

## EFEKTIVITAS APLIKASI LENTERA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI ADAT ISTIADAT PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Risnawati Khoirunnisa<sup>1</sup>, Enjang Yusup Ali<sup>2</sup>, Dety Amelia Karlina<sup>3</sup>

PGSD Kampus Sumedang, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Surel: [risnawatikhoirunnisa@gmail.com](mailto:risnawatikhoirunnisa@gmail.com)

***Abstract:** This study aimed to investigate the effectiveness of the LENTERA application in improving fourth-grade students' understanding of traditional customs in the IPAS subject. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method. Instruments included tests and questionnaires, and the data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed that the LENTERA application effectively enhanced students' learning outcomes, with a statistically significant difference shown by the t-test, an average N-Gain of 58.3%, and highly positive responses from students toward the digital learning media..*

***Keyword:** effectiveness, traditional customs, LENTERA app, IPAS, understanding*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi LENTERA dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi adat istiadat pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes dan angket, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi LENTERA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan perbedaan signifikan berdasarkan uji-t, rata-rata N-Gain sebesar 58,3%, serta respon siswa yang sangat positif terhadap media pembelajaran berbasis digital yang digunakan.

**Kata Kunci:** efektivitas, adat istiadat, aplikasi LENTERA, IPAS, pemahaman

### PENDAHULUAN

Peran guru sangat krusial dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tidak sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mampu mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dan memahami esensi dari setiap materi yang dipelajari (Rahma et al., 2022). Pada tingkat sekolah dasar, kebutuhan akan pembelajaran yang menarik dan kontekstual sangat penting, mengingat karakteristik siswa yang cenderung cepat bosan terhadap metode konvensional.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan

buku teks sebagai sumber belajar tunggal berdampak kurang optimal terhadap pemahaman siswa, khususnya dalam mempelajari materi mengenai adat istiadat. dalam mata pelajaran IPAS. Materi yang bersifat budaya seringkali hanya disampaikan secara verbal, sehingga siswa hanya mampu menghafal nama dan daerah asal tradisi tanpa memahami nilai-nilai filosofis dan sosial yang terkandung di dalamnya (Kurniawan, 2016). Akibatnya, proses belajar menjadi kurang bermakna dan tidak menggugah kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal (Siregar et al., 2024).

Kendala lain yang muncul adalah keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Beban administrasi yang tinggi sering kali mengurangi waktu dan kesempatan guru untuk merancang media yang menarik dan interaktif (Azmi et al., 2024). Padahal, penggunaan media digital berbasis aplikasi memiliki potensi besar dalam menyampaikan materi secara visual, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa (Sunaryati et al., 2025).

Salah satu alternatif solusi adalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran seperti LENTERA (Lestari Tradisi dan Edukasi Ragam Adat), yang dirancang untuk menghadirkan materi adat istiadat secara interaktif dan berbasis budaya lokal. Aplikasi ini diharapkan memberikan kontribusi dalam menumbuhkan semangat belajar, memperkuat minat siswa, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap isi pelajaran (Atmojo et al., 2019).

Aplikasi LENTERA (Lestari Tradisi dan Edukasi Ragam Adat) merupakan media pembelajaran digital interaktif yang dikembangkan secara khusus untuk mendukung siswa kelas IV SD dalam memahami materi adat istiadat yang tercakup dalam mata pelajaran IPAS. Aplikasi ini hadir sebagai respon terhadap kendala yang sering dihadapi dalam pembelajaran konvensional, yang cenderung kurang menarik dan sulit diakses oleh siswa, khususnya ketika membahas topik-topik budaya dan nilai kehidupan masyarakat. Melalui pendekatan yang menyenangkan serta berbasis interaksi, LENTERA memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi kekayaan budaya

lokal dan nasional secara lebih mendalam.

Lebih dari sekadar penyampai informasi, LENTERA dirancang sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa. Dengan mengenalkan berbagai adat istiadat dari daerah seperti Jawa Barat, aplikasi ini mendorong siswa untuk menghargai keberagaman, menjunjung nilai toleransi, serta memahami pentingnya melestarikan budaya bangsa. LENTERA dilengkapi dengan fitur-fitur pembelajaran yang menarik, seperti kuis interaktif, sistem poin dan lencana penghargaan, animasi kebudayaan, dan permainan edukatif berbentuk domino yang dirancang untuk memacu semangat dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Selain bermanfaat bagi siswa, aplikasi ini juga bermanfaat untuk guru karena dapat memanfaatkannya sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kurikulum dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dengan berbagai keunggulan tersebut, LENTERA bukan sekadar aplikasi edukatif, melainkan juga menjadi penghubung antara generasi muda dengan warisan budaya bangsa. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga tumbuh sebagai individu yang berkarakter, memiliki semangat kebangsaan, dan turut berperan dalam menjaga kelestarian tradisi Indonesia.

