

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*
BERBASIS APLIKASI RePe MATERI PROSES MASUKNYA AGAMA
DAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA KE NUSANTARA PADA KELAS
X IPS DI SMA NEGERI 1 ALUH-ALUH**

**CAHAYA MELYNIA
NIM. 1810111220036**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*
BERBASIS APLIKASI RePe MATERI PROSES MASUKNYA AGAMA
DAN KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA KE NUSANTARA PADA KELAS
X IPS DI SMA NEGERI 1 ALUH-ALUH**

**CAHAYA MELYNIA
NIM. 1810111220036**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

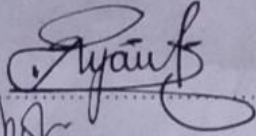
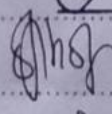
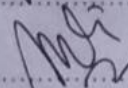
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING*
BERBASIS APLIKASI REPE MATERI PROSES MASUKNYA AGAMA DAN
KEBUDAYAAN HINDU-BUDDHA KE NUSANTARA PADA KELAS X IPS DI
SMA NEGERI 1 ALUH-ALUH

Nama : Cahaya Melynia
NIM : 1810111220036

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

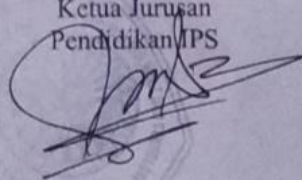
Hari/Tanggal : Selasa/4 Juli 2023
Waktu : 09.00-10.00 WITA
Tempat : Laboratorium Pembelajaran Sejarah,
Universitas Lambung Mangkurat
Dinyatakan : LULUS/TIDAK LULUS

Susunan Dewan Penguji

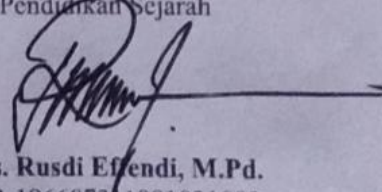
1. Dr. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd. (.....) 
2. Sriwati, M.Pd. (.....) 
3. Melisa Prawitasari, M.Pd. (.....) 

Mengesahkan,

Ketua Jurusan
Pendidikan IPS


Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A.
NIP. 197403012002121004

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah


Drs. Rusdi Efendi, M.Pd.
NIP. 196607311991031002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cahaya Melynia
NIM : 1810111220036
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi RePe Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha ke Nusantara pada Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Aluh-Aluh.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dicantumkan sebagai kutipan/acuan dalam naskah dengan disebutkan sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini merupakan hasil jiplakan, plagiat atau manipulasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan tanpa paksaan dari siapapun.

Banjarmasin, 4 Juli 2023
Yang membuat pernyataan



Cahaya Melynia
NIM 1810111220036

ABSTRAK

Cahaya Melynia. (1810111220036). 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi RePe Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha ke Nusantara pada Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Aluh-Aluh. Pembimbing Utama Dr. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd dan Pembimbing Pendamping Sriwati, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi yang menuntut guru sejarah untuk lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar. Namun tidak semua guru dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai alat untuk menunjang pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah aplikasi RePe. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi RePe dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi RePe pada pokok bahasan proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu-Buddha ke Nusantara pada kelas X IPS di SMA Negeri 1 Aluh-Aluh.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model prosedur pengembangan mengadopsi model ADDIE. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Aluh-Aluh sebagai subjek utama dan X IPS 3 SMA Negeri 1 Aluh-Aluh sebagai subjek uji coba (*try out*). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) Terlaksananya semua tahapan pengembangan dimulai dari tahap analisis yang disesuaikan dengan materi, karakter, dan kebutuhan peserta didik, desain yang menarik, pengembangan yang mudah, dan implementasi mudah. (2) Keefektifan aplikasi RePe ditunjukkan dengan hasil respon peserta didik “sangat positif” dengan persentase 91,23% dan hasil tes ketuntasan peserta didik dengan persentase 87%. Kelebihan aplikasi ini adalah menarik, mudah digunakan tanpa batasan tempat dan waktu, ukuran *file* relatif kecil, hemat kuota, dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Kekurangan dari aplikasi ini adalah terbatasnya penyajian materi, hanya bisa digunakan pada sistem android, dan tidak *full offline*. Kesimpulannya bahwa aplikasi RePe yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Disarankan guru dapat mengembangkan aplikasi ini dengan materi yang berbeda.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Pembelajaran Sejarah, Aplikasi RePe

