

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Suatu paradigma atau pola pikir yang telah menempel pada diri masyarakat atau khalayak ramai secara umum banyak yang berkata bahwa proses kegiatan belajar mengajar akan sering bercirikan yang namanya *book* dan juga alat tulis untuk menulis yang secara tidak langsung bisa memberhentikan pada tumbuhnya jiwa kreatifitas untuk selalu menciptakan inovasi dan kreasi terbaru dari para guru agar terwujudnya sistem proses pendidikan yang dinamis dan inovatif.

Sistem kegiatan pendidikan belajar mengajar di negara Indonesia mayoritas lebih memusatkan kepada komunikasi dengan metode satu arah atau biasa disebut juga dengan metode ceramah, hal yang demikian pastinya dapat menyebabkan kendala atau keluhan dari berbagai unsur kalangan masyarakat dan pastinya juga dari pada kalangan peserta didik dikarenakan sistem kegiatan belajar mengajar yang demikian ini bisa menjadikan suasana atmosfer lingkungan belajar mengajar menjadi monoton dan terkesan itu-itu saja dan pastinya sangat membosankan dan menjenuhkan. Beberapa penyebab sehingga pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar yang mungkin kurang efektif ini yaitu minimnya usaha dari para guru atau pendidik untuk menyusun atau membuat dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Perkembangan paradigma atau pola pikir di dalam proses belajar mengajar menimbulkan dampak atau akibat pada menitikberatkan pendekatan yang berorientasi

pada perubahan dan keterlibatan dari para peserta didik untuk lebih aktif di dalam proses kegiatan belajar mengajar.<sup>1</sup>

Secara segi harfiah, media yaitu pengantar atau perantara.<sup>2</sup> Raharja mengatakan, dalam buku Cecep Kustandi, media merupakan wadah pesan-pesan yang disampaikan oleh sumbernya untuk dikirim atau disampaikan keluar dari tujuan atau sasaran atau penerima pesan.<sup>3</sup> *Association for Education and Communication Technology* (AECT) sendiri memberi pengertian media merupakan sebagai semua bentuk yang kemudian dapat dimanfaatkan di dalam proses penyaluran informasi.<sup>4</sup>

Media pembelajaran merupakan perangkat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, seperti radio, TV, buku, makalah, majalah, dan lain sebagainya.<sup>5</sup> Secara umum, media mencakup orang, bahan, peralatan, atau aktivitas yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa bukan hanya radio, televisi, majalah, dan koran namun orang atau manusia dapat diartikan sebagai media perantara untuk para peserta didik di dalam usaha untuk mengembangkan sisi kognitif, afektif, dan juga psikomotoriknya.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Mujib, "Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Improve," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, No. 2 (2016), 167.

<sup>2</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Asman Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006), 120.

<sup>3</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), 7.

<sup>4</sup> Arief Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta : CV. Raja Wali, 1986), 6.

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), 204.

<sup>6</sup> Wina, *perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, 204.

Assosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) mempunyai definisi yang beda. Yaitu media merupakan suatu bentuk atau jenis komunikasi cetak maupun audio visual serta perangkat lainnya. Media hendaknya bisa dimodifikasi dan dikreasi, bisa dilihat, bisa didengar, dan juga bisa dibaca.<sup>7</sup> Semisal media tadi membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau dengan kata lain mengandung maksud-maksud dalam belajar dan pendidikan maka media itu dinamakan juga sebagai media pembelajaran.<sup>8</sup>

Pembelajaran ialah artian dari *English leanguage*, yakni *Introduction*. *Introduction* dipahami yaitu suatu kegiatan dimana ada interaksi yang di dalamnya melibatkan berbagai pihak antara pendidik atau guru dan peserta didik yang berjalan secara dinamis. Artian lainnya juga mengatakan kegiatan belajar atau pembelajaran ialah segala semua hal yang bisa membawakan atau menyampaikan informasi dan juga ilmu dalam melalui interaksi yang sedang berjalan yang melibatkan antara para guru (pendidik) dan juga peserta didik. Dalam hal ini media memiliki kontribusi sebagai alat untuk menyampaikan atau transfer pesan, informasi atau ilmu di dalam suatu pembelajaran.

Kata pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau (KBBI) adalah proses atau cara menjadikan orang (manusia) atau makhluk hidup untuk belajar.<sup>9</sup> Kemudian tokoh Prawiradilaga dan juga Siregar mengatakan yaitu pembelajaran merupakan suatu upaya atau usaha

---

<sup>7</sup> Arief, dkk., *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 7.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), 3.