### **Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi LENTERA**



**Gambar 2. Menu Aplikasi LENTERA**



**Gambar 3. Materi dalam Aplikasi LENTERA**



**Gambar 4. Menu Games Aplikasi LENTERA**



## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena seluruh data yang dikumpulkan berupa angka dari hasil pretest, posttest, serta angket respon siswa, yang dianalisis dengan teknik statistik. Pendekatan kuantitatif dinilai sesuai untuk menilai tingkat

kontribusi penggunaan media pembelajaran dalam memperkuat pemahaman siswa menjadi aspek penting yang perlu dianalisis, secara objektif dan terukur (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Desain ini digunakan karena pemilihan kelompok dalam penelitian ini tidak dilakukan secara acak, namun tetap dibedakan antara kelompok yang terlibat terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan perlakuan yang dibedakan sesuai tujuan penelitian. Desain ini sering digunakan dalam lingkungan pendidikan karena mempertimbangkan kondisi kelas yang telah terbentuk, namun tetap dapat mengukur dampak perlakuan tertentu secara efektif (Isnawan, 2020).

Penelitian ini menetapkan siswa kelas IV B sebagai subjek dalam kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan aplikasi LENTERA, sementara Siswa kelas IV A dijadikan sebagai kelompok kontrol dalam pelaksanaan penelitian ini, yang mengikuti pembelajaran secara konvensional tanpa media digital. Masing-masing kelompok terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Sirnasari, Kabupaten Sumedang, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis. Pertama, tes pilihan ganda sebanyak 25 Butir. Soal dalam penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran adat istiadat melalui pretest dan posttest. Kedua, instrumen angket disebarkan kepada siswa guna memperoleh data mengenai pandangan atau tanggapan mereka terhadap penggunaan aplikasi LENTERA dalam pembelajaran. Instrumen telah diuji

validitasnya oleh ahli materi dan media, serta diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha Cronbach* untuk memastikan konsistensi pengukuran (Abraham & Supriyati, 2022).

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan guna memastikan bahwa data yang diperoleh telah memenuhi syarat analisis secara statistik. Setelah itu, dilakukan uji-t untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam capaian hasil belajar antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak, terakhir digunakan rumus perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi LENTERA (Isnawan, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan dalam pengambilan data utama, soal-soal ini sebelum diterapkan pada subjek penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi melalui uji coba pada peserta didik di kelas berbeda yang satu tingkat lebih tinggi. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menilai kualitas instrumen, baik dari segi validitas, reliabilitas, maupun keterpahaman siswa terhadap setiap butir soal yang telah dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran IPAS, khususnya materi adat istiadat.

#### 1. Uji Validitas

Proses validasi dilakukan guna menilai kesesuaian butir soal dalam mengukur tingkat pemahaman siswa secara tepat terhadap materi yang berkaitan dengan adat istiadat. Dalam menganalisis data, digunakan metode

korelasi *Pearson Product Moment* sebagai teknik statistik yang diterapkan, dengan r-tabel sebesar 0,433 pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 30 butir soal, diperoleh bahwa sebanyak 25 soal dinyatakan valid karena nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel, sedangkan 5 soal tidak valid karena nilai r-hitungnya lebih kecil dari 0,433.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal**

Butir Soal	Hasil Uji		Keputusan
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	
1	0,547	0,433	VALID
2	0,457	0,433	VALID
3	0,598	0,433	VALID
4	0,485	0,433	VALID
5	0,679	0,433	VALID
6	0,469	0,433	VALID
7	0,614	0,433	VALID
8	0,501	0,433	VALID
9	0,619	0,433	VALID
10	0,565	0,433	VALID
11	0,508	0,433	VALID
12	0,531	0,433	VALID
13	0,285	0,433	TIDAK VALID
14	0,662	0,433	VALID
15	0,619	0,433	VALID
16	-0,029	0,433	TIDAK VALID
17	0,584	0,433	VALID
18	0,113	0,433	TIDAK VALID
19	0,229	0,433	TIDAK VALID
20	0,508	0,433	VALID
21	0,545	0,433	VALID
22	0,542	0,433	VALID

Butir Soal	Hasil Uji		Keputusan
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	
23	0,577	0,433	VALID
24	0,195	0,433	TIDAK VALID
25	0,645	0,433	VALID
26	0,476	0,433	VALID
27	0,549	0,433	VALID
28	0,619	0,433	VALID
29	0,619	0,433	VALID
30	0,562	0,433	VALID

