

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

Rahmat HR¹, Irmawati Thahir², Kasman³

¹Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

²Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

³Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

rahmathr1582@gmail.com, irmawati.thahir70@gmail.com,

kasman@unismuh.ac.id,

ABSTRACT

This thesis is entitled "The influence of the Android-based Adaptive Learning method on the learning outcomes of students in arts and culture subjects in class VIII SMPN 4 Tamalatea." The aim of this research is to determine the influence of the Android-based Adaptive Learning method on the learning outcomes of students in arts and culture subjects in class VIII SMPN 4 Tamalatea. This research uses quantitative methods. Data collection techniques in this research use observation, test sheets and documentation. Determination of the sample size based on the Krejcie and Morgan table was 56 students. Based on the research results, the t test results with the help of the SPSS 25 software program produced a sig value of 0.010. Which means that the significance value is less than 0.5 H_0 is rejected and H_1 is accepted, it can be concluded that the use of the Android-based Adaptive Learning method has an effect on student learning outcomes in class VIII Arts and Culture at SMPN 4 Tamalatea.

Keywords: influence. adaptive learning. learning outcomes

ABSTRAK

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

Kata Kunci : pengaruh. *adaptive learning*. hasil belajar

A. Pendahuluan

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

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

manusia yang tidak hanya berakhlak mulia tetapi juga berakhlak mulia. memiliki kemungkinan untuk bersaing di era globalisasi seperti yang kita alami saat ini.

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

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

pembelajaran sederhana yang hanya mengandalkan buku teks pelajaran dan papan tulis. Hasil pra-observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran Senibudaya dilakukan secara sederhana dengan hanya menggunakan buku teks pelajaran, papan tulis dan power point tanpa menggunakan media pembelajaran lainnya.

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

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

Berdasarkan Hasil penelitian relevan menunjukkan media ICT,

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

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

B. Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

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

B. Populasi dan Sampel

a. Populasi

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

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa		
		L	P	Jumlah
1.	Kelas VIII.1	12	11	23
2.	Kelas VIII.2	11	11	22
3.	Kelas VIII.3	10	11	21
Jumlah Keseluruhan				66

(Sumber data: Kantor Tata Usaha SMPN 4 Tamalatea)

b. Sampel

Menurut Sugiyono (2015:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi. 'Maka dari itu, pada penelitian ini, pengambilan jumlah responden menggunakan metode krejcie dan morgan, sebagai alat untuk menghitung ukuran sampel. Penentuan jumlah sampel berdasarkan table Krejcie dan Morgan (Uma Sekaran, 2018), Berdasarkan Tabel 3.2 mengenai penelitian untuk besaran sampel, peneliti menggunakan table yang dibuat oleh Krejcie dan Morgan yang menjelaskan tentang ukuran sampel untuk populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel menggunakan *propably sampling* dengan *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi karena populasi dianggap *homogeny*. Artinya, dalam sampel acak sederhana ini, setiap anggota populasi diberi tanda pengenal, misalnya nomor dan lain sebagainya, kemudian mereka yang terpilih dalam sampel diambil secara acak atau dengan menggunakan program perangkat lunak otomatis. Populasi seluruh siswa kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea sebanyak 66 orang, maka besaran sampel digunakan adalah sebanyak 56 orang. Pengumpulan Data

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan bagaimana pengaruh metode adaptive learning berbasis android terhadap hasil belajar

siswa mata Pelajaran senibudaya kelas VIII di SMPN 4 Tamalatea.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Pelaksanaan

Disajikan analisis statistic deskriptif bertujuan untuk mengetahui karakteristik subjek penelitian yaitu sebelum dan setelah pembelajaran Senibudaya antara lain hasil belajar siswa serta aktivitas belajar selama pembelajaran Senibudaya dengan *Metode Adaptive Learning* di SMPN 4 Tamalatea.

a. Hasil Belajar Kelas

1) Hasil Belajar Pre-test

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

Responden	Pretest (X1)
Al Fikran	70
ARIL	80
FAHRUL GILANG R	50
FAIZAL	40
LESTARI	80
MARCEL PUTRA M	70
MUH ABDILLAH YM	70
MUH ARIEF	70
MUH NOVAL PREATAMA	70
NUR RAMADANI	80
NUR ASYIAFAH	60
PUTRA MAULAN. I	70
RESKI RESMENTARI	70
RINI. H	80
RIRIN SAPUTRI	60

