

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan



YAYASAN PENDIDIKAN GALUH CIAMIS
UNIVERSITAS GALUH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus: Jl. R.E. Martadinata No. 150 Tlp. (0265) 772192 Fax 771955 Ciamis

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS GALUH
NOMOR : 042/21/SK/AK/D/II/2026

Tentang
PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

Dekan FKIP Universitas Galuh

- Menimbang : a. Bahwa upaya membantu keberhasilan dalam penyelesaian laporan akhir studi mahasiswa (Skripsi), maka diperlukan SK. Penetapan Judul dan Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi;
b. Bahwa SK. Penetapan Judul dan Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi sebagaimana dijelaskan diatas perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan;
- Mengingat : 1. Undang-undang nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2012 nomor 158, tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia nomor 5336);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor: 184/U/2001, tentang Pedoman Pengawasan, Pengendalian, dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana, dan Pascasarjana;
4. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi nomor: 114/Dikti/Kep/1998 tentang Penggabungan 5 (lima) Sekolah Tinggi di Lingkungan Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis menjadi Universitas Galuh;
5. Surat Edaran Dikti nomor: 2705/D/T/1998, tentang Persyaratan Pimpinan Perguruan Tinggi Negeri/Swasta;
6. Surat Keputusan Dewan Pengurus Yayasan Pendidikan Galuh nomor: 59/SK/YPG-Cms/IX/1998 tentang pengukuhan berdirinya Universitas Galuh yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Galuh;
7. Akta Notaris Nomor 21 tanggal 29 Maret 2014 tentang Anggaran Dasar Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis;
8. Peraturan Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis Nomor 1 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis Nomor 1 Tahun 2024 tentang Statuta Universitas Galuh;
9. Surat Keputusan Pengurus Yayasan Pendidikan Galuh Ciamis Nomor 141/SK/YPG-Cms/XI/2024 tanggal 29 November 2024 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dosen Dalam Jabatan Struktural di Lingkungan Universitas Galuh, Masa Jabatan sampai dengan penetapan rektor 2026;
10. Pedoman Akademik Universitas Galuh;
- Memperhatikan : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Nomor: 032/21/SP/AK/II/2026 Tanggal 23 Februari 2026 perihal Usulan Penerbitan SK Bimbingan Skripsi;

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
Pertama : Judul skripsi mahasiswa yang beridentitas;
Nama : Sarah Febriyani Nur Ahyar
NPM : 2105220040
Prodi : Pendidikan Sejarah
Judul Skripsi : Penerapan media assemblr edu dalam pembelajaran sejarah lokal astana gede kawali untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kawali
- Kedua : Mengangkat pembimbing skripsi mahasiswa seperti yang tertulis pada diktum pertama sebagai berikut;
Pembimbing I : Wulan Sondarika, M.Pd.
Pembimbing II : Dewi Ratih, M.Pd.
- Ketiga : Pembimbing skripsi memperoleh penghargaan atas pelaksanaan tugasnya berdasarkan peraturan yang berlaku di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh;
- Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sampai dengan **31 Januari 2027**, dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di : Ciamis
Pada Tanggal : 24 Februari 2026
Menjabat Dekan,

Asep Amam, M.Pd.
NIK. 3112770457

Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS GALUH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus: Jl. R.E. Martadinata No. 150 Ciamis 46274 Jawa Barat
Website : <https://fkip.unigal.ac.id/> Email : fkip.sk@unigal.ac.id

Nomor : 474 /21/SP/KM/DI/VIII/2026

Ciamis, 13 Februari 2026.

Perihal : Ijin Penelitian

Kepada

Yth. SMA Negeri 1 Kawali .

Di Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan Karya Ilmiah/Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Galuh Ciamis :

Nama : Sarah Febriyani Nur Ahyar

NIM : 2105220040

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Tingkat/Semester : VII

Kami mohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan memberikan kesempatan kepada yang bersangkutan dalam hal mengumpulkan data sehubungan dengan penulisan karya ilmiah (Skripsi) yang berjudul : Penerapan Media Assemblr Edu Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Astana Gede Kawali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kawali

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Pj. Wakil Dekan I

Dr. Yeni Wijayanti, M.Hum., M.Pd.
NIK 01.3112770251

Tembusan

1. Prodi di FKIP UNIGAL
2. Panitia DBS
3. Arsip

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH XIII
SMA NEGERI 1 KAWALI
Jalan Poronggol Raya, No. 9, Desa Kawalimukti, Kecamatan Kawali
Telepon (0265) 791240, e-mail: mail.sman1kawali@gmail.com
CIAMIS – 46253

SURAT KETERANGAN

Nomor: 597/TU.01.02/SMAN1KWL

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMAN 1 Kawali:

Nama : Drs. Koswara
NIP : 196608151994121001
Pangkat/Golongan : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Kawali – Ciamis
Unit Kerja : SMAN 1 Kawali (NPSN:20211490)
Alamat : Jalan Poronggol Raya No. 9 Kawali-Ciamis
No. Telepon : (026) 791240

Menerangkan bahwa:

Nama : Sarah Febriyani Nur Ahyar
NIM : 2105220040
Universitas : Universitas Galuh
Jurusan : Pendidikan Sejarah
Program : S-1

Telah melaksanakan Penelitian / observasi di SMA Negeri 1 Kawali pada tanggal 7 dan 14 April 2026, dengan Judul "PENERAPAN MEDIA ASSEMBLR EDU DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL ASTANA GEDE KAWALI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 KAWALI". Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kawali, 12 Mei 2026
Kepala

Drs. Koswara
Pangkat Pembina IV/a
NIP. 196608151994121001

Lampiran 4 Angket Penelitian

SEJARAH LOKAL ASTANA GEDE KAWALI
KELAS X.E3 SMA NEGERI 1 KAWALI
SOAL ANGKET SIKLUS I

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Skor Pertanyaan Positif 4 (SS), 3 (S), 2 (TS), 1 (STS).