<sup>9</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), 15.

untuk menciptakan suatu situasi dan kondisi dengan cara sengaja dan terencana agar tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan mudah dalam pencapaiannya.<sup>10</sup> Kemudian Gagne juga memberikan pengertian yaitu kegiatan pembelajaran ialah sebagai seperangkat acara atau peristiwa eksternal yang disusun dan juga dirancang agar dapat mendukung terlaksananya proses kegiatan belajar yang memiliki sifat internal.<sup>11</sup>

Berdasarkan paparan di atas, maka bisa disimpulkan yaitu media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang mana bisa dipergunakan untuk mendukung dan membantu memudahkan suatu proses pembelajaran yang berguna sebagai penjelas suatu makna atau *message* atau juga ilmu yang diberikan, sehingga bisa menggapai dari suatu visi dari suatu kegiatan belajar mengajar hingga maksimal. Media atau sarana pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan dan menguatkan kualitas dari kegiatan suatu pembelajaran. Mengingat juga terdapat banyak model media pembelajaran, maka dari itu seorang guru atau pendidik harus bisa memilah dan memilihnya dengan pertimbangan yang tepat dan juga cermat, sehingga bisa dipergunakan dan juga dimanfaatkan dengan pemakaian yang tepat. Dalam pembelajaran, sering juga penggunaan kata media pembelajaran diganti dengan istilah seperti bahan-bahan pelajaran, piranti untuk memeragakan, juga alat peraga dan juga alat memperjelas.

Cecep Kutandi berkata bahwa secara umum kedudukan media di dalam suatu sistem

---

<sup>10</sup> Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2004), 4.

<sup>11</sup> Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 1994), 207.

proses kegiatan belajar mengajar ialah untuk sebagai berikut :

- 1) Sarana untuk mendukung dan juga membantu memudahkan
- 2) Sarana untuk menyampaikan suatu informasi atau maklumat
- 3) Sarana untuk memperjelaskan dan juga memberikan penguatan
- 4) Sebagai wakil pendidik atau guru di dalam penyampaian suatu ilmu atau informasi dengan secara lebih teliti, jelas dan juga menarik.<sup>12</sup>

Pemanfaatan atau penggunaan media sarana pembelajaran pada tahapan orientasi kegiatan belajar mengajar bisa sangat memudahkan dalam ranah keefektifan dalam proses belajar dan juga di dalam menyampaikan pesan atau materi-materi suatu pelajaran. Hamalik mengatakan, penggunaan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar bisa membantu siswa dalam meningkatkan taraf keingintahuan dan juga minat, menumbuhkan dan membangkitkan semangat untuk motivasi diri dan juga dalam merangsang pada kegiatan belajar mengajar, dan juga bahkan dapat membuat efek pengaruh rangsangan psikologis peserta didik.<sup>13</sup> Kemudian, media pembelajaran bisa memudahkan peserta didik dalam menguatkan dan meningkatkan tingkat kefahaman , dalam menyajikan data semenarik mungkin dan juga membantu mempermudah di dalam penafsiran pengetahuan, memadatkan dan juga memperjelas suatu informasi yang disampaikan.

Pada proses kegiatan pembelajaran, secara umum terdapat dua aspek yang sangat vital, ialah cara atau metode dalam mengajar dan juga media

---

<sup>12</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), 21.

<sup>13</sup> Cecep, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, 21.

pengajaran. Dua hal yang sangat berhubungan dan saling membantu dari satu hal dengan yang lainnya, dalam memilih cara atau metode pengajaran dapat memberikan pengaruh kepada jenis dalam media pembelajaran yang sesuai yang akan dipergunakan. Terdapat beberapa hal lainnya juga yang harus sangat dipahami dan dipertimbangkan di dalam pemilihan media yang sesuai, yaitu seperti tujuan dalam pembelajaran, jenis tugas dalam pembelajaran dan juga respon yang akan diharapkan bisa dikuasai oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Dari penjelasan fungsi media pembelajaran di atas tersebut bisa diartikan bahwa dalam salah satu fungsi kegunaan dari pada media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu suatu alat atau sarana untuk mendukung dan membantu dalam suatu kegiatan proses pembelajaran juga dapat memunculkan dan menumbuhkan minat dan juga semangat untuk motivasi para peserta didik sehingga bisa terwujud suatu lingkungan pembelajaran yang manjur dan efektif serta efisien. Di samping itu, media pembelajaran juga bisa mempermudah dan membantu para peserta didik untuk meningkatkan taraf pemahaman, menyajikan data semenarik mungkin dan kredibel atau terpercaya, mempermudah dalam penafsiran dan juga informasi bisa menjadi padat.<sup>14</sup>

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran tersebut bereaksi dengan baik kepada peserta didik, selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Rahina Nugrahani, "Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan* 36, No. 1 (2007), 38.

