PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI AKSI BAHASA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI BULAKAN 03 SUKOHARJO

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Kharisma Nasa Sagita

34302100104

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI AKSI BAHASA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI BULAKAN 03 SUKOHARJO

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Kharisma Nasa Sagita

34302100104

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing	Kaprodi PGSD
Dr. Nuridin, S.Ag., M.Pd	Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd
NIK 211506012	NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI AKSI BAHASA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI BULAKAN 03 SUKOHARJO

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Kharisma Nasa Sagita

34302100104

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 3 Maret 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	:	Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd NIK 211312012	( )
Penguji 1	:	Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd NIK 211316029	( )
Penguji 2	:	Dr. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd NIK 211315025	( )
Penguji 3	:	Dr. Nuridin, S.Ag., M.Pd NIK 211506012	( )

Semarang, 5 Maret 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Dr. Muhamad Afandi., S.Pd., M.Pd, M.H

NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kharisma Nasa Sagita

NIM : 34302100104

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Bahasa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 24 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,

Kharisma Nasa Sagita

NIM 34302100104

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(Q.S Al-Baqarah 2:286)

"Aku membahayakan nyawa ibuku untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya"

(Ik)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua Tercinta

Bapak Sagimin dan Ibu Anisah yang telah melahirkan, merawat, membimbing dan melindungi dengan sepenuh hati. Terimakasih atas segala doa, semangat, dukungan serta kasih sayang dan cinta tak terhingga. Terimakasih selalu memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan putri satu-satunya.

Diri Sendiri

Kharisma Nasa Sagita. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena selalu berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan.

ABSTRAK

Sagita, Kharisma Nasa. 2025. Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Bahasa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo, *Skrips*i. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing: Dr. Nuridin., S.Ag., M.Pd.

Penelitian berfokus pada hasil belajar terhadap peserta didik yang belum mampu untuk menguasai materi teks fiksi dan teks nonfiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kurangnya inovasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi terjadi pada jenjang sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo. Adapun sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo yang berjumlah 20 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan alur penelitian *One-Group Pretest-Posttest.* Teknik pengumpulan data dengan *pretest* dan *posttest.* Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik analisis data penelitian menggunakan uji t statistik parametrik yaitu uji *paired sample t test.* Hasil dari analisis data penelitian yang telah dilakukan uji normalitas dan *uji paired sample t test* pada pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil uji *paired sample t test* menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Kata kunci: Media Pembelajaran, AKSI Bahasa, Hasil Belajar

UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

ABSTRACT

Sagita, Kharisma Nasa. 2025. The Effect of the Use of AKSI Bahasa Application on Indonesian Language Learning Outcomes of Grade IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo, Thesis. Elementary Teacher Training Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Supervisor: Dr. Nuridin, S.Ag, M.Pd.

The research focuses on the learning outcomes of students who have not been able to master the material of fiction and non-fiction texts in Indonesian language learning. The lack of learning innovation and technology use occurs at the elementary school level. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of using the AKSI Bahasa application on the learning outcomes of Indonesian language class IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo. The sample used was IV grade students of Bulakan 03 Sukoharjo State Elementary School, a total of 20 students. This type of research is research using quantitative methods. The design used in this research is pre-experimental design with one group pretest posttest research flow. The data collection technique used was pretest and posttest. The sampling technique used is saturated sampling technique. The research data analysis technique used a parametric statistical t-test, namely paired sample t-test. The results of the research data analysis that has been carried out normality test and paired sample t test on pretest and posttest are normally distributed. The results of the paired sample t-test show that the sig. (2-tailed) value is 0.000 <0.05, so Ho is rejected and Ha is accepted. This means that the results show that there is an effect of using the AKSI Bahasa application on the learning outcomes of Indonesian language class IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Keywords: *Learning Media, AKSI Bahasa, Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Bahasa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo" disusun untuk memenuhi sebagai dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada penyusunan skripsi ini, banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun, dengan keyakinan dan kesungguhan, peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan mendukung peneliti dalam Menyusun skripsi ini, baik secara moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimaksih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Nuridin, S.Ag., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi kepada peneliti

5. Ibu Sumiyati, S.Pd.SD., M.Pd, selaku Kepala SD Negeri Bulakan 03 yang telah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian di sekolah pimpinannya.
6. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd.SD, selaku Guru Kelas IV SD Negeri Bulakan 03 yang telah membantu dalam proses pengumpulan data, memberikan masukan dan memotivasi peneliti.
7. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 yang telah bersedia untuk menjadi subjek dalam penelitian.
8. Kepada orang tua saya, Bapak Sagimin dan Ibu Anisah yang tiada hentinya mendoakan, memotivasi, memberikan dukungan serta mencurahkan kasih sayang dan cinta yang tak terhingga kepada peneliti.
9. Kepada Abdiel Prigel Prasetyo yang telah menjadi rumah tempat berkeluh kesah, memberi dukungan dan semangat kepada peneliti.
10. Kepada teman-teman seperjuangan peneliti Maghfira Izzani Yuliana, Hani Widy Astuti, Ulvi Septian Nugraheni, Dini Via Kamalia, Rika Apriliana, Silvia Azkiyatul Ulya dan Ananda Zahara Salsabila yang saling mengingatkan, sama-sama berjuang dalam menyusun, selalu mendukung, dan menemani selama masa perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat berguna di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pendidikan di Indonesia, dan bagi siapa saja yang membacanya.

Semarang, 6 Desember 2024

Kharisma Nasa Sagita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
A. Kajian Teori 8
B. Penelitian yang Relevan 28
C. Kerangka Berpikir 31

D. Hipotesis 32
BAB III METODE PENELITIAN 33
A. Desain Penelitian 33
B. Populasi dan Sampel 34
C. Teknik Pengumpulan Data 35
D. Instrumen Penelitian 36
E. Teknik Analisis Data 38
F. Jadwal Penelitian 45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
A. Deskripsi Data Penelitian 47
B. Hasil Analisis Data Penelitian 49
C. Pembahasan 56
BAB V PENUTUP 64
A. Simpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 65
LAMPIRAN 68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes 36

Tabel 3. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas 40

Tabel 3. 3 Klasifikasi Daya Pembeda 42

Tabel 3. 4 Klasifikasi Taraf Kesukaran 43

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian 46

Tabel 4. 1 Data Pretest 48

Tabel 4. 2 Data Posttest 49

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas (*Output SPSS*) 51

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas *Pretest* 53

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Posttest 55

Tabel 4. 6 Hasil Uji *Paired Sample t Test* 55

Tabel 4. 7 Rata – Rata Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 32

Gambar 3. 1 Desain Penelitian 34

Gambar 4. 1 Grafik Nilai Rata- Rata Pretest dan Posttest 58

Gambar 4. 2 Pelaksanaan Pretest 58

Gambar 4. 3 Pembelajaran dengan aplikasi AKSI Bahasa 59

Gambar 4. 4 Pelaksanaan Posttest 59

Gambar 4. 5 Grafik Capaian Indikator Hasil Belajar Kognitif 60

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
UNISSULA
جامعة سلطان أجونج الإسلامية

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Ijin Penelitian 69

Lampiran. 2 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian 70

Lampiran. 3 Modul Ajar..... 71

Lampiran. 4 Soal *Pretest-Posttest*..... 101

Lampiran. 5 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran *Pretest - Posttest* 104

Lampiran. 6 Daftar Sampel Uji Coba Instrumen 105

Lampiran. 7 Daftar Sampel Penelitian..... 106

Lampiran. 8 Data Hasil Uji Coba Instrumen 107

Lampiran. 9 Hasil Validitas Butir Soal Uji Coba (*Output* SPSS) 108

Lampiran. 10 Hasil Validasi *Microsoft Excel*.....112

Lampiran. 11 Hasil Uji Reliabilitas (*Output* SPSS).....113

Lampiran. 12 Hasil Uji Daya Pembeda 114

Lampiran. 13 Hasil Uji Taraf Kesukaran 116

Lampiran. 14 Hasil Uji Normalitas (*Output* SPSS) 117

Lampiran. 15 Hasil Uji *Paired Sample t Test* (*Output* SPSS).....118

Lampiran. 16 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* 119

Lampiran. 17 Hasil Pekerjaan Soal *Pretest – Posttest* Peserta Didik 120

Lampiran. 18 Dokumentasi Penelitian..... 124

Lampiran. 19 Form Pengajuan Judul Skripsi..... 126

Lampiran. 20 Kartu Bimbingan 127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan dan proses pembelajaran agar mengembangkan potensi individu serta membentuk karakter, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara (Pristiwanti *et al.* 2022). Sebagai sebuah proses, pendidikan menciptakan kegiatan belajar yang terarah. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi agar mampu menghadapi tantangan di masa depan.