Skor Pertanyaan Negatif 1 (STS), 2 (TS), 3 (S), 4 (SS).

Berikut adalah tabel angket dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

PERTANYAAN ANGKET SIKLUS I

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
Antusiasme & Ketertarikan Belajar (Mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah berbasis media baru)					
No. Item Positif (+)					
1.	Saya sangat antusias mengikuti pelajaran sejarah sejak guru menggunakan media <i>Assemblr Edu</i> .				
7.	Saya lebih bersemangat belajar karena bisa melihat visualisasi nyata objek sejarah melalui HP saya.				
19.	Media <i>Assemblr Edu</i> membuat saya ingin belajar sejarah lebih lama di sekolah.				
No. Item Negatif (-)					
2.	Saya merasa malas mengikuti pelajaran sejarah meskipun menggunakan media Augmented Reality.				
8.	Saya merasa waktu pelajaran sejarah terasa sangat lama dan membosankan.				
20.	Saya lebih suka guru mengajar dengan cara biasa (ceramah) daripada menggunakan				

	aplikasi.				
Fokus Perhatian (<i>Attention</i>) (Mengukur konsentrasi pemahaman materi Prasasti Kawali melalui visual digital)					
No. Item Positif (+)					
3.	Tampilan 3D pada media <i>Assemblr Edu</i> membuat saya lebih mudah memahami materi Prasasti Kawali.				
No. Item Negatif (-)					
4.	Penggunaan teknologi di kelas justru membingungkan dan membuat saya sulit belajar.				
14.	Saya lebih suka mengobrol sendiri daripada memperhatikan tampilan AR di depan kelas.				
Keuletan (<i>Persistence</i>) & Daya Juang (Mengukur ketahanan siswa saat menghadapi tugas sulit/kendala teknis)					
No. Item Positif (+)					
5.	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas sejarah yang diberikan guru.				
17.	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas sejarah walaupun materi yang dipelajari cukup sulit.				
No. Item Negatif (-)					
6.	Saya cenderung tidak peduli dengan hasil belajar sejarah yang saya dapatkan.				
18.	Jika ada bagian materi yang tidak saya mengerti, saya lebih memilih diam dan tidak berusaha mencari tahu.				
Kedisiplinan & Ketepatan Waktu (Mengukur kesiapan kehadiran demi mengikuti sesi interaktif)					
No. Item Positif (+)					
9.	Saya berusaha hadir tepat waktu karena tidak ingin ketinggalan sesi belajar dengan media interaktif.				
No. Item Negatif (-)					
10.	Saya sering datang terlambat atau mencari alasan untuk tidak mengikuti pelajaran sejarah.				
Rasa Ingin Tahu & Interaksi Positif (Mengukur					

kebanggaan mengoperasikan AR, keaktifan diskusi kelompok, dan respon apresiasi)					
No. Item Positif (+)					
11.	Saya merasa bangga jika bisa mengoperasikan fitur-fitur di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> dengan benar.				
13.	Saya senang berdiskusi dengan teman mengenai objek sejarah yang muncul di aplikasi AR.				
21.	Saya merasa dihargai saat guru memberikan pujian atas keaktifan saya menggunakan media AR.				
23.	Saya merasa haus akan informasi baru mengenai sejarah Situs Astana Gede Kawali.				
No. Item Negatif (-)					
22.	Saya merasa biasa saja meskipun guru memberikan apresiasi terhadap hasil kerja saya.				
Relevansi & Nilai Guna Materi (Mengukur kesadaran siswa akan pentingnya sejarah lokal Ciamis bagi masa depan)					
No. Item Positif (+)					
15.	Saya yakin penguasaan teknologi dalam belajar sejarah akan bermanfaat bagi masa depan saya.				
No. Item Negatif (-)					
12.	Saya merasa tidak ada gunanya mempelajari sejarah lokal meski menggunakan alat yang canggih.				
16.	Mempelajari sejarah hanya membuang-buang waktu saya saja.				
24.	Saya merasa terpaksa mengikuti pembelajaran sejarah ini karena tuntutan sekolah.				

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Materi: Menelusuri Jejak Galuh di Situs Astana Gede Kawali

Identitas Siswa

- **Kelompok:**
- **Nama Anggota:** 1. 2.
..... 3.
..... 4.
..... 5.
..... 6.
.....
- **Kelas:** X.E3

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pengamatan pada media *Augmented Reality* (AR), siswa mampu mengidentifikasi ciri fisik Prasasti Kawali dan menganalisis nilai-nilai kepemimpinan Prabu Raja Wastu (Niskala Wastukancana) secara tepat.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Siapkan *smartphone* yang sudah terinstal aplikasi *Assemblr Edu*.
2. Scan **Marker AR** yang disediakan oleh guru (Gambar Prasasti/Situs).
3. Amati objek 3D yang muncul di layarmu. Kamu bisa memutar (*rotate*), memperbesar (*zoom*), dan melihat detail pahatan prasasti.
4. Jawablah pertanyaan di bawah ini berdasarkan hasil eksplorasimu pada media tersebut.

C. Langkah Eksplorasi & Analisis

Kegiatan 1: Observasi Fisik (Melihat Lebih Dekat) Setelah melakukan *scanning* pada objek **Prasasti Kawali I**, amatilah bentuknya secara teliti.

1. Sebutkan bagaimana bentuk fisik batu prasasti tersebut (apakah kotak sempurna, bulat, atau alami)?

Jawaban:

(point 10)

2. Perhatikan tulisan yang melingkar di bagian permukaan. Menurut hasil pengamatanmu, apakah tulisan tersebut dipahat secara rapi atau mengikuti bentuk lekukan batu?

Jawaban:

(point 10)

Kegiatan 2: Bedah Pesan (Analisis Sejarah) Di dalam aplikasi terdapat keterangan teks mengenai arti dari pahatan tersebut. Salah satu kalimat yang paling terkenal adalah: "*Pakeun Heubeul Jaya Di Buana*".

3. Berdasarkan informasi dalam media, apa arti dari kalimat tersebut?

Jawaban:

(point 15)

4. Mengapa Prabu Raja Wastu (Niskala Wastukancana) merasa perlu menuliskan pesan tentang "kebajikan" dan "kesejahteraan" di atas batu prasasti? Apa tujuannya bagi rakyat Galuh saat itu?

Jawaban:

(point 20)

Kegiatan 3: Hubungan Masa Kini (Refleksi)

5. Jika kamu adalah seorang pemimpin di masa depan, nilai kearifan lokal apa dari Prasasti Kawali yang akan kamu terapkan dalam memimpin teman atau masyarakatmu?

Jawaban:

(point 20)

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media *Assemblr Edu* hari ini, simpulkan apa yang membuat Situs Astana Gede Kawali sangat istimewa bagi sejarah Jawa Barat:

Kesimpulan:

.....
.....
.....

(point 25)

Lampiran 6 Pertanyaan Wawancara Guru dan Siswa Siklus I

Pedoman Wawancara Terstruktur untuk Guru Sejarah

Tujuan: Mendapatkan masukan objektif tentang performa kamu sebagai pengajar dan efektivitas tindakan di kelas.

1. Berdasarkan pengamatan Bapak/Ibu, bagaimana respon spontan siswa saat saya menghadirkan media *Assemblr Edu* di depan kelas?
2. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya peningkatan keaktifan siswa (bertanya/berdiskusi) dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya saat saya menggunakan metode konvensional?
3. Bagaimana penilaian Bapak/Ibu mengenai penguasaan kelas saya saat siswa mulai sibuk mengeksplorasi HP masing-masing?
4. Apakah langkah-langkah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan urutan yang tertuang dalam RPP/Modul Ajar?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan media AR ini efektif dalam mengefisiensi waktu penjelasan materi sejarah yang bersifat abstrak?
6. Apa kelemahan yang Bapak/Ibu lihat dari cara saya mendampingi kelompok saat mereka mengalami kendala teknis pada aplikasi?
7. Bagaimana kualitas interaksi antara saya dan siswa selama proses diskusi hasil LKPD berlangsung?
8. Saran apa yang Bapak/Ibu berikan untuk saya terapkan pada **Siklus II** agar motivasi belajar siswa lebih merata di seluruh kelas?

Pedoman Wawancara Terstruktur untuk Siswa

Tujuan: Menggali respon jujur mereka terhadap cara mengajar kamu dan penggunaan media *Assemblr Edu*.

1. Bagaimana pendapat kamu mengenai kegiatan pembelajaran sejarah hari ini yang menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*?
2. Apakah penjelasan yang Kakak sampaikan tadi lebih mudah dipahami saat dibantu dengan visualisasi 3D/AR dibandingkan hanya dengan buku teks?
3. Saat kamu melakukan *scanning* pada marker Prasasti Kawali, bagian mana yang paling membuat kamu merasa tertarik atau penasaran?
4. Apakah kamu merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran hari ini? Apa yang membuatmu merasa demikian?
5. Apakah instruksi yang Kakak berikan untuk mengoperasikan media AR tadi sudah cukup jelas, atau ada bagian yang membingungkan?

6. Apakah pengerjaan LKPD sambil melihat objek 3D membantu kamu dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan sulit mengenai pesan moral Prabu Raja Wastu?
7. Menurutmu, apa kekurangan dari pembelajaran kita hari ini yang perlu Kakak perbaiki di pertemuan berikutnya?
8. Apakah kamu setuju jika materi sejarah lokal lainnya juga diajarkan menggunakan teknologi seperti ini? Mengapa?

Lampiran 7 Pertanyaan Guru dan Siswa Siklus II

Tujuan: Mendapatkan validasi objektif tentang perubahan performa mengajar kamu dan perubahan perilaku siswa secara klasikal.

1. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, apakah ada perbedaan signifikan pada tingkat antusiasme siswa di pertemuan kedua ini dibandingkan pertemuan pertama?
2. Bagaimana penilaian Bapak/Ibu mengenai penguasaan kelas saya hari ini, terutama dalam mengelola transisi dari penjelasan materi ke eksplorasi media AR?
3. Apakah Bapak/Ibu melihat perbaikan dalam cara saya memberikan instruksi atau mendampingi siswa yang mengalami kesulitan teknis?
4. Secara umum, apakah Bapak/Ibu mengamati peningkatan durasi fokus (perhatian) siswa terhadap materi selama dua pertemuan ini?
5. Bagaimana Bapak/Ibu melihat efektivitas LKPD pertemuan kedua ini dalam memandu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih mendalam?
6. Menurut Bapak/Ibu, apakah interaksi antara saya dan siswa sudah terlihat lebih cair dan komunikatif pada pertemuan kedua ini?
7. Apakah Bapak/Ibu melihat adanya pergeseran perilaku pada siswa yang sebelumnya pasif di pertemuan pertama menjadi lebih aktif hari ini?
8. Apa saran akhir dari Bapak/Ibu terkait penerapan media *Assemblr Edu* ini jika ingin diimplementasikan secara permanen di sekolah?