<sup>15</sup> Rahina, "Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar," *Lembaran Ilmu Kependidikan*, (2007) 38.

Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar bisa merangsang keinginan dan minat baru, merangsang motivasi dan stimulasi belajar, bahkan berdampak psikologis pada peserta didik.<sup>16</sup>

Kegiatan belajar mengajar juga tertulis di dalam Al-Qur`an, yaitu pada surah Al-Anbiya ayat 80 yaitu yang berbunyi :

وَعَلَّمَهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

Artinya : “Dan kami sudah mengajarkan ke Daud untuk menjadikan baju besi, untuk menjaga dirimu saat medan perang, maka sebaiknya kamu bersyukur kepada Allah”.<sup>17</sup>

Ayat di atas memaparkan gambaran tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, yaitu tentang bagaimana logam atau besi agar dapat didesain dan dibuat menjadi baju besi atau perisai, ayat tersebut di atas sangat berhubungan dengan memilih dan memilah suatu media atau sarana yang cocok dan juga tepat, yang dapat berkontribusi di dalam peran kegiatan suatu proses belajar mengajar.<sup>18</sup> Hingga saat ini media dalam kegiatan belajar mengajar yang sering digunakan ialah buku induk materi pelajaran atau panduan pelajaran atau dengan menggunakan alat peraga. Tapi dengan beriringnya perkembangan zaman era globalisasi maupun teknologi, media belajar mengajar tersebut menjadi kurang diminati atau kurang menarik minat dan perhatian para peserta

<sup>16</sup> Jeffry Handhika, “Efektivitas media pembelajaran IM3 ditinjau dari motivasi belajar,” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1, No. 2 (2012), 110.

<sup>17</sup> Ma`had Tahfidh Yanbu`ul Qur`an Kudus, *Al-Qur`an Al-Quddus*, 327.

<sup>18</sup> Farida, “Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, No. 1 20 Juni (2015), 27.

didik. Maka, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan perhatian dan juga menarik minat para peserta didik, dengan catatan yaitu tanpa mengurangi dari fungsi dan kegunaan sarana belajar mengajar secara umum, salah satunya ialah dengan memakai media aplikasi berbasis sistem operasi Android sebagai media pembelajaran.

Ahli yaitu Kemp bersama Dayton mengatakan terdapat tiga kegunaan atau fungsi sentral dari media di dalam kegiatan proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut :

### **1) Memotivasi Minat atau Tindakan**

Dalam lingkup untuk memenuhi kegunaan dan fungsi minat, media di dalam proses kegiatan belajar mengajar perlu dilaksanakan dengan suatu teknik drama atau dengan selingan hiburan kecil untuk penyegaran.

### **2) Menyajikan suatu Informasi**

Dalam tujuan informasi, media pembelajaran bisa dipergunakan dalam tujuan untuk menyajikan informasi atau materi di depan para peserta didik. Informasi yang tuju yaitu materi pembelajaran.

### **3) Memberikan Instruksi**

Media di ranah lingkup pendidikan juga dipergunakan untuk alat untuk menggapai suatu tujuan dari pembelajaran. Karena informasi, dalam kegiatan pembelajaran yang ada di dalam media diharuskan melibatkan peran dari peserta didik, baik di dalam ranah mental atau juga psikologi maupun juga direalisasikan di dalam aktivitas yang riil, sehingga kegiatan belajar mengajar bisa terlaksana. Dalam materi belajar juga harus disusun secara runtut dan sistematis, logis dan juga psikologis, serta dilihat dari aspek prinsip-prinsip dalam kegiatan belajar yang



bisa mempersiapkan instruksi belajar yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus bisa berkontribusi dan sumbangsih pengalaman belajar yang membahagiakan dan juga memenuhi kebutuhan-kebutuhan tiap masing-masing dari peserta didik, dikarenakan tiap diri peserta didik mempunyai potensi dan daya kemampuan yang berbeda-beda.<sup>19</sup>

Azhar Arsyad berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut :<sup>20</sup>

### 1) Fungsi Atensi

Dengan visualisasi bisa menarik perhatian dari para peserta didik agar tetap bisa fokus dan konsentrasi penuh kepada pendidik atau guru dan muatan pelajaran yang berhubungan dengan makna dalam visualisasi atau naskah materi pelajaran yang ditampilkan. Sering juga ketika permulaan kegiatan proses pembelajaran peserta didik tidak terlalu memperhatikan pelajaran yang disampaikan, dikarenakan materi pembelajaran yang tidak menarik. Media visual seperti gambar, video dan disertai audio dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik, sehingga akan terjadi kemungkinan yang lebih besar untuk menerima dan mengingat materi pelajaran yang disampaikan.