Dari uji validitas terhadap 30 butir soal sebagaimana ditampilkan dalam Tabel, diperoleh hasil bahwa 25 soal memiliki nilai  $r$  hitung yang lebih besar dari  $r$  tabel (0,433), sehingga dinyatakan valid. Adapun 5 butir soal lainnya, yaitu soal nomor 13, 16, 18, 19, dan 24, dinyatakan tidak valid karena nilai  $r$  hitung yang diperoleh berada di bawah nilai ambang batas yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan penelitian ini, hanya butir soal yang telah terbukti valid yang digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran. Tindakan tersebut dilakukan guna memastikan bahwa alat ukur yang digunakan mampu merepresentasikan pemahaman siswa secara akurat dan relevan dengan fokus penelitian.

## 2. Uji Realibilitas

Setelah validitas dianalisis, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi kestabilan hasil pengukuran. Analisis dilakukan dengan teknik *Cronbach's Alpha* menggunakan bantuan aplikasi SPSS, dengan hasil koefisien alpha mencapai 0,853, yang tergolong dalam kategori reliabilitas tinggi (Utami et al., 2023). Ini berarti bahwa soal-soal pretest dan posttest

memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan untuk penelitian ini.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal**

Indikator	Nilai
<i>Cronbach's Alpha</i>	0,853
Kategori Reliabilitas	Tinggi

## B. Hasil Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kabupaten Sumedang, Provinsi Jawa Barat. Adapun subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV A dan IV B, di mana kelas IV A dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen. Kelas eksperimen terdiri dari 30, pembelajaran pada kelompok eksperimen dilaksanakan dengan bantuan aplikasi LENTERA, sedangkan kelompok kontrol yang terdiri dari 30 siswa memperoleh materi melalui metode konvensional tanpa penggunaan media berbasis digital.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui prosedur yang dirancang secara runtut dan sistematis untuk memastikan kebenaran hasil. Tahap pertama diawali dengan pelaksanaan pretest digunakan untuk mengevaluasi kemampuan dasar siswa sebagai acuan sebelum perlakuan diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan desain perlakuan masing-masing kelompok, yakni kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi LENTERA sebagai media pembelajaran, serta kelompok kontrol tetap menjalani pembelajaran dengan metode konvensional. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran berakhir, siswa diberikan

posttest guna menilai sejauh mana peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Selain tes, data juga dikumpulkan melalui penyebaran angket yang dirancang untuk mengungkap respons siswa terhadap penggunaan aplikasi LENTERA. Dengan demikian, teknik pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua macam instrumen yang dirancang sesuai dengan kebutuhan analisis, yaitu: (1) Sebanyak 25 butir soal pilihan ganda disusun sebagai instrumen evaluasi untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian hasil belajar siswa, dan (2) instrumen non-tes berupa angket tertutup untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan.

Tujuan utama dari rangkaian tahapan ini adalah untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pemahaman siswa terhadap materi adat istiadat baik sebelum maupun sesudah pembelajaran, serta menilai persepsi mereka terhadap efektivitas aplikasi LENTERA sebagai media interaktif. Seluruh data hasil penelitian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan mengidentifikasi dampak penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan menentukan sejauh mana aplikasi tersebut dapat berkontribusi dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## 1. Pemahaman Siswa setelah Menggunakan Aplikasi LENTERA

### a) Hasil Pretest dan Posttest

Untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai tingkat pemahaman kondisi siswa diukur pada dua tahap, yakni sebelum dan setelah implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi LENTERA, dilakukan pengukuran data diperoleh melalui

pelaksanaan pretest dan posttest. Pretest diberikan terlebih dahulu guna mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. pengetahuan awal siswa, sedangkan posttest dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai guna mengevaluasi pencapaian pemahaman setelah perlakuan.

Langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat efektivitas aplikasi LENTERA dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi adat istiadat pada mata pelajaran IPAS. Perbandingan hasil antara pretest dan posttest menjadi indikator perubahan kognitif yang terjadi sebagai dampak dari intervensi pembelajaran.

Data yang didapatkan dari hasil tes dianalisis secara statistik deskriptif, meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum dan maksimum, serta standar deviasi, untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi dan sebaran nilai. Ringkasan hasil analisis tersebut ditampilkan dalam tabel berikut yang merepresentasikan capaian belajar siswa di kelas eksperimen diamati pada dua tahap, yakni sebelum dan sesudah penerapan media aplikasi LENTERA.

**Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

Jenis Ukuran	Pretest	Posttest
Rata-rata	58.67	83.07
Minimal	48	72
Maksimal	68	96
Standar Deviasi	5.492	5.819

Berdasarkan pengolahan data menggunakan statistik deskriptif, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang

dihasilkan, pretest siswa sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 58,67, dengan rentang skor antara nilai minimum 48 hingga maksimum 68. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media aplikasi LENTERA, peningkatan nilai pada posttest teridentifikasi secara signifikan setelah implementasi perlakuan dalam proses pembelajaran, di mana rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 83,07. Skor terendah yang diperoleh pada posttest adalah 72, sedangkan skor tertinggi mencapai 96.

Dari sisi sebaran data, standar deviasi pada pretest tercatat sebesar 5,49, sementara pada posttest meningkat tipis menjadi 5,82. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa cenderung stabil, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran, dengan tingkat variasi yang relatif serupa.

Kenaikan rata-rata sebesar 24,4 poin ini mencerminkan adanya peningkatan pemahaman konseptual yang cukup signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan bantuan aplikasi LENTERA. Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut tidak hanya mampu meningkatkan skor akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap proses internalisasi materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi interaktif seperti LENTERA memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran IPAS yang lebih bermakna, kontekstual, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

**b) Perhitungan dan Interpretasi N-Gain untuk Kelas Eksperimen**

Untuk menilai peningkatan pemahaman siswa secara kuantitatif, digunakan analisis *Normalized Gain* berfungsi sebagai indikator keberhasilan intervensi pembelajaran melalui

perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan *N-Gain* tidak hanya memberikan gambaran mengenai sejauh mana perubahan terjadi.

Setelah implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi LENTERA, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 58,3%. Berdasarkan kriteria interpretasi *N-Gain* angka ini masuk dalam kategori "cukup efektif" (kategori sedang). Artinya, terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan dari siswa setelah memperoleh pembelajaran berbasis aplikasi, meskipun belum mencapai tingkat maksimal.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti aplikasi LENTERA memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Aplikasi ini mampu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dan kebutuhan siswa terhadap pendekatan yang lebih visual, kontekstual, dan menarik. Dengan demikian, meskipun peningkatan berada pada kategori sedang, temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi aplikasi ke dalam pembelajaran IPAS mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap topik adat istiadat yang dipelajari.

**2. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol**

**a) Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Tabel 4. Nilai Kelas Eksperimen**

Siswa	Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Siswa 1	64	80
Siswa 2	60	96
Siswa 3	64	84
Siswa 4	68	76

Siswa	Eksperimen	
	Pretest	Posttest
Siswa 5	60	88
Siswa 6	60	76
Siswa 7	68	84
Siswa 8	64	72
Siswa 9	56	76
Siswa 10	64	84
Siswa 11	56	88
Siswa 12	56	84
Siswa 13	60	84
Siswa 14	48	84
Siswa 15	48	76
Siswa 16	56	80
Siswa 17	52	80
Siswa 18	60	92
Siswa 19	56	88
Siswa 20	52	72
Siswa 21	68	84
Siswa 22	60	80
Siswa 23	60	80
Siswa 24	52	88
Siswa 25	56	92
Siswa 26	60	88
Siswa 27	52	80
Siswa 28	64	84
Siswa 29	56	84
Siswa 30	60	88

Siswa	Kontrol	
	Pretest	Posttest
Siswa 7	52	68
Siswa 8	60	60
Siswa 9	52	72
Siswa 10	56	76
Siswa 11	48	68
Siswa 12	56	64
Siswa 13	64	72
Siswa 14	56	56
Siswa 15	60	80
Siswa 16	52	68
Siswa 17	64	72
Siswa 18	60	64
Siswa 19	64	60
Siswa 20	56	76
Siswa 21	68	68
Siswa 22	64	64
Siswa 23	60	72
Siswa 24	56	80
Siswa 25	52	56
Siswa 26	56	68
Siswa 27	48	64
Siswa 28	56	72
Siswa 29	52	76
Siswa 30	64	68

**Tabel 5. Nilai Kelas Kontrol**

Siswa	Kontrol	
	Pretest	Posttest
Siswa 1	56	64
Siswa 2	52	60
Siswa 3	60	68
Siswa 4	48	64
Siswa 5	56	72
Siswa 6	68	64