Pada konteks pendidikan, proses pembelajaran menjadi init dari upaya pencapaian tujuan tersebut. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam memastikan keberhasilan pembelajaran, tidak hanya dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam membantu siswa berkembang secara fisik, mental dan sikap (Wulandari *et al.* 2023). Oleh karena itu, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk

menyampaikan materi ajar dan memfasilitasi proses belajar (Daniyati *et al.* 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran serta mendorong partisipasi aktif mereka. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Kemajuan teknologi turut memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran (Mukaromah, 2020). Salah sau bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pengunaan media interaktif berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan media interaktif, guru dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Media interaktif merupakan media pembelajaran digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran (Amalia *et al*. 2024). Pada proses belajar mengajar, media ini berperan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena penyajiannya yang lebih menarik. Selain itu, media interaktif dapat memperkuat interaksi antara guru dan siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Pada jenjang sekolah dasar, terdapat berbagai mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting karena pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi garda terdepan

dalam mempermudah penguasaan ilmu pengetahuan (Parmini, 2020). Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis, dengan meningkatkan kemampuan membaca, berbicara, menyimak dan menulis.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali menghadapi kendala. Salah satu kendala yang dihadapi adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Muatan bacaan yang banyak dalam mata pelajaran ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan (Zakiyah *et al*. 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penyajian materi agar lebih menarik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang dikemas secara interaktif.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo, ditemukan bahwa pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan hanya bersumber dari buku. Akibatnya, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh pembelajaran yang kurang aktif dan inovatif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Rahman, 2021). Pada konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil belajar mencerminkan

sejauh mana siswa mampu memahami, menggunakan dan mengaplikasikan bahasa secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode yang lebih inovatif dan interaktif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti aplikasi AKSI Bahasa. Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI Bahasa) merupakan media pembelajaran berbasis web yang disediakan oleh Pusmendik Balitbang Kemendikbud. Semua konten aplikasi AKSI Bahasa gratis, selain itu aplikasi AKSI Bahasa bisa diunduh dan bisa diakses melalui google, sehingga tidak perlu mengunduh aplikasi untuk dapat menggunakannya. Aplikasi AKSI Bahasa menyediakan soal-soal interaktif dan bacaan wacana lokal dan wacana adaptasi internasional dengan visual dan gambar yang menarik dalam berbagai jenjang pendidikan dari SD, SMP, SMA.

Penggunaan aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur interaktif yang tersedia, peserta didik dapat lebih aktif dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efekti, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Bulakan

03 Sukoharjo ditemukan bahwa kurangnya inovasi pembelajaran dan rendahnya hasil belajar menjadi tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media interaktif, yaitu aplikasi AKSI Bahasa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Bahasa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo". Aplikasi AKSI Bahasa diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dlam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo ditemukan permasalahan berikut:

1. Kurangnya inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV
2. Peserta didik pasif saat pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas IV

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas penulis tidak mungkin untuk meneliti semua permasalahan yang ada, sehingga masalah yang akan dibahas dibatasi yaitu pengaruh media pembelajaran AKSI Bahasa terhadap hasil belajar kognitif di kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi dan nonfiksi di SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran AKSI Bahasa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media AKSI Bahasa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Teoritis
   a. Bagi Siswa

      Penggunaan aplikasi ini diharapkan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar

b. Bagi Guru

Guru dapat lebih kreatif dalam menggali metode dan memanfaatkan teknologi saat ini khususnya dalam kegiatan belajar mengajar

c. Bagi Sekolah

Hasil aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran dalam penyediaan fasilitas pembelajaran

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menarik dan efektif

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara kreatif dan interaktif melalui media pembelajaran ini

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi atau referensi dan tidak menutup kemungkinan untuk penelitian selanjutnya, serta menambah literatur terkait penggunaan aplikasi AKSI Bahasa

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *"medium"* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Pada bahasa arab, media adalah perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Pada konteks pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018).

Selain itu, media pembelajaran juga dijelaskan sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran. Adanya media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi sehingga tujuan utama pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai dapat terpenuhi dengan baik (Zazin & Zaim, 2018). Lebih lanjut, Hutabri (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan metode yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik. Media ini berfungsi untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pendidikan di sekolah.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi dalam proses pembelajaran dari penyampai (guru) ke penerima (siswa) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Salah satu manfaat utamanya adalah sebagai sumber belajar yang membantu peserta didik memperoleh pesan dan informasi yang di berikan oleh pendidik. Menurut Junaidi (2019) manfaat media pembelajaran sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Semua siswa mungkin memiliki pemahaman yang berbeda-beda tentang topik pelajaran tertentu. Oleh karena itu, dengan bantuan media, penafsiran yang berbeda ini dapat dihindari.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, sehingga dengan media, materi lebih mudah dipahami, menarik minat belajar siswa dan menciptakan

suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pendidik cenderung berbicara satu arah.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Menggunakan media membuat pendidik tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar

Jika peserta didik hanya mendengarkan informasi verbal, mereka mungkin kurang memahami pelajaran. Namun, jika kegiatan seperti melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media, pemahaman mereka tentang pelajaran pasti akan lebih baik.

6) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa, sehingga pendidik dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan lebih bebas kapan saja dan dimana saja kepada peserta didik.

7) Menumbuhkan sikap positif peserta didik

Media membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik, mendorong mereka untuk mencintai ilmu pengetahuan dan mencari sendiri sumbernya. Kemampuan peserta didik untuk belajar dari berbagai sumber tersebut dapat mendorong mereka untuk secara aktif mencari informasi yang mereka butuhkan.

8) Pendidik menjadi lebih positif dan produktif

Pendidik dapat berbagi peran dengan media dan tidak peru menjelaskan semua materi pelajaran. Pendidik akan lebih memiliki lebih banyak waktu untuk memberi perhatian pada peserta didik, seperti membantu peserta didik menghadapi tantangan belajar, membentuk kepribadian mereka dan memotivasi mereka untuk belajar dan lain-lain.

9) Membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi konkrit

Materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Misalnya, materi tentang identifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat dapat dijelaskan melalui gambar pasar dari yang tradisional hingga modern, sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya.

10) Mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Berbantuan media, pendidik dapat menyampaikan sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa. pendidik dapat menunjukkan kepada peserta didik beberapa peristiwa masa lalu dan dengan bantuan media, peserta didik dapat dengan cepat menyaksikan peristiwa penting yang terjadi di negara lain.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada bebagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Menurut Surani *et al*. (2024:4) media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Media Cetak, yaitu media publikasi cetak yang memuat informasi seperti buku, brosur, *leaflet*, modul dan *handout.*
2) Media Visual, yaitu media peraga yang bisa dipelajari lewat mata atau penglihatan dapat dipakai dalam proses belajar.
3) Media Audio, yaitu media peraga dalam bentuk audio untuk proses belajar.
4) Multimedia, yaitu peralatan elektronik digital baik *hardware* dan *software* untuk mengirim informasi dari pendidik ke peserta

didik atau siswa ke siswa untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian praktik materi dan penilaian.

5) Komputer dan Jaringan, yaitu media yang dapat menyampaikan respon yang cepat secara virtual terhadap hasil belajar.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Pendidik tidak hanya dapat menyampaikan materi dalam bentuk kata-kata tetapi juga dapat membawa peserta didik untuk memahami konsep secara nyata. Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi untuk pendidik dan peserta didik. Menurut Tafonao (2018) fungsi media pembelajaran bagi pendidik antara lain:

1) Memberikan arahan dan pedoman untuk mencapai tujuan.
2) Menjelaskan struktur dan urutan pembelajaran dengan baik.
3) Memberikan kerangka mengajar dengan baik.
4) Memudahkan pendidik untuk mengendalikan materi pelajaran.
5) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi.
6) Meningkatkan rasa percaya diri pendidik.
7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran bagi peserta didik menurut Nurdyansyah (2019:64) yaitu:

1) Meningkatkan gairah belajar peserta didik.
2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
3) Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung dengan kenyataan.
4) Mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam.
5) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
6) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai pegangan pembelajaran pendidik untuk membantu pendidik menjelaskan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan dapat membantu peserta didik memahami apa yang sedang dipelajari. Proses pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Materi akan lebih mudah dipahami karena siswa memiliki yang jelas dan nyata tentang apa yang sedang dipelajari.

2. Media Interaktif

Media interaktif adalah alat atau perangkat yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan konten pembelajaran yang memungkinkan pengguna memberikan umpan balik secara instan dan memberikan respons secara langsung (Rusli *et al*. 2020). Media interaktif adalah suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang menyangkut *hardware* dan *software* yang menyajikan beberapa konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio hingga video game yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif (Putri *et al. 2022)*.