### 2) Fungsi Afektif

Gambar, video dan juga disertai audio bisa berpotensi menciptakan dan menumbuhkan emosi dan sikap dari peserta didik dibanding dengan pelajaran dengan metode yang monoton. Contohnya informasi

---

<sup>19</sup> Cecep, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, 23.

<sup>20</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2006),

yang berkaitan dengan masalah masyarakat sosial atau juga ras. Peserta didik akan lebih menyelam kedalam materi dan meresapinya ketika mata dan telinga sama-sama bekerja.

### 3) Fungsi Kognitif

Orientasi kegiatan pembelajaran yaitu untuk bisa memahami dan mengingat apapun ilmu dan juga informasi yang telah diajarkan oleh guru. Dengan memakai media atau alat pembelajaran yang tepat dan juga sesuai akan membantu memudahkan proses kegiatan belajar mengajar dan untuk mencapai suatu tujuan dari proses kegiatan belajar mengajar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran bisa mendukung dan membantu memudahkan peserta didik yang mana mungkin memiliki kelemahan di dalam ranah tertentu, sehingga peserta didik tersebut bisa faham atas materi pembelajaran lewat hal-hal yang peserta didik senangi dan juga yang menurut siswa mudah untuk difahami. Misalnya peserta didik yang memiliki kelemahan di dalam hal membaca, bisa melakukan penerimaan informasi atau pengetahuan lewat visual gambar dan juga video sehingga mudah untuk memahami dan mengingatnya.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa kegunaan atau pemakaian media belajar mengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat menjadi alat untuk keperluan memperjelas di dalam pemaparan pesan atau ilmu, sehingga bisa mempermudah serta memperbaiki kualitas proses dan juga dalam hasil belajar peserta didik.
- 2) Dengan menggunakan media pembelajaran dapat untuk memperbaiki dan juga memberi arahan perhatian kepada para peserta didik,

sehingga kemudian bisa meningkatkan semangat dalam memotivasi belajar, interaksi yang pro aktif diantara peserta didik dan juga lingkungan sekitar, kemudian juga adanya potensi peserta didik untuk melakukan belajar secara mandiri disesuaikan dengan minat dan juga kemampuan.

- 3) Media pembelajaran bisa memberi solusi terhadap masalah seperti terbatasnya kemampuan indra manusia, ruang dan juga waktu.
- 4) Media pembelajaran bisa memberi kemungkinan untuk menyamakan pengalaman belajar kepada para peserta didik mengenai kejadian-kejadian di lingkungan sekitar peserta didik, kemudian juga memungkinkan untuk terjadi interaksi secara langsung dengan pendidik atau guru, masyarakat dan juga lingkungannya.<sup>21</sup>

Hal yang demikian ini dapat dibuktikan dengan beberapa pendapat dari ahli yaitu seperti tokoh Kemp dan juga Dayton menunjukkan terkait dengan beberapa hasil dari penelitian yang mana menunjukkan bahwa manfaat positif dari pada pemakaian media dalam pembelajaran yang merupakan bagian integral ataupun satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran, ataupun sebagai cara utama di dalam proses kegiatan pembelajaran secara langsung, yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemaparan materi pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku.
- 2) Proses belajar mengajar dapat menarik dari pada perhatian dan minat siswa.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
- 4) Durasi waktu proses pembelajaran yang diperlukan dapat lebih diefisienkan.

---

<sup>21</sup> Cecep, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, 23.

- 5) Kualitas hasil pembelajaran bisa ditingkatkan jika media pembelajaran yang dipakai itu relevan dan sesuai dan juga sinkron dengan cakupan ruang lingkup materi pelajaran yang akan diberikan.
- 6) Kegiatan belajar mengajar bisa disampaikan kapanpun serta dimanapun.
- 7) Sikap positif dari pada peserta didik kepada apa-apa yang peserta didik telah pelajari dan mengenai proses pembelajaran.
- 8) Guru memiliki peran untuk dapat merubah kepada arah yang lebih positif.<sup>22</sup>

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Berikut ini adalah terdapat beberapa jenis-jenis dalam media pembelajaran ialah yaitu :

- 1) Media auditif : yaitu media yang mana hanya bisa di dengar ataupun media yang bisa hanya memiliki unsur suara yaitu seperti radio, dan rekaman suara.
- 2) Media visual : adalah media yang mana hanya bisa digunakan dengan cara dilihat atau ditonton, tidak ada aspek suara, yaitu seperti contoh lukisan, foto, lukisan ataupun slide.
- 3) Media Audio Visual : ialah suatu jenis media dalam pembelajaran yang mana di dalamnya terdapat aspek suara dan juga aspek penglihatan, artinya media yang bisa di dalamnya dapat dilihat dan juga di dengar.<sup>23</sup>

#### **e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Pada dasarnya baik sekolah dan juga peserta memiliki kemampuan dan potensi masing-masing dan tentunya dengan keterbatasan dan kekuatan masing-masing dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga perlu adanya suatu prinsip dalam memilih media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Beberapa prinsip

---

<sup>22</sup> Cecep, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, 24.