Hasil pretest yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif seimbang. Rentang nilai pretest pada kelas eksperimen berada antara 48 hingga 68, sedangkan kelas kontrol memiliki rentang nilai yang sama, yaitu antara 48 hingga 68. Kesetaraan ini mencerminkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok berada pada tingkat pemahaman awal yang serupa, sehingga perlakuan yang diterapkan dapat dibandingkan secara adil.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil posttest siswa kelas eksperimen. Banyak siswa yang mencapai skor di atas 80, bahkan nilai tertinggi mencapai 96. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami perkembangan yang nyata dalam memahami materi pembelajaran setelah menggunakan aplikasi LENTERA. Sebaliknya, meskipun kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan skor posttest, hasilnya tidak sebesar kelas eksperimen. Terdapat beberapa siswa yang mengalami peningkatan sangat terbatas, bahkan sebagian lainnya menunjukkan penurunan nilai dibandingkan saat pretest.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif seperti aplikasi LENTERA memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Penyampaian materi melalui fitur visual, narasi interaktif, dan konteks budaya lokal dalam aplikasi memungkinkan siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran IPAS yang menekankan pada pemahaman nilai-nilai sosial dan budaya, pendekatan berbasis teknologi ini terbukti efektif dalam membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara lebih bermakna dan kontekstual.

#### b) Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Tahapan awal dalam analisis statistik inferensial dimulai dengan pengujian normalitas dan homogenitas pada data hasil pretest dan posttest untuk memastikan kesesuaian asumsi uji parametrik. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang

digunakan memenuhi syarat dasar analisis parametrik, yaitu distribusi data yang normal serta kesamaan varians antar kelompok. Pemenuhan asumsi ini penting agar hasil analisis lanjutan, seperti uji-t, dapat diinterpretasikan secara sah dan akurat.

- **Uji Normalitas**

Pada bagian ini, peneliti menguji normalitas data hasil pretest dan posttest untuk memastikan apakah data tersebut berdistribusi normal. Uji normalitas merupakan langkah penting yang harus dipenuhi dalam analisis statistik parametrik. Pengujian ini menggunakan pendekatan *Shapiro-Wilk* pada SPSS, mengingat total responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah di bawah 50 orang, sehingga metode tersebut dianggap paling sesuai untuk ukuran sampel kecil.

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas**

No	Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>	
		<i>Sig.</i>	Keterangan
1	Eksperimen ( <i>Pretest</i> )	0,113	Normal
2	Eksperimen ( <i>Posttest</i> )	0,263	Normal
3	Kontrol ( <i>Pretest</i> )	0,075	Normal
4	Kelas Kontrol ( <i>Posttest</i> )	0,283	Normal

Hasil yang diperoleh melalui analisis menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig.*) pada data pretest dan posttest berada di atas angka 0,05. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kedua set data

tersebut terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak digunakan dalam tahap analisis statistik lanjutan yang bersifat parametrik.

- **Uji Homogenitas**

Pada tahap ini yaitu melakukan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok yang dibandingkan, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki varians yang seragam atau tidak.

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas**

Kelas	Sig.	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,810	Homogen
Posttest Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,695	Homogen

Informasi pada tabel uji homogenitas mengindikasikan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest hasil analisis mengungkap bahwa nilai antara kelompok eksperimen dan kontrol berada pada angka 0,810, sedangkan pada data posttest sebesar 0,695. Kedua nilai tersebut melebihi ambang signifikansi 0,05, yang menandakan tidak terdeteksi adanya perbedaan mencolok pada varians kedua kelompok. Hal ini mengindikasikan bahwa data pretest dari keduanya memiliki tingkat penyebaran yang serupa, maupun posttest berada dalam kondisi homogen. Pemenuhan asumsi homogenitas ini memungkinkan analisis lanjutan dilakukan dengan menggunakan pendekatan statistik parametrik, seperti uji-t, karena data dianggap berasal dari populasi yang memiliki varians yang setara.

**c) Hasil Uji-t (Independent Sample T-Test)**

Berdasarkan hasil pengujian terhadap normalitas dan homogenitas, diperoleh bahwa data dari kedua kelompok memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Hal ini ditunjukkan dengan distribusi data yang normal serta varians yang seimbang. Oleh karena itu, uji *Independent Sample t-Test* dapat diterapkan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi LENTERA dan mereka yang belajar melalui metode konvensional. Proses analisis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* versi 27.

**Tabel 8. Hasil Uji Independent Sample t-Test**

No	Kelas	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	< 0,001	Signifikan

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) kurang dari 0,001, yang berarti nilai tersebut jauh berada di bawah ambang signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan terdapat perbedaan yang nyata secara statistik antara skor posttest siswa di kelas eksperimen dengan yang ada di kelas kontrol. Dengan kata lain, penggunaan aplikasi LENTERA sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa, jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil ini mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Selain itu, temuan ini memperkuat anggapan bahwa integrasi teknologi berbasis lokal dalam proses pembelajaran, seperti yang diterapkan dalam aplikasi LENTERA, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Khususnya dalam topik yang berkaitan dengan tradisi dan adat istiadat, pendekatan visual-interaktif yang disajikan aplikasi ini dapat membantu memperkuat daya ingat, meningkatkan minat belajar, serta memperdalam proses pemaknaan siswa terhadap materi secara kontekstual dan bermakna.

Temuan ini memiliki keterkaitan dengan hasil studi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu Selviani, Syahid, dan Rukmana (2025), yang mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media digital yang kontekstual secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar kebangsaan. Temuan tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis nilai, baik nasional seperti Pancasila maupun lokal seperti adat istiadat, memiliki potensi besar dalam menumbuhkan pemahaman konseptual siswa sejak dini.

#### d) Perbandingan N-Gain

Untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis terhadap nilai *Normalized Gain* pada masing-masing kelompok. Nilai N-Gain tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tingkat efektivitas tertentu guna menilai seberapa besar pengaruh intervensi pembelajaran terhadap peningkatan pemahaman siswa. Perhitungan N-Gain dilakukan

menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics versi 27*, sehingga hasil analisis yang diperoleh lebih sistematis dan akurat.

**Tabel 9. Hasil Uji N-Gain**

Kelas	Rata-rata (%)	Keterangan
Eksperimen	58,3	Cukup Efektif
Kontrol	23,6	Tidak Efektif

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa rata-rata skor peningkatan (N-Gain) pada kelompok eksperimen mencapai 58,3%, yang dikategorikan sebagai tingkat efektivitas sedang atau cukup efektif. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 23,6%, yang masuk dalam kategori tidak efektif.

Perbedaan signifikan dalam tingkat efektivitas ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi LENTERA sebagai terbukti memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik. Penyajian materi yang disusun secara visual, interaktif, dan sesuai konteks memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran, dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan berfokus pada teks.

Dengan demikian, temuan N-Gain ini mendukung hasil analisis sebelumnya dan memberikan bukti tambahan bahwa pemanfaatan media digital interaktif, seperti aplikasi LENTERA, dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa, terutama pada pembelajaran IPAS dengan materi berbasis budaya seperti adat istiadat.

### 3. Respon Siswa terhadap Aplikasi LENTERA

Untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi LENTERA, peneliti memanfaatkan instrumen berupa kuesioner yang memuat beberapa pernyataan, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam lima indikator pokok: aspek tampilan visual, kemudahan dalam penggunaan, daya tarik materi, tingkat interaktivitas, dan manfaat pembelajaran. Setiap pernyataan dinilai menggunakan skala Likert lima poin yang mencerminkan tingkat persetujuan siswa terhadap fitur dan kualitas aplikasi yang mereka gunakan. Hasil pengisian angket diolah menjadi nilai rata-rata pada masing-masing indikator, yang kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase guna memberikan gambaran kuantitatif mengenai aspek yang paling diapresiasi oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Tabel 10. Hasil Rata-rata Respon Siswa per Indikator**

Indikator	Rata-rata (%)
Tampilan Visual	87.60%
Kemudahan Penggunaan	85.40%
Kemenarikan Materi	84.40%
Interaktivitas	87.80%
Manfaat Pembelajaran	83,60%



**Gambar Diagram Hasil Respon Siswa**

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, indikator interaktivitas memperoleh skor tertinggi dengan persentase sebesar 87,8%, diikuti oleh tampilan visual sebesar 87,6%. Hal ini mencerminkan bahwa fitur interaktif dan desain visual dari aplikasi LENTERA sangat diapresiasi oleh siswa, karena dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, seru, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Sementara itu, indikator manfaat pembelajaran menempati posisi terendah dengan persentase sebesar 83,6%. Meskipun nilai ini masih berada dalam kategori tinggi, hasil tersebut dapat menjadi masukan penting untuk pengembangan lebih lanjut. Pengembang aplikasi disarankan untuk tidak hanya mempertahankan aspek estetika dan interaktivitas, tetapi juga meningkatkan kedalaman konten agar siswa memperoleh manfaat yang lebih optimal dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS yang berbasis budaya lokal.

#### C. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap materi adat istiadat setelah menggunakan aplikasi LENTERA. Hal tersebut

ditunjukkan oleh skor posttest memperoleh yang secara rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, serta hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi ( $p < 0,001$ ), yang menandakan adanya perbedaan yang berarti secara statistik antara kedua kelompok secara statistik. Artinya, penggunaan aplikasi LENTERA terbukti mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan prestasi belajar.

Hasil ini selaras dengan temuan Ali dan Juanda (2025) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang sistematis mampu berkontribusi dalam peningkatan mutu pengajaran sekaligus mendorong perolehan hasil belajar yang lebih optimal. Dalam ranah penelitian ini, aplikasi LENTERA merupakan contoh nyata dari perencanaan pembelajaran berbasis kebutuhan siswa dan nilai-nilai lokal. Penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya memperlancar proses penyampaian materi tentang adat istiadat, tetapi juga berhasil mendorong partisipasi aktif siswa secara lebih maksimal. Temuan dalam penelitian tersebut turut mendukung argumen ini dengan memperlihatkan bahwa modul ajar berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil posttest secara signifikan.

Analisis N-Gain memperkuat hasil tersebut, di mana kelas eksperimen mencatat rata-rata peningkatan sebesar 58,3% yang dikategorikan "cukup efektif", sedangkan kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan sebesar 23,6% yang tergolong "rendah". Perbedaan ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital seperti LENTERA terbukti mampu memperkuat pemahaman peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh capaian siswa di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan signifikan antusiasme yang tinggi selama

pembelajaran, terutama dalam menjawab soal yang berkaitan dengan tujuan adat, simbol budaya, dan tahapan tradisi.

Respon siswa terhadap aplikasi juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi. Indikator interaktivitas mendapatkan skor tertinggi dalam angket, diikuti oleh tampilan visual dan kemudahan penggunaan. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa aplikasi ini menyenangkan dan membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan.

Siswa pada kelompok eksperimen juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami konteks budaya lokal secara menyeluruh dan mampu menjelaskan unsur-unsur tradisi secara runtut dan sistematis. Hal ini merupakan dampak dari penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara terstruktur, memadukan elemen visual, fitur interaktif, dan konten berbasis kearifan lokal dalam satu aplikasi utuh. Proses pengembangan aplikasi ini sejalan dengan prinsip desain pembelajaran modern yang menekankan efektivitas, daya tarik visual, dan partisipasi aktif siswa (Romi & Radia, 2022).

Temuan penelitian ini juga berlandaskan pada teori belajar konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman bermakna dalam membangun pengetahuan (Salsabila & Muqowim, 2024). Aplikasi LENTERA memfasilitasi hal tersebut melalui penyajian gambar, narasi budaya, dan kuis interaktif yang mendorong pembelajaran aktif (Ulya, 2024).

Secara metodologis, penggunaan desain kuasi eksperimen dalam penelitian ini memperkuat validitas temuan, bahwa aplikasi LENTERA mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil analisis

menggunakan uji-t dan N-Gain menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Temuan ini juga konsisten dengan teori belajar kognitif dari Robert Gagne, yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi efektif ketika informasi disampaikan melalui tahapan-tahapan sistematis (Basyir et al., 2022).

Respon positif siswa terhadap aplikasi ini turut menunjukkan adanya pengaruh terhadap aspek motivasi dan persepsi belajar, yang sejalan dengan teori keterlibatan siswa. Selain itu, temuan ini menjadi bukti bahwa model pembelajaran berbasis budaya lokal yang dikemas dalam bentuk digital dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran kontekstual.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, integrasi media digital telah banyak digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari segi kognitif maupun afektif. Salah satu contoh penggunaan media serupa ditunjukkan oleh Asriani, Azizah, dan Nursafitri (2025) yang mengembangkan pembelajaran berbasis Wordwall pada siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Penyajian materi dalam bentuk interaktif dan meningkatkan ketertarikan siswa yang berdampak pada keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun fokus utama penelitian tersebut adalah pada peningkatan minat belajar, prinsip yang digunakan serupa, yaitu pemanfaatan teknologi interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini memperkuat bahwa media seperti aplikasi LENTERA, yang dirancang tidak hanya disampaikan secara teoritis,

namun juga diperkuat melalui tampilan visual guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, kuis, dan aktivitas berbasis permainan edukatif, sangat potensial untuk mendorong pemahaman siswa terhadap materi berbasis budaya seperti adat istiadat. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif berkontribusi terhadap penciptaan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna, dampak dari proses tersebut tercermin dalam meningkatnya performa akademik siswa.

