

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DI SMB MANJUSHRI PESAWARAN



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Keagamaan Buddha (S.Pd)

Oleh :

Bayu Wiradharna 2018101010

Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha

Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha

JINARAKKHITA

BANDAR LAMPUNG

Agustus 2022



LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMB MANJUSHIRI PESAWARAN**

Disusun Oleh:

BAYU WIRADIHARMA

2018101010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan
Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Lampung

Pada tanggal 23 Agustus 2022

Ketua Penguji/penguji 1

Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B
NIDN. 2908078501

Anggota/Penguji 2

Juni Suryanadi, M.Pd
NIPY. 20200925 01 022

Pembimbing 1

Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd
NIDN. 2923078301

Pembimbing 2

Susanto, M.Pd
NIDN. 2905019201

Lampung,

Mengetahui dan Mengesahkan
Ketua STIAB Jinarakkhita

Dr. Burmansah, M.Pd
NIDN. 2928108501

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda dibawah ini:

Nama : Bayu Wiradharma
NPM : 2018101010
Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha
Alamat : Srinusabangsa Barat, Desa Ponco Kresno, Kecamatan Negeri
Katon, Kbupaten Pesawaran
No. Telp : 085783147407

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dan hal-hal yang berkenan dengan keaslian skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah mengenai keabsahan data keaslian skripsi ini diluar tanggung jawab STIAB Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung resiko yang dikeluarkan oleh instituisi STIAB Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang dirugikan.

Demikian agar yang berkepentingan dapat maklum.

Bandar Lampung, 04 Agustus 2022



Bayu Wiradharma
NPM. 2018101010

MOTTO

“Jika Kau Lapar, Makanlah”

Monkey D Luffy

“Technology is just a tool. In terms of getting the kids working together and motivating them, the teacher is the most important”

Bill Gates

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh kerendahan hati kepada:

1. Bapak Samadi dan Ibu Sumarni, serta keluarga tercinta yang tak lelah selalu memberikan dukungan serta kasih sayangnya.
2. Y.A. Bhiksu Nyanamaitri Mahastavira, guru spiritual sekaligus ketua Yayasan Budhayana Vidyalaya Lampung.
3. Bapak Dr. Burmansah, M.Pd Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. Bapak Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B Wakil Ketua I Bidang Akademik STIAB Jinarakkhita Lampung
5. Bapak Rapiadi, S.Ag., M.Pd.B Wakil Ketua II Bidang Kemahasiswaan STIAB Jinarakkhita Lampung
6. Bapak Asep Ramadhan, S.Pd.B., M.Pd.B Wakil Ketua III Bidang Keuangan STIAB Jinarakkhita Lampung
7. Bapak Juni Suryanadi, M.Pd Wakil Ketua IV Bidang Hubungan dan Kerjasama STIAB Jinarakkhita Lampung
8. Bapak Poniman, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.
9. Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I
10. Susanto, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing II
11. Bapak Taridi, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B sebagai validator ahli materi dan validator ahli bahan ajar.
12. *Kalyanamitta* dan rekan-rekan mahasiswa angkatan XIV Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.
13. Almamater tercinta.
14. Orang-orang yang saya sayangi dan menyayangi saya.

ABSTRAK

Wiradharma, Bayu/2018101010/2022/ Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMB Manjushri Pesawaran. Pembimbing I Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd dan Pembimbing II Susanto, M.Pd.

Kata Kunci: *Mobile Learning*, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Materi *Brahma Vihara* serta mengetahui kelayakan dan keefektifan *Mobile Learning* yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi untuk mengetahui kondisi kegiatan pembelajaran, uji Validasi media dan materi untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, uji coba produk dengan melakukan tes khusus (pretest dan posttest) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Mobile Learning*. Teknik analisis data menggunakan uji *paired samples t-test*, dan analisis pendekatan *gain* ternormalisasi.

Berdasarkan hasil uji validasi produk yang diberikan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,5 dengan nilai persentase 70% termasuk dalam kategori layak. Adanya sebuah perbedaan antara rata-rata nilai sebelum menggunakan *Mobile Learning* dengan rata-rata nilai sesudah menggunakan *Mobile Learning*.

ABSTRACT

Wiradharma, Bayu/2018101010/2022/ Development of Mobile Learning Learning Media to Improve Learning Outcomes at SMB Manjushri Pesawaran. Supervisor I Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd and Supervisor II Susanto, M.Pd.