Tujuan: Mengetahui apakah motivasi mereka menetap atau meningkat, serta apakah kendala di pertemuan pertama sudah teratasi.

1. Dibandingkan pertemuan pertama kemarin, bagaimana perasaanmu mengikuti pelajaran sejarah hari ini? Apakah merasa lebih terbiasa menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*?
2. Apakah instruksi dan penjelasan yang Kakak berikan di pertemuan kedua ini lebih mudah dipahami daripada sebelumnya?
3. Di pertemuan kedua ini, bagian mana dari objek 3D atau fitur AR yang menurutmu paling membantu dalam memahami materi lanjutan tentang Astana Gede?
4. Apakah kendala teknis yang kamu alami di pertemuan pertama (misal: sulit *scanning* atau HP lemot) masih muncul hari ini? Jika iya, apakah kamu sudah lebih tenang dalam mengatasinya?

5. Apakah kamu merasa lebih aktif berdiskusi dengan teman kelompokmu pada hari ini dibandingkan pertemuan sebelumnya? Apa alasannya?
6. Bagaimana pendapatmu tentang cara Kakak membimbing kelompokmu hari ini? Apakah kamu merasa lebih terbantu saat mengerjakan LKPD?
7. Setelah dua kali pertemuan menggunakan teknologi AR, apakah kamu merasa materi sejarah lokal ini lebih membekas di ingatanmu dibandingkan cara belajar biasa?
8. Apa harapanmu jika di masa depan pelajaran sejarah terus menggunakan media interaktif seperti ini?

Lampiran 8 Pertanyaan *Pretest* dan *Posttest* Siklus I dan II

Tabel Soal Pretest dan Posttest

Mata Pelajaran: Sejarah (Lokal) | Materi: Prasasti Kawali, Situs Astana Gede Kawali | Kelas: X.E3

Catatan: Soal Pretest dan Posttest identik (digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan)

No	Soal	Pilihan Jawaban	Level Kognitif	Kunci Jawaban
1	Secara administratif, di manakah lokasi penemuan kompleks situs Astana Gede yang menjadi pusat peninggalan Kerajaan Galuh?	A. Kabupaten Garut, Jawa Barat B. Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat C. Kabupaten Ciamis, Jawa Barat D. Kabupaten Kuningan, Jawa Barat E. Kabupaten Sumedang, Jawa Barat	C1	C
2	Situs Astana Gede Kawali memiliki latar belakang sejarah yang sangat penting bagi masyarakat Sunda karena berfungsi sebagai...	A. Pusat perdagangan internasional Kerajaan Galuh pada abad ke-14 B. Tempat pemakaman raja-raja Kerajaan Pajajaran C. Pusat pemerintahan dan ritual keagamaan Kerajaan Galuh D. Benteng pertahanan militer Kerajaan Sunda melawan Majapahit E. Tempat penyimpanan naskah-naskah kuno Kerajaan Sunda	C2	D
3	Berdasarkan hasil pengamatan melalui media Augmented Reality (AR), jenis aksara yang dipahat pada permukaan Prasasti Kawali adalah...	A. Aksara Jawa Kuno (Kawi) B. Aksara Pallawa dari India Selatan C. Aksara Sunda Kuno	C2	C

		D. Aksara Buda dari Kerajaan Majapahit E. Aksara Latin yang dipengaruhi kolonial Portugis		
4	Ciri fisik utama dari Prasasti Kawali I yang dapat diamati secara visual melalui model 3D adalah...	A. Berbentuk lingkaran dengan relief ukiran bunga teratai di seluruh permukaannya B. Berbentuk persegi panjang dengan permukaan halus dan tidak beraksara C. Berbentuk bulat pipih dengan aksara yang tersusun melingkar D. Berbentuk batu alam tidak beraturan dengan guratan aksara Sunda Kuno pada permukaannya E. Berbentuk stupa kecil dengan ornamen khas kerajaan Hindu-Buddha	C2	D
5	Siapakah tokoh raja yang disebutkan dalam teks Prasasti Kawali sebagai pemberi amanat bagi kemakmuran rakyat Galuh?	A. Prabu Siliwangi dari Kerajaan Pajajaran B. Prabu Niskala Wastu Kancana dari Kerajaan Galuh C. Raja Purnawarman dari Kerajaan Tarumanagara D. Prabu Linggabuana dari Kerajaan Sunda E. Raja Hayam Wuruk dari Kerajaan Majapahit	C1	B
6	Prasasti Kawali mengandung pesan "pakeun heubeul jaya di buana". Makna analisis dari amanat tersebut bagi seorang pemimpin masa kini adalah...	A. Pemimpin harus memperluas wilayah kekuasaan sebesar-besarnya demi kejayaan negara B. Pemimpin harus mengutamakan kepentingan pribadi agar dapat mensejahterakan rakyatnya	C4	C

		C. Pemimpin harus menjaga keadilan, kemakmuran, dan keberlanjutan kesejahteraan rakyat secara berkelanjutan D. Pemimpin harus mewariskan kekuasaan kepada keturunannya agar kejayaan terus berlanjut E. Pemimpin harus membangun monumen bersejarah sebagai bukti kejayaan pemerintahannya		
7	Dalam teks prasasti terdapat kalimat "sing kuerat mulasara", yang jika dianalisis merupakan ajaran tentang...	A. Kewajiban rakyat untuk taat dan patuh kepada seluruh perintah raja tanpa terkecuali B. Pentingnya membangun infrastruktur fisik sebagai pondasi kemajuan kerajaan C. Anjuran untuk memperkuat hubungan diplomatik dengan kerajaan-kerajaan tetangga D. Kewajiban seorang pemimpin untuk senantiasa merawat dan menjaga kesejahteraan rakyatnya E. Perintah untuk melestarikan tradisi dan adat istiadat leluhur secara turun-temurun	C4	D
8	Keberadaan Prasasti Kawali di wilayah Ciamis saat ini merupakan bukti aplikasi dari fungsi prasasti sebagai...	A. Media komunikasi antara rakyat biasa dengan dewa-dewa dalam kepercayaan Hindu B. Sumber sejarah primer yang membuktikan eksistensi dan legitimasi kekuasaan Kerajaan Galuh C. Karya seni ukir tertinggi yang mencerminkan kemajuan peradaban	C3	B

		Nusantara kuno D. Dokumen hukum tertulis yang mengatur sistem pemerintahan Kerajaan Galuh E. Penanda batas wilayah administratif antara Kerajaan Galuh dan Kerajaan Pajajaran		
9	Bagaimana keberadaan Prasasti Kawali mencerminkan kondisi sosial budaya masyarakat Galuh pada masa lampau?	A. Menunjukkan bahwa masyarakat Galuh hidup dalam kondisi terisolasi dari pengaruh budaya luar B. Membuktikan bahwa masyarakat Galuh tidak memiliki sistem kepercayaan yang terstruktur C. Mencerminkan bahwa masyarakat Galuh memiliki peradaban yang maju dengan sistem pemerintahan yang teratur, nilai spiritual yang kuat, dan tradisi literasi aksara yang tinggi D. Menggambarkan bahwa masyarakat Galuh hidup dalam kondisi konflik berkepanjangan dengan kerajaan tetangga E. Menunjukkan bahwa masyarakat Galuh sepenuhnya mengadopsi kebudayaan India tanpa unsur lokal	C4	C
10	Dapat disimpulkan bahwa nilai kearifan lokal dalam Prasasti Kawali yang paling relevan untuk diimplementasikan siswa di sekolah adalah...	A. Nilai keberanian dalam menghadapi musuh sebagai cerminan semangat ksatria Kerajaan Galuh B. Nilai tanggung jawab, keadilan, dan semangat menjaga warisan budaya lokal sebagai identitas diri warga	C4	B

		Ciamis C. Nilai kepatuhan mutlak kepada pemimpin sebagai cerminan loyalitas rakyat Galuh D. Nilai ekspansi wilayah sebagai wujud semangat nasionalisme generasi muda E. Nilai kemewahan dan kejayaan materi sebagai motivasi untuk berprestasi tinggi		
--	--	---	--	--

MODUL AJAR
PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS DEEP LEARNING
Media Assemblr Edu (Augmented Reality)

A. INFORMASI UMUM

Sekolah	SMA Negeri 1 Kawali
Mata Pelajaran	Sejarah (Lokal)
Materi	Prasasti Kawali (Peninggalan Kerajaan Galuh)
Topik	Eksplorasi Nilai Kearifan Lokal dan Visualisasi Objek Sejarah Situs Astana Gede Kawali
Fase / Kelas	E / X.E3
Alokasi Waktu	2 x 45 Menit (1 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	2025/2026
Nama Penyusun	Sarah Febriyani Nur Ahyar

B. IDENTIFIKASI PESERTA DIDIK DAN MATERI

Karakteristik Peserta Didik	Peserta didik kelas X.E3 berjumlah 42 orang (17 laki-laki, 25 perempuan) merupakan warga lokal Kabupaten Ciamis yang secara geografis dekat dengan Situs Astana Gede Kawali. Pengetahuan awal peserta didik mengenai situs sejarah tersebut masih bersifat permukaan, namun memiliki minat dan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital (smartphone). Kebutuhan belajar difokuskan pada visualisasi objek sejarah yang bersifat abstrak melalui media interaktif berbasis Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan motivasi belajar.
Analisis Materi	Materi berfokus pada Sejarah Lokal Situs Astana Gede Kawali sebagai peninggalan Kerajaan Galuh (abad ke-14 hingga ke-15 Masehi). Jenis pengetahuan mencakup: • Pengetahuan Faktual: artefak prasasti (Prasasti Kawali I-VI), aksara Sunda Kuno, dan detail fisik situs. • Pengetahuan Konseptual: nilai-nilai kearifan lokal yang

	terkandung dalam semboyan "Pakeun Heubeul Jaya di Buana" dan relevansinya bagi kehidupan masa kini. Struktur materi dirancang secara induktif: dimulai dari observasi visual 3D objek prasasti melalui <i>Assemblr Edu</i>, kemudian dilanjutkan dengan analisis isi teks dan penarikan makna filosofis secara kritis.
Dimensi Profil Pelajar Pancasila	• Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia (pembukaan doa dan penanaman nilai luhur sejarah lokal) • Bernalar Kritis (menganalisis isi dan pesan filosofis Prasasti Kawali) • Kreatif (mengeksplorasi fitur <i>Assemblr Edu</i> untuk memvisualisasikan artefak sejarah secara digital) • Bergotong Royong (diskusi kelompok dan pengerjaan LKPD secara kolaboratif)

C. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Pada akhir Fase E, peserta didik mampu memahami konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta mampu menganalisis sejarah lokal (Situs Astana Gede Kawali) sebagai bagian dari sejarah nasional melalui observasi dan eksplorasi teknologi Augmented Reality (AR).
Tujuan Pembelajaran	Melalui model Discovery Learning berbantuan media <i>Assemblr Edu</i>, peserta didik diharapkan mampu: 1. Mengidentifikasi struktur fisik dan latar belakang historis Prasasti Kawali I-VI melalui visualisasi Augmented Reality (AR) secara presisi. (C1-C2) 2. Menganalisis makna filosofis semboyan "Pakeun Heubeul Jaya di Buana" dalam konteks kearifan lokal Ciamis dan relevansinya dengan kehidupan masa kini. (C4) 3. Menghubungkan fungsi Prasasti Kawali sebagai bukti kejayaan Kerajaan Galuh di wilayah Ciamis. (C3) 4. Menunjukkan peningkatan motivasi belajar sejarah lokal melalui eksplorasi teknologi digital secara aktif dan bertanggung jawab. (Afektif)
Model dan Metode Pembelajaran	Model: Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan) Metode: • Observasi Digital (scanning marker AR <i>Assemblr Edu</i>) • Diskusi Kelompok Heterogen • Eksplorasi AR (interaksi objek 3D prasasti)

	• Presentasi dan Tanya Jawab Antar Kelompok
Media dan Alat Pembelajaran	• <i>Assemblr Edu</i> (AR): media utama visualisasi objek 3D Prasasti Kawali • Flash Card QR Marker (dicetak per kelompok) • Google Form (pretest, posttest, angket motivasi) • Smartphone peserta didik (BYOD - Bring Your Own Device) • LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) • Proyektor / Layar Presentasi
Sumber Belajar	• Suhadi, M. (1999). Prasasti-Prasasti Kawali dari Ciamis, Jawa Barat. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. • Buku Paket Sejarah Kelas X Kurikulum Merdeka • Ekosistem digital <i>Assemblr Edu</i> (assemblredu.com)
Lintas Disiplin Ilmu	• Teknologi Informasi dan Komunikasi (Literasi Digital - penggunaan AR) • Bahasa Indonesia / Bahasa Sunda (Interpretasi Makna Teks Aksara Sunda Kuno) • Geografi (Lokasi dan Konteks Spasial Situs Astana Gede Kawali)

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

(Alokasi Waktu: 2 x 45 Menit)

1. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
5. Membuka pelajaran dengan salam dan memimpin doa bersama. 6. Melakukan presensi dan memeriksa kesiapan smartphone peserta didik (pastikan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> terinstal). 7. Memberikan apersepsi: mengajukan pertanyaan pemantik, "Siapa di antara kalian yang pernah mengunjungi Situs Astana Gede Kawali? Peninggalan apa yang kalian temukan di sana?" 8. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik bahwa hari ini mereka akan melihat Prasasti Kawali secara digital 3D langsung di	9. Merespons salam dan berdoa bersama dengan khidmat. 10. Menyiapkan smartphone dan memastikan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> siap digunakan; mengatur tethering dalam kelompok jika kuota terbatas. 11. Merespons pertanyaan apersepsi secara aktif; mengemukakan pengetahuan awal tentang Situs Astana Gede Kawali. 12. Menyimak tujuan pembelajaran dan merasa termotivasi untuk mengeksplorasi teknologi AR.

atas meja mereka.	
-------------------	--

2. Kegiatan Inti (70 Menit)

Fase 1 - Stimulasi (10 menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
13. Mendistribusikan tautan pretest via Google Form dan memandu pengisian secara mandiri. 14. Menampilkan perbandingan gambar statis Prasasti Kawali (dari buku teks) dengan visualisasi model 3D <i>Assemblr Edu</i> melalui proyektor untuk memicu rasa ingin tahu.	15. Mengerjakan pretest via Google Form secara jujur dan mandiri. 16. Mengamati perbandingan gambar statis vs 3D AR; mengungkapkan rasa ingin tahu mengenai perbedaan keduanya.

Fase 2 - Identifikasi Masalah (10 menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
17. Membagi peserta didik menjadi 7 kelompok heterogen: Kelompok Mahabrata, Siliwangi, Galuh, Dewi Lara Linsing, Niskala Wastu Kencana, Linggabuana, dan Dewa Niskala (masing-masing 6 orang). 18. Membagikan LKPD dan Flash Card QR Marker kepada tiap kelompok; menjelaskan rumusan masalah: "Bagaimana detail fisik Prasasti Kawali dan pesan filosofis apa yang terkandung di dalamnya?"	19. Berkumpul bersama kelompok masing-masing sesuai arahan guru. 20. Membaca LKPD dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan kritis mengenai Prasasti Kawali yang akan dijawab melalui eksplorasi AR.

Fase 3 - Pengumpulan Data / Eksplorasi AR (25 menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
21. Mendemonstrasikan cara melakukan scanning marker pada Flash Card menggunakan fitur AR <i>Assemblr Edu</i> untuk memunculkan objek 3D Prasasti Kawali. 22. Memfasilitasi dan membimbing kelompok selama eksplorasi; berkeliling secara merata ke seluruh 7 kelompok. 23. Mengingatkan siswa untuk mencatat data temuan visual ke dalam LKPD	24. Melakukan scanning marker menggunakan smartphone; memproyeksikan objek 3D Prasasti Kawali di atas meja kelompok. 25. Mengeksplorasi objek 3D secara mandiri: memutar, memperbesar, dan menelaah guratan aksara Sunda Kuno dari berbagai sudut pandang 360 derajat. 26. Melakukan penelusuran literatur pendukung dari sumber ilmiah

sambil mengeksplorasi objek AR.	terpercaya di internet dan menyinkronkannya dengan data visual AR.
---------------------------------	--

Fase 4 - Elaborasi dan Pengolahan Data (15 menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
27. Mengarahkan kelompok untuk mendiskusikan dan mengolah data hasil eksplorasi AR, khususnya menganalisis makna filosofis "Pakeun Heubeul Jaya di Buana". 28. Memantau jalannya diskusi dan memberikan scaffolding kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam menganalisis isi teks prasasti.	29. Berdiskusi aktif dalam kelompok untuk menginterpretasikan makna kearifan lokal yang terkandung dalam pesan semboyan Prasasti Kawali. 30. Menuangkan hasil analisis dan sintesis kelompok ke dalam LKPD secara terstruktur dan argumentatif.

Fase 5 - Konfirmasi dan Presentasi (10 menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
31. Memandu sesi presentasi perwakilan kelompok dan membuka forum tanya jawab dua arah antar kelompok. 32. Memberikan penguatan (reinforcement), koreksi konseptual, dan apresiasi atas keaktifan peserta didik mengoperasikan teknologi AR. 33. Bersama peserta didik menarik kesimpulan mengenai nilai-nilai sejarah lokal Kawali sebagai jati diri warga Ciamis.	34. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil temuan; kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, atau sanggahan secara komunikatif. 35. Menyimak penguatan dari guru dan menyusun kesimpulan bersama mengenai materi sejarah lokal yang telah dipelajari.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
36. Mendistribusikan tautan posttest dan angket motivasi belajar via Google Form. 37. Memberikan pesan nasionalisme: mengaitkan semangat kepemimpinan Prabu Niskala Wastu Kancana dengan tanggung jawab generasi muda melestarikan budaya lokal. 38. Menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.	39. Mengerjakan posttest dan mengisi angket motivasi belajar via Google Form secara jujur dan mandiri. 40. Merefleksikan pengalaman belajar hari ini; menyampaikan kesan terhadap penggunaan media AR <i>Assemblr Edu</i>. 41. Menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

E. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Awal (Diagnostik)

Metode	Pretest daring melalui Google Form (10 soal pilihan ganda, C1-C4)
Tujuan	Memetakan pengetahuan awal peserta didik tentang kerajaan Hindu-Buddha dan Situs Astana Gede Kawali sebelum tindakan pembelajaran.
Contoh Soal Awal	42. Di mana lokasi Situs Astana Gede Kawali berada? 43. Siapakah raja yang berkaitan dengan pembuatan Prasasti Kawali? 44. Apa pesan yang terkandung dalam Prasasti Kawali I?

2. Asesmen Proses (Formatif)

Aspek Penilaian	Instrumen
Aktivitas dan Motivasi Belajar	Lembar Observasi (8 aspek: antusiasme, keterlibatan AR, fokus, tugas, waktu, interaksi, keuletan, refleksi) — diisi guru kolaborator.
Hasil Diskusi Kelompok	LKPD — kualitas jawaban atas rumusan masalah detail fisik dan analisis pesan filosofis prasasti.
Presentasi dan Argumentasi	Rubrik Penilaian Kinerja (Isi, Komunikasi, Kerja Sama, Penggunaan Media).
Peer Assessment	Lembar penilaian antar kelompok (kejelasan isi, penyampaian, kerja sama).

3. Asesmen Akhir (Sumatif)

Instrumen	Keterangan
Posttest (Google Form)	10 soal (C1-C4); mengukur peningkatan kognitif setelah tindakan pembelajaran.
Angket Motivasi Belajar	24 butir pernyataan skala Likert (12 positif + 12 negatif); mengukur motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik.
<i>Self Assessment</i>	Lembar refleksi diri: apa yang dipelajari, bagian yang belum dipahami, kontribusi dalam kelompok, dan rencana belajar ke depan.

F. RUBRIK PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian LKPD (Tertulis)

Skor	Kriteria
4	Jawaban lengkap, runtut, menggunakan istilah sejarah dengan tepat, disertai analisis mendalam terhadap pesan filosofis prasasti.
3	Jawaban benar dan cukup lengkap, analisis sederhana namun logis.
2	Jawaban sebagian benar tetapi kurang runtut dan minim analisis.
1	Jawaban sangat singkat atau tidak relevan dengan materi prasasti.
0	Tidak menjawab.

2. Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Isi Materi	Tidak relevan	Sebagian benar	Benar, kurang lengkap	Lengkap, runtut, akurat
Komunikasi	Tidak percaya diri	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas, percaya diri, interaktif
Kerja Sama	Tidak ada koordinasi	Sebagian anggota pasif	Sebagian besar aktif	Semua anggota aktif
Penggunaan Media AR	Tidak menggunakan	Kurang optimal	Digunakan tapi sederhana	AR digunakan kreatif dan mendukung isi

3. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek Pengamatan	Deskriptor	Skor (1-4)
1	Antusiasme terhadap Media AR	Peserta didik segera menyiapkan smartphone dan aplikasi <i>Assemblr Edu</i> saat instruksi dimulai.	
2	Keterlibatan Aktif (AR)	Peserta didik secara aktif melakukan	

		scanning marker dan mengeksplorasi objek 3D Prasasti Kawali.	
3	Fokus dan Perhatian	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai keterkaitan objek visual 3D dengan materi sejarah.	
4	Penyelesaian Tugas Terstruktur	Peserta didik mengerjakan LKPD berdasarkan hasil pengamatan objek AR secara lengkap.	
5	Ketepatan Waktu	Peserta didik menyelesaikan tugas sesuai batas waktu yang ditentukan.	
6	Interaksi Positif	Peserta didik berdiskusi dan bertanya mengenai detail objek sejarah di media <i>Assemblr Edu</i> .	
7	Keuletan (Persistence)	Peserta didik tetap berusaha jika terjadi kendala teknis pada aplikasi AR (tidak mudah menyerah).	
8	Kemampuan Refleksi	Peserta didik mampu memberikan tanggapan dan kesimpulan di akhir pembelajaran.	
Total Skor			

G. LAMPIRAN-KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Mata Pelajaran: Sejarah (Lokal) | Materi: Prasasti Kawali | Jumlah Soal: 10 |
Bentuk: Pilihan Ganda

No	Indikator Soal	Materi Pokok	Level Kognitif	No. Soal
1	Mengidentifikasi lokasi dan latar belakang situs	Situs Astana Gede Kawali, Kabupaten Ciamis	C1	1, 2
2	Mendeskripsikan ciri fisik Prasasti Kawali melalui AR	Bentuk batu, jenis aksara Sunda Kuno, dimensi fisik	C2	3, 4
3	Mengidentifikasi tokoh raja terkait Prasasti Kawali	Prabu Niskala Wastu Kancana / Prabu Raja Wastu	C1	5
4	Menganalisis pesan filosofis isi prasasti	"Pakeun Heubeul Jaya di Buana"- nilai kearifan lokal dan etika kepemimpinan	C4	6, 7
5	Menghubungkan fungsi prasasti dengan kejayaan Kerajaan Galuh	Prasasti sebagai bukti sejarah dan legitimasi kekuasaan kerajaan	C3	8, 9
6	Menyimpulkan nilai kearifan lokal yang relevan masa kini	Relevansi nilai-nilai Prasasti Kawali bagi kehidupan modern masyarakat Ciamis	C4	10

Kawali, April 2026
Penyusun,

Sarah Febriyani Nur Ahyar
NIM. 2105220040

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

Flash Card Prasasti Kawali I



Flash Card Prasasti Kawali II



Flash Card Prasasti Kawali III



Flash Card Prasasti Kawali IV



Flash Card Prasasti Kawali V



Flash Card Prasasti Kawali VI



Pembelajaran di Kelas Menggunakan *Assemblr Edu* Siklus I



Peserta Didik sedang mengeksplorasi Media *Assemblr Edu*



Berdiskusi dengan teman saat menggunakan Media *Assemblr Edu*



Wawancara dengan Guru Siklus I



Pembelajaran di Kelas Menggunakan *Assemblr Edu* Siklus II



Eksplorasi Media *Assemblr Edu* Peserta Didik dengan teman



Presentasi Peserta Didik hasil mengerjakan LKPD



Memberikan Kesimpulan Pembelajaran



Wawancara dengan Siswa



Wawancara dengan Guru Siklus II



18%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.sman1kawali.sch.id	Internet	371 words — 1%
2	repository.usd.ac.id	Internet	355 words — 1%
3	eprints.uny.ac.id	Internet	307 words — 1%
4	repository.radenintan.ac.id	Internet	195 words — 1%
5	repository.umsu.ac.id	Internet	168 words — < 1%
6	core.ac.uk	Internet	161 words — < 1%
7	repository.uinfasbengkulu.ac.id	Internet	156 words — < 1%
8	repository.uin-suska.ac.id	Internet	99 words — < 1%
9	repository.uinsaizu.ac.id	Internet	96 words — < 1%
10	repository.unupurwokerto.ac.id	Internet	95 words — < 1%
11	etd.uinsyahada.ac.id	Internet	

Cek Plagiasi Skripsi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Sarah Febriyani Nur Ahyar lahir di pada tanggal 25 Februari 2004.

Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Buniseuri pada tahun 2015-2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah MTs Negeri 4 Ciamis pada tahun 2018-2019. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas SMA Negeri 2 Ciamis jurusan IPS, pada tahun 2021-2022.

Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Galuh, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah. Selama menjalani masa perkuliahan, penulis aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah (HIMADIKJAR) dan Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas (DPM FKIP). Penulis juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan judul poster "Pemberdayaan Kelompok Pengrajin Gula Aren di Desa Batulawang melalui Branding Produk dan Digital Marketing untuk Peningkatan Pendapatan Masyarakat", serta PKM penelitian dengan judul "Implementasi Model Project-Based Learning (PjBL) Berbasis Kearifan Lokal Batik Ciamis untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kesadaran Budaya Siswa SMK". Selain itu, penulis turut mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), dan mengikuti International Program Lecturer (IPL) dari Eurasia, serta mengikuti Lomba Duta Baca Kampus hingga meraih predikat finalis. Mengikuti lomba esai antar prodi di FKIP hingga meraih predikat juara 2. Dan masih ada beberapa peraihan atau kegiatan yang tidak bisa penulis tuliskan satu persatu. *Akhirul kalam "Alhamdulillah".*