Penelitian ini juga diperkuat oleh studi sebelumnya yang menyoroti efektivitas media digital berbasis budaya lokal. Amalia et al. (2024) penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berbasis konteks nyata dapat mendorong peningkatan minat serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Di sisi lain, studi lain yang dilakukan oleh Haq et al. (2024) menunjukkan bahwa media interaktif visual sangat membantu siswa dalam menangkap inti dari materi sains yang tidak bisa dipahami secara instan karena cukup rumit.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS turut berkontribusi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Menurut Rahmayanti et al (2024) pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran mampu memperluas akses informasi, memperkaya interaksi belajar, dan menjadikan proses pembelajaran lebih personal dan menyenangkan. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi LENTERA memfasilitasi pembelajaran berbasis budaya secara lebih kontekstual dan interaktif, proses pembelajaran tidak hanya memperkuat penguasaan materi oleh siswa, melainkan juga mendorong keaktifan mereka selama mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat landasan teoritis yang ada, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran kontekstual berbasis teknologi dalam pendidikan dasar. Penelitian ini turut mengisi kekosongan dalam pengembangan pembelajaran IPAS berbasis nilai lokal yang belum banyak dijangkau secara digital, serta membuktikan bahwa integrasi teknologi dapat berjalan selaras dengan pelestarian budaya melalui pendidikan (Kurniawan, 2016; Sahroni et al., 2023).

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi aplikasi LENTERA dalam pembelajaran materi Adat Istiadat pada mata pelajaran IPAS kelas IV, artinya, penggunaan media digital yang interaktif terbukti membawa dampak baik terhadap kemajuan hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat secara signifikan, dengan kenaikan skor rata-rata dari 58,67 pada pretest menjadi 83,07 pada posttest. Nilai rata-rata N-Gain yang mencapai 58,3% mengindikasikan tingkat efektivitas yang tergolong cukup. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan aplikasi juga sangat positif. Berdasarkan hasil angket, indikator interaktivitas dan tampilan visual memperoleh skor tertinggi, yang mencerminkan bahwa aplikasi dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang secara statistik bermakna. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada hasil uji-t yang berada di bawah angka 0,001. memperkuat temuan bahwa aplikasi

LENTERA berkontribusi secara nyata dalam memberikan dorongan terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran, aplikasi ini layak dipertimbangkan sebagai media alternatif yang efektif dalam pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, para guru, serta siswa kelas IV yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi aktif selama proses pengumpulan data berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing atas segala bimbingan, arahan, serta dorongan yang sangat membantu selama proses penyusunan karya ilmiah ini. Tak lupa, penulis mengapresiasi keluarga dan teman-teman yang telah memberikan semangat, dukungan moral, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>

- Ali, E. Y., & Juanda, N. A. (2025). Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Kualitas Pengajaran dan Hasil Belajar. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1).  
<https://doi.org/10.46843/jmp.v4i1.354>
- Amaria, W. O. L., Hanifah, N., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan Media Aplikasi Gopen Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Journal Education and Technology*, 5(1).
- Asriani, Azizah, Herlina, & Nursafitri. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas V Sd. (*JS Jurnal Sekolah*, 1, 336–344.
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM*, 2019.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1).
- Haq, I. A., Ali, E. Y., & Sujana, A. (2024). Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD. *Jurnal Kependidikan*, 13(2).  
<https://jurnaldidaktika.org>
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI EKSPERIMEN* (M. Rusmayadi, Ed.). Nashir Al-Kutub Indonesia.  
<https://www.researchgate.net/publication/339040496>
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sd Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. 6(2).
- Rahmayanti, A., Marinda, F., Rofita, N. S., Supriyadi, & Izzatika, A. (2024). ANALISIS Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Pembelajaran Di Era Digital. *JS (Jurnal Sekolah)*, 9(1), 60–67.
- Romi, & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5).
- Sahroni, S. N., Ruslana, I., & Munir. (2023). Makna Simbolis Pada Pelaksanaan Tradisi Ngalaksa Sebagai Bentuk Rasa Syukur (Studi Deskriptif Tradisi Ngalaksa Di Kampung Cijere Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang). *Journal For Islamic Studies*, 6(1), 404–414.  
<https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.494>

- Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3).
- Selviani, D., Syahid, A. A., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Titaskat Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas Iv Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Education Science*, 4(2), 391–403.
- Siregar, A., Yanti, D. D., Sipayung, D. V., Adani, M. I., Rianti, N. P., & Purnamasari, I. (2024). Pengaruh Globalisasi Terhadap Identitas Budaya Lokal The Impact Of Globalization On Local Cultural Identity. *Jiic: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1(8). <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Alfabeta.
- Sunaryati, T., Ratna, D., Situmeang, S., Amalia, N., Hasyim, L. F., & Pebriyanti, R. (2025). Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 6. <https://ijurnal.com/1/index.php/jpp>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan Application Of Constructivism Theory According To Jean Piaget And Neuroscience Theory In Education. *Journal of Education*, 7(1). <https://doi.org/10.32478/m1778y41>
- Utami, Y., Rasmanna, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *SAINTEK (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 4(2), 21–24.