RIWAYAT HIDUP



Nama	: Cahaya Melynia
Tempat Tanggal Lahir	: Aluh-Aluh Besar, 13 Januari 2000
Nama Ayah	: Bustani
Nama Ibu	: Mastinah
Anak	: Ke 3 dari 3 bersaudara
Riwayat Pendidikan	: SD Negeri 1 Aluh-Aluh
	SMP Negeri 1 Aluh-Aluh
	SMA Negeri 1 Aluh-Aluh
	Perguruan Tinggi Universitas Lambung Mangkurat
Riwayat Organisasi	: UKM Kampoeng Seni Boedaja Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin (2019-2021)
Prestasi yang Pernah Diraih	: Peraih Medali Perunggu Bidang Biologi, Kompetisi Sains Indonesia (KSI) POSI Tahun 2021 Tingkat Mahasiswa Se-Indonesia

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat ridho dan limpahan rahmat-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis aplikasi RePe Materi Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha ke Nusantara pada kelas X IPS di SMA Negeri 1 Aluh-Aluh” ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia ke zaman yang penuh pengetahuan.

Skripsi ini diselesaikan sebagai tugas akhir pada perkuliahan dan sebagai prasyarat meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

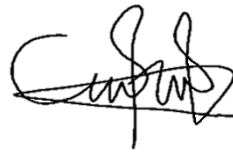
1. Dr. Sunarno Basuki, Drs, M.Kes, AIFO. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
2. Dr. H. Sidharta Adyatma, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
3. Melisa Prawitasari, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lambung Mangkurat Mangkurat yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
4. Dr. Hj. Rochgiyanti, M.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi utama yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti hingga skripsi ini bisa selesai dengan baik.
5. Sriwati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi pendamping yang juga telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti sehingga skripsi ini selesai dengan baik.

6. Dr. Mohamad Zaenal Arifin Anis, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan saran, nasihat, dan masukan kepada peneliti selama melaksanakan perkuliahan.
7. Dr. Syaharuddin, S.Pd., M.A. selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap konten pada aplikasi sehingga menjadi aplikasi yang baik.
8. Heri Susanto, M.Pd. selaku Validator ahli media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap desain dan konten aplikasi sehingga menjadi aplikasi yang baik.
9. Muhammad Rizki, S.Kom selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian dan masukan terhadap rekayasa perangkat lunak aplikasi sehingga menjadi aplikasi yang baik.
10. Seluruh dosen yang mengajar di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan selama mengikuti studi.
11. Mariana Ulfah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Aluh-Aluh yang telah memberikan arahan dan bantuan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
12. Helmi Akmal, S.Pd. selaku staf Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan masukan, motivasi, pengalaman dan bantuannya dalam mengurus administrasi akademik.
13. Ibunda Mastinah dan Ayahanda Bustani, saudara dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materil kepada peneliti.
14. Seluruh sahabat yang telah memberikan dukungan dan masukan yang positif bagi peneliti.
15. Keluarga besar Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lambung Mangkurat angkatan 2018 yang sudah menjadi bagian kehidupan peneliti selama menjalani perkuliahan.
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang ikut menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna mengingat kemampuan, keterampilan, dan pengalaman peneliti masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhir kata semoga hasil dan penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Banjarmasin, 4 Juli 2023

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cahaya Melynia', with a stylized, cursive script.

Cahaya Melynia

NIM. 1810111220036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
ABSTRAK	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah	8
1.3. Rumusan Masalah.....	9
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1. Kajian Teori	13
2.1.1. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah.....	13
2.1.2. Efektivitas Media Pembelajaran	25
2.2. Penelitian yang Relevan	27
2.3. Kerangka Pikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1. Jenis Penelitian	33
3.2. Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i>	33
3.2.1. Populasi	33
3.2.2. Sampel	34
3.2.3. <i>Sampling</i>	34
3.3. Prosedur Penelitian	35
3.3.1. <i>Analysis</i>	35
3.3.2. <i>Design</i>	36
3.3.3. <i>Development</i>	36
3.3.4. <i>Implementation</i>	38
3.4. Teknik Pengumpulan Data	39
3.4.1. Angket (kuesioner)	39
3.4.2. Tes	39
3.4.3. Observasi	40