Keywords: Mobile Learning, Learning Outcomes

This study aims to develop Android-Based Mobile Learning Learning Media on the Brahma Vihara Material and determine the feasibility and effectiveness of the developed Mobile Learning. Data collection techniques used observation to determine the conditions of learning activities, media and material validation tests to determine the feasibility of the developed product, product trials by conducting special tests (pretest and posttest) to determine differences in learning outcomes obtained by students before and after using Mobile Learning. The data analysis technique used paired samples t-test, and normalized gain approach analysis.

Based on the results of product validation tests given to experts, namely media experts and material experts, an average score of 3.5 with a percentage value of 70% was included in the feasible category. There is a difference between the average score before using Mobile Learning and the average score after using Mobile Learning.

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddhaya*, Ketuhanan Yang Maha Esa, Para Buddha *Bodhisattva-Mahasattva*, atas segala berkah dan cinta kasihnya kepada semua makhluk, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMB Manjushri”.

Penulis memilih penelitian dan pengembangan ini dengan tujuan menghasilkan suatu produk *Mobile Learning* yang dapat menunjang proses pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha Manjushri. Penelitian dan pengembangan ini menjabarkan langkah pengembangan sampai pada uji kelayakan dan uji coba produk yang telah dilakukan sebagai wujud pelaksanaan tugas akhir untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Buddha (S.Pd) kepada Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada ketua pengurus Sekolah Minggu Buddha Manjushri Pesawaran yang telah memberikan ijin sebagai tempat penelitian. Tidak lupa pula penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak, Sidartha Adi Gautama, S.Ag., M.Pd dan Bapak Susanto, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama melakukan penelitian, dan kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan-masukan serta memberikan motivasi dalam pelaksanaan proses penelitian hingga terselesainya hasil penelitian ini.

Skripsi ini telah mengalami perbaikan dan telah mengikuti pedoman penulisan skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, serta telah mengalami proses revisi dari dosen pembimbing dan dosen penguji. Namun penulisan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, demi penyempurnaan dan perbaikan, kritik dan saran dari bapak/ibu/saudara/i pembaca sangat penulis harapkan.

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat khususnya bagi Sekolah Minggu Buddha Manjushri Pesawaran, sebagai bahan rujukan dan pertimbangan meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning*, dan bagi Sekolah

Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita semoga bermanfaat dalam upaya menambah kelengkapan kepustakaan dan bahan rujukan mahasiswa. Hasil penelitian ini semoga pula dapat bermanfaat secara umum sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan agama Buddha.

Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta

Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia

Sadhu...Sadhu...Sadhu...

Bandar Lampung, 04 Agustus 2022

Bayu Wiradharna
NPM. 2018101010

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO.....	ii
PERSETUJUAN SEMINAR HASIL.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Kebaharuan dan Orisinalitas (<i>State Of The Art</i>)	6
H. Speksifikasi Produk.....	21
BAB II LANDASAN TEORI.....	22
A. Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	23
3. Indikator Media Pembelajaran Efektif	24
4. Manfaat Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan	24

5. Karakteristik Multimedia.....	24
B. Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar.....	25
1. Definisi Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar...	25
2. Manfaat Mobile Learning.....	26
C. Sistem Android	26
D. Adobe Flash Profesional CS6	27
E. Hasil Belajar.....	28
1. Belajar.....	28
2. Hasil Belajar	29
F. Brahma Vihara	30
G. Indikator Materi.....	32
H. Research and Development	32
1. Definisi Research and Development	32
2. Model ADDIE	32
I. Penelitian Yang Relevan	34
J. Kerangka pemikiran	34
K. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Metodologi Penelitian.....	37
B. Perencanaan dan Prosedur Pengembangan	37
1. Tahap Analisis	38
2. Tahap Desain	43
3. Tahap Pengembangan.....	43
4. Tahap Implementasi	44
5. Tahap Evaluasi	44
C. Rancangan Produk.....	44
1. Flowchart.....	44
2. Storyboard	45
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	47
E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	47
1. Variabel Penelitian	47
2. Definisi Operasional	47
F. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48

2. Waktu Penelitian	48
G. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	48
1. Instrument Penelitian	48
2. Teknik Pengumpulan Data	51
H. Teknik Analisis Data	52
1. Analisis Data Validasi Produk.....	52
2. Indikator Keberhasilan	53
3. Analisis Data Uji Coba.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Analisis	56
2. Desain	57
3. Pengembangan.....	58
4. Implementasi	80
5. Evaluasi	81
B. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	95