SYAHRUL YASIN LIMPO	80
ZAHRAH AINUN NK	70
ZULFHIYA ANUGRAH	60
ASTRI	50
NUR SAKINAH	80
ABD WAHAB SIJAYA	70
ANSAR SAHABUDDIN	40
FERA YUNIAR	40
MUH. ANUGRAH	50
NIAR RAMADANI	30
NUR FADILLAH	40
NURTIKA. B	70
PUTRA MAULAN. I	70
RAHMAT MARSUKI	40
RAMA SAPUTRA	80
RENALDI	50
RINI	30
RISKA	30
SAR DEVI	80
TIARA	30
TRI HERFINA	40
WIWI	70
IKRAM JAYA	70
ALIF	80
AMELIA PUTRI	70
CHERIL ANGGRENI. S	60
M. AGUS SAPUTRA	40
INDA SARI	70
MAULANA MALIK I	70
MUH. RASUL	50
NURHIKMA	60
DIAN	80
RAHMAT	70
RESKY	70
RISKA MAYA	70
SIDRATUL. M	80

SULFIKRAN	70
TIARA	50
TRI ANDRIANI. A	20
ZUL KIFLI	30
NURSAKINA	60
RASYA ADI SAPUTRA	70

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

hasil olah data menggunakan SPSS 25 pada hasil belajar sebelum dilaksanakan perlakuan (*pre-test*) di kelas, menghasilkan jumlah sampel sebanyak 57 valid, standar devisiasi 16.888, nilai rata-rata 60.77, nilai terendah 20, dan nilai tertinggi 80. distribusi kategori hasil belajar *pre-test* memperoleh nilai rendah sebanyak 1 peserta didik. Kategori tinggi memperoleh sebanyak 11 peserta didik.

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

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

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

2) Hasil Belajar *Post-test* Kelas VIII

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

Responden	<i>Post-test</i> (X2)
Al Fikran	80
ARIL	90
FAHRUL GILANG R	50
FAIZAL	70
LESTARI	90
MARCEL PUTRA M	80
MUH ABDILLAH YM	80
MUH ARIEF	80
MUH NOVAL PREATAMA	70
NUR RAMADANI	90
NUR ASYIAFAH	80
PUTRA MAULAN. I	90
RESKI RESMENTARI	80
RINI. H	80
RIRIN SAPUTRI	90
SYAHRUL YASIN LIMPO	80
ZAHAH AINUN NK	70
ZULFHIYA ANUGRAH	80
ASTRI	60
NUR SAKINAH	80
ABD WAHAB SIJAYA	80
ANSAR SAHABUDDIN	80
FERA YUNIAR	40
MUH. ANUGRAH	80
NIAR RAMADANI	60
NUR FADILLAH	60
NURTIKA. B	80
PUTRA MAULAN. I	70

RAHMAT MARSUKI	80
RAMA SAPUTRA	80
RENALDI	40
RINI	60
RISKA	50
SAR DEVI	80
TIARA	80
TRI HERFINA	50
WIWI	90
IKRAM JAYA	80
ALIF	80
AMELIA PUTRI	80
CHERIL ANGGRENI. S	80
M. AGUS SAPUTRA	70
INDA SARI	80
MAULANA MALIK I	90
MUH. RASUL	70
NURHIKMA	80
DIAN	80
RAHMAT	60
RESKY	80
RISKA MAYA	80
SIDRATUL. M	80
SULFIKRAN	60
TIARA	40
TRI ANDRIANI. A	40
ZUL KIFLI	30
NURSAKINA	60
RASYA ADI SAPUTRA	80

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

hasil olah data menggunakan SPSS 23 pada hasil belajar setelah

dilaksanakan perlakuan (*post-test*) pada kelas VIII menghasilkan jumlah sampel sebanyak 57 Valid, standar deviasi 14.914, nilai rata-rata 72.46, nilai terendah 30, dan nilai tertinggi 90. distribusi kategori hasil belajar *pre-test* memperoleh nilai rendah sebanyak 1 peserta didik. Kategori tinggi memperoleh sebanyak 36 peserta didik.

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

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

Berdasarkan tabel 4.5 ketuntasan di kelas VIII sebelum dilaksanakan perlakuan (*Pre-test*) yaitu sebanyak 36 peserta didik dalam kategori tuntas dan tidak tuntas sebanyak 21 peserta didik.

B. Pembahasan

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

1. Analisa Statistik Deskriptif Hasil Belajar Senibudaya Kelas VIII

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

sebanyak 10 nomor dengan bentuk soal pilihan ganda.

