari kata "jibeak alau uak" dalam bahasa Indonesia adalah.....

- a. Makan Nasi
- ~~X~~ b. Jangan Pergi Jauh
- c. Tidur Di Rumah
- d. Berbicara Dengan Teman

Jawaban: b. Jangan Pergi Jauh

9. Cara menuliskan kata "padeak" dalam aksara Kaganga adalah.....



b.

~~a.~~

d.

~~X~~ 10. Tuliskan kata "uku sekula" dalam aksara Kaganga.....

a.

b.

~~X~~ c.

d.

~~X~~ 11. Yang dimaksud dengan aksara tunggal dalam aksara Rejang adalah.....

- a. Aksara yang terdiri dari satu huruf dan mewakili satu bunyi
- b. Aksara yang terdiri dari dua huruf
- ~~X~~ c. Aksara yang digunakan untuk menulis angka
- d. Aksara yang tidak memiliki bunyi

~~X~~ 12. Aksara pasangan dalam aksara Rejang sering kali digunakan untuk.....

- a. Menyatakan bunyi vokal panjang
- b. Menyatakan tanda baca
- ~~X~~ c. Menyatakan bunyi vokal pendek
- d. Menyatakan bunyi konsonan ganda

~~X~~ 13. Kata ganti nama "saya" dalam bahasa Rejang adalah.....

- a. Keme

- b. Ko
~~X~~ Uku
 d. Tebo O
4. Contoh kalimat menggunakan kata ganti "kami" dalam bahasa Rejang adalah.....
~~X~~ Kemnek Alau Skulah Kenek Krita
 b. Tebe O Main Bal Jeujen
 c. Kakok Dong Baco Bukau Nak Perpus
 d. Datuk Tenanem Sayur Belakang Umeak
- ~~X~~ 15. Kalimat positif yang menyatakan aktivitas dalam Bahasa rejang adalah.....
 a. Kakok Coa Main Bal
 b. Kakok Main Bal Ngen Kuat Ne
~~X~~ Kakok Temuan Papea Yang Ganteng
 d. Janokah Kakok Dong Main Bola Ngen Kuat Ne?
- ~~X~~ 16. Kalimat negatif yang menyatakan ketidakadaan dalam Bahasa rejang adalah.....
 a. Mak Tujau Mbuk Buak
~~X~~ Mak Alau Moi Pasar
 c. Mak Dong Nak Dasei
 d. Mak Dong Coa Nak Dasei
- ~~X~~ 17. Kalimat tanya yang menanyakan keberadaan seseorang dalam Bahasa rejang adalah.....
~~X~~ Tebo o bi belek skulah
 b. Bak coa tujau baco koran
 c. Mak ngesok nak dopoa
 d. Tina jano ko namen tono nak ipé uyo?
- ~~X~~ 18. Kalimat nominal positif yang menyatakan sifat adalah.....
~~X~~ Cika baik atei
 b. Cika baco bukau
 c. Cika mbuk ruti
 d. Cika noton tv
- ~~X~~ 19. Kalimat nominal negatif dalam bahasa Rejang adalah.....
 a. Aldo O Dokter
~~X~~ Aldo Smiram Taneman
 c. Aldo Iso Si Dokter
 d. Janokah Aldo O Dokter

X 20. Kalimat nominal tanya yang menanyakan status adalah:

- a. Paman O Guau
- b. Jano Ko Murid?
- ~~c.~~ Mak Iso Guau
- d. Kakok Alau Moi Pasar

Lampiran 23 Hasil Posttest Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong

Nama : m. gabriel
Mata Pelajaran : Muatan Lokal
Kelas/ Semester : V/ II

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dan benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D dilembar jawaban!

1. Faktor utama terbentuknya empat petulai di kalangan suku Rejang adalah.....

- a. Perdagangan
- b. Perkawinan
- c. Perpecahan
- d. Pertanian

2. Nama petulai yang dipimpin oleh Ajai Bitang adalah.....

- a. Tubai
- b. Bermani
- c. Selupu
- d. Juru Kalang

3. Fase pemerintahan pertama dalam masyarakat Rejang dimulai pada tahun.....

- a. 1800
- b. 1700
- c. 1600
- d. 1500

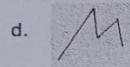
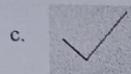
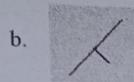
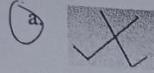
4. Gelar pemimpin pada fase pemerintahan kedua masyarakat Rejang bernama.....

- a. Pangeran
- b. Ajai
- c. Sultan
- d. Raja

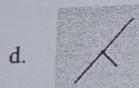
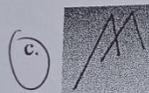
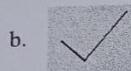
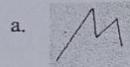
5. Fase pemerintahan keempat masyarakat Rejang ditandai dengan perubahan.....

- a. Jawaban semua benar
- b. Perubahan sistem ekonomi
- c. Perubahan budaya

(d) Perubahan gelar pemimpin
6. Bentuk aksara Kaganga untuk huruf konsonan "ma" adalah....



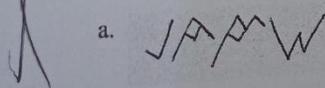
7. Huruf konsonan "sa" dalam aksara Kaganga ditulis dengan...



8. Arti dari kata "jibeak alau uak" dalam bahasa Indonesia adalah....

- a. Makan Nasi
- (b) Jangan Pergi Jauh
- c. Tidur Di Rumah
- d. Berbicara Dengan Teman

9. Cara menuliskan kata "padeak" dalam aksara Kaganga adalah....



b.

c.

d.

