

**PENGARUH METODE *ADAPTIVE LEARNING* BERBASIS *ANDROID*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
SENIBUDAYA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 TAMALATEA
KABUPATEN JENEPONTO**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :
Rahmat HR
NIM 105311103120

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2024**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi ini atas nama **RAHMAT HR**, NIM 105311103120 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 262 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 27 Agustus 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2024.

Makassar, 29 Safar 1446 H
02 September 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.** (.....)
4. Penguji : 1. **Drs. H. Nurdin M. Pd** (.....)
2. **Kasman, S.Pd., M. Pd** (.....)
3. **Akram S.Pd., M. Pd** (.....)
4. **Sadriana Ayu, S.Pd., M. Phil** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**UNIVERSITASMUHAMMADIYAHMAKASSAR
FAKULTASKEGURUANDANILMUPENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Metode *Adaptive Learning* Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : RAHMAT HR
Stambuk : 105311103120
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 02 September 2024 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Dr. Irmawati Thahir ST., M.Pd

Pembimbing II

Kasman S.Pd M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd, Ph. D
NBM. 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd
NBM. 991323



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rahmat HR

NIM : 105311103120

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Metode *Adaptive Learning* Berbasis Android

Terhadap Hasil Belajar Senibudaya Kelas VIII SMPN 4 Tamalatea
Kabupaten Jeneponto

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila persyaratan ini tidak benar.

Makassar, 22 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

Rahmat HR



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rahmat HR
NIM : 105311103120
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari pernyataan penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan Menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam Menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian isi saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 22 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

Rahmat HR

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (Kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”.

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Maka sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan sesungguhnya Bersama kesulitan itu ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah, 94 : 5-6)

Setiap perjalanan ada rintangannya, setiap level memiliki kesulitan yang berbeda

Kupersembahkan Karya ini buat :

Orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan



ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran senibudaya kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto” Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran senibudaya kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan observasi, lembar test, dan dokumentasi. Penentuan jumlah sampel berdasarkan table Krejcie dan Morgan sebesar 56 siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan hasil uji t dengan bantuan program *software SPSS 25*. menghasilkan nilai sig sebesar 0,010. Berarti nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,5 H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Senibudaya kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea.

Kata Kunci : Pengaruh. *Adaptive Learning*. Hasil belajar



ABSTRACT

This thesis is entitled "The influence of the Android-based Adaptive Learning method on the learning outcomes of students in arts and culture subjects in class VIII SMPN 4 Tamalatea Jeneponto Regency." The aim of this research is to determine the influence of the Android-based Adaptive Learning method on the learning outcomes of students in arts and culture subjects in class VIII SMPN 4 Tamalatea Jeneponto Regency. This research uses quantitative methods. Data collection techniques in this research use observation, test sheets and documentation. Determination of the sample size based on the Krejcie and Morgan table was 56 students. Based on the research results, the t test results with the help of the SPSS 25 software program produced a sig value of 0.010. Which means that the significance value is less than 0.5 H_0 is rejected and $[H]_1$ is accepted, it can be concluded that the use of the Android-based Adaptive Learning method has an effect on student learning outcomes in class VIII Arts and Culture at SMPN 4 Tamalatea.

Keywords: Influence. Adaptive Learning. Learning Outcomes



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis diberikan kekuatan dan petunjuk untuk menyelesaikan proposal dengan judul **“Pengaruh Metode Adaptive Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Senibudaya Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto”**. Salam dan shalawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibunda Tercinta Almarhumah ST Zakariah yang telah melahirkan penulis, Kasmawati sebagai ibunda yang merawat saya dari kecil dan Ayahanda Haruna Rasyid, serta keenam saudara saya Hasrul HR, Rahmawati HR, Nurjannah HR, Nur Hikmah HR, Muhammad Ilham HR, dan Putri Irmawati HR pengorbanan, cinta kasih, serta untaian do'a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.

Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Almarhumah Gewa Sakinah. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, berkontribusi dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah. Walaupun kita tidak bisa

melakukan wisuda secara bersamaan, penulis akan senantiasa mengirimkan doa semoga diberikan ketenangan dan menjadi bidadari di syurganya Allah SWT.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dr. Irmawati Thahir ST., M.Pd Pembimbing I dan Bapak Dr. Kasman S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, iii M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan dan seluruh dosen program studi teknologi pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang berharga selama menjadi mahasiswa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 24 Juni 2023

Penulis

Rahmat HR

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	10
A. Kajian Teori	10
1. Metode Adaptive Learning	10
2. Pembelajaran.....	14
3. Hasil Belajar.....	15
B. Kerangka Pikir	16
C. Hasil Penelitian Relevan	17
D. Hipotesis Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Lokasi Penelitian.....	21
C. Populasi dan Sampel	22
1. Populasi.....	22
2. Sampel.....	22
D. Desain Penelitian	24
E. Variabel Penelitian.....	25
F. Definisi Oerasional Variabel.....	25
G. Prosedur Penelitian	26
H. Instrumen Penelitian	27

1. Obsevasi.....	27
2. Lembar tes.....	28
I. Teknik Pengumpulan Data	29
J. Teknik Analisis Data.....	30
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51
RIWAYAT HIDUP.....	89



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman modern ini dialami oleh masyarakat pada berbagai tingkatan. Perkembangan zaman juga telah melahirkan berbagai inovasi yang dapat mempermudah kehidupan masyarakat dalam bidang teknologi, pendidikan, transportasi, komunikasi, dan lain-lain. Dalam perkembangan zaman yang semakin pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa kebutuhan akan hal-hal yang menunjang sistem pendidikan untuk mewujudkan generasi yang mampu memenuhi harapan masyarakat semakin banyak dirasakan oleh masyarakat, khususnya oleh para guru itu sendiri.

Pendidikan yang baik menjadi pilar utama untuk membangun generasi berdaya saing di era globalisasi ini. Di era globalisasi, masyarakat dituntut untuk mengetahui cara mengelola teknologi dan memanfaatkannya sebaik mungkin. Jika melihat tujuan pendidikan Indonesia sebagaimana tertuang dalam Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan: “Pendidikan nasional mengembangkan keterampilan dan membangun budi pekerti yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, berupaya mengembangkan peluang peserta didik agar menjadi orang yang berilmu, cakap, menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, dan warga negara yang baik, demokratis dan bertanggung jawab”, jelas bahwa pendidikan harus menghasilkan manusia yang tidak hanya berakhlak mulia tetapi juga berakhlak mulia. memiliki kemungkinan untuk bersaing di era globalisasi seperti yang kita alami saat ini.

Di era global ini, fenomena yang selalu terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah perkembangan dunia pendidikan dan segala prosesnya selalu tertinggal dibandingkan dengan perkembangan teknologi, informasi dan dunia usaha selanjutnya. Pembelajaran peserta didik yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum merupakan topik yang sangat penting yang perlu mendapat perhatian.

Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan masa yang sangat penting bagi generasi muda. Masa ini merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Selama ini potensi yang dimiliki setiap siswa akan diperhatikan dan disempurnakan agar dapat berkembang secara signifikan dan baik di masa depan. Melalui upaya sinergis yang terintegrasi teori dan praktik, setiap lulusan SMA diharapkan mampu melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi dengan kecakapan hidup dan kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan dasar di Indonesia.

Dewasa ini, pendidikan di Indonesia telah mengenal teknologi sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran siswa. Namun, pada kenyataannya hingga saat ini masih banyak guru yang terkendala dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, hingga saat ini masih banyak terlihat proses pembelajaran di kelas yang terbilang monoton dan hanya menggunakan media pembelajaran sederhana.

Selain itu, terdapat hal lain yang melatarbelakangi penyebab guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Agung dalam jurnal, "Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan" yaitu media

dianggap merepotkan, media canggih dan mahal, tidak mampu menggunakan media, media mengalihkan perhatian siswa sehingga siswa tidak belajar dengan serius, tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah, guru terbiasa berceramah dan penggunaan media pembelajaran belum dihargai oleh atasan. Media pembelajaran sederhana dirasa kurang efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan metode yang dapat diterapkan kepada para siswa agar tercapainya hasil belajar yang baik. Salah satu metode yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* yang dikenal dengan *Adaptive Learning*. Dalam pengaplikasiannya, *Adaptive Learning* dapat menggunakan berbagai media, seperti laptop atau komputer hingga ke handphone *Android*. *Adaptive Learning* dirasa lebih efektif dalam pencapaiannya untuk meningkatkan hasil belajar karena pada dasarnya, penyampaian materi pembelajaran pada *Adaptive Learning* tidak terbatas hanya di kelas saja namun dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun.

Adaptive Learning berbasis *Android* menjadi hal yang paling tepat untuk diterapkan pada saat ini. Pengembangan media pembelajaran khususnya pada perangkat *Android* menjadi salah satu alternatif baru dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Android* merupakan suatu sistem operasi perangkat lunak yang telah banyak digunakan oleh masyarakat pada umumnya, sehingga penerapannya akan lebih mudah untuk dilaksanakan dibandingkan dengan menggunakan sistem operasi perangkat lunak lainnya.

Minat belajar siswa dan hasil belajar siswa memiliki ketekaitan yang sangat erat, dimana ketika minat belajar siswa tinggi, maka hasil belajar siswa pun akan optimal. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang didapat siswa pun akan rendah pula. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa haruslah sesuai agar dapat menghasilkan generasi yang sesuai dengan cita-cita pendidikan di Indonesia. Untuk itu, maka penggunaan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* dirasa sangat penting dalam menunjang keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan siswa.

Hasil observasi yang dilakukan di SMPN 4 Tamalatea didapati bahwa pada sekolah tersebut penyampaian pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan buku teks pembelajaran, papan tulis dan powerpoint tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya. Hal tersebut terjadi karena kurangnya bahan ajar yang tersedia serta kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang berlaku. Hal tersebut tentu sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan tidak adanya peningkatan hasil belajar atau bahkan penurunan hasil belajar yang salah satu faktor utamanya di sebabkan oleh rasa bosan yang dirasakan oleh para siswa dengan sistem pembelajaran sederhana yang hanya mengandalkan buku teks pelajaran dan papan tulis. Hasil pra-observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran Senibudaya dilakukan secara sederhana dengan hanya menggunakan buku teks pelajaran, papan tulis dan power point tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan fakta diatas, maka penggunaan media pembelajaran *Adaptive Learning* dalam proses pembelajaran siswa merupakan hal penting dan salah satu jalan keluar bagi permasalahan Pembelajaran. Metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* dengan menyediakan media yang memiliki beberapa kelebihan diantaranya terdapat fitur pemilihan gaya belajar (gaya belajar *Visual, Audio, Read* dan *Kinestik*) sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran Senibudaya sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, aplikasi ini dapat diakses secara online ketika siswa hendak membaca materi pembelajaran.

Metode *Adaptive Learning* merupakan aplikasi yang sangat mudah untuk dapat digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Penggunaan Metode *Adaptive Learning*, diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar bagi siswa serta dapat mempermudah para guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran, terlebih lagi dalam penggunaan waktu dan tenaga yang di pakainya.

Adaptive Learning adalah metode belajar yang mengedepankan efektifitas dan efisiensi. Metode ini menganjurkan proses pembelajaran dirancang dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan menyediakan sumber pelajaran yang tepat. Selain itu, metode ini mengaplikasikan sistem *feedback* dan arahan yang cepat dalam komunikasi antara guru dan murid.