3.5. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	40
3.5.1. Validitas.....	40
3.5.2. Reliabilitas.....	43
3.6. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Aluh-Aluh.....	49
4.2. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis Aplikasi RePe pada Pokok Bahasan Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha ke Nusantara pada Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Aluh-Aluh.....	52
4.2.1. Tahap Analisis.....	52
4.2.2. Tahap Desain.....	56
4.2.3. Tahap Pengembangan.....	60
4.2.4. Tahap Implementasi.....	82
4.3. Efektivitas Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis Aplikasi RePe pada Pokok Bahasan Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Hindu-Buddha ke Nusantara pada Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 1 Aluh-Aluh.....	87
4.3.1. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Aplikasi RePe.....	88
4.3.2. Hasil Tes Peserta Didik Setelah Menggunakan Aplikasi RePe....	97
4.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi RePe.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	103
5.1. Kesimpulan.....	103
5.2. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel	Hlm
1.1 Data Jumlah Siswa SMA Negeri 1 Aluh-Aluh	7
2.1 Rangkuman Penelitian yang Relevan.....	27
3.1 Hasil Uji Validitas Soal.....	42
3.2 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	43
3.3 Kriteria Kelayakan Media	46
3.4 Kriteria Ketuntasan Nilai	47
3.5 Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa	47
3.6 Kriteria Respon Siswa.....	48
4.1 Hasil Analisis Kompetensi Materi	55
4.2 Hasil Penilaian Validator 1	70
4.3 Hasil Penilaian Validator 2	72
4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	73
4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi.....	76
4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	78
4.7 Kemenarikan Tampilan dan Ilustrasi Aplikasi RePe	88
4.8 Penggunaan Aplikasi RePe Membuat Belajar Sejarah Tidak Membosankan	89
4.9 Aplikasi RePe Membuat Belajar Sejarah Lebih Bersemangat.....	89
4.10 Aplikasi RePe Mendukung untuk Menguasai Materi Sejarah	90
4.11 Kemudahan Menggunakan Fitur atau Menu pada Aplikasi RePe	90
4.12 Menu Video Pembelajaran Pada Aplikasi RePe Memberikan Motivasi untuk Mempelajari Materi Lebih Dalam.....	91
4.13 Kemudahan Memahami materi pada Aplikasi RePe	91
4.14 Penyajian Materi pada Aplikasi RePe Membuat Lebih Bersemangat dalam Belajar Sejarah	92
4.15 Kelengkapan dan Kejelasan Penyajian Materi pada Aplikasi RePe	92
4.16 Penyajian Materi pada Aplikasi RePe Dapat Menambah Pengetahuan dan Wawasan Belajar Sejarah.....	93
4.17 Kesesuaian Latihan Soal Pada Aplikasi RePe dengan Materi Pembelajaran	94
4.18 Kejelasan dan Kemudahan Memahami Bahasa yang Digunakan pada Apikasi RePe.....	94
4.19 Penggunaan Bahasa pada Aplikasi RePe	95
4.20 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Aplikasi	95
4.21 Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hlm
4.1 Tangkapan Layar Halaman Tampilan Menu Aplikasi	63
4.2 Tangkapan Layar Halaman Menu Utama Aplikasi.....	64
4.3 Tangkapan Layar Halaman Menu Materi Pembelajaran	65
4.4 Tangkapan Layar Halaman Menu Video	66
4.5 Tangkapan Layar Halaman Menu Kuis	67
4.6 Tangkapan Layar Halaman Menu About	68
4.7 Tangkapan Layar Tampilan Halaman Materi Sebelum Direvisi	79
4.8 Tangkapan Layar Tampilan Halaman Materi Setelah Direvisi.....	80
4.9 Tangkapan Layar Tampilan Halaman Kuis Sebelum Direvisi	80
4.10 Tangkapan Layar Tampilan Halaman Kuis Setelah Direvisi.....	81
4.11 Perkenalan Peneliti Dibantu Guru Mata Pelajaran Sejarah.....	84
4.12 Proses Penyebaran Aplikasi oleh Peneliti dan Ketua Kelas.....	85
4.13 Proses Pembelajaran.....	86

DAFTAR BAGAN

Bagan	Hlm
2.1 Alur Kerangka Berpikir.....	32
4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi Android	58