Hasil analisis pada tes awal (*pre-test*) kemampuan siswa sebelum dilakukan pembelajaran Senibudaya dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan diskusi dengan sebanyak 57 siswa menjawab soal yang diberikan. Nilai rata-rata hasil *pre-test* mencapai yang menunjukkan 66.77 yang menunjukkan hasil tersebut masih jauh dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Pada presentase deskripsi ketuntasan hasil belajar menunjukkan sebanyak 46 orang siswa dalam kategori tidak tuntas yang berarti masih sangat rendah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal.

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

Hasil analisis pada tes akhir (*post-test*) kemampuan siswa setelah

dilakukan pembelajaran Senibudaya dengan menggunakan pembelajaran *Adaptive Learning* sebagai metode pembelajaran sebanyak 57 siswa dari kelas VIII SMPN 4 Tamalatea. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 57 siswa yang menjawab soal yang diberikan. Nilai rata rata hasil *post-test* mencapai 72,46 pada presentase deskripsi ketuntasan hasil belajar menunjukkan sebanyak 21 siswa dalam kategori tidak tuntas dan 36 siswa termasuk kategori tuntas atau mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Analisis Statistik Inferensial

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

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

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

Learning mendapat standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

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

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

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

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Analisa data perbandingan nilai statistik.

Perbandingan hasil belajar siswa dan perbandingan Tingkat ketuntasan telah membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Tamalatea, dilihat hasil belajar siswa melalui hasil analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan metode pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis android Nilai rata-rata hasil *pre-test* mencapai 66.77 yang menunjukkan hasil tersebut masih jauh dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 57 siswa yang menjawab soal yang diberikan. Nilai rata rata hasil *post-test* mencapai 72,46 pada presentase deskripsi ketuntasan hasil belajar menunjukkan sebanyak 21 siswa dalam kategori tidak tuntas dan 36 siswa termasuk kategori tuntas atau mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistic inferensial menggunakan rumus uji-t maka t hitung jika nilai signifikansi (2-tailed) 0,010 artinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang tidak signifikan, melalui metode pembelajaran *Adaptive Learning* berbasis android dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran senibudaya kelas VIII di SMPN 4

Tamalatea dan memberikan respon positif terhadap metode pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimardin S.Pd, 2022. *Pemanfaatan HP Android dalam dunia Pendidikan* (Online). (<https://www.gurusiana.id/read/alimardinspd/article/pemanfaatan-hp-android-dalam-dunia-pendidikan-1269521>, diakses 5 Juni 2023).
- Balkis Fallahnda, 2020, *Mengenal Teknologi Pembelajaran Adaptive Learning dan Manfaatnya* (Online), (<https://tirto.id/mengenal-teknologi-pembelajaran-adaptive-learning-dan-manfaatnya-fv3X>, diakses 5 Juni 2023)
- Fitry Ramadhani, 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Fotografi Terhadap Keterampilan menulis Teks Eksplanasi Kelas V SDI Jongaya* (Online). (https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/31760-Full_Text.pdf, di akses 5 juni 2023).
- Khusnul Diaratri, 2020. *Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*.(Online). (https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/931/4/PI_KHUSNUL%20DIAHRATRI_BAB%20II.pdf, diakses 16 Juli 2023).
- M. Ghofar Rohman, Purnomo Hadi Susilo, 2019. *Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi(TIK) Studi Kasus di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda*, (Online) Vol 8, No.1, (<http://jurnalpendidikan.unisla.ac.id/index.php/reforma/article/view/140>, di akses 5 Juni 2023)
- Ninik Uswatun Fadilah, 2021. *Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*.(Online). (<https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>, diakses 8 Juni 2023).
- Prof. DR. Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta
- Restu 2023. *Pengertian Media* (Online), (<https://prezi.com/ge8kzhyrxlan/media-cetak-sebagai-sarana-komunikasi> diakses 5 Juni 2023)
- Salsabilah Qotrinda, Rizanadi, dkk. 2021. *Problematika Penerapan Media Visual dalam Pembelajaran di SD Islam Kulosari*.(Online), ([file:///C:/Users/RAHMAT/Downloads/26.-problematika-penerapan-media-visual%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/RAHMAT/Downloads/26.-problematika-penerapan-media-visual%20(1).pdf), diakses 5 Juni 2023).
- Sulasmono dan Yari Dwikurnaningsih. 2012 . *Pengembangan Model Pembelajaran, Adaptif, Kooperatif, aktif dan reflektif*, 1(1):94-96
- Zakky, 2020. *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum* (Online).

(<https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran>, diakses 5 Juni 2023).

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