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	35
Bagan 3.1 Konsep Model ADDIE	37
Bagan 3.2 Flowcharts	44
Bagan 4.1 Alur Penelitian Model ADDIE	56
Bagan 4.2 Flowcharts	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kebaharuan dan Orisinalitas (<i>State Of The Art</i>).....	6
Tabel 3.1 Analisis KI dan KD Tingkat <i>Majjhima Sekha</i>	38
Tabel 3.2 Analisis Materi Brahma Vihara.....	40
Tabel 3.3 Storyboard	45
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penelitian	49
Tabel 3.6 Pretest dan Posttest.....	49
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	50
Tabel 3.8 Skala Interpretasi Likert	53
Tabel 4.1 Analisis Perhitungan Indikator Rekayasa Perangkat Lunak	59
Tabel 4.2 Analisis Perhitungan Indikator Intirface	60
Tabel 4.3 Analisis Perhitungan Indikator Maintable.....	61
Tabel 4.4 Analisis Perhitungan Indikator Compability	62
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Rekapitulasi Indikator Media.....	63
Tabel 4.6 Analisis Perhitungan Aspek Kelayakan Isi	64
Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Aspek Kelayakan Penyajian.....	65
Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Aspek Penilaian Kontkstual	66
Tabel 4.9 Analisis Perhitungan Rekapitulasi Indikator Materi	67
Tabel 4.10 Waktu Pelaksanaan Uji Coba Produk	80
Tabel 4.11 Analisis Hasil Penilaian Media Oleh Pendidik	81
Tabel 4.12 Analisis Hasil Penilaian Materi Oleh Pendidik.....	82
Tabel 4.13 Paired Sample Statistics	83
Tabel 4.14 Paired Sample Correlations	83
Tabel 4.15 Paired Sample Test.....	84
Tabel 4.16 Perhitungan Total Rekapitulasi Validasi Produk	86
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Pendidik Terhadap Media Dan Materi.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Menu Start Mobile Learning	70
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	71
Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi	71
Gambar 4.4 Tampilan Pengertian Brahma Vihara	72
Gambar 4.5 Tampilan Pengertian Metta.....	73
Gambar 4.6 Tampilan Pengertian Karuna	74
Gambar 4.7 Tampilan Pengertian Mudita	75
Gambar 4.8 Tampilan Pengertian Upekkha	76
Gambar 4.9 Tampilan Pengertian Video Materi Brahma Vihara.....	77
Gambar 4.10 Tampilan Evaluasi	78
Gambar 4.11 Tampilan Menu Tentang.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Permohonan Ijin Observasi	97
Lampiran Berita Acara Observasi Penelitian	98
Kisi-Kisi Wawancara.....	99
Laporan Hasil Wawancara.....	100
Foto Kegiatan Wawancara.....	101
Lampiran Surat Permohonan Ijin Validator Ahli Media dan Materi.....	102
Intstrumen Penilaian Kelayakan Materi	103
Instrument Penilaian Kelayakan Media.....	106
Riwayat Hidup Validator.....	109
Rekapitulasi Hasil Perolehan Skor Indikator Ahli Media	110
Rekapitulasi Hasil Perolehan Skor Indikator Ahli Materi.....	110
Rekapitulasi Hasil Perolehan Skor Indikator Ahli Media dan Materi.....	110
Tabel Analisis KI dan KD	111
Tabel Storybroad	113
Lampiran Surat Ijin Penelitian.....	116
Lampiran Berita Acara Uji Coba Produk	117
Rekapitulasi Nilai Indikator Media Oleh Pendidik	118
Rekapitulasi Nilai Indikator Materi Oleh Pendidik.....	118
Rekapitulasi Nilai Indikator Media dan Matei Oleh Pendidik	118
Foto Dokumentasi Uji Lapangan Tahap Pertama	119
Soal Pretest	120
Soal Posttest.....	122
Data Peserta Dididk	124
Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	125
Foto Dokumentasi Uji Lapangan Tahap Kedua di SMB Manjushri	126
Foto Dokumentasi Uji Lapangan Tahap Kedua di Rumah Peserta Didik.....	127

DAFTAR SINGKATAN

A = Aṅguttara Nikāya

GB = Gigabyte

PDA = Personal Digital Assistant

IT = Information AND Technology

RAM = Random Access Memory

ROM = Read only Memory

APPS = Applications

KI = Kompetensi Inti

KD = Kompetensi Dasar

SMB = Sekolah Minggu Buddha

PNG = Portable Network Graphics

Ms = Microsoft

SPSS = Statistical Product and Service Solutions