<sup>23</sup> Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 211

di dalam memilah-milah media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Pemilihan media atau sarana pembelajaran diharuskan dapat mencapai beberapa tujuan dalam pembelajaran yang ingin dicapai. Baik tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan perlu dipahami bahwa semua media pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing.
- 2) Pemilihan media pembelajaran harus dengan konsep yang jelas. Bukan Cuma unsur kesenangan dari guru atau peserta didik, tetapi suatu keharusan menjadi di dalam bagian kesatuan secara integral dari semua proses kegiatan belajar mengajar dan tentunya agar dapat memperbaiki efektivitas dan juga efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Dalam melakukan pemilihan media pembelajaran juga diharuskan sesuai dengan kualifikasi atau karakteristik dari pada peserta didik itu. Karena tentunya para peserta didik juga mempunyai potensi atau kemampuan yang cenderung berbeda satu dengan yang lainnya, dan juga peserta didik tidak mululu cocok dengan semua media pembelajaran.
- 4) Dalam memilih media pembelajaran diharuskan relevan dan sesuai dengan dari gaya belajar dari peserta didik dan juga pendidik atau guru. Maka dari itu, pendidik atau guru harus paham betul dan juga dengan jelas dari ciri karakteristik dan juga prosedur tata cara dari pemakaian media pembelajaran yang telah dipilih.
- 5) Dalam melakukan pemilihan media atau sarana pembelajaran juga diharuskan agar disesuaikan dengan kondisi lingkungan ,

fasilitas kemudian juga durasi waktu untuk kebutuhan di dalam pembelajaran.<sup>24</sup>

## 2. Android

Android merupakan sebuah *mobile operating system* yang mana berbasis pada versi dari modifikasi sistem operasi Linux. *Operating system* ini pertama dilakukan pengembangan oleh perusahaan yaitu Android Inc. Dan pada akhirnya nama pabrikan ini yang dipergunakan untuk nama dari sebuah proyek *mobile operating system* tersebut ialah dinamakan *Android Operating System*.<sup>25</sup> Sistem operasi Android umumnya digunakan di perangkat seperti *smartphone*, selain itu juga pada tablet PC. Untuk fungsi dan kegunaannya hampir sama seperti sistem operasi pada umumnya seperti Symbian pada perangkat Nokia, iOS pada perangkat Apple dan juga tidak lupa BlackBerry OS.

Android adalah OS berbasis *mobile* yang mana tumbuh dan berkembang di saat sistem operasi lain yang juga sedang berkembang akhir-akhir saat sekarang ini. Sistem operasi yang lain misalnya Windows Mobile, Symbian, iPhone OS, dan lainnya. Tapi, sistem operasi yang ada ini beroperasi dengan prioritas aplikasi utama yang mana diciptakan secara mandiri dengan tidak melihat potensi-potensi yang lumayan tumbuh besar dari aplikasi dari pihak yang ketiga. Maka dari itu, terjadi terbatasnya dari pihak aplikasi yang ketiga untuk bisa mendapatkan data yang asli dari gawai, berkomunikasi pada antar proses dengan terbatasnya pendistribusian aplikasi dari pihak ketiga untuk platform mereka.<sup>26</sup>

*Smartphone* merupakan alat telekomunikasi di dalam genggam yang mana memiliki kemampuan dan juga fungsi kegunaan yang hampir mirip dengan komputer. Bagi beberapa kalangan, *smartphone*

---

<sup>24</sup> Wina, *perencanaan dan desain sistem pembelajaran*, 224.

<sup>25</sup> Andi Offset, *Step by Step Menjadi Programmer Android*, (Yogyakarta : CV. Andi Offset, 2013), 2.

<sup>26</sup> Hermawan, *Sistem Operasi Android*. (Jakarta: Erlangga, 2011), 1.

beroperasi memakai semua alat perangkat lunak dari *operating system* yang mana menyediakan koneksi standar yang mendasar bagi para pengembang aplikasi. *Smartphone* ialah gawai yang mana memberikan beberapa fitur dan fasilitas yang modern dan juga canggih misalkan *e-mail*, internet dan juga potensi atau kemampuan dalam membaca buku digital elektronik atau juga terdapat papan ketik dan konektor VGA. Dengan kesimpulan bahwa *smartphone* adalah semacam komputer mini yang mana memiliki potensi kemampuan di dalam sebuah gawai atau telepon.