Dikutip dari ulasan dalam sebuah paper yang diterbitkan oleh *Educause Learning Initiative* pada 2017, dalam menjalankan *Adaptive Learning*, guru harus menyesuaikan diri dalam interaksi dengan siswa agar bisa memberikan konten pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Metode ini diyakini membuat semua peserta didik bisa belajar sesuai tingkat

kemampuan dan porsi kebutuhan masing-masing. Kesenjangan dalam pemahaman bisa berkurang karena para guru akan memastikan murid mencapai penguasaan materi pelajaran terlebih dahulu sebelum sebelum pembelajaran naik ke level yang lebih tinggi.

Dalam sebuah wawancara yang dilansir pada laman *Unesco* 21 Juli 2020 ahli Teknologi Pendidikan dari Universitas *Radboud* belanda Dr. inge Moolenaar menyarankan penggunaan metode *Adaptive Learning* berbasis IT dalam pembelajaran *Online* pada masa pandemi *virus corona* .Menurut Moolenaar, tak semua guru siap melakukan penyesuaian dalam menjalankan pembelajaran jarak jauh dan membantu para peserta didik mereka secara maksimal sebagaimana saat mengajar langsung dikelas. Akibatnya, banyak murid mungkin menemukan materi pembelajaran online yang terlalu sederhana, atau malah sangat rumit. Hal ini tentu bisa mengakibatkan hasil pembelajaran tidak maksimal.

Oleh karena itu Penggunaan Teknologi pembelajaran berbasis AI yang mengacu ke metode *Adaptive Learning* dapat menjadi solusi. Teknologi yang ia maksud mengguakan *algoritma* ini ialah memantau kinerja para siswa, mengukur kemampuan mereka, sekaligus memprediksi perkembangan masing-masing peserta didik. Dalam perkembangan era globalisasi guru dituntut untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan datangnya rasa jenuh pada saat kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan gaya metode ceramah, sedangkan pada kegiatan pembelajaran pada jenjang SMP-SMA banyaknya siswa yang sering menggunakan *handphone* pada saat kegiatan pembelajaran, menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran.

Metode *Adaptive Learning* ini dapat di terapkan dalam pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk diakses oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan sebuah *Android* dalam proses pembelajaran, dimana dalam *Android* tersebut mederapkan Metode *Adaptive Learning*. Dengan harapan kedepannya peneliti dapat mengetahui pengaruh *Adaptive Learning* terhadap hasil belajar siswa .

Berdasarkan Hasil penelitian relevan menunjukkan media ICT, seperti pengembangan *Science Education Adaptive Learning System* sebagai media belajar IPA berbasis *Android* dengan variasi gaya belajar siswa mampu menjadi solusi untuk masalah tersebut, seperti yang dialami oleh MTsN 1 Tangerang Selatan yang dijelaskan dalam penelitian Tri Windayani (2019) mengungkapkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya media *Science Adaptive Learning System* karena dapat mengefisiensi waktu dan memiliki tampilan aplikasi yang menarik sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar IPA.11.

Dari beberapa deskripsi tersebut, peneliti akan menjadi jelas masalah yang dihadapi, baik situasi sekarang dan kemungkinan yang akan terjadi pada masa mendatang. Dalam membuat studi pendahuluan ini peneliti menjadikan manusia atau masyarakat SMPN 4 Tamalatea sebagai sumber informasi seseorang dapat menjadi tempat berkonsultasi, berdialog dan bertukar pikiran atau informasi yang diperlukan sesuai dengan masalah dan lingkup penelitian yang akan dilakukan. Sehingga didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku atau papan tulis saja yang sehingga siswa sering merasa jenuh pada saat proses pembelajaran. Karena tidak adanya inovasi dan hal baru dalam pembelajaran sehingga di telitilah apakah dengan

metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* ini memiliki pengaruh atau tidak dalam hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas peneliti menarik rumusan masalah yaitu, pengaruh Metode Pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea ? “.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Metode Pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian pembelajaran ini terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini dapat memberikan informasi tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea dan menambah kajian untuk penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa Lebih mudah dalam menguasai pembelajaran dengan cara bermain dan belajar dengan teman sebayanya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menambah wawasan pengetahuan untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran serta mengubah pola mengajar yang semula berperan hanya sebagai pemberi informasi kemudian berubah guru sebagai fasilitator dan mediator yang baik.

c. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh cara mengatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu pengaruh metode pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Metode Adaptive Learning

(Sanjaya, 2016:147), Metode adalah cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun kegiatan nyata supaya bisa mencapai tujuan yang optimal.

Balqis Fallahnda (2020). *Adaptive Learning* merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan efisiensi dan efektivitas. Metode ini menganjurkan agar proses belajar mengajar direncanakan dan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menyediakan sumber belajar yang sesuai. Selain itu, metode ini menerapkan sistem umpan balik dan bimbingan cepat dalam komunikasi antara guru dan siswa.

Metode *Adaptive Learning* merupakan suatu metode yang memberikan layanan atau pembelajaran sesuai dengan gaya seseorang, umumnya masyarakat mempunyai beberapa gaya belajar yaitu: *visual*, *auditori*, *kinestetik*, sehingga dengan metode ini kemampuan seseorang meningkat karena dapat beradaptasi dengan gayanya. . dalam gaya Dan dengan teknologi multimedia yang dapat mengubah cara berpikir siswa, pembelajaran juga dapat menjadi menyenangkan. Multimedia pembelajaran ini dibangun secara interaktif dan natural berdasarkan metode pembelajaran adaptif, dengan tujuan agar pembelajaran yang dilakukan tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas saja, namun dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini tentunya mendapat dukungan dari orang tua siswa,

multimedia pembelajaran ini dapat membantu mengurangi dampak negatif dari teknologi.

(Oxman & Wong, 2014). *Adaptive Learning* adalah proses pembelajaran dimana materi atau konten dapat beradaptasi dan berubah menyesuaikan respon dari pengguna. Tujuan dari *Adaptive Learning system* adalah personalisasi dari suatu sistem untuk meningkatkan performa atau kemampuan belajar dari pengguna. Dalam fungsinya sistem mempunyai kemampuan untuk menyediakan materi pembelajaran dan mengidentifikasi apa yang di butuhkan pengguna.

(Kerstin Drossel 2020). Metode *Adaptive Learning* dapat membantu mengatasi tantangan dalam pendidikan yang muncul sebagai akibat dalam perbedaan individu dalam tingkat kecerdasan, disiplin, dan kecepatan belajar. Metode ini dapat membantu menyesuaikan kurikulum dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan siswa secara individual.

(Baoyuan Wang dan Lei Yang 2020). Metode *Adaptive Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang personal dan efektif. Metode ini dapat mengumpulkan data tentang kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai untuk membantu mereka mencapai target pembelajaran .

(Timothy Melchert 2020). Seorang professor di bidang teknologi pendidikan di Universitas North Dakota, berpendapat bahwa metode *Adaptive Learning* dapat membantu mengurangi kesenjangan dalam kinerja akademik antara siswa. Dengan merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa, metode ini dapat membantu siswa yang berkinerja rendah mendapatkan dukungan dan panduan tambahan.

Berdasarkan Pengertian Metode *Adaptive Learning* maka dapat disimpulkan bahwa Metode *Adaptive Learning* merupakan metode pembelajaran yang menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan kemampuan pembelajaran. Metode ini menggunakan teknologi dan algoritma untuk mengumpulkan data tentang pembelajaran, seperti tingkat pemahaman, gaya belajar, dan tingkat kepercayaan diri untuk menyesuaikan isi dan cara penyajian materi pembelajaran. Dengan demikian, metode ini dapat membantu pembelajaran dalam memahami materi secara lebih efektif dan efisien.

Kelebihan *Adaptive Learning*

1) Efektif untuk setiap siswa

Adaptive Learning dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan data tentang siswa, seperti nilai tes, catatan kehadiran, dan hasil kuis. Data ini kemudian digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran. Berdasarkan tingkat pemahaman tersebut, sistem *Adaptive Learning* akan memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebagai contoh, seorang siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang materi pelajaran tertentu akan diberikan materi pembelajaran yang lebih menantang. Sedangkan, seorang siswa yang memiliki pemahaman yang kurang baik tentang materi pelajaran tertentu akan diberikan materi pembelajaran yang lebih dasar.

2) Mendorong siswa untuk belajar mandiri

Adaptive Learning memberikan siswa kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Hal ini dilakukan dengan memberikan siswa pilihan tentang materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan

waktu belajar. Siswa dapat memilih materi pembelajaran yang mereka anggap paling penting, metode pembelajaran yang mereka sukai, dan waktu belajar yang sesuai dengan jadwal mereka.

Sebagai contoh, seorang siswa yang memiliki gaya belajar *visual* akan dapat memilih untuk mempelajari materi pelajaran dengan menggunakan gambar dan video. Sedangkan, seorang siswa yang memiliki gaya belajar auditori akan dapat memilih untuk mempelajari materi pelajaran dengan mendengarkan ceramah atau podcast.

3) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik

Adaptive Learning dapat menggunakan berbagai macam media dan metode pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Sebagai contoh, sebuah sistem *Adaptive Learning* dapat menggunakan game dan simulasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Sistem tersebut juga dapat menggunakan video dan animasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih visual.

Kekurangan *Adaptive Learning*

1) Biaya yang mahal

Adaptive Learning membutuhkan teknologi dan sistem yang canggih. Hal ini dapat membuat biayanya menjadi mahal.

Biaya *Adaptive Learning* dapat dibagi menjadi dua, yaitu biaya pengembangan dan biaya operasional. Biaya pengembangan mencakup biaya untuk merancang dan membangun sistem *Adaptive Learning*. Biaya operasional mencakup biaya untuk memelihara sistem *Adaptive Learning*, seperti biaya untuk

pembaruan perangkat lunak dan biaya untuk penyimpanan data.

2) Membutuhkan data yang banyak

Adaptive Learning membutuhkan data tentang siswa untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan mereka. Data ini dapat dikumpulkan melalui berbagai cara, seperti tes, kuis, dan survei.

Pengumpulan data yang banyak dapat menjadi tantangan, terutama untuk pembelajaran di skala besar. Hal ini karena dibutuhkan waktu dan sumber daya yang banyak untuk mengumpulkan data dari banyak siswa.

3) Kurang cocok untuk pembelajaran yang kompleks

Adaptive Learning mungkin kurang cocok untuk pembelajaran yang kompleks, seperti pembelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang suatu konsep. Hal ini karena *Adaptive Learning* biasanya hanya berfokus pada aspek-aspek dasar dari suatu konsep.

Untuk pembelajaran yang kompleks, mungkin diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih tradisional, seperti pembelajaran tatap muka atau pembelajaran berbasis proyek. *Adaptive Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Namun, *Adaptive Learning* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan.

2. Pembelajaran

(Arsad, 2017:73). Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat

belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha.

Menurut (Yolandasari, 2020:17) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

Berdasarkan pengertian pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

3. Hasil Belajar

(Nugraha, 2020) Hasil Belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomototor (Wulandati, 2021).

mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh

peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian dari hasil belajar diatas, dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

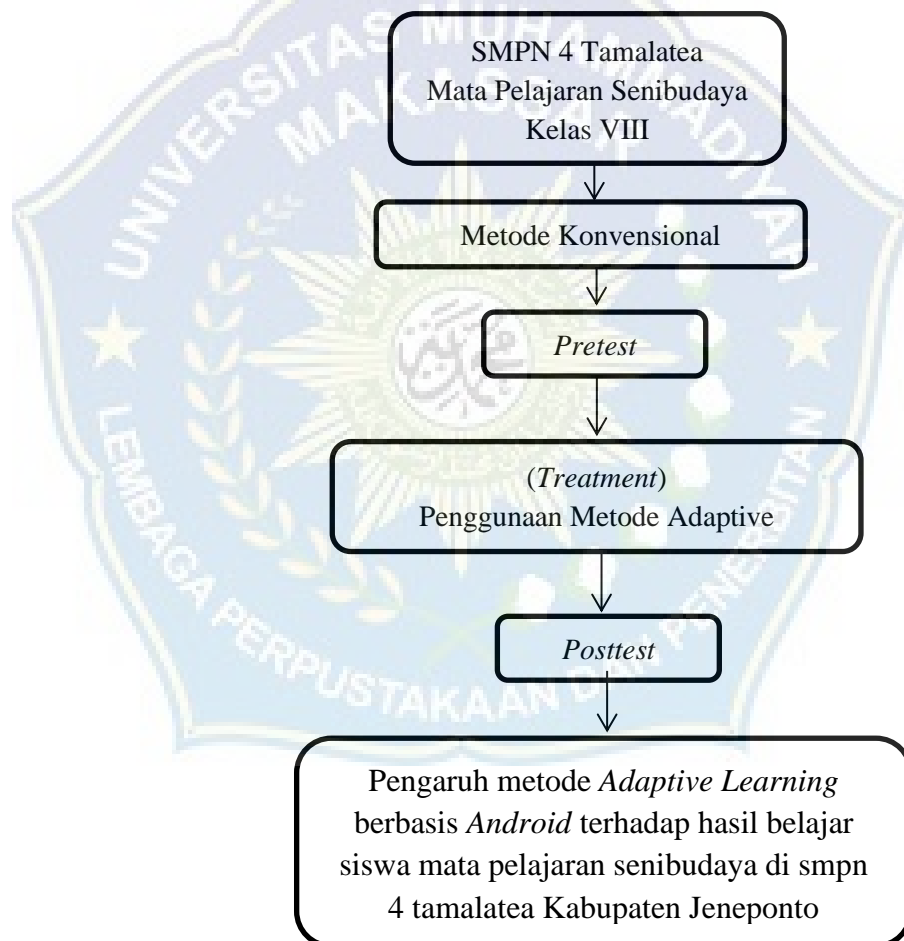
B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi bahwa proses pembelajaran di SMPN 4 Tamalatea masih menggunakan metode Konvensional dan menggunakan media buku atau papan tulis saja yang sehingga siswa sering merasa jenuh pada saat proses pembelajaran. karena tidak adanya inovasi dan hal baru dalam pembelajaran sehingga diteliti apakah dengan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* ini memiliki pengaruh atau tidak dalam hasil belajar siswa.

Penggunaan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* ini diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Senibudaya peserta didik, Metode *Adaptive Learning* adalah metode yang memberikan sebuah pelayanan atau pembelajaran sesuai dengan gaya yang dimiliki oleh seseorang, adapun beberapa gaya belajar yang umumnya dimiliki oleh manusia yaitu : *Visual*, *Auditori*,

Kinestetik, jadi dengan adanya metode ini kemampuan seseorang akan lebih meningkat karena dapat menyesuaikan dengan gaya apa yang dimilikinya.

Adaptive Learning dapat menggunakan berbagai macam media dan metode pembelajaran yang menarik. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh Metode *Adaptive Learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan alur kerangka pikir yang ditetapkan oleh penulis:



Gambar 2.1 Kerangka pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian Pertama, yang dilakukan Citra Kurniawan, 2019 dengan judul

“Strategi pembelajaran *Adaptive Learning* dengan pendekatan *visual verbal preferences* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan siswa. Adapun persamaan dari judul tersebut yaitu penggunaan strategi pembelajaran *Adaptive Learning* untuk meningkatkan kemampuan siswa, dan perbedaan dari judul tersebut adalah penggunaan media yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran berbasis *Android* dan praktek.

2. Penelitian kedua yang dilakukan Voni Rahma Apriliana, 2021 dengan judul “Pengaruh media *science education Adaptive Learning system* berbasis *Android* terhadap hasil belajar ipa di kelas viii MTsN 1 Tangerang Selatan”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal membuktikan bahwa media *science education Adaptive Learning system* berbasis *Android* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

D. Hipotesis Penelitian

Hypo berarti di bawah dan *thesa* berarti kebenaran. Jadi, hipotesis berarti lebih rendah dari kebenaran (sebelumnya). Hipotesis adalah jawaban sementara untuk masalah penelitian sampai dibuktikan dengan data yang dikumpulkan. Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan pernyataan atau dugaan tentang apa yang telah diamati dalam upaya untuk memahami. Menurut Moh. Nazir, hipotesis adalah jawaban sementara untuk masalah penelitian yang perlu diuji secara empiris dan memberi tahu Anda hubungan apa yang ingin Anda pelajari. Hipotesis adalah pernyataan yang diterima sementara sebagai kebenaran

dan berfungsi sebagai dasar untuk verifikasi dan pedoman untuk bekerja.

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang hubungan antara fenomena yang kompleks. Hipotesis adalah kesimpulan, tetapi kesimpulan yang tidak dikonfirmasi harus tetap diverifikasi. Hipotesis adalah jawaban yang diyakini benar. Jika dengan mengolah data dapat disimpulkan bahwa hipotesis itu benar, kemudian kesimpulan itu terbukti, maka hipotesis itu menjadi tesis. Dengan demikian, hipotesis berarti jawaban atas suatu masalah atau objek penelitian, yang merupakan kesimpulan awal yang memerlukan pembuktian berdasarkan analisis data empiris.

Hipotesis yang dikemukakan oleh peneliti memiliki tujuan sebagai berikut: Pertama, hipotesis membatasi ruang lingkup penelitian. Kedua, hipotesis dapat membawa fakta-fakta yang tersebar menjadi fokus dalam pengumpulan data. Ketiga, hipotesis dapat menentukan variabel yang diperlukan. Keempat, hipotesis dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data. Kelima, hipotesis dapat memandu peneliti untuk menguji data. Keenam, hipotesis harus dapat menjelaskan fakta. Kegunaan hipotesis Donald Ary adalah:

- 1) Hipotesis memberikan penjelasan sementara untuk gejala dan memfasilitasi perluasan pengetahuan di lapangan.
- 2) Hipotesis membuat pernyataan tentang suatu hubungan yang dapat diuji secara langsung dalam penelitian.
- 3) Hipotesis memberi arah pada penyelidikan.
- 4) Hipotesis menyediakan kerangka kerja untuk melaporkan temuan penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil

belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

Adapun hipotesis statistiknya, yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

H_1 : Ada pengaruh pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah treatment (perlakuan), dan penelitian eksperimen dibagi menjadi empat jenis. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah desain eksperimen. Menurut Sugiono (2015: 109-111), desain penelitian belum merupakan eksperimen yang serius karena masih terdapat variabel eksternal yang mempengaruhi komposisi variabel dependen. Hal ini bisa terjadi, karena tidak ada variabel kontrol, sampel tidak dipilih secara acak.

Metode kuantitatif adalah metode yang berangkat dari peristiwa yang diukur atau dapat dinyatakan dengan angka (skala, rumus dan statistik), dll, atau strategi yang menekankan pada pengukuran yang cermat terhadap perilaku dan fenomena sosial. desain yang digunakan adalah *single group pretest design*. Pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum menerima perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tersebut akan dilakukan di kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea. Beralamat di Mannuruki, Kelurahan Bontotangnga, Kecamatan Tamalatea, Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2015:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan ciri tertentu yang peneliti identifikasi untuk dipelajari dan kemudian menarik kesimpulan. Oleh karena itu, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang dapat diperoleh dari masing-masing data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 8 SMPN 4 Tamalatea berjumlah 66 Siswa. Adapun rincian populasinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas VIII.1	12	11	23
2.	Kelas VIII.2	11	11	22
3.	Kelas VIII.3	10	11	21
Jumlah Keseluruhan				66

(Sumber data: Kantor Tata Usaha SMPN 4 Tamalatea)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi. 'Maka dari itu, pada penelitian ini, pengambilan jumlah responden menggunakan metode krejcie dan morgan, sebagai alat untuk menghitung ukuran sampel. Penentuan jumlah sampel berdasarkan table Krejcie dan Morgan (Uma Sekaran, 2018), dimana untuk populasi sejumlah.

Tabel 3.2 Tabel Sampel Krejcie dan Morgan

Populasi (N)	Sampel (n)	Populasi (N)	Sampel (n)	Populasi (N)	Sampel (n)
10	10	220	140	1200	291
15	14	230	144	1300	297
20	19	240	148	1400	302
25	24	250	152	1500	306
30	28	260	155	1600	310
35	32	270	159	1700	313
40	36	280	162	1800	317
45	40	290	165	1900	320
50	44	300	169	2000	322
55	48	320	175	2200	327
60	52	340	181	2400	331
65	56	360	186	2600	335
70	59	380	191	2800	338
75	63	400	196	3000	341
80	66	420	201	3500	346
85	70	440	205	4000	351
90	73	460	210	4500	354
95	76	480	214	5000	357
100	80	500	217	6000	361
110	86	550	226	7000	364

120	92	600	234	8000	367
130	97	650	242	9000	368
140	103	700	248	10000	370
150	108	750	254	15000	375
160	113	800	260	20000	377
170	118	850	265	30000	379
180	123	900	269	40000	380
190	127	950	274	50000	381
200	132	1000	278	75000	382
210	136	1100	285	1000000	384

(Sumber: Uma Sekaran, 2018)

Berdasarkan Tabel 3.2 mengenai penelitian untuk besaran sampel, peneliti menggunakan table yang dibuat oleh Krejcie dan Morgan yang menjelaskan tentang ukuran sampel untuk populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel menggunakan *propably sampling* dengan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi karena populasi dianggap *homogeny*. Artinya, dalam sampel acak sederhana ini, setiap anggota populasi diberi tanda pengenal, misalnya nomor dan lain sebagainya, kemudian mereka yang terpilih dalam sampel diambil secara acak Populasi seluruh siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea sebanyak 66 orang, maka besaran sampel digunakan adalah sebanyak 56 orang.

D. Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data (Rahardjo, 2017). Penelitian menggunakan desain Pre-experimental Desain dengan menggunakan metode *one-group pretest-Posttest*

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel *independen* (variable bebas) adalah merupakan nilai variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya/timbulnya variabel *independen* (variable terikat). dalam penelitian ini variable bebasnya adalah Metode *Adaptive Learning*. Metode ini yang akan digunakan peneliti.
2. Variabel *dependen* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

Berdasarkan hal tersebut maka pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan model :



Keterangan :

X : variabel *independen*

Y : variabel *dependen*

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah salah satu yang bergantung pada variabel yang dapat diamati dan diukur dalam penelitian. Oleh karena itu variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Metode *Adaptive Learning*

Adaptive Learning adalah metode belajar yang mengedepankan efektivitas dan efisiensi. Metode ini menganjurkan proses belajar mengajar dirancang dan diterapkan sesuai kebutuhan siswa, dengan menyediakan sumber pelajaran yang

tepat. Selain itu, metode ini mengaplikasikan sistem *feedback* dan arahan yang cepat dalam komunikasi antara guru dan murid.

2. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomototor.

G. Prosedur Penelitian

Tahap penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti dalam melakukan penelitiannya. Prosedur ini terbagi dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap pertama penelitian, tahap ini dilakukan dalam beberapa langkah.

- a. Mengajukan judul proposal di program studi untuk diminta persetujuan judul.
- b. Melakukan observasi ke sekolah yang ingin diteliti dan meminta izin kepada pihak sekolah untuk penelitian.
- c. Menyusun proposal skripsi
- d. Melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing untuk diminta koreksi terkait penyusunan proposal

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian yaitu :

- a. Pemilihan sampel penelitian
- b. Melaksanakan pembelajaran tanpa metode *Adaptive Learning* berbasis

Android untuk mengetahui kondisi belajar siswa di Kelas VIII SMPN 4 Tamalatea.

- c. Setelah itu, kelompok akan di berikan tes berupa pilihan ganda untuk kemudian di lihat ada pengaruh atau tidak terkait dengan hasil belajar siswa.
3. Tahap penyusunan laporan
 - a. Penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi
 - b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi untuk dikoreksi dan disetujui.
 - c. Selanjutnya akan di pertanggung jawabkan pada siding skripsi.

H. Instrumen Penelitian

Menurut (Kurniawan, 2016, p. 88), instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yaitu alat untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati. Instrumen penelitian harus memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Menurut Sugiyono (2013:173), instrumen yang valid berarti ukuran yang digunakan untuk memperoleh informasi (pengukuran) adalah valid. Perangkat dianggap valid apabila hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data sebenarnya yang ada pada objek penelitian. Dapat disimpulkan bahwa validitas instrumen merupakan sarana untuk mengukur aspek-aspek yang sesuai dengan instrumen dan untuk mengetahui keakuratan instrumen yang dibuat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat eksperimen dan observasi.

1. Obsevasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan fakta-fakta yang diperlukan peneliti. Observasi merupakan landasan ilmu pengetahuan, karena ilmuwan bekerja berdasarkan data atau fakta tentang dunia nyata yang dihasilkan selama observasi.

Dalam pekerjaan penelitian, peneliti merancang satu jenis bentuk observasi, yaitu formulir observasi siswa.

2. Lembar tes

Penelitian ini mengukur prestasi akademik siswa dengan soal tes bakat. Soal tes pada penelitian ini berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Tes ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah siswa menyelesaikan pembelajaran dan perlakuan. Soal *pre-test* sama dengan soal *post-test*. Dengan cara ini kita bisa melihat apakah lebih baik, sama atau lebih buruk dari hasil tesnya. Dengan demikian, dapat diketahui pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya siswa kelas VIII SMPN 4 Tamalatea.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan pada penelitian ini.

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan bukti-bukti atau catatan-catatan penting yang berkaitan dengan penelitian seperti dokumentasi foto-foto saat proses pembelajaran berlangsung dan foto-foto lainnya sebagai pendukung hasil penelitian.

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data yang paling umum digunakan untuk mengetahui gejala yang dialami subjek penelitian dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama menggunakan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android*.

2. Tes

Tes adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan pilihan ganda kepada responden. Tes ini mengukur pemahaman konseptual siswa terhadap topik seni dan budaya. Tes yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa, yaitu. (*pre-test*) sebelum treatment dan (*post-test*) setelah treatment menggunakan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang melibatkan mempelajari dan meneliti catatan tentang sesuatu baik berupa catatan tertulis, gambar, video atau karya lainnya. Teknik dokumenter ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang status partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan jumlah siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea.

2. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2015:207), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengkarakterisasi data yang dikumpulkan sedemikian rupa, tanpa bermaksud menarik kesimpulan atau generalisasi yang luas.

a. Pedoman Penilaian :

- 1) Skor jawaban benar + 1 dan skor jawaban salah = 0
- 2) Skor maksimal = $1 \times 10 = 10$
- 3) Nilai = $Nilai = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

b. Pedoman Penilaian

$$\frac{\text{Skor} \times 4}{20} =$$

Predikat Nilai Kompetensi Sikap sesuai Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu :

Sangat Baik	: $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$
Baik	: $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$
Cukup	: $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$
Kurang	: $0,01 < \text{skor} \leq 1,33$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan oleh peneliti dari tanggal 5 Maret 2024 sampai dengan tanggal 4 Mei 2024 di SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Berdasarkan hasil pengambilan sampel, peneliti mengambil pada kelas VIII.1, VIII.2 dan VIII 3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sampel 56 siswa dengan menggunakan *Adaptive Learning* sebagai metode pembelajaran. Untuk kelas kontrol yaitu kelas VIII.1, VIII.2 dan VIII 3 dengan jumlah sampel 56 siswa pula dengan menggunakan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan diskusi. Materi yang diajarkan yaitu memainkan alat musik tradisional secara perorangan. Pertemuan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 1 x 40 menit setiap pertemuan.

Pada awal pertemuan, dilakukan *pre-test* dengan menggunakan metode konvensional dan pada pertemuan pekan selanjutnya pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan *Adaptive Learning* sebagai metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan persentase aktivitas belajar saat proses pembelajaran berlangsung pada tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*post test*). Pertemuan pekan kedua juga dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran

1. Analisis Statistik Deskriptif

Disajikan analisis statistic deskriptif bertujuan untuk mengetahui karakteristik subjek penelitian yaitu sebelum dan setelah pembelajaran

Senibudaya antara lain hasil belajar siswa serta aktivitas belajar selama pembelajaran Senibudaya dengan *Metode Adaptive Learning* di SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto.

a. Hasil Belajar Kelas

1) Hasil Belajar Pre-test

Tabel 4.1 Hasil belajar *Pretest* siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea

Responden	Pretest (X1)										TOTAL X1
	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	
Al Fikran	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	70
ARIL	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	80
FAHRUL GILANG R	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	50
FAIZAL	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	40
LESTARI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	80
MARCEL PUTRA M	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	70
MUH ABDILLAH YM	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	70
MUH ARIEF	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	70
MUH NOVAL PREATAMA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	70
NUR RAMADANI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80
NUR ASYIAFAH	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	60
PUTRA MAULAN. I	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70
RESKI RESMENTARI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70
RINI. H	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
RIRIN SAPUTRI	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	60
SYAHRUL YASIN LIMPO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	80
ZAHRAH AINUN NK	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	70
ZULFHIYA ANUGRAH	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	60
ASTRI	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	50
NUR SAKINAH	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
ABD WAHAB SIJAYA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	70
ANSAR SAHABUDDIN	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	40
FERA YUNIAR	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	40
MUH. ANUGRAH	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	50
NIAR RAMADANI	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	30
NUR FADILLAH	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	40
NURTIKA. B	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	70
PUTRA MAULAN. I	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	70
RAHMAT MARSUKI	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	40

RAMA SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
RENALDI	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	50
RINI	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	30
RISKA	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	30
SAR DEVI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
TIARA	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	30
TRI HERFINA	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	40
WIWI	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70
IKRAM JAYA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	70
ALIF	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
AMELIA PUTRI	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	70
CHERIL ANGGRENI. S	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	60
M. AGUS SAPUTRA	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	40
INDA SARI	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	70
MAULANA MALIK I	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	70
MUH. RASUL	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	50
NURHIKMA	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	60
DIAN	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	80
RAHMAT	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	70
RESKY	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	70
RISKA MAYA	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	70
SIDRATUL. M	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	80
SULFIKRAN	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	70
TIARA	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	50
TRI ANDRIANI. A	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	20
ZUL KIFLI	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	30
NURSAKINA	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	60
RASYA ADI SAPUTRA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	70

Berdasarkan data hasil belajar Senibudaya (*Pre-test*), dapat dilihat pada tabel 4.2 dan dikemukakan nilai rata-rata 60.77, nilai maksimum 80, nilai minimum 20 dan standar deviasi 16.888 yang ditemukan dengan menggunakan *SPSS 25* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Statistik Hasil Belajar (*Pre-test* dan *post-test*)

Statistics		Pretest	posttest
		N	Valid
	Missing	0	0
Mean		60.70	72.46
Std. Error of Mean		2.237	1.975
Median		70.00	80.00
Mode		70	80
Std. Deviation		16.888	14.914
Variance		285.213	222.431
Range		60	60
Minimum		20	30
Maximum		80	90
Sum		3460	4130

Berdasarkan table 4.2 hasil olah data menggunakan SPSS 25 pada hasil belajar sebelum dilaksanakan perlakuan (*pre-test*) di kelas, menghasilkan jumlah sampel sebanyak 57 valid, standar deviasi 16.888, nilai rata-rata 60.77, nilai terendah 20, dan nilai tertinggi 80.

Tabel 4.3 Distribusi Kategori Hasil Belajar Pre-test diKelas

		Pretest			Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	
Valid	20	1	1.8	1.8	1.8
	30	5	8.8	8.8	10.5
	40	7	12.3	12.3	22.8
	50	6	10.5	10.5	33.3
	60	6	10.5	10.5	43.9
	70	21	36.8	36.8	80.7
	80	11	19.3	19.3	100.0
	Total	57	100.0	100.0	

Berdasarkan pada table 4.3, distribusi kategori hasil belajar *pre-test* memperoleh nilai rendah sebanyak 1 peserta didik. Kategori tinggi memperoleh sebanyak 11 peserta didik.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test* Kelas Kontrol

Skor	Kategori	Frekuensi
≥ 75	Tuntas	11
< 75	Tidak Tuntas	46
Jumlah		57

Berdasarkan tabel 4.4 ketuntasan di kelas VIII sebelum dilaksanakan perlakuan (*Pre-test*) yaitu sebanyak 11 peserta didik dalam kategori tuntas dan tidak tuntas sebanyak 46 peserta didik.

2) Hasil Belajar *Post-test* Kelas VIII

Tabel 4.5 Hasil belajar *Post-test* siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea

Responden	<i>Post-test</i> (X2)										TOTAL X2
	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	
Al Fikran	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	80
ARIL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
FAHRUL GILANG R	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	50
FAIZAL	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	70
LESTARI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
MARCEL PUTRA M	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	80
MUH ABDILLAH YM	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
MUH ARIEF	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
MUH NOVAL PREATAMA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	70
NUR RAMADANI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
NUR ASYIAFAH	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
PUTRA MAULAN. I	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
RESKI RESMENTARI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
RINI. H	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
RIRIN SAPUTRI	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
SYAHRUL YASIN LIMPO	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80
ZAHRAH AINUN NK	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	70
ZULFHIYA ANUGRAH	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80

ASTRI	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	60
NUR SAKINAH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	80
ABD WAHAB SIJAYA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	80
ANSAR SAHABUDDIN	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	80
FERA YUNIAR	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	40
MUH. ANUGRAH	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	80
NIAR RAMADANI	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	60
NUR FADILLAH	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	60
NURTIKA. B	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	80
PUTRA MAULAN. I	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	70
RAHMAT MARSUKI	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	80
RAMA SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
RENALDI	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	40
RINI	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	60
RISKA	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	50
SAR DEVI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
TIARA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	80
TRI HERFINA	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	50
WIWI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90
IKRAM JAYA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	80
ALIF	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
AMELIA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
CHERIL ANGGRENI. S	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	80
M. AGUS SAPUTRA	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	70
INDA SARI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
MAULANA MALIK I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
MUH. RASUL	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	70
NURHIKMA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
DIAN	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	80
RAHMAT	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	60
RESKY	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	80
RISKA MAYA	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	80
SIDRATUL. M	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80
SULFIKRAN	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	60
TIARA	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	40
TRI ANDRIANI. A	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	40
ZUL KIFLI	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	30
NURSAKINA	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	60
RASYA ADI SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	80

Berdasarkan data hasil belajar Senibudaya (*Post-test*) di kelas VIII, dapat dikemukakan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi yang ditentukan dengan menggunakan SPSS 25 sebagai berikut :

Berdasarkan tabel 4.2 hasil olah data menggunakan SPSS 23 pada hasil belajar setelah dilaksanakan perlakuan (*post-test*) pada kelas VIII menghasilkan jumlah sampel sebanyak 57 Valid, standar deviasi 14.914, nilai rata-rata 72.46, nilai terendah 30, dan nilai tertinggi 90.

Tabel 4.6 Distribusi Kategori Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas VIII

	posttest			
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	1	1.8	1.8
	40	4	7.0	8.8
	50	3	5.3	14.0
	60	7	12.3	26.3
	70	6	10.5	36.8
	80	29	50.9	87.7
	90	7	12.3	100.0
Total	57	100.0	100.0	

Berdasarkan pada table 4.6, distribusi kategori hasil belajar *pre-test* memperoleh nilai rendah sebanyak 1 peserta didik. Kategori tinggi memperoleh sebanyak 36 peserta didik.

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar (*Post-test*) Kelas VIII

Skor	Kategori	Frekuensi
≥ 75	Tuntas	36
< 75	Tidak Tuntas	21
Jumlah		57

Berdasarkan tabel 4.7 ketuntasan di kelas VIII sebelum dilaksanakan perlakuan (*Pre-test*) yaitu sebanyak 36 peserta didik dalam kategori tuntas dan tidak tuntas sebanyak 21 peserta didik.

3) Hasil Observasi

a. Hasil observasi siswa saat penggunaan metode *Adaptive Learning* di kelas VIII SMPN 4 Tamalatea.

Berikut adalah hasil observasi siswa saat penggunaan metode *Adaptive Learning* di kelas VIII SMPN 4 Tamalatea. Dari ketiga lembar observasi yang telah diisi, nilai rata-rata tiap kriteria penilaian di hitung untuk mencapai nilai yang mencerminkan penggunaan metode *Adaptive Learning* dalam pembelajaran. Selanjutnya, data di peroleh:

Tabel 4.8 Hasil Observasi Siswa saat menggunakan metode *Adaptive Learning*

No	Indikator yang diamati
1.	Peserta didik menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas.
2.	Peserta didik berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
3.	Peserta didik merefleksi diri sendiri terkait perilaku menjaga persatuan sebagai bentuk syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberagaman yang ada di NKRI.
4.	Peserta didik menyimak penjelasan teman pada saat pemaparan pendapat.
5.	Peserta didik mengapresiasi penampilan temannya pada saat penyampaian pendapat.

b. Aktivitas Belajar Siswa

1) Aktivitas Belajar Kelas VIII

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII selama dalam proses pembelajaran Senibudaya menghasilkan data yang bersumber dari instrument setiap akhir pembelajaran.

Tabel 4.9 Hasil Observasi Siswa saat menggunakan metode *Adaptive Learning*

No	Nama Siswa	Nilai Sikap	Nilai Pengetahuan	Nilai Keterampilan
1	Al Fikran	3.6	4.25	4.5
2	ARIL	4	3.75	3.75
3	FAHRUL GILANG R	4	3.75	3.75
4	FAIZAL	4.4	1.75	3.25
5	LESTARI	4	3.75	3.75
6	MARCEL PUTRA M	4	3.75	3.75
7	MUH ABDILLAH YM	3	3.5	3.5
8	MUH ARIEF	2	2.75	1
9	MUH NOVAL PREATAMA	5	5	5
10	NUR RAMADANI	4.4	4	4.5
11	NUR ASYIAFAH	4.6	5	4.75
12	PUTRA MAULAN. I	3.6	4.75	4.5
13	RESKI RESMENTARI	5	4	4
14	RINI. H	4	4	4
15	RIRIN SAPUTRI	4.2	4.25	4.5
16	SYAHRUL YASIN LIMPO	3.8	3.75	3.25
17	ZAHRAH AINUN NK	3.6	4.25	3.25
18	ZULFHIYA ANUGRAH	4	4	4
19	ASTRI	4.8	5	4.75
20	NUR SAKINAH	5	5	5
21	ABD WAHAB SIJAYA	3.6	4	3.25
22	ANSAR SAHABUDDIN	5	5	5
23	FERA YUNIAR	3.6	3.5	4
24	MUH. ANUGRAH	3.6	4	3.25
25	NIAR RAMADANI	4.4	4.25	3.75

26	NUR FADILLAH	4.6	4.25	3.75
27	NURTIKA. B	4	4	3.75
28	PUTRA MAULAN. I	4.6	4.25	4.5
29	RAHMAT MARSUKI	4.2	4.5	4
30	RAMA SAPUTRA	5	5	5
31	RENALDI	4	3	3.25
32	RINI	4.6	4.25	3.75
33	RISKA	4.8	4.25	3.75
34	SAR DEVI	4.2	3.75	4.5
35	TIARA	3.6	4.25	3.75
36	TRI HERFINA	4.6	4.5	3.75
37	WIWI	4.4	3.75	4.25
38	IKRAM JAYA	4	4	3.5
39	ALIF	5	5	5
40	AMELIA PUTRI	4.4	4	4
41	CHERIL ANGGRENI. S	4.4	4.75	4
42	M. AGUS SAPUTRA	3.6	3.5	3.75
43	INDA SARI	5	5	4.5
44	MAULANA MALIK I	3.4	5	4.5
45	MUH. RASUL	4.6	4.75	4
46	NURHIKMA	4.2	3.75	4
47	DIAN	4.8	5	4.5
48	RAHMAT	5	4.5	5
49	RESKY	4	5	4.5
50	RISKA MAYA	4	4	3.75
51	SIDRATUL. M	3.6	5	4.75
52	SULFIKRAN	5	5	3.75
53	TIARA	4.2	3.5	4.25
54	TRI ANDRIANI. A	5	4.75	4.5
55	ZUL KIFLI	4.8	4.75	5
56	NURSAKINA	5	4.5	5

	Jumlah	242.8	241.5	233.25
	Rata-Rata	4.25	4.23	4.09

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, nilai rata-rata setiap indikator siswa saat penggunaan metode *Adaptive Learning* dikelas.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya data yang diperoleh dari masing-masing hasil belajar di kelas VIII dalam penelitian berdistribusi normal dan tidak normal. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal maka dapat dilanjutkan dengan *uji-t*.

Nilai taraf signifikan dalam penelitian ini adalah 5% atau 0,05 berupa syarat berikut:

Dikatakan distribusi normal bila **Pvalue $\geq 0,05$**

Dikatakan distribusi tidak normal bila **Pvalue $\leq 0,05$**

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu rumus *Monte Carlo* dengan menggunakan perhitungan program *SPSS 25*. Digunakan rumus tersebut karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 100 siswa.

Adapun hasil perhitungan tersebut diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.10 Uji normalitas Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual	
N		57	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	12.69543399	
Most Extreme Differences	Absolute	.206	
	Positive	.106	
	Negative	-.206	
Test Statistic		.206	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.012 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.009
		Upper Bound	.015

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Berdasarkan tabel 4.10 mengenai uji normalitas data *pretest-posttest* dari kelas VIII diperoleh nilai signifikansi, yaitu: $0,015 \leq 0,05$ data berdistribusi tidak normal sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hasil hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu keputusan yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Jika hasil penelitian telah memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent sample T-test*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Pengolahan data menggunakan SPSS versi 25. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-test*, yaitu:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_1 diterima dan H_a ditolak

Tabel 4.11 Analisis Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	10.418	.003	3.297	36	.002	16.333	4.954	6.286	26.380
	Equal variances not assumed			3.219	27.842	.003	16.333	5.074	5.936	26.730
posttest	Equal variances assumed	7.340	.010	2.248	36	.031	9.611	4.275	.941	18.281
	Equal variances not assumed			2.201	29.056	.036	9.611	4.366	.683	18.540

Berdasarkan tabel 4.11 bahwa sig(2-tailed) pada uji independent sample test yaitu signifikansi *Posttest* 0.010, maka berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-test*, bahwa jika nilai signifikansi (2-tailed) 0,010 artinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga adanya pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar.

B. Pembahasan

Pada pembahasan hasil belajar disajikan hasil analisis statistic deskriptif diantaranya hasil belajar siswa serta analisis statistic inferensial.

1. Analisa Statistik Deskriptif Hasil Belajar Senibudaya Kelas VIII

Materi yang dimasukkan dalam soal *pre-test* yaitu mengenai alat musik tradisional. Materi tersebut telah rampung dibahas oleh guru mata Pelajaran Senibudaya sebelum diterapkan *pre-test*. *Pre-test* dilaksanakan di kelas pada saat

pertemuan pertama dan siswa masing-masing diberikan lembar soal sebanyak 10 nomor dengan bentuk soal pilihan ganda.

Hasil analisis pada tes awal (*pre-test*) kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran Senibudaya dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi dengan sebanyak 56 siswa menjawab soal yang diberikan. Nilai rata-rata hasil *pre-test* mencapai yang menunjukkan 66.77 yang menunjukkan hasil tersebut masih jauh dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Pada presentase deskripsi ketuntasan hasil belajar menunjukkan sebanyak 46 orang siswa dalam kategori tidak tuntas yang berarti masih sangat rendah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal.

Pada Langkah eksperimen peneliti memberikan metode *Adaptive Learning* dengan menggunakan proses berupa penggunaan *Android* pada saat pembelajaran menggantikan alat musik yang tidak dapat dihadirkan kedalam kelas, itulah bentuk Adaptasi yang diterapkan pada saat proses pembelajaran, pada materi alat musik tradisional mata Pelajaran senibudaya di kelas VIII, siswa merasakan bahwa dengan menggunakan metode *Adaptive Learning* peserta didik merasa seakan menggunakan alat music yang nyata tetapi hanya menggunakan *Android* Sebagai media pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Hasil analisis pada tes akhir (*post-test*) kemampuan siswa setelah dilakukan pembelajaran Senibudaya dengan menggunakan pembelajaran *Adaptive Learning* sebagai metode pembelajaran sebanyak 56 siswa dari kelas VIII SMPN 4 Tamalatea. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 57 siswa yang menjawab

soal yang diberikan. Nilai rata rata hasil *post-test* mencapai 72,46 pada presentase deskripsi ketuntasan hasil belajar menunjukkan sebanyak 21 siswa dalam kategori tidak tuntas dan 36 siswa termasuk kategori tuntas atau mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil yang diperoleh pada uji normalitas dengan bantuan SPSS 25 dengan rumus Shapiro-wilk menunjukkan bahwa semua hasil belajar siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi tidak normal.

Melihat hasil tersebut, peneliti melanjutkan dengan uji t dengan bantuan program *software SPSS 25*. Pada uji tersebut menghasilkan nilai sig sebesar 0,010. Dari hasil nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,5 sehingga berdasarkan kriteria kepuasan uji t bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Adaptive Learning* Berbasis *Android* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea.

Hasil analisis statistik inferensial pada post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah $0,010 < 0,05$ yang berarti bahwa ketuntasan hasil belajar Senibudaya setelah menggunakan metode *Adaptive Learning* mendapat standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan dari pembahasan hasil penelitian analisis statistic deskriptif dan inferensial diatas serta temuan hasil peneliian terdahulu yang relevan mengenai penggunaan metode pembelajaran *Adaptive Learning* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu aktivitas saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* membuat siswa lebih aktif dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung sehingga metode *Adaptive Learning* berbasis

Android memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun yang dikemukakan Made (2022) yakni Pengaruh *Adaptive Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn di SMKN 1 Mas ubud menunjukkan hasil penelitian dimana *Adaptive Learning* terdapat pengaruh pembelajaran terhadap motivasi belajar dari hasil belajar PPKn siswa kelas XI SMK Negeri 1 Mas Ubud.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Senibudaya kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang tidak signifikan, melalui metode pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis *Android* dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran senibudaya kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea dan memberikan respon positif terhadap metode pembelajaran tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran Senibudaya harus tetap dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaliknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada guru mata Pelajaran senibudaya agar dapat menerapkan metode pembelajaran jika memang diperlukan karea dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang siswa jenuh dalam menerima pembelajaran.
3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangsih yang berhasga dalam Upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya

serap siswa yang di harapkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang pengembangan multimedia pembelajaran ataupun penyelesaian masalah-masalah dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Alimardin S.Pd, 2022. *Pemanfaatan HP Android dalam dunia Pendidikan* (Online).
(<https://www.gurusiana.id/read/alimardinspd/article/pemanfaatan-hp-Android-dalam-dunia-pendidikan-1269521>, diakses 5 Juni 2023).
- Balkis Fallahnda, 2020, *Mengenal Teknologi Pembelajaran Adaptive Learning dan Manfaatnya* (Online), (<https://tirto.id/mengenal-teknologi-pembelajaran-Adaptive-learning-dan-manfaatnya-fV3X>, diakses 5 Juni 2023)
- Fitry Ramadhani, 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Fotografi Terhadap Keterampilan menulis Teks Eksplanasi Kelas V SDI Jongaya* (Online). (https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/31760-Full_Text.pdf, di akses 5 juni 2023).
- Jumadal, 2015, Rumus K13 Untuk Nilai Kompetensi Sikap (Online).
<https://jumadalafrizal.wordpress.com/2015/12/05/rumus-k13-untuk-nilai-kompetensi-sikap-bagian-satu/>
- Khusnul Diaratri, 2020. *Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*.(Online).
(https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/931/4/PI_KHUSNUL%20DI_AHRATRI_BAB%20II.pdf, diakses 16 Juli 2023).
- M. Ghofar Rohman, Purnomo Hadi Susilo, 2019. *Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi(TIK) Studi Kasus di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda*, (Online) Vol 8, No.1,
(<http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/reforma/article/view/140>, di akses 5 Juni 2023)

Ninik Uswatun Fadilah, 2021. *Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*.(Online).

(<https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>, diakses 8 Juni 2023).

Prof. DR. Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta

Restu 2023. *Pengertian Media* (Online), (<https://prezi.com/ge8kzhyrxlan/media-cetak-sebagai-sarana-komunikasi> diakses 5 Juni 2023)

Salsabilah Qotrinda, Rizanadi, dkk. 2021. *Problematika Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran di SD Islam Kulosari*.(Online),

([file:///C:/Users/RAHMAT/Downloads/26.-problematika-penerapan-media-visual%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/RAHMAT/Downloads/26.-problematika-penerapan-media-visual%20(1).pdf), diakses 5 Juni 2023).

Sulasmono dan Yari Dwikurnaningsih. 2012 . *Pengembangan Model Pembelajaran, Adaptif, Kooperatif, aktif dan reflektif*, 1(1):94-96

Zakky, 2020. *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum* (Online). (<https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran>, diakses 5 Juni 2023).

<https://www.ahzaa.net/2021/01/latihan-soal-seni-budaya-kelas-8-smp.html#gsc.tab=0>



LAMPIRAN 1
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with rays, surrounded by a circular border containing the text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' at the top and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' at the bottom. The emblem is rendered in a light blue color.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

UNIT 2 : ALAT MUSIK TRADISIONAL

KEGIATAN 2 : MEMAINKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SECARA PERORANGAN

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
	
Satuan Pendidikan	:	SMPN 4 Tamalatea
Kelas / Semester	:	VIII (Delapan) – (Genap)
Mata Pelajaran	:	Seni Musik
Prediksi Alokasi Waktu	:	1 x 40 Menit
Tahun Penyusunan	:	2024

II. KOMPETENSI AWAL

Alat musik tradisional Indonesia berkembang di seluruh kepulauan dan penerapannya dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat dalam kegiatan berkesenian. Namun kini di tengah-tengah globalisasi, terdapat dampak negatif menurunnya apresiasi masyarakat terhadap seni dan budaya. Sehingga pembelajaran seni musik khususnya alat musik tradisional bagi peserta didik sangatlah penting untuk menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan terhadap keberagaman Indonesia melalui seni dan budaya. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran seni dan budaya khususnya seni musik, peserta didik sangat perlu mengenal berbagai alat musik tradisional di Indonesia. Pertama peserta didik akan mempelajari macam- macam jenis alat kemudian pendalaman materi teknik memainkan salah satu alat musik tradisional secara individu, hingga pada akhirnya peserta didik mampu bermain alat musik secara ensambel (berkelompok).

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yag maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

IV. SARANA DAN PRASARANA

- Komputer/laptop dan gawai (*handphone*).
- Alat musik tradisional (jika tersedia).
- Alat bantu audio (*speaker*).

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

VII. METODE PEMBELAJARAN

Adaptive Learning metode yang memberikan layanan atau pembelajaran sesuai dengan gaya seseorang, umumnya masyarakat mempunyai beberapa gaya belajar yaitu: visual, auditori, kinestetik, sehingga dengan metode ini kemampuan seseorang meningkat karena dapat beradaptasi dengan gayanya.



KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu menjelaskan teknik memainkan alat musik tradisional;
- Peserta didik mampu bermain alat musik tradisional secara perorangan; dan
- Peserta mampu menunjukkan ekspresi dengan alat musik tradisional.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa dengan mempelajari materi *MEMAINKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SECARA PERORANGAN* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

Guru menanyakan kepada peserta didik seputar materi *MEMAINKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL SECARA PERORANGAN*

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Salah satu peserta didik memimpin berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Peserta didik menyanyikan bersama lagu daerah, untuk dapat membangkitkan rasa cinta tanah air dipandu oleh guru.
- Guru memberikan informasi terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti (90 Menit)

- Guru mempersiapkan alat yang akan dijadikan sebagai pembahasan. Jika tidak ada dapat menggunakan virtual instrumen, ataupun media apapun yang sekiranya bisa menghasilkan bunyi.
- Guru memberikan pemaparan konsep dasar bermain alat musik tradisional dan hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika memainkan instrumen
- Guru memfokuskan pembahasan pada alat pukul tidak bernada dan alat pukul bernada dengan pertimbangan alat yang lebih mudah diakses dibandingkan dengan alat gesek, tiup, atau petik.
- Peserta didik tampil di depan kelas memperagakan cara memukul alat dengan tangan kosong maupun dengan bantuan alat pemukul hingga bagaimana meredam bunyi yang dihasilkan dari instrumen.

- Peserta didik mendengarkan lagu "Yamko Rambe Yamko" serta mengamati partitur musik yang akan dipakai sebagai bahan praktik sebagai latihan dasar.
- Peserta didik mempraktikkan pola 1 dan 2 pada alat musik pukul tidak bernada dengan lagu "Yamko Rambe Yamko" dipandu oleh guru.
- Peserta didik mempraktikkan melodi 1 sampai 3 pada alat musik pukul bernada dengan lagu "Yamko Rambe Yamko" dipandu oleh guru.
- Peserta didik diminta untuk menyampaikan apakah mereka menyenangi lagu tersebut. Apabila menyenangi, apa yang membuat mereka menyukai?

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru mengapresiasi seluruh pemaparan pengalaman aktivitas yang disampaikan oleh setiap peserta didik.
- Untuk persiapan pelajaran selanjutnya, peserta didik diminta untuk berlatih dirumah secara mandiri dari masing-masing pola ritmis ataupun melodi yang sudah diberikan.
- Guru menggali informasi kemampuan peserta didik dalam hal bermusik, seperti:
 - Apakah ada diantara peserta didik yang pernah berkegiatan seni musik tradisional?
 - Apakah peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari alat musik tradisional?
- Peserta didik menyampaikan kesimpulan yang didapat dari proses pembelajaran.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

V. ASESMEN

Penilaian dilaksanakan secara holistik dan sistematis pada seluruh aktivitas pembelajaran, baik pada kegiatan pembuka, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup. Dengan skala penilaian: 100 – 85 Sangat Baik, 84 – 75 Baik, 74 – 65 Cukup, 64 – 55 Kurang, dan dibawah 55 Buruk. Selain itu, penilaian dilakukan dengan memperhatikan ketercapaian capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta ketercapaian sikap spiritual dan sosial, serta aspek keterampilan. Penilaian yang dapat dilakukan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran 2 ini meliputi:

Penilaian Sikap

Penilaian sikap ini dilakukan melalui pengamatan (*observasi*) yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran 2 berlangsung. Penilaian sikap ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap yang menunjukkan perilaku menjaga keutuhan NKRI dalam kehidupan sehari-hari (*civic disposition*). Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2.1

Pedoman Penilaian Aspek Sikap (*Civic Disposition*)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas.					
Peserta didik berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.					
Peserta didik merefleksi diri sendiri terkait perilaku menjaga persatuan sebagai bentuk syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberagaman yang ada di NKRI.					
Peserta didik menyimak penjelasan teman pada saat pemaparan pendapat.					
Peserta didik mengapresiasi penampilan temannya pada saat penyampaian pendapat.					

Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan ini dilakukan melalui tes soal yang dilakukan oleh guru baik pilihan ganda, benar salah, esai, setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian pengetahuan ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat pengetahuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mendukung pembelajaran ini. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah:

Tabel 2.2.2

Pedoman Penilaian Aspek Pengetahuan (*Civic Knowledge*)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis alat musik tradisional yang ada di Indonesia.					
Peserta didik mampu menjelaskan teknik memainkan alat musik tradisional khususnya alat musik pukul.					
Peserta didik bersikap sebagai pendengar yang baik dalam memberikan apresiasi sebuah karya seni musik.					
Peserta didik mengenali karakteristik alat musik pukul tradisional.					

Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan ini dilakukan melalui pengamatan (*observasi*) yang dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penilaian keterampilan ini dilakukan dengan tujuan agar guru mampu melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan bermain alat musik sederhana. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2.3

Pedoman Penilaian Aspek Keterampilan (*Civic Skill*)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik mampu membunyikan instrumen dengan teknik yang baik.					
Peserta didik mampu memainkan pola dasar alat musik pukul tidak bernada.					
Peserta didik mampu memainkan pola dasar alat musik pukul tidak bernada.					
Peserta didik mampu memainkan melodi dengan baik pada alat musik pukul bernada.					

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Agar peserta didik dapat lebih memahami maksud dan tujuan, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk membaca dan berlatih materi yang diberikan.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri yang atas pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran 2 ini. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran 2 yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

Tabel 2.2.4

Pedoman Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
INSTRUMEN PENELITIAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No.259 Kota Makassar - Sulawesi Selatan 90221. Tlp.+62411 866972, Fax.+62411 865588

LEMBAR TEST

SOAL PILIHAN GANDA

Nama :
 NIS :
 Kelas :

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D dilembar jawaban yang telah disediakan.

1. Rebab adalah alat musik yang dimainkan dengan cara.....
 - A. Dipetik
 - B. Ditiup
 - C. Digesek
 - D. Ditekan
2. Di bawah ini adalah alat music yang dimainkan dengan cara dipetik, kecuali.....
 - A. Gitar
 - B. Sitar
 - C. Kecapi
 - D. Biola
3. Alat musik kecapi berasal dari daerah
 - A. Jawa timur
 - B. Jawa barat
 - C. Bali
 - D. Nusa Tenggara barat
4. Alat music peret pengasih asih merupakan alat musik yang mirip dengan alat musik
 - A. Gitar
 - B. Biola
 - C. Terompet
 - D. Rabab
5. Alat musik yang bernada dan memiliki irama disebut.....
 - A. Melodis
 - B. Marakas
 - C. Modern
 - D. Tradisional
6. Di bawah ini yang merupakan contoh alat music ansambel adalah.....
 - A. Triangle
 - B. Gendang
 - C. Gong
 - D. Pianica
7. Alat musik rebab pada awalnya berasal dari daerah
 - A. Amerika latin
 - B. Eropa
 - C. Jazirah Arab
 - D. Asia Timur

8. Berikut ini adalah termasuk contoh alat music ansambel ritmis, kecuali.....
 - A. Drum set
 - B. Tamborin
 - C. Rekorder
 - D. Gendang
9. Alat music sasando berasal dari daerah
 - A. Bali
 - B. Nusa Tenggara timur
 - C. Sulawesi Utara
 - D. Sulawesi Selatan
10. Calung adalah alat musik yang dimainkan dengan cara.....
 - A. Digoyang
 - B. Dipukul
 - C. Ditabuh
 - D. Ditiup

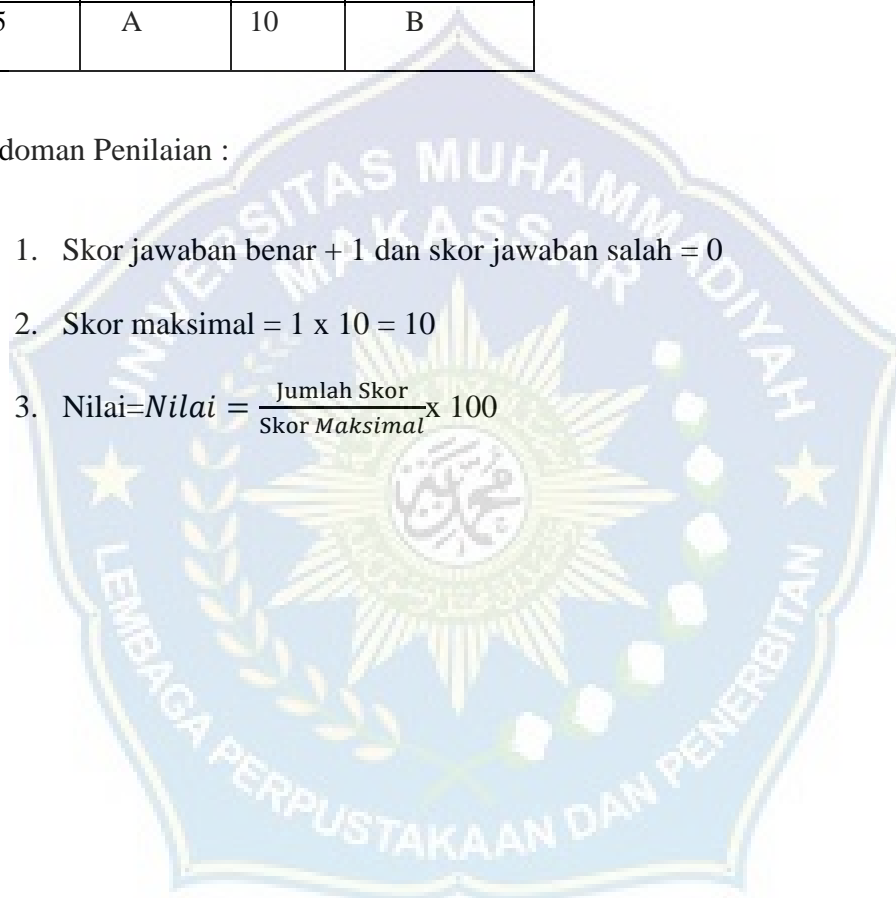


VIII. Kunci Jawaban TEST

No.	Jawaban	No.	Jawaban
1	C	6	D
2	D	7	C
3	B	8	C
4	C	9	B
5	A	10	B

Pedoman Penilaian :

1. Skor jawaban benar + 1 dan skor jawaban salah = 0
2. Skor maksimal = 1 x 10 = 10
3. $Nilai = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Maksimal} \times 100$



Aspek Sikap (*Civic Disposition*)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas.					
Peserta didik berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.					
Peserta didik merefleksi diri sendiri terkait perilaku menjaga persatuan sebagai bentuk syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberagaman yang ada di NKRI.					
Peserta didik menyimak penjelasan teman pada saat pemaparan pendapat.					
Peserta didik mengapresiasi penampilan temannya pada saat penyampaian pendapat.					

Penilaian Aspek Pengetahuan (*Civic Knowledge*)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis alat musik tradisional yang ada di Indonesia.					
Peserta didik mampu menjelaskan teknik memainkan alat musik tradisional khususnya alat musik pukul.					
Peserta didik bersikap sebagai pendengar yang baik dalam memberikan apresiasi sebuah karya seni musik.					
Peserta didik mengenali karakteristik alat musik pukul tradisional.					

Penilaian Aspek Keterampilan (Civic Skill)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik mampu membunyikan instrumen dengan teknik yang baik.					
Peserta didik mampu memainkan pola dasar alat musik pukul tidak bernada.					
Peserta didik mampu memainkan pola dasar alat musik pukul tidak bernada.					
Peserta didik mampu memainkan melodi dengan baik pada alat musik pukul bernada.					

Pedoman Penilaian

$$\frac{\text{Skor} \times 4}{20} =$$

Predikat Nilai Kompetensi Sikap sesuai Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu

:

Sangat Baik : $3,33 < \text{skor} \leq 4,00$ Baik : $2,33 < \text{skor} \leq 3,33$ Cukup : $1,33 < \text{skor} \leq 2,33$ Kurang : $0,01 < \text{skor} \leq 1,33$



LEMBAR POSTEST

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : *Alif Fery*

NIS :

Kelas : *8J*

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal dibawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C atau D dilembar jawaban yang telah disediakan.

1. Rebab adalah alat musik yang dimainkan dengan cara.....
 - A. Dipetik
 - B. Ditiup
 - C. Digesek
 - D. Ditekan
2. Di bawah ini adalah alat music yang dimainkan dengan cara dipetik, kecuali.....
 - A. Gitar
 - B. Sitar
 - C. Kecapi
 - D. Biola
3. Alat musik kecapi berasal dari daerah
 - A. Jawa timur
 - B. Jawa barat
 - C. Bali
 - D. Nusa Tenggara barat
4. Alat music peret pengasih asih merupakan alat musik yang mirip dengan alat musik
 - A. Gitar
 - B. Biola
 - C. Terompet
 - D. Rabab
5. Alat musik yang bernada dan memiliki irama disebut.....
 - A. Melodis
 - B. Marakas
 - C. Modern
 - D. Tradisional
6. Di bawah ini yang merupakan contoh alat music ansambel adalah.....
 - A. Triangle
 - B. Gendang
 - C. Gong
 - D. Pianica

7. Alat musik rebab pada awalnya berasal dari daerah
- A. Amerika latin
 - B. Eropa
 - C. Jazirah Arab
 - D. Asia Timur
8. Berikut ini adalah termasuk contoh alat music ansambel ritmis, kecuali.....
- A. Drum set
 - B. Tamborin
 - C. Rekorder
 - D. Gendang
9. Alat music sasando berasal dari daerah
- A. Bali
 - B. Nusa Tenggara timur
 - C. Sulawesi Utara
 - D. Sulawesi Selatan
10. Calung adalah alat musik yang dimainkan dengan cara.....
- A. Digoyang
 - B. Dipukul
 - C. Ditabuh
 - D. Ditiup



Aspek Sikap (Civic Disposition)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas.		✓			
Peserta didik berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.		✓			
Peserta didik merefleksikan diri sendiri terkait perilaku menjaga persatuan sebagai bentuk syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keberagaman yang ada di NKRI.			✓		
Peserta didik menyimak penjelasan teman pada saat pemaparan pendapat.	✓				
Peserta didik mengapresiasi penampilan temannya pada saat penyampaian pendapat.				✓	

$$4 = D$$

$$4 - 6 = C$$

$$7 - 9 = B$$

$$10 - 12 = A$$

5 3 2
 (A)

Penilaian Aspek Pengetahuan (Civic Knowledge)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis alat musik tradisional yang ada di Indonesia.		✓			
Peserta didik mampu menjelaskan teknik memainkan alat musik tradisional khususnya alat musik pukul.	✓				
Peserta didik bersikap sebagai pendengar yang baik dalam memberikan apresiasi sebuah karya seni musik.		✓			
Peserta didik mengenali karakteristik alat musik pukul tradisional.		✓			

5

12

17

A

Penilaian Aspek Keterampilan (Civic Skill)

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Peserta didik mampu membunyikan instrumen dengan teknik yang baik.	✓				
Peserta didik mampu memainkan pola dasar alat musik pukul tidak bernada.			✓		
Peserta didik mampu memainkan pola dasar alat musik pukul tidak bernada.	✓				
Peserta didik mampu memainkan melodi dengan baik pada alat musik pukul bernada.	✓				



LAMPIRAN 2
DOKUMENTASI PENELITIAN





Kamis 7 Maret 2024, Berkonsultasi dengan guru Mata Pelajaran Seni Budaya



Kamis 25 April 2024, Pelaksanaan *pre-test* Kelas VIII 1



Sabtu 27 April 2024, Pelaksanaan *pre-test* Kelas VIII 2



Selasa 23 April 2024, Pelaksanaan *pre-test* Kelas VIII 3



Kamis 25 April 2024, Proses pembelajaran Konvensional Kelas VIII 1



Sabtu 27 April 2024, Proses pembelajaran Konvensional Kelas VIII 2



Selasa 23 April 2024, Proses pembelajaran Konvensional Kelas VIII 3



Kamis 2 Mei 2024, Proses pembelajaran Adaptive Learning Kelas VIII 1



Kamis 4 Mei 2024, Proses pembelajaran Adaptive Learning Kelas VIII 2



Kamis 30 April 2024, Proses pembelajaran Adaptive Learning Kelas VIII 3



Kamis 2 Mei 2024, Pelaksanaan *post-test* Kelas VIII 1



Kamis 4 Mei 2024, Pelaksanaan *post-test* Kelas VIII 2



Kamis 30 April 2024, Pelaksanaan *post-test* Kelas VIII 3



LAMPIRAN 3
KETERANGAN HASIL PLAGIASI





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Rahmat HR

Nim : 105311103120

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	22 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 6 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursyahid L. Hms M.P.
NBWre04591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Rahmat HR

105311103120

by TahapTutup



Submission date: 06-Jul-2024 06:23AM (UTC+0700)
Submission ID: 2412945454
File name: BAB_1_SKRIPSI_RAHMAT_HR.docx (24.18K)
Word count: 1720
Character count: 11416

BAB I Rahmat HR 105311103120

ORIGINALITY REPORT

10% SIMILARITY INDEX	10% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	2% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet Source	4%
2	media.neliti.com Internet Source	2%
3	mill.onesearch.id Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	2%



Exclude quotes Off Exclude matches < 2%
Exclude bibliography Off



BAB II Rahmat HR

105311103120

by TahapTutup

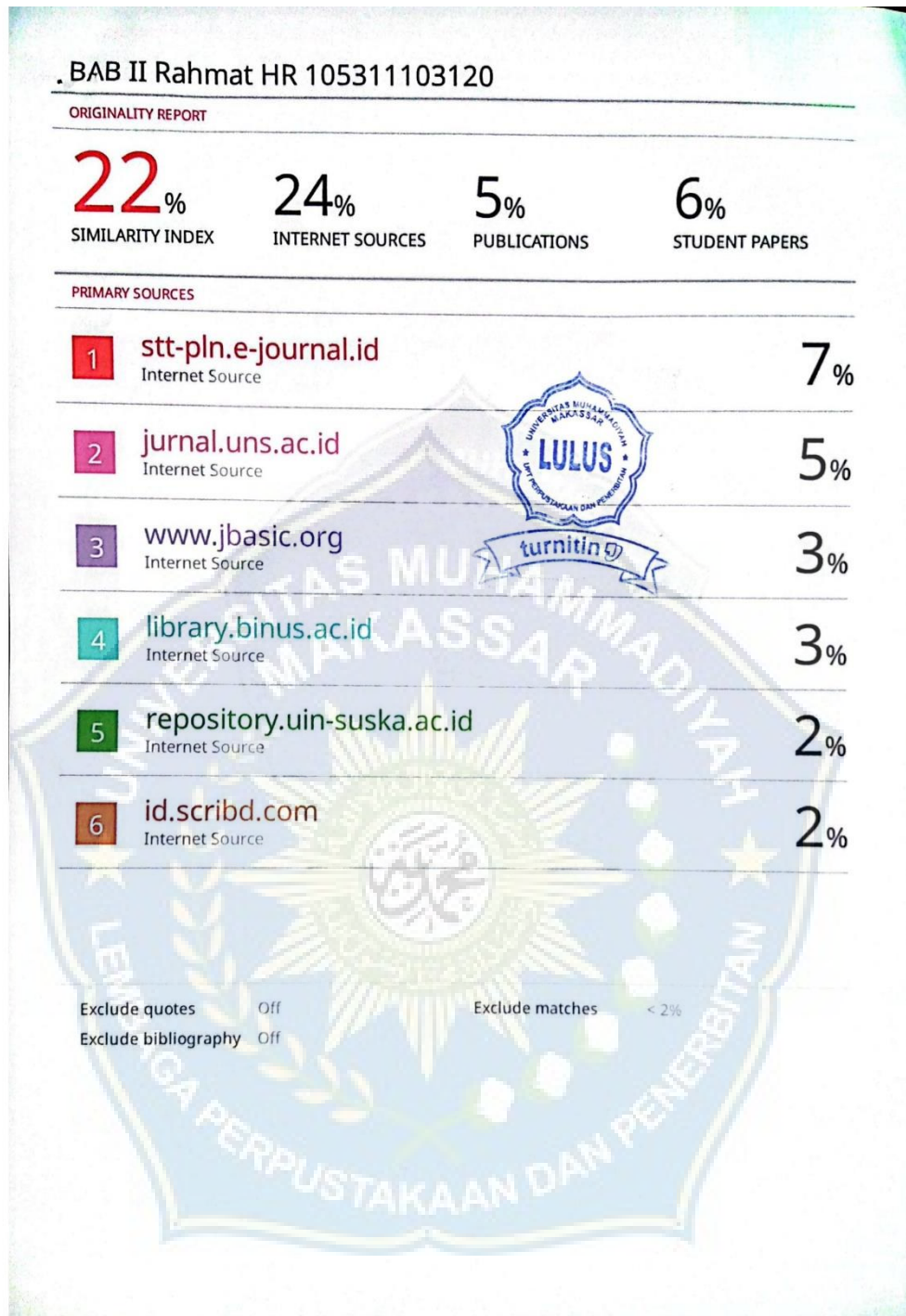
Submission date: 06-Jul-2024 06:24AM (UTC+0700)

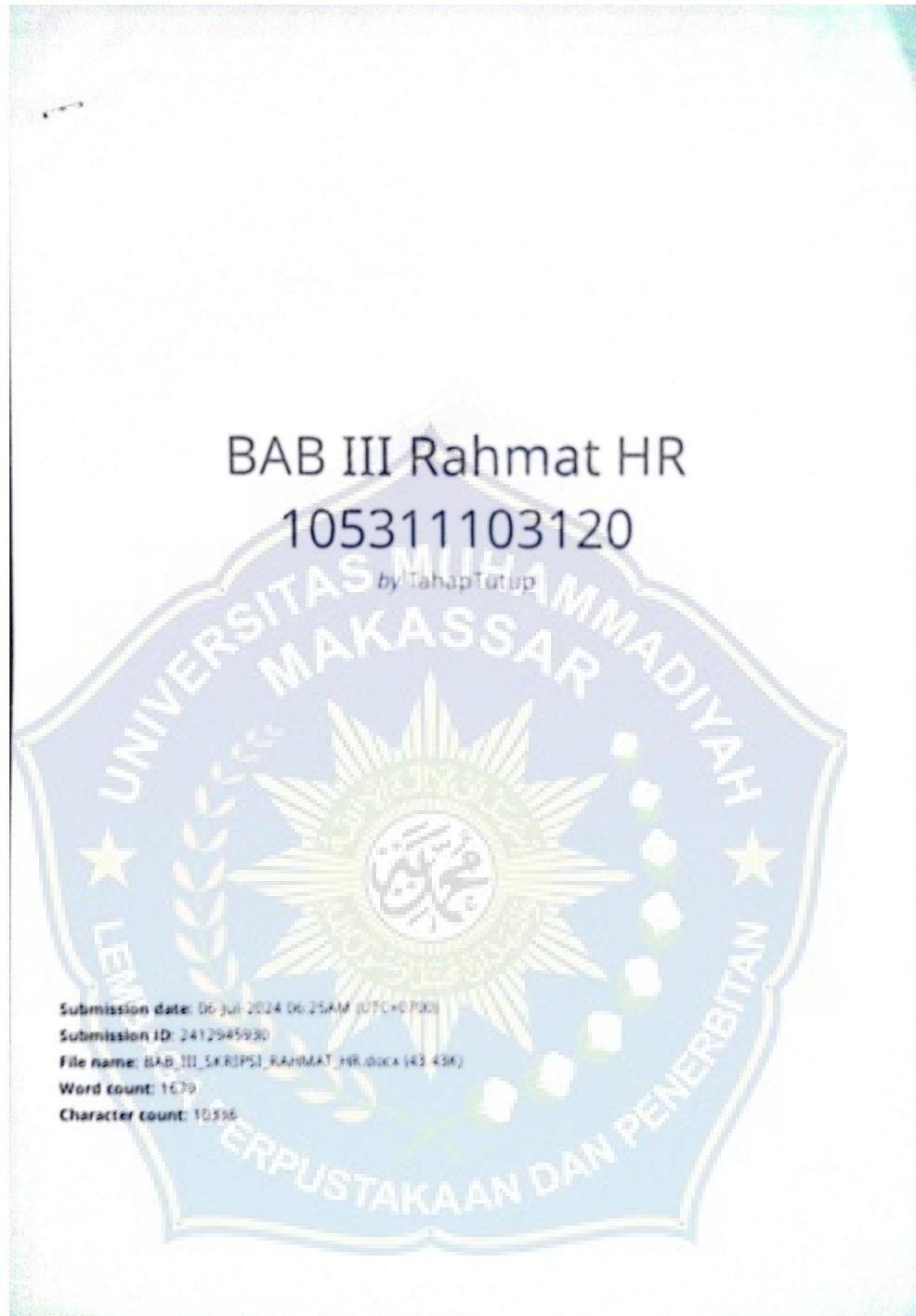
Submission ID: 2412945728

File name: BAB_II_SKRIPSI_RAHMAT_HR.docx (43.27K)

Word count: 1923

Character count: 12985





BAB III Rahmat HR 105311103120

ORIGINALITY REPORT

10%	7%	2%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	penerbitdeepublish.com Internet Source	2%
2	repository.upi.edu Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	2%
4	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
5	repository.iainpare.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	2%

Exclude quotes Off Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

LULUS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
turnitin

BAB IV Rahmat HR

105311103120

by TahapTutup

Submission date: 06-Jul-2024 06:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2412946093

File name: BAB_IV_SKRIPSI_RAHMAT_HR.docx (65.51K)

Word count: 3772

Character count: 15579

BAB IV Rahmat HR 105311103120

ORIGINALITY REPORT

2% SIMILARITY INDEX	2% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	eprints.stiei-kayutangi-bjm.ac.id Internet Source	2%
----------	---	-----------



Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



BAB V Rahmat HR

105311103120

by TahapTutup

Submission date: 06-Jul-2024 06:27AM (UTC+0700)

Submission ID: 2412946230

File name: BAB_V_SKRIPSI_RAHMAT_HR.docx (15.99K)

Word count: 358

Character count: 2425

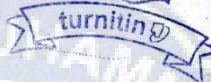
· BĀB V Rahmat HR 105311103120

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	3%
2	core.ac.uk Internet Source	2%



Exclude quotes Off Exclude matches 2%
 Exclude bibliography Off



RIWAYAT HIDUP



Rahmat HR Dilahirkan di Bontoramba, Kabupaten Jeneponto pada tanggal 15 Agustus 2002, dari pasangan Ayahanda Haruna Rasyid SH dan Ibunda ST Zakariah. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2008 di SDi 206 Bontokura Kabupaten Jeneponto dan tamat tahun 2014, Tamat SMP Negeri 4 Tamalatea tahun 2017 dan tamat SMA Negeri 9 Jeneponto pada tahun 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan Pendidikan pada program S1 Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2024, dengan menyelesaikan tugas akhir kuliah yang berjudul “Pengaruh metode *Adaptive Learning* berbasis *Android* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran senibudaya kelas VIII SMPN 4 Tamalatea Kabupaten Jeneponto”.