10. Tuliskan kata "uku sekula" dalam aksara Kaganga.....

a.

b.

c.

d.

11. Yang dimaksud dengan aksara tunggal dalam aksara Rejang adalah.....

- a. Aksara yang terdiri dari satu huruf dan mewakili satu bunyi
- b. Aksara yang terdiri dari dua huruf
- c. Aksara yang digunakan untuk menulis angka
- d. Aksara yang tidak memiliki bunyi

12. Aksara pasangan dalam aksara Rejang sering kali digunakan untuk.....

- a. Menyatakan bunyi vokal panjang
- b. Menyatakan tanda baca
- c. Menyatakan bunyi vokal pendek
- d. Menyatakan bunyi konsonan ganda

13. Kata ganti nama "saya" dalam bahasa Rejang adalah.....

- a. Keme

- b. Ko
- c. Uku
- d. Tebo O

14. Contoh kalimat menggunakan kata ganti "kami" dalam bahasa Rejang adalah.....

- a. Kemnek Alau Skulah Kenek Krita
- b. Tebe O Main Bal Jeujen
- c. Kakok Dong Baco Bukau Nak Perpus
- d. Datuk Tenanem Sayur Belakang Umeak

15. Kalimat positif yang menyatakan aktivitas dalam Bahasa rejang adalah.....

- a. Kakok Coa Main Bal
- b. Kakok Main Bal Ngen Kuat Ne
- c. Kakok Temuan Papea Yang Ganteng
- d. Janokah Kakok Dong Main Bola Ngen Kuat Ne?

16. Kalimat negatif yang menyatakan ketidakadaan dalam Bahasa rejang adalah.....

- a. Mak Tujau Mbuk Buak
- b. Mak Alau Moi Pasar
- c. Mak Dong Nak Dasei
- d. Mak Dong Coa Nak Dasei

17. Kalimat tanya yang menanyakan keberadaan seseorang dalam Bahasa rejang adalah.....

- a. Tebo o bi belek skulah
- b. Bak coa tujau baco koran
- c. Mak ngesok nak dopoa
- d. Tina jano ko namen tonu nak ipe uyo?

18. Kalimat nominal positif yang menyatakan sifat adalah.....

- a. Cika baik atei
- b. Cika baco bukau
- c. Cika mbuk ruti
- d. Cika noton tv

19. Kalimat nominal negatif dalam bahasa Rejang adalah.....

- a. Aldo O Dokter
- b. Aldo Smiram Taneman
- c. Aldo Iso Si Dokter
- d. Janokah Aldo O Dokter

20. Kalimat nominal tanya yang menanyakan status adalah:

- a. Paman O Guau
- b. Jano Ko Murid?
- c. Mak Iso Guau
- d. Kakok Alau Moi Pasar

Lampiran 24 Assessment Sumatif Kelas V Semester 2 Muatan Lokal

No	Nama	Sumatif Akhir Lingkup Materi (Wajib)				NR
		Sumatif 1	Sumatif 2	Sumatif 3	Sumatif 4	
1	Abizar Reyhanzah	50	60	65	65	60
2	Adimas Farhan Dinata	45	50	70	70	58.75
3	Ahmad Ramadhan	40	50	65	70	56.25
4	Aisyah Fitria	35	45	50	65	48.75
5	Anjela Marselia	55	40	55	70	55
6	Aziza Nurdhalifa	60	70	65	70	66.25
7	Aziza Pratama	30	35	45	55	41.25
8	Di Boudin Muhammad El Kinai	55	70	70	70	66.25
9	Farza Arfa Ardani	40	55	60	60	53.75
10	Ilham Putra Kusuma	60	60	65	60	61.25
11	Intan Adillah Raisyah	60	70	70	65	66.25
12	Keysa Pricilia Istiqomah	20	45	50	55	42.5
13	Maudi Salsabila Effendi	35	55	55	65	52.5
14	Meila Adiba Cahaya Putri	25	55	60	70	52.5
15	Muhammad Gabriel Fanatan	55	65	65	65	62.5
16	Naura Aprilezia Cantika	50	60	40	50	50
17	Rahmad Putra Mauludin	60	70	65	70	66.25
18	Redo Trio Putra	30	35	50	60	43.75
19	Zahra Yurika Putri Andera	50	50	45	65	52.5
20	M. Faisal. Al	25	35	40	60	40



BIODATA DIRI

Eka Puji Puspita Sari adalah nama penulis skripsi ini. Lahir di GI. Mataram pada tanggal 18 April 2002. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Darmiko dan Rini Hapsari. Penulis merupakan alumnus TK Padu Cempaka pada tahun 2009, alumnus SD Negeri Mataram tahun 2015, alumnus SMP Negeri H. Wukirsari tahun 2018, dan alumnus SMA Negeri Tugumulyo tahun 2021, serta pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswi IAIN Curup Fakultas Tarbiyah Program Studi PGMI.

Dengan tekun, tekanan, motivasi, beserta doa dan dorongan dari orang-orang terdekat hingga sampai titik ini. Penulis mampu menyelesaikan tugas akhirnya, skripsi dengan judul **"Efektivitas Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Muatan Lokal Untuk Siswa Kelas V Di SDN 13 Rejang Lebong"** Semoga dengan karya ini dapat memberikan kontribusi positif, baik untuk penulis sendiri, untuk lembaga, masyarakat, bangsa, dan negara.