Pada tahun 2005 silam, sebagai bagian dari rencana dan atau strategi dalam masuk di *mobile market*, pihak Google kemudian mengakuisisi sistem operasi Android ini dan juga saat itu Android diambil alih pengembangannya sekalian tim developernya Android dari Linux. Pihak Google ingin Android menjadi *operating system* dengan sistem yang berbentuk terbuka atau *open source* dan tentunya gratis, mayoritas kode sistem operasi Android ini diluncurkan di bawah *open source apache license* yang memiliki arti bahwa setiap individu secara bebas untul dapat memakai dan juga mendownload kode sumber Android secara penuh dan terbuka.<sup>27</sup>

Ketika pada September tahun 2007, Google meluncurkan perangkat yang dinamai *Nexus One*, yaitu salah satu bentuk dari *smartphone* yang menggunakan *Android operating system* sebagai sistem operasi dalam menjalankannya. Telepon ini dibuat oleh perusahaan HTC Corporation dan juga telah tersedia di pasar pada sekitar 5 bulan Januari tahun 2010. Dan pada tanggal 9 desember tahun 2008, telah diluncurkan masuknya partner baru yang ikut bergabung kedalam proyek kerja dari *Android ARM Holdings, Atheros Communications*, yang dibuat oleh Garmin Ltd, Asustek Computer Inc, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan kemudian Vodafone Group. Siring

---

<sup>27</sup> Andi, *Step by Step Menjadi Programmer Android*, 2.

berjalannya dengan pemroduksian *Open Handset Alliance*, OHA mengumumkan sebuah produk pertama mereka, Android yaitu suatu perangkat *mobile* yang mana dimodifikasi kernel Linux 2.5.<sup>28</sup> Pihak Android terus berupaya melaksanakan berbagai pembaharuan seperti dari *bug* sampai dengan menambahkan fitur baru pasca dirilis.

Safaat H, mengatakan *Android Operating System* banyak disanjung karena platform pertama kali yang sangat kompleks, *open source* dan bebas untuk siapa saja.

- a. Lengkap : bagi para designer bisa melaksanakan metode pendekatan yang lengkap dan komprehensif saat mereka akan melakukan pengembangan dari platform *Android Operating System*.
- b. Terbuka: *Android Operating System* platform telah tersedia lewat lisensi sumber terbuka.
- c. Bebas: *Android Operating System* merupakan aplikasi atau platform yang bebas bagi para developer.<sup>29</sup>

*Android Operating System* adalah gratis dan bisa di lakukan dengan kostumisasi dengan cara melalui konfigurasi perangkat keras dan perangkat lunak. Android mempunyai fasilitas-fasilitas yaitu seperti :

- a. Penyimpanan, SQLite, database terhubung.
- b. Konektivitas, GSM, EDGE, CDMA, EV-DO, UMTS, LTE.
- c. Pesan, (SMS dan MMS)
- d. Browser pencarian.
- e. *Engine Java Script*

---

<sup>28</sup> Amin Ngaziz Al Jawawi, “*Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima’ di SDIT Salsabila 3 Banguntapan*” (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta 2016), 16.

<sup>29</sup> Purbo Wicaksono Bagus, “*Pengembangan Media Pembelajaran Kendali Terprogram Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Merakit Sistem Kendali Mikrokontroller Di SMK Negeri 2 Depok*” (UNY, 2015), 23.



- f. Suport media, JPEG, PNG, GIF.
- g. Suport perangkat keras, kompas, kamera, GPS.
- h. Layar sentuh.
- i. Bisa menjalankan tugas secara bersama-sama.
- j. Flash suport
- k. Koneksi internet.<sup>30</sup>

Saat ini banyak produsen telepon pintar yang membuat telepon pintar berbasis sistem Android diantaranya yaitu : Sony, Samsung, LG, Acer, HKC, Motorola, Nexian, HTC, T-Mobile, Dell, Phillips, Asus, IMO, Nexus, Huawei, WayteQ dan lainnya. Dengan demikian kemungkinan dikarenakan Android memakai sistem operasi terbuka sehingga dapat secara bebas untuk didistribusikan dan bisa dipakai para produsen telepon pintar. Android sekarang ini telah berubah jadi kompetitor berat bagi sistem operasi IOS dari Apple, hal ini dikarenakan sebab lengkap dan komprehensifnya aplikasi dari sistem operasi Android.<sup>31</sup>

Dikembangkannya sistem operasi Android menggunakan sebuah nama dengan kode yang diberi nama dengan berdasar pada nama sebuah makanan penutup untuk pencuci mulut dengan rasa manis, yaitu sebagai berikut :

- a. Pra komersial
  - 1) Alpha Android
  - 2) Beta Android 1.2
- b. Komersial
  - 1) Android 1.0
  - 2) Android 1.1
  - 3) Android Cupcake 1.5
  - 4) Android Donut 1.6
  - 5) Android Éclair 2.0

---

<sup>30</sup> Annas Ribab Sibilana, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang*” (Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 24.