Media interaktif memberi siswa kesempatan untuk belajar dan partisipasi aktif melalui pengalaman langsung dan eksplorasi, yang dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar, karena media interaktif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori belajar kontruktivisme oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar aktif dan teori belajar kognitif oleh Jerome Bruner juga mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Jerome Bruner berpendapat bahwa siswa belajar dengan lebih baik jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Akbar & Kasmawati, 2024).

3. AKSI Bahasa

a. Pengertian AKSI Bahasa

Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia atau AKSI Bahasa merupakan media pembelajaran berbasis web yang disediakan oleh Pusmendik Balitbang-Kemendikbud. Aplikasi AKSI Bahasa menyediakan soal-soal interaktif dengan gambar yang menarik dalam berbagai jenjang pendidikan dari SD, SMP, SMA. Aplikasi AKSI Bahasa mempunyai dua jenis materi yaitu teks informasi dan teks sastra. Bacaan cerita yang ada pada aplikasi AKSI Bahasa merupakan cerita yang menarik karena berisikan cerita mengenai kehidupan sehari-hari, legenda dan lain-lain yang diadaptasi dari cerita lokal dan internasional yang membuat siswa tertarik untuk membacanya (Mangidi, 2023).

Aplikasi AKSI Bahasa juga didukung dengan berbagai fitur yang dapat membantu dalam mengukur kompetensi siswa. Semua konten aplikasi AKSI Bahasa gratis, selain itu aplikasi AKSI Bahasa bisa diunduh dan diinstal melalui komputer atau laptop. Aplikasi AKSI Bahasa dapat membantu siswa dalam hal membaca dan menguji kemampuan siswa menjawab soal cerita. Aplikasi AKSI Bahasa diharapkan dapat digunakan sebagai pemanfaatan media untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik diharapkan lebih baik dan mampu untuk menguasai materi dari aplikasi dan teknologi.

b. Penggunaan AKSI Bahasa di Sekolah

Langkah-langkah mengaplikasikan AKSI Bahasa sebagai berikut:

1) Guru atau siswa tidak harus memiliki akun untuk mengaksesnya.
2) Siswa menuliskan nama dikolom yang tertera pada tampilan awal aplikasi.
3) Siswa dapat memilih tema bacaan materi berupa teks informasi atau teks sastra pada menu.
4) Siswa dapat memilih teks wacana pada menu teks informasi yang akan dikerjakan.
5) Siswa dapat memilih teks cerita pada menu teks sastra yang akan dikerjakan.
6) Kemudian siswa menjawab soal-soal yang tertera.
7) Hasil jawaban akan muncul setelah siswa menyelesaikan soal.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi AKSI Bahasa

1) Kelebihan Aplikasi AKSI Bahasa

Aplikasi AKSI Bahasa memiliki kelebihan antara lain:

a) Tampilan yang sederhana sehingga mudah digunakan.
b) Mudah diakses menggunakan perangkat sekolah tanpa menggunakan proyektor atau komputer karena dapat diakses melalui ponsel.
c) Sistem *multi-platform* yang dapat digunakan di komputer atau perangkat seluler (ponsel atau tablet).

d) Tidak perlu mengunduh aplikasi karena dapat diakses langsung oleh siswa dan guru melalui laman https://aksi.pusmendik.kemdikbud.go.id/membacadigital/

e) Tidak perlu mengunduh aplikasi karena dapat diakses langsung, namun aplikasi juga dapat di unduh dan diinstal di laptop atau komputer

f) Fleksibel sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Seperti yang disebutkan diatas, aplikasi AKSI Bahasa adalah *platform* yang bagus yang mudah diakses dan dapat digunakan di komputer atau perangkat seluler (ponsel atau tablet) sehingga sangat membantu dalam pembelajaran.

2) Kekurangan Aplikasi AKSI Bahasa

Aplikasi AKSI Bahasa memiliki beberapa keunggulan, namun masih terdapat beberapa kelemahan seperti:

a) Tidak bisa diunduh dan diinstal pada ponsel. Hanya bisa diunduh dan diinstal melalui komputer atau laptop.

b) Harus terkoneksi dengan internet sehingga menyulitkan beberapa siswa yang tidak memiliki akses internet

c) Belum terintegrasi secara *client* dan *server*. Akibatnya, guru masih harus menggunakan metode manual untuk memberikan skor kepada siswa.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi AKSI Bahasa memiliki kelebihan dan kekurangan, namun ada banyak kelebihan daripada kekurangan.

4. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu identitas nasional bagi bangsa dan negara Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Secara umum bahasa mempunyai empat fungsi yaitu, alat untuk mengekspresikan diri, alat komunikasi, alat beradaptasi sosial dan alat kontrol sosial (Kuntarto, 2018:27).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan. Pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pondasi awal yang harus di prioritaskan, karena dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mempelajari beberapa keterampilan yaitu menyimak, bebicara, membaca dan menulis. Keterampilan tersebut sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya.

Sebagian besar orang menyepelekan Bahasa Indonesia dan beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mudah dan tidak perlu dipelajari dengan serius. Hal tersebut disebabkan karena orang sudah terbiasa menggunakan Bahasa Indonesia sehari-hari dan tidak ada hal baru yang harus

dipelajari secara khusus. Namun pada kenyataannya, Bahasa Indonesia banyak memiliki kaidah atau aturan-aturan baik dari segi pengucapan maupun penulisan (Ningrat *et al.* 2018).

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mengajarkan peserta didik keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membantu peserta didik berkomunikasi dan memahami bahasa lisan dan tertulis sesuai dengan kaidah yang berlaku dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Fitriyani *et al.* 2024).

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan memahami informasi melalui sarana bunyi. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif. Keterampilan membaca merupakan keterampilan memahami informasi melalui sarana tulisan. Keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berhubungan erat satu dengan yang lain. Keterampilan bahasa merupakan model untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial dan karakter peserta didik (Magdalena *et al.* 2021).

c. Materi Teks Fiksi dan Nonfiksi

Menurut Buku Panduan Siswa Bahasa Indonesia Kelas IV Kurikulum Merdeka (Nukman & Setyowati, 2021) menjelaskan materi teks fiksi dan nonfiksi sebagai berikut:

1) Pengertian Teks Fiksi dan Nonfiksi
   a) Teks Fiksi adalah teks yang berisi cerita karangan dari imajinasi atau khayalan penulis dan bukan berdasarkaan kenyataan.
   b) Teks Nonfiksi adalah teks yang berisi informasi yang bersifat sebenarnya, berdasarkan fakta dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.
2) Jenis-jenis Teks Fiksi dan Nonfiksi
   a) Teks Fiksi meliputi legenda, dongeng, fabel, novel, mite, sage, cerpen dan komik.
   b) Teks Nonfiksi meliputi buku pelajaran, ensiklopedia, kamus, biografi, sejarah dan lain-lain.
3) Perbedaan Teks Fiksi dan Nonfiksi
   a) Teks Fiksi menggunakan bahasa kiasan dan dibuat penulis untuk tujuan menghibur pembaca
   b) Teks Nonfiksi menggunakan bahasa lugas dan dibuat untuk menambah wawasan serta pengetahuan

4) Unsur-unsur Teks Fiksi

a) Tema. Tema adalah gagasan atau ide dasar yang menjadi persoalan utama suatu cerita

b) Tokoh. Tokoh adalah pelaku atau pemeran cerita. Tokoh dibagi menjadi tiga yaitu tokoh antagonis, protagonis dan tritagonist

c) Watak. Watak adalah sifat pemain. Contoh: pemarah, rakus, penolong, sombong dan lain-lain

d) Alur. Alur adalah rangkaian peristiwa yang menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Alur terdiri dari alur maju, alur mundur dan alur campuran

e) Latar. Latar adalah tempat atau waktu terjadinya peristiwa. Contoh: dihutan, disekolah, pagi hari, siang hari

f) Amanat. Amanat adalah pesan moral yang disampaikan pengarang melalui cerita.

5) Mengidentifikasi Informasi Pada Teks Nonfiksi

Tujuan mengidentifikasi adalah untuk menemukan informasi penting dalam teks. Langkah-langkah mengidentifikasi informasi adalah sebagai berikut:

a) Bacalah teks dengan seksama dan pahami makna setiap kalimat pada teks

b) Tentukan kalimat utama dan ide pokok atau gagasan pokok dari setiap paragraf

c) Tandai kalimat yang mengandung kata kunci

d) Gunakan kata tanya apa, dimana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana atau ADIKSIMBA untuk mencari tahu informasi penting dan menyajikannya dalam kesimpulan.

d. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2006 menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.
2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6) Menghargai dan membanggakan Bahasa Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

e. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada penerapannya, menurut Akhyar (2019) pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki prinsip sebagai berikut:

1) Bahasa hendaknya dipandang sebagai teks, bukan semata-mata sekumpulan kata atau kaidah kebahasaan.
2) Penggunaan bahasa merupakan proses pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan untuk mengungkapkan makna.
3) Bahasa bersifat fungsional, artinya penggunaan bahasa yang digunakan mencerminkan ide, sikap, nilai dan ideologi penggunanya.
4) Bahasa merupakan sarana pembentukan berpikir manusia.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar. Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka memperoleh hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar (Rahman, 2021).

Adapun pengertian hasil belajar menurut Faishol & Mashuri (2021) adalah perubahan tingkah laku yang berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi

dan keterampilan yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses belajar. Adapun hasil belajar tersebut mencakup pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan yang ditunjukkan diartikan sebagai adanya peningkatan atau pengembangan diri siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya dan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran berupa kemampuan-kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga hasil belajar akan membuat siswa ingin mencapai hasil belajar yang jauh lebih baik lagi dari sebelumnya.

Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif, oleh Jean Piaget bahwa hasil belajar siswa tidak dapat dilepaskan dengan pemrosesan informasi, dengan cara menghubungkan informasi yang didapatkan dengan pengetahuan sebelumnya, juga melakukan penyesuaian diri dengan lingkungannya (Fikri *et al*. 2023).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik menurut Marlina & Sholehun (2021) dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar, meliputi:

a) Minat, merupakan perubahan energi dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.
b) Bakat, adalah kemampuan alami dalam diri seseorang yang perlu dikembangkan atau dilatih.
c) Motivasi, merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga mau dan melakukan sesuatu.
d) Cara Belajar, adalah sebuah strategi yang dilakukan peserta didik agar lebih memahami materi yang dijelaskan, tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh peserta didik tersebut.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri individu itu sendiri, meliputi:

a) Lingkungan Sekolah, merupakan tempat dimana para peserta didik melakukan kegiatan belajar.
b) Lingkungan Keluarga, merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan diri seseorang.

c. Jenis-Jenis Hasil belajar

Jenis-jenis hasil belajar menurut Benjamin S,Bloom dalam (Mahananingtyas, 2017) membagi kemampuan hasil belajar peserta didik menjadi tiga, yaitu:

1) Ranah Kognitif, atau pengetahuan
2) Ranah Afektif, mencakup sikap atau perilaku.
3) Ranah Psikomotor, mencakup keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sedangkan Gagne dalam (Mahananingtyas, 2017) membagi hasil belajar menjadi lima kelompok, antara lain:

1) Informasi Verbal, merupakan tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dikomunikasikan secara lisan.
2) Kemahiran Intelektual, meruapakan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan lingkungannya dan dengan dirinya sendiri.
3) Pengetahuan Kegiatan Kognitif, merupakan kemampuan seseorang untuk mengarahkan dan melaksanakan aktivitas kognitifnya sendiri terutama ketika sedang belajar.
4) Keterampilan Motorik, merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan berbagai gerakan fisik.
5) Sikap, merupakan cara seseorang melihat sesuatu

Dalam proses evaluasi, tes digunakan untuk mengukur penguasaan materi yang diberikan selama proses belajar mengajar.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik dapat diukur dengan ranah kognitif. Indikator hasil belajar pada ranah kognitif menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* dalam (Ramiati *et al*. 2021) membagi menjadi beberapa indikator sebagai berikut:

1) Pengetahuan (C1), mencakup berbagai hal, baik khusus maupun umum, hal-hal yang bersifat faktual, di samping pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti metode, proses, struktur, batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan lain-lain. Ciri utama taraf ini adalah ingatan.
2) Pemahaman (C2), lebih tinggi satu tingkat dari pengetahuan yang sekedar bersifat hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari sesuatu konsep. Oleh sebab itu, diperlukan adanya hubungan antar konsep dan makna yang ada di dalamnya.
3) Penerapan (C3), yaitu kesanggupan seseorang dalam menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, rumus, teori, dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.
4) Analisis (C4), adalah kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya. Pada tingkat

analisis ini, peserta didik diharapkan dapat memahami sekaligus dapat memilah menjadi bagian-bagian,

5) Sintesis (C5), merupakan suatu proses dimana seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada.
6) Evaluasi (C6), adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria. Tipe hasil atau prestasi belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua tipe hasil atau prestasi belajar yang lain, seperti: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Sebagai Warga Digital" oleh (Januar, 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh atau tidak aplikasi AKSI terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian Studi Korelasional, sedangkan teknik analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif aplikasi AKSI terhadap kemampuan literasi digital peserta didik sebagai warga digital.

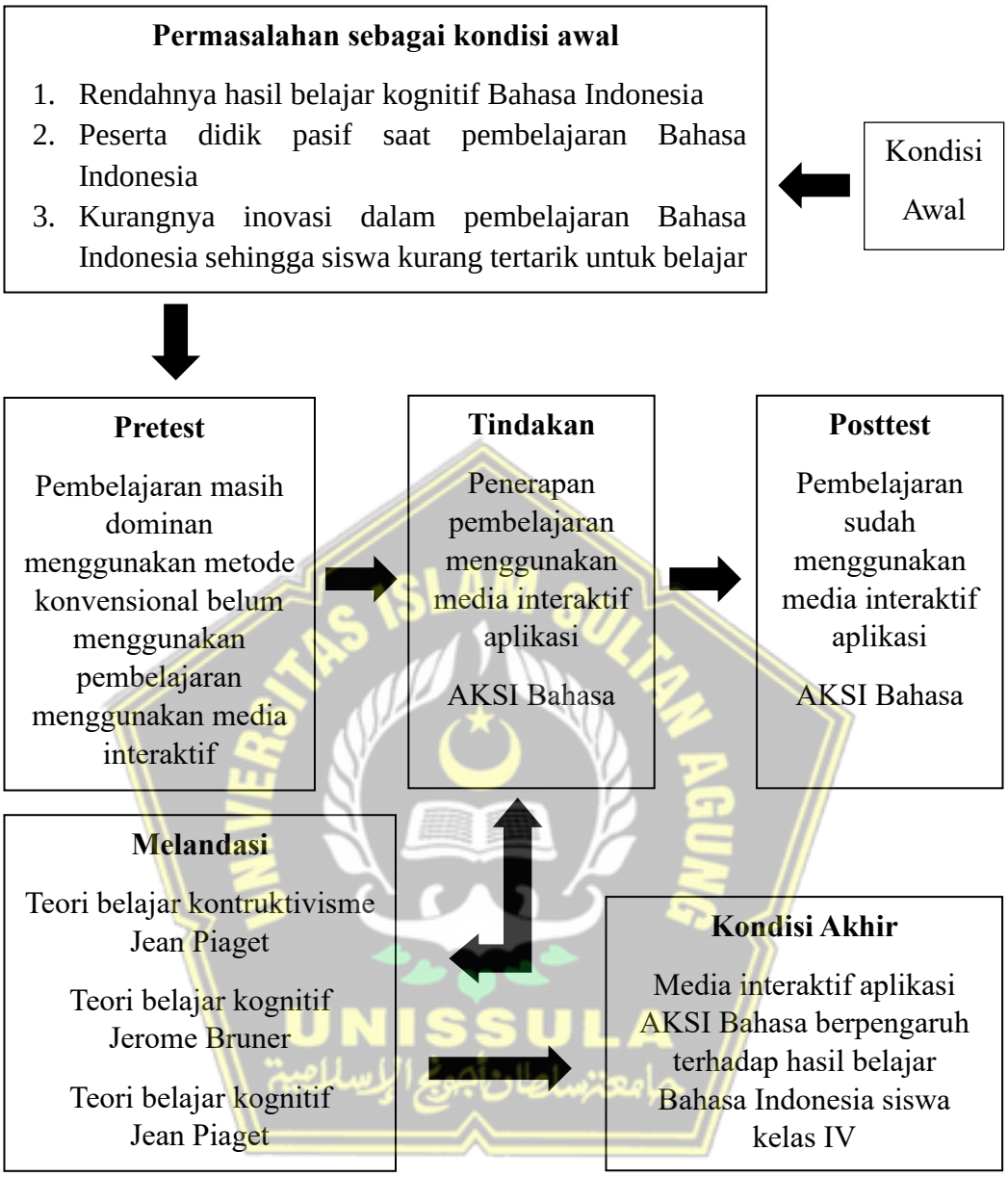
2. Penelitian yang kedua berjudul "Pengaruh Aplikasi Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V UPT SPF SDN Unggulan Mongisidi 1 Makasar" oleh (Amalia, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh atau tidak aplikasi AKSI terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa di kelas V. Metode penelitian ini adalah *Quasi-Experimental Design* dan bentuk studi *Nonquivalent Control Group Design*, sedangkan instrument yang digunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AKSI saat digunakan menjadikan siswa tertarik sehingga menghasilkan kategori baik.
3. Penelitian yang ketiga berjudul "Hubungan Penggunaan Aplikasi AKSI (Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar" oleh (Mangidi, 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan hubungan penggunaan aplikasi AKSI untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Tidung. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian Korelasional, sedangkan teknik analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan angket, tes lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan penggunaan aplikasi AKSI untuk meningkatkan kemampuan minat membaca berada dalam kategori sangat baik.

C. Kerangka Berpikir

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pondasi awal yang harus diprioritaskan, karena selain digunakan sebagai sarana komunikasi, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mempelajari beberapa keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan tersebut sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya.

Pembelajaran yang sering digunakan guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo cenderung menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan diskusi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan monoton dan membosankan, terlebih peserta didik kurang dilibatkan secara aktif sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak maksimal dan hasil belajar peserta didik tidak mengalami peningkatan.

Oleh karena itu, diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih mudah menerima materi. Untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih aktif dan pembelajaran lebih mudah dipahami yaitu dengan menggunakan aplikasi AKSI Bahasa, agar peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada kajian teori dan kerangka berpikir yang sudah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

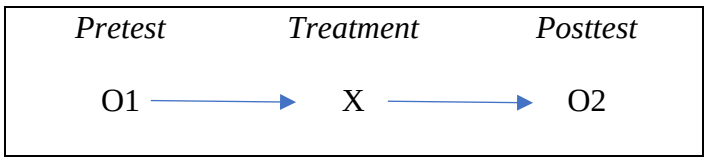
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian memiliki peranan penting dalam sebuah karya ilmiah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2021:16) diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs* yang berfokus pada satu kelas eksperimen dengan alur *One Group Pretest-Posttest Design.* Desain penelitian *Pre-Experimental Design* terdapat variabel luar yang berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen atau variabel terikat karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Alur penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* terdapat *pretest* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan), setelah diberikan perlakuan peneliti akan melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil dari perlakuan sehingga dapat diketahui hasil perlakuan yang akurat dan dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berikut ini gambaran desain penelitian yang digunakan peneliti.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan)

X = *Treatment* yang diberikan (Variabel Independen)

O2 = Nilai *posttest* (setelah diberikan *treatment* atau perlakuan)

Hasil belajar setelah di perlakuan menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa. Desain variabel pada penelitian ini membandingkan variabel terikat antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Variabel independen (bebas) pada penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi AKSI Bahasa, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Populasi bukan hanya jumlah objek atau subjek yang dipelajari, tetapi juga seluruh karakteristik objek atau subjek itu sendiri (Sugiyono, 2021:126). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, contoh karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 2021:127).

Teknik sampling atau teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Non-Probability Sampling* dengan cara teknik sampling jenuh, bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Biasanya teknik sampling tersebut sering kali dipakai jika hanya terdapat kurang dari 30 orang pada sebuah populasi yang digunakan. Sampel yang ditetapkan untuk digunakan pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Bulakan 03 yang berjumlah 20.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Pambudi *et al*. 2018).

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa soal uraian singkat untuk memperoleh data hasil belajar peserta

didik yang terdiri dari soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yang dilakukan di awal pelajaran berfungsi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik dan *posttest* adalah tes yang dilakukan di akhir pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui pengetahuan peserta didik setelah pelajaran atau materi yang disampaikan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan dan menghasilkan data kuantitatif yang akurat (Sugiyono, 2021:156). Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu melalui lembar tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal uraian degan jenis soal berdasarkan indikator hasil belajar peserta didik. Adapun yang menjadi sasaran adalah aspek kognitif. Berikut adalah kisi-kisi soal tes hasil belajar kognitif yang akan digunakan untuk instrumen.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes

Capaian Pembelajaran	Indikator	No Soal	Ranah Kognitif
Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari,	Siswa dapat menyebutkan tokoh, watak, latar dan waktu dalam cerita	1, 2, 3	C1

teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalinya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	Siswa mampu menjelaskan informasi dari teks	4	C2
	Siswa mampu menentukan gagasan atau ide pokok dari teks informasi	5	C3
	Siswa dapat menjelaskan pesan moral atau amanat dari cerita	6, 7	C4
	Siswa dapat membandingkan dua teks informasi yang berbeda	8	C5
	Siswa mampu membuat teks informasi dan cerita singkat	9, 10	C6

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain dikumpulkan dalam penelitian kuantitatif. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik.

1. Analisis Instrumen Penelitian

   a. Uji Validitas

      Uji validitas adalah ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kelayakan suatu penelitian. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2021:175).

      Uji validitas butir soal pada instrument penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS 26.0 *for windows*. Berikut rumus uji validitas menggunakan Microsoft Excel:

      1) Menghitung harga korelasi setiap butir soal dengan rumus pearson/product moment

$$\text{Rhitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum)^2)}}$$

Keterangan :

R_{hitung} = Angka indeks koefisien korelasi antara variable x dan variable y

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden

2) Kemudian dihitung menggunakan Uji-t dengan rumus

$$\text{thitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = Nilai thitung

r = Koefisiensi korelasi hasil rhitung

n = Jumlah Responden

3) Distribusi (table t) untuk α = 0,05 dan derajat kebebasan (dk = n-2)

4) Kaidah keputusan

a) Jika thitung > t tabel berarti valid

b) Jika thitung< t tabel berarti tidak valid

Berikut langkah-langkah uji validitas menggunakan SPSS:

1) Buka SPSS

2) Klik *Variable View*

3) Klik *Analyze, Correlate, Bivariate*

4) Masukan variabel Y dan X pada kotak variabel, kemudian klik OK

5) Hasil pengolahan data akan diperlihatkan:

a) Seandainya Sig (2-tailed) $>$ α maka, soal dinyatakan valid

b) Seandainya Sig (2-tailed) $<$ α maka, soal dinyatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh pernyataan (Sugiyono, 2021:185). Untuk memperoleh reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha (α) untuk tipe soal uraian. Berikut langkah-langkah uji reabilitas menggunakan SPSS 26.0 *for windows*:

1) Buka lembar kerja SPSS.
2) Klik *Analyze, Scale,* kemudian *Reliability Analysis.*
3) Masukkan variable soal yang valid pada kotak, klik model *Alpha*, lalu klik OK

Selanjutnya interpretasikan dengan menggunakan kriteria penilaian tingkat reliabilitas yang telah di kemukakan.

Tabel 3. 2 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
Antara 0,00 sampai dengan 0,20	Sangat rendah
Antara 0,20 sampai dengan 0,40	Rendah
Antara 0,40 sampai dengan 0,60	Sedang /Cukup
Antara 0,60 sampai dengan 0,80	Tinggi
Antara 0,80 sampai dengan 1,00	Sangat Tinggi

c. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan butir soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan

siswa yang memiliki tingkat kemampuan rendah (Sugiyono, 2021:183). Untuk menentukan daya pembeda soal tipe uraian dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

Keterangan :

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas suatu butir

SB = Jumlah skor kelompok bawah suatu butir

IA = Jumlah skor ideal suatu butir

Berikut langkah-langkah untuk menghitung daya pembeda menggunakan *Microsoft Excel*:

1) Buatlah table data soal yang valid saja.
2) Urutkan dari skor yang tertinggi hingga sampai skor terendah.
3) Tentukan kelompok atas dan bawah terlebih dahulu.
4) Buat *sheet* baru dengan data yang sudah dibagi dengan kelompok atas dan bawah.
5) Buatlah table yang berisi kolom SA (jumlah skor kelompok atas), SB (jumlah skor kelompok bawah), IA (jumlah skor ideal kelompok atas), kemudian tentukan nilai masing-masing.
6) Buatlah kolom DP (daya pembeda) serta keterangan untuk menghitung daya pembeda beserta kriterianya.
7) Untuk menghitung daya pembeda, masukkan fungsi logika IF pada setiap sel di kolom keterangan.

Kriteria Daya Pembeda yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. 3 Klasifikasi Daya Pembeda

Kriteria Daya Pembeda	Interpretasi
DP ≤ 0,00	Sangat Jelek
0,00 < DP ≤ 0,20	Jelek
0,20 < DP ≤ 0,40	Sedang /Cukup
0,40 < DP ≤ 0,70	Baik
0,70 < DP ≤ 1,00	Sangat Baik

d. Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran merupakan bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Butir soal dianggap baik apabila mempunyai tingkat kesukaran yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (Sugiyono, 2021:184). Taraf kesukaran dalam penelitian ini untuk mengetahui butir soal apakah tergolong mudah, sedang atau sulit. Berikut rumus untuk menguji tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Berikut langkah-langkah untuk menentukan taraf kesukaran menggunakan *Microsoft Excel* adalah sebagai berikut:

1) Buatlah lembar kerja pada *Microsoft Excel.*
2) Tentukan kelompok atas dan kelompok bawah terlebih dahulu.
3) Tentukan IA (jumlah skor ideal kelompok atas) serta IB (jumlah skor ideal kelompok bawah).
4) Untuk menentukan taraf kesukaran dengan menggunakan fungsi IF

Tabel 3. 4 Klasifikasi Taraf Kesukaran

Koefisien Taraf Kesukaran	Interpretasi
TK = 0,00	Terlalu Sukar
0,00 < TK ≤ 0,30	Sukar
0,30 < TK ≤ 0,70	Sedang /Cukup
0,70 < TK ≤ 1,00	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

2. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* yaitu uji *Shapiro-Wilk*. U*ji Shapiro-Wilk* pada penelitian ini menggunakan program SPSS 26.0 *for windows*. Berikut ini langkah-langkah melakukan uji Lilliefors dengan SPSS:

1) Buatlah lembar kerja.
2) Klik *Analyze, Descriptive Statistic, Explore*.
3) Masukkan variable yang hendak diuji normalitasnya ke kotak *Dependent List*, kemudian pilih *Plots*.
4) Klik kotak *Normality Plots With Test*.
5) Pilih *Continue*, kemudian klik ok.
6) Dari hasil tabel, di peroleh nilai L_{maks}.

Berikut ini merupakan kriteria kenormalan kurva pada uji normalitas:

1) Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, atau
2) Jika nilai Sig.$> \alpha$ maka data berdistribusi normal

3. Analisis Data Akhir

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan setelah uji normalitas terpenuhi. Dalam penelitian ini, untuk melakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Paired Sample t Test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai pretest dan posttest, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Pada uji t (*Paired Sample t Test*) peneliti menggunakan SPSS 26.0 *for windows*. Berikut langkah-langkah uji t menggunakan SPSS:

1) Buat lembar kerja terlebih dahulu
2) Klik *Variable View*
3) Klik *Analyze, Compare Means, Paired Sample t Test*.
4) Klik *pretest* dan *posttest* sebagai *Current Selections*, lalu masukkan ke kotak *Paired Variables*.
5) Klik *Options* untuk memastikan tingkat kepercayaan yang diinginkan, lalu pilih *Continue*, lalu klik ok.

Kriteria pengujian hipotesis:

a) Ho diterima jika *Lower* bernilai negatif dan *Upper* bernilai positif, atau nilai Sig. (2-*tailed)* $> \alpha$
b) Ha diterima jika *Lower* bernilai negatif dan *Upper* bernilai negatif, atau nilai Sig. (2-*tailed*) $< \alpha$

F. Jadwal Penelitian

Jadwal kegiatan penelitian adalah rencana tersusun yang menggambarkan langkah-langkah dan waktu untuk menyelesaikan proyek penelitian. Jadwal kegiatan penelitian membantu peneliti untuk tetap tersusun memastikan bahwa semua tahapan pada proses penelitian

terlaksana sesuai dengan rencana dan mengelola waktu sebaik mungkin. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2024					2025		
		Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Observasi Wawancara								
2.	Pengajuan Judul								
3.	Penyusunan Proposal Penelitian								
4.	Pelaksanaan Penelitian								
5.	Penyusunan Skripsi								
6.	Sidang Akhir								
7.	Wisuda								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 16 s.d. 20 Desember 2024 pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo dengan menerapkan media aplikasi AKSI Bahasa. Peneitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi dan teks nonfiksi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian berupa *Pre-Eksperimental Design* dengan alur penelitian *One-Group Pretest-Posttest.* Populasi pada penelitian ini yakni seluruh siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo dan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo yang berjumlah 20 siswa.

Pada penelitian ini hanya terdapat satu kelas, maka hanya terdapat kelompok eksperimen. Sebelum proses pengambilan data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba soal instrument tes yang akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest.* Uji coba dilakukan di SD Negeri Bulakan 01 Sukoharjo di kelas yang sama yaitu kelas IV. Tujuan dilakukannya uji coba instrument adalah untuk mendapatkan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Setelah dilakukan uji coba instrument dan diketahui hasilnya, kemudian melaksanakan penelitian dan pemerolehan data.

Penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* guna mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberlakukan perlakuan. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan media aplikasi AKSI Bahasa, setelah itu akan dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik sesudah menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa. Selanjutnya, data yang telah diperoleh akan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test* agar peneliti mengetahui terdapat perubahan atau tidak sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa. Berikut adalah penjabaran dari pengolahan data *pretest* dan data *posttest.*

1. Data *Pretest*

Tabel 4. 1 Data Pretest

***Pretest* Kelas IV**	
N (Jumlah Siswa)	20
Variance	188.632
Std. Deviation	13.734
Nilai *Minimum*	28
Nilai *Maximum*	76
Mean (Rata-rata)	52.00

Data diperoleh sebelum di berikan treatment. Pengolahan data menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows.* Setelah data diolah, diperoleh data sampel yang digunakan dalam penelitian yakni 20 peserta didik dengan simpangan baku 13.734 dan varian 186.632. Nilai minimal sebesar 28 dan nilai maksimal sebesar 76 maka diperoleh rata-rata sebesar 52.00. Daftar nilai *pretest* dapat dilihat pada lampiran 15.

2. Data *Posttest*

Tabel 4. 2 Data Posttest

***Posttest* Kelas IV**	
N (Jumlah Siswa)	20
Variance	214.737
Std. Deviation	14.654
Nilai *Minimum*	40
Nilai *Maximum*	92
Mean (Rata-rata)	70,00

Data diperoleh setelah di berikan perlakuan menggunakan media AKSI Bahasa. Pengolahan data menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows*. Setelah data diolah, diperoleh data sampel yang digunakan dalam penelitian yakni 20 peserta didik dengan simpangan baku 14.654 dan varian 214.737. Nilai minimal sebesar 40 dan nilai maksimal sebesar 92 maka diperoleh rata-rata sebesar 70,00. Daftar nilai *posttest* dapat dilihat pada lampiran 15.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik adalah tes uraian singkat mengenai teks fiksi dan nonfiksi. Sebelum di ujikan kepada peserta didik, soal di uji dengan validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh soal yang layak guna diolah untuk hasil peneltian. Berikut penjelasannya.

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui valid ataupun tidak suatu instrumen sebelum digunakan dalam penelitian menggunakan rumus korelasi *product moment*. Pengolahan data validitas soal pada penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dan SPSS 26.0 *for windows*. Butir soal dikatakan valid apabila dalam kolom Sig.(2-tailed) memperlihatkan angka > 0.05 atau rhitung > rtabel. Hasil uji validitas dengan SPSS 26.0 *for windows* dapat dilihat pada lampiran 8.

Berdasarkan uji validitas instrumen soal tes sebanyak 15 butir soal yang dilakukan melalui *Microsoft Excel* dapat diketahui bahwa hasil uji validitas sebanyak 10 butir soal dinyatakan valid dengan koefisien lebih dari 0,404 yaitu butir soal nomor 1, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 13, 14, 15. Hasil uji validitas *Microsoft Excel* dapat dilihat pada lampiran 9.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui soal yang digunakan reliabel atau konsisten. Pengolahan data uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows* menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berikut merupakan data *output* SPSS 26.0 *for windows* terkait hasil uji reliabilitas.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas (*Output SPSS*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.819	10

Berdasarkan hasil hitung, diperoleh koefisien reabilitas tes sebesar 0,819. Koefisien reabilitas tes tersebut lebih tinggi dari nilai acuan yaitu 0,70 dengan demikian maka hasil tes uji instrument dinyatakan reliabel. Hal ini dikarenakan nilai *Cronbach's Alpha* 0.819 masuk pada kategori reliabilitas sangat tinggi.

c. Daya Pembeda

Uji daya pembeda digunakan untuk menentukan perbedaan kompetensi pada suatu kelompok dan mengetahui kriteria suatu soal. Pengolahan data uji daya pembeda menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows.*

Berdasarkan hasil hitung, terdapat 10 soal dengan kriteria yang berbeda-beda. Diperoleh 4 soal dengan kriteria baik di rentang ($0{,}40 < DP \leq 0{,}70$) pada nomor soal 11, 12, 13, 14 dan 6 soal dengan kriteria cukup di rentang ($0{,}20 < DP \leq 0{,}40$) pada nomor soal 1, 4, 5, 6, 9, 15. Hasil uji daya pembeda dapat dilihat pada lampiran 11.

d. Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang atau mudah dalam menyelesaikan soal. Pengolahan data uji taraf kesukaran menggunakan bantuan *Microsoft Excel.*

Berdasarkan hasil hitung, terdapat 10 soal dengan tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Diperoleh kategori mudah di rentang ($0{,}70 < TK \leq 1{,}00$) pada nomor 1 dan 9. Kategori sedang di rentang ($0{,}30 < TK \leq 0{,}70$) pada nomor 4, 5, 6, 11, 12, 13, 14 dan kategori sukar di rentang ($0{,}00 < TK \leq 0{,}30$) pada nomor 15. Hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 12.

Berdasarkan uraian dari uji validitas, reliabititas daya pembeda dan taraf kesukaran diatas maka dapat disimpulkan hasil analisis data penelitian yaitu dari 15 soal terdapat 10 soal yang layak digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* untuk penelitian dan 5 soal yang tidak layak digunakan. Selanjutnya, hasil data penelitian diperoleh dengan dilakukannya penelitian. Jika sudah mendapatkan sebuah data, kemudian data dianalisis untuk menjawab hipotesis penelitian.

2. Analisis Data Awal

Sebeleum dilakukan analisis data akhir berupa uji hipotesis, dilakukan analisis terhadap data nilai dari pelaksanaan penelitian *pretest* serta nilai dari pelaksaan penelitian *posttest.* Analisis data dilakukan dengan uji normalitas untuk mengetahui normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest.* Berikut penjelasan dari hasil uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Kenormalan data dapat dilihat melalui uji normalitas. Pengolahan data uji normalitas menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows* dengan uji *Lilliefors.* Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila sig.(2-tailed) > α = 0,05. Jika sig.(2-tailed) < α = 0,05, maka data tersebut tidak normal. Berikut merupakan data *output* SPSS terkait hasil uji normalitas.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar Siswa	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pretest	.120	20	.200*	.965	20	.646
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Data yang sudah di uji yaitu kurang dari 50. Berdasarkan hasil hitung uji normalitas, pada hasil *pretest* yang ditunjukan pada *Shapiro-Wilk* memperoleh nilai sig > 0,05 yaitu 0,646 (0,646 > 0,05). Berdasarkan hasil uji normalitas dengan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal.

3. Analisis Data Akhir

Setelah dilakukan analisis data awal yaitu uji normalitas *pretest* dan mendapatkan hasil, selajutnya dilakukan analisis data akhir berupa uji hipotesis. Analisis data akhir dilakukan dengan uji normalitas *posttest* dan uji *Paired Sample t Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dari sebelum dan sesudah di berikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat melalui perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Pengolahan data uji *Paired Sample t Test* dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 *for windows* dengan kriteria pengujian hipotesis Ho diterima jika *Lower* bernilai negatif dan *Upper* bernilai positif, atau nilai Sig. (2-*tailed)* $> \alpha$ dan Ha diterima jika *Lower* bernilai negatif dan *Upper* bernilai negatif, atau nilai Sig. (2-*tailed*) $< \alpha$. Berikut hipotesis yang di ajukan:

Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Berikut merupakan data output SPSS terkait hasil uji normalitas *pretest.*

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Posttest	.204	20	.028	.906	20	.055
*. This is a lower bound of the true significance.							

Berdasarkan hasil hitung uji normalitas, pada hasil *posttest* menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa yang ditunjukan pada *Shapiro-Wilk* memperoleh nilai sig > 0,05 yaitu 0,055 (0,055 > 0,05). Berdasarkan hasil uji normalitas dengan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

Berikut merupakan data *output* SPSS terkait hasil uji *Paired Sample t Test* untuk menjawab rumusan hipotesis.

Tabel 4. 6 Hasil Uji *Paired Sample t Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-18.000	8.944	2.000	-22.186	-13.814	-9.000	19	.000

Berdasarkan hasil hitung uji *Paired Sample t Test*, terlihat pada kolom *Lower* dan *Upper* masing-masing bernilai negatif yakni -22.186 untuk *Lower* dan -13.814 untuk *Upper*. Diperoleh nilai sig.(2-tailed)

sebesar 0,000 < 0,005. Hal ini menunjukan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh media aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo. Selengkapnya nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Rata – rata Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	52.00	20	13.734	3.071
	Posttest	70.00	20	14.654	3.277

C. Pembahasan

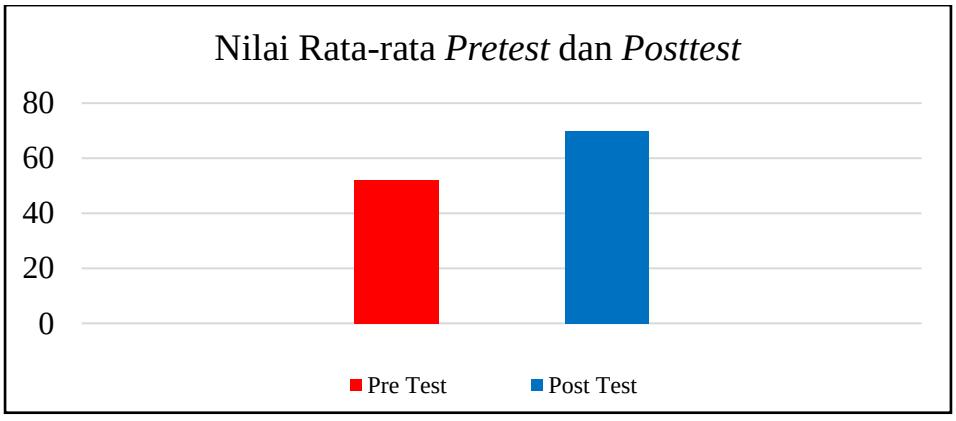
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media aplikasi AKSI Bahasa mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo. Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian yang ditemukan melalui *pretest* dan *posttest* penggunaan media aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fiksi dan nofiksi, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar yang positif. Hal ini telah di buktikan dengan hasil rata-rata nilai *pretest* peserta didik adalah 52,00. Setelah diberikan perlakuan penggunaan media aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran, rata-rata nilai *posttest* peserta didik meningkat menjadi 70,00.

Perbedaan ini juga dibuktikan melalui uji *Paired Sample t-Test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) < α, yaitu 0,000 < 0,05, yang berarti Ho

ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait materi teks fiksi dan nonfiksi antara *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian penggunaan media aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fiksi dan nofiksi, berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

Bukti lain yang memperkuat kesimpulan ini adalah hasil *uji Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai *Lower* dan *Upper* yang negatif, yaitu *Lower* sebesar -22.186 dan *Upper* sebesar -13.814, yang juga mendukung diterimanya Ha. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan signifikan dalam hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Bulakan 03 Sukoharjo dalam menyelesaikan tes atau soal mengenai materi teks fiksi dan nonfiksi setelah mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif aplikasi AKSI Bahasa.

Berikut adalah grafik hasil belajar pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest.*



Gambar 4. 1 Grafik Nilai Rata- Rata *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo. Sebelum siswa diberikan perlakuan, siswa diberikan tes awal atau *pretest* untuk mengukur pemahaman sebelum mengikut pembelajaran menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa. Hasil nilai akhir *pretest* diperoleh nilai rata-rata 52,00 sehingga belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan siswa yang tidak memahami materi pembelajaran menghadapi kesulitan.

Gambar 4. 2 Pelaksanaan *Pretest*

Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa, dalam hal ini peneliti menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, partisipasi aktif dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks fiksi dan nonfiksi.

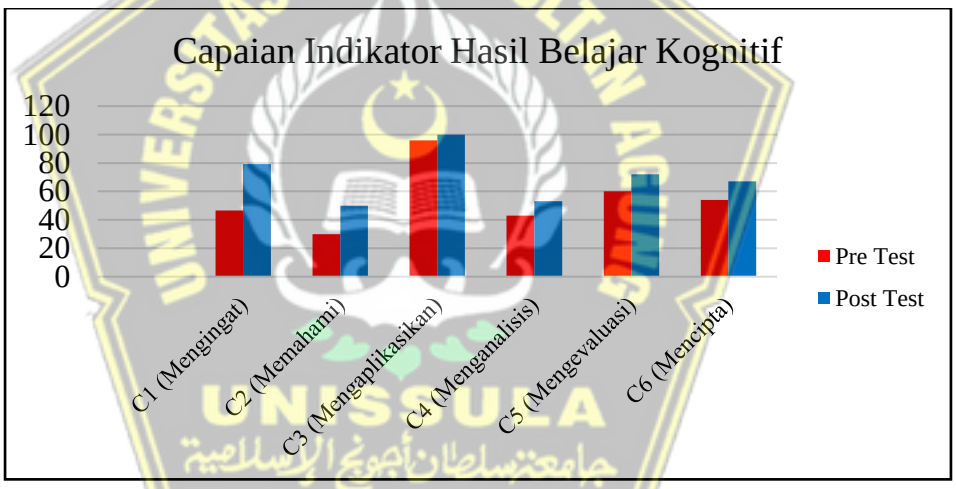
Gambar 4. 3 Pembelajaran dengan aplikasi AKSI Bahasa

Pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi AKSI Bahasa, siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung. Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia atau AKSI Bahasa merupakan media pembelajaran berbasis web yang disediakan oleh Pusmendik Balitbang-Kemendikbud. Aplikasi AKSI Bahasa menyediakan soal-soal interaktif, bacaan wacana lokal dan wacana adaptasi internasional dengan gambar yang menarik Bacaan yang ada pada aplikasi AKSI Bahasa merupakan cerita yang menarik karena berisikan cerita mengenai kehidupan sehari-hari, legenda dan lain-lain yang diadaptasi dari cerita lokal dan internasional yang membuat siswa tertarik untuk membacanya.

Gambar 4. 4 Pelaksanaan *Posttest*

Kemudian setelah pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa, siswa kembali diberikan tes akhir atau *posttest* dan diperoleh nilai rata-rata 70,00 sehingga pembelajaran dikatakan sudah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dan terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi AKSI Bahasa dapat meningkatkan partisipasi aktif serta meningkatkan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut adalah grafik indikator hasil belajar kognitif pada *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4. 5 Grafik Capaian Indikator Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil grafik capaian indikator hasil belajar kognitif diatas menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis nilai rata-rata pada indikator C1, C2, C3, C4, C5 dan C6 yang mengalami perubahan setelah menggunakan aplikasi AKSI Bahasa saat pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan aplikasi AKSI Bahasa saat

pembelajaran. Penggunaan aplikasi AKSI Bahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia membantu tersampaikannya materi pembelajaran dengan cara yang berbeda dan mampu untuk mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik.

Temuan penelitian ini menyajikan bukti yang mengkonfirmasi kebenaran teori belajar kognitif oleh Jean Piaget bahwa hasil belajar siswa tidak dapat dilepaskan dengan pemrosesan informasi, dengan cara menghubungkan informasi yang didapatkan dengan pengetahuan sebelumnya, juga melakukan penyesuaian diri dengan lingkungannya (Fikri *et al*. 2023). Oleh karena itu, aplikasi AKSI Bahasa berperan sebagai asisten belajar yang membantu peserta didik dalam memahami materi, membangun pengetahuan sebelumnya dan beradaptasi dengan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori belajar kontruktivisme oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar aktif dan teori belajar kognitif oleh Jerome Bruner juga mendukung pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Jerome Bruner berpendapat bahwa siswa belajar dengan lebih baik jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Akbar & Kasmawati, 2024). Melalui interaksi dengan media aplikasi AKSI Bahasa siswa aktif dalam belajar. Dengan demikian, media aplikasi AKSI Bahasa menjadi media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan penelitian ini

memperkuat pentingnya penerapan teknologi dalam pendidikan dasar, terutama dalam membantu pembelajaran yang lebih inovatif, aktif dan efektif.

Temuan penelitian hasil belajar siswa dengan menggunakan media aplikasi AKSI Bahasa ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Januar (2022) Penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Sebagai Warga Digital". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif aplikasi AKSI terhadap kemampuan literasi digital peserta didik sebagai warga digital. Hal tersebut terlihat pada hasil pengujian bahwa aplikasi AKSI mampu meningkatkan nilai variabel kemampuan literasi digital sebesar 72,4%. Adapun sisanya 27,6% di pengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar regresi. Hasil ini konsisten dengan temuan bahwa aplikasi AKSI Bahasa juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang serupa juga telah dilakukan oleh Amalia (2023). "Pengaruh Aplikasi Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V UPT SPF SDN Unggulan Mongisidi 1 Makasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis statistic inferensial diperoleh P= 0,000 lebih kecil dari α = 0,05. Berdasarkan hal tersebut aplikasi AKSI saat digunakan mengakibatkan dampak positif sehingga menghasilkan kategori baik. Adapun kemampuan literasi membaca siswa berdasarkan hasil posttest pada kelas eksperimen menunjukkan kategori kemampuan literasi membaca

sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi AKSI Bahasa memiliki efek positif pada pencapaian belajar, termasuk literasi membaca dan pemahaman teks.

Temuan penelitian yang relevan lainnya juga telah dilakukan oleh Mangidi (2023) yang berjudul "Hubungan Penggunaan Aplikasi AKSI (Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan baiknya hasil belajar (sebanyak 26 dari 26 siswa menjawab benar semua) serta minat baca siswa (3,404 kategori sangat baik) yang menggunakan aplikasi AKSI dalam proses belajarnya. Hasil belajar berkorelasi terhadap minat baca secara signifikan (-0,328, $p<0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi AKSI Bahasa bukan hanya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi juga meningkatkan minat membaca peserta didik.

Dengan demikian, aplikasi AKSI Bahasa tidak hanya bermanfaat meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi digital, literasi membaca dan minat baca peserta didik. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya memberian bukti konsisten bahwa media aplikasi AKSI Bahasa mampu meningkatkan hasil belajar, literasi digital, minat baca dan literasi membaca siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo. Hal ini dibuktikan dari hasil olah data uji *paired sample t test* dengan nilai rata-rata kelas untuk *pretest* 52,00 dan *posttest* 70,00. Uji hipotesis yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa terdapat perubahan atau perbedaan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal uraian pada materi teks fiksi dan nonfiksi. Hal ini dapat dilihat pada kolom *Lower* dan *Upper* dengan uji *paired sample t test* yang masing-masing bernilai negatif, yaitu -22.186 untuk *Lower* dan -13.814 untuk *Upper*, begitu juga nilai sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi AKSI Bahasa terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri Bulakan 03 Sukoharjo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran agar guru dapat menerapkan penggunaan media aplikasi AKSI Bahasa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fiksi dan nonfiksi karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, & Kasmawati. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II di SD Negeri 22 Palu. *Jurnal Dikdas*, *2*(5), 123–134.

Akhyar, F. (2019). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*, *1*(1), 77–90.

Amalia, L. (2023). *Pengaruh Aplikasi Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V UPT SPF SDN Unggulan Mongisidi 1 Makassar*. 1–10.

Amalia, M., *et al*. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *4*(01), 39–47.

Daniyati, A., *et al*. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Reseacrh (JSR)*, *1*(1), 282–294.

Faishol, R., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono. *INCARE: International Journal of Educational Resources.*, *01*(06), 523–540.

Fikri, E. K., Solihat, A. N., & Aisyah, I. (2023). Penggunaan Media Chatbot dalam Model Pembelajaran Direct Instruction sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Journal*, *1*(3), 335–351.

Fitriyani, El-Fanny, G. M., & Nurfitria. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research*, *3*(6), 307–312.

Hutabri, E. (2019). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Perancangan Media Pembelajaran Multimedia. *International Journal on Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, *1*(2), 57–62.

Januar, M. C. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi AKSI Terhadap Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Sebagai Warga Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation*, *2*(2), 183–197.

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(1), 46–56.

Kuntarto, E. (2018). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Pustaka Mandiri.

Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2), 243–252.

Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.

Mangidi, P. A. (2023). Hubungan Penggunaan Aplikasi AKSI (Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal Of Education*, *3*(6), 277–281.

Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, *2*(1), 66–74.

Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, *4*(1), 180–185.

Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *2*(3), 257–265.

Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). *Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, *03*(01), 171–187.

Pambudi, R., *et al*. (2018). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017 / 2018. *Jurnal Pendidikan*, *28*(2), 175–182.

Parmini, N. P. (2020). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Tema Dalam Pembentukan Jati Diri*. *XX*(2).

Pristiwanti, D., *et al*. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911–7915.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Arita, M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 365–376.

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, *November*, 289–302.

Ramiati, E., Mashuri, I., & Safitri, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 3 di MI An-Nidhom Kebonrejo Genteng. *INCARE: International Journal Of Educatoin Resources*, *02*(03), 255–268.

Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Penerbit Andi.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). Alfabeta.

Surani, D., *et al*. (2024). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103–114.

Wulandari, A. P., *et al*. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, *05*(02), 3928–3936.

Zakiyah, A., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizz Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 8 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(01), 4736–4748.

Zazin, N., & Zaim, M. (2018). Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi Z. *Proceeding Antasari International Conference*, 535–563.