<sup>31</sup> Amin Ngaziz Al Jawawi, “*Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima’ di SDIT Salsabila 3 Banguntapan*” (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta 2016), 16-17.

- 6) Android 2.0.1
- 7) Android Éclair 2.1
- 8) Android Froyo
- 9) Android Gingerbread
- 10) Android Honeycomb
- 11) Android Ice Cream Sandwich
- 12) Android Jelly Bean
- 13) Android Lollipop
- 14) Android Marshmallow<sup>32</sup>
- 15) Android Nougat
- 16) Android Oreo
- 17) Android Q
- 18) Android Red Velvet Cake

Kemudian adapun alat-alat atau perlengkapan perangkat yang mana diperlukan di dalam mulai melakukan pengembangan aplikasi berbasis *Android Operating System* sebagai berikut yaitu :<sup>33</sup>

a. *Java SDK*

Sebelum melakukan proses instal *software* lain, *software* yang sangat vital pertama dibutuhkan ialah *Java SDK*. *Eclipse* ataupun *Android* sendiri dibuat dengan menggunakan platform *java*. Oleh karena itu, sudah bisa dipastikan akan memerlukan alat *Java SDK* dalam untuk memakai *software* misal *Eclipse* ataupun *Android SDK*.

b. *Android SDK*

Ialah platform atau alat yang mana digunakan untuk keperluan kita akan melakukan pengembangan *software* berbasis *Android Operating System*.

c. *Eclipse IDE*

*Eclipse IDE (Intgrated Development Environment)* adalah perangkat lunak editor

---

<sup>32</sup> Amin, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima' di SDIT Salsabila 3 Banguntapan", 16-17.

<sup>33</sup> Andi Taru Nugroho, *Cara Mudah Membuat Game di Android*, (Yogyakarta: Andi, 2012), 1.

terbaik yang mana dapat dipergunakan ketika akan melakukan pengembangan suatu program, permainan, dan kemudian juga dengan aplikasi berbasis *Android Operating System*.

d. *AVD Plugins*

Yang selanjutnya adalah yaitu dengan instalasi AVD Plugins. Aslinya Eclipse IDE hanya alat untuk editor dalam hal bahasa di dalam program Java. Tidak usah menambahkan apa-apa, sudah bisa membuat suatu aplikasi dengan basis Java. Namun, saat mau akan melaksanakan coding memakai Eclipse IDE, maka harus menambahkan yaitu AVD Plugins pada Eclipse yang sedang digunakan. AVD Plugins akan mengkoneksikan di antara Eclipse dengan Android SDK. AVD Plugins membuat kitsa bisa memulai proyek Android dari Eclipse, dan mengatur emulator yang mau dipakai dan lain sebagainya.<sup>34</sup>

Media pembelajaran dengan basis *Android Operating System* ini dimasukkan di dalam kategori *mobile learning*. *Mobile learning* ialah paduan antara perangkat yaitu komputasi *mobile* dan juga *e-learning* untuk bisa mendapatkan informasi yang mana dapat dioperasikan kapan pun dan juga dimana pun. Dengan adanya hal yang demikian ini, tentunya relevan atau sesuai dengan teori revolusi pendidikan yang mana sangat diperlukan sekarang ini, ialah seperti kegiatan proses pembelajaran yang bisa dilaksanakan kapan pun dan dimana pun.<sup>35</sup>

Akhir ini TIK termasuk juga sistem operasi Android mempunyai peran yang beda-beda di dalam aspek kehidupan. Ada yang hanya sebatas *life style*, dan ada yang untuk dijadikan alat pendukung dan pembantu tambahan di dalam proses kegiatan belajar mengajar, manfaat penggunaannya yaitu penyediaan

---

<sup>34</sup> Andi, *Cara Mudah Membuat Game Di Android*, 12.

<sup>35</sup> Musyafaul Akhwat, "*Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I*" (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), 17.

informasi atau pengetahuan inti atau isi materi dalam belajar, dan juga dalam *exercise* atau juga dapat keduanya.<sup>36</sup>

Sistem operasi Android digunakan dalam kebutuhan di dalam dunia pendidikan adalah kenyataan yang memperlihatkan bahwa dengan menggunakan media aplikasi Android bisa untuk memungkinkan untuk terselenggaranya dalam proses kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Terdapat ada beberapa kelebihan atau keunggulan untuk media pembelajaran basis sistem operasi Android yang mana tidak dipunyai oleh media lainnya. Baik kelebihan dan juga kekurangan dari media pembelajaran basis aplikasi Android ialah sebagai berikut :<sup>37</sup>

#### **a. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis *Android Mobile Learning***

- 1) Bisa dipergunakan dimana-pun saat kapan pun dan dimana pun. Hal yang demikian sesuai dan seuai dan relevan dengan bunyi teori revolusi pendidikan yang mana diperlukan di masa sekarang, ialah proses pembelajaran yang mana bisa dilaksanakan kapan pun dan juga dimana pun.
- 2) Mayoritas perangkat bergerak yang mempunyai tarif harga yang relatif lebih murah jika dibandingkan dengan harga *desktop* komputer.
- 3) Gawai atau perangkat yang berukuran mini dan juga sangat ringan dibandingkan dari pada *desktop* komputer.
- 4) Diprediksi bisa menarik lebih banyak lagi pembelajaran, dikarenakan *mobile learning* menggunakan kecanggihan teknologi yang

---

<sup>36</sup> Musyafaful, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I", 18.

<sup>37</sup> Musyafaful, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta I", 18-20.

mana dapat dipakai di dalam aktivitas hidup sehari-hari.

#### **b. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Android *Mobile Learning***

*Mobile Learning* merupakan termasuk alternatif yang sangat berpotensi dalam upaya memperluas akses di dunia pendidikan. Namun, masih sedikit informasi tentang pemanfaatan dan penggunaan dari *mobile* atau telepon pintar (*smartphone*), sebagai media dalam belajar mengajar. Hal yang demikian ini sangat disayangkan, mengingat kepemilikan dan pemakaian yang sudah sangat tinggi ini masih sangat minim dimanfaatkan untuk dalam dunia pendidikan.

Di samping itu, saat ini hanya terdapat sedikit perkembangan konten pembelajaran berbasis ponsel / *smartphone* yang dapat diakses secara luas. Faktor-faktor yang membatasi penggunaan *m-learning* terutama terkait dengan keterbatasan peralatan. Saat ini, sebagian besar perangkat seluler memiliki layar tampilan, kapasitas penyimpanan, dan batasan daya yang terbatas. Pembelajaran seluler juga memiliki lingkungan belajar yang berbeda dari pembelajaran biasa. Dalam *m-learning* peserta didik lebih banyak menggunakan *m-learning* di waktu senggang, sehingga waktu untuk mengakses pembelajaran juga terbatas.

Seiring dengan waktu dan berkembangnya zaman, teknologi Android akan terus menerus mengalami perbaikan dan kekurangan yang ada akan tertutupi dengan pembaruan yang lebih baik lagi dan juga tentunya juga dengan beberapa fitur baru lainnya.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Musyafaul, "Penerapan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Negeri Yogyakarta 1", 18-20.

### c. Android dalam Dunia Pendidikan

Android tidak cuma dipakai dalam pekerjaan dan atau hiburan. Namun, dengan basis pengembang aplikasinya yang besar, fungsi Android menjadi lebih luas dan beragam. Salah satunya adalah meningkatkan kualitas proses kegiatan pendidikan ke arah yang lebih baik dan berkualitas. Oleh karena itu, Lukluk Luhuring Santoso S.Kom, MT (*software engineer at 3iQ's Inc.* yang bertempat di Orlando, Florida, USA) mengatakan bahwa hal yang demikian tersebut di gedung multifungsi UNNES *Now, School of Education (FIP)*, pada seminar *Android for Education*. Kegiatan ini dilaksanakan oleh pihak Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP Unnes. “*Android plus education* mendukung kemungkinan kami di dalam melakukan pembelajaran kolaboratif. Ini adalah lingkungan belajar di mana banyak orang bekerja keras bersama dan saling memberi umpan balik untuk menghasilkan hal-hal yang sempurna.” Di Eropa, lanjut Luke Luke, peserta didik sekolah pada tingkatan dasar sudah biasa mengerjakan sebuah tugas penelitian atau riset. “Setelah mendapat materi yang diberikan oleh pendidik atau guru, guru kemudian memberikan tugas kelompok terkait materi. Karena masing-masing peserta didik mempunyai pendapat atau pandangan yang berbeda-beda, hal ini akan menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih cepat untuk memahami dan menciptakan hal-hal yang luar biasa”.<sup>39</sup>

Berkembangnya teknologi sistem operasi Android telah memberikan dampak yang luar biasa banyak pada sektor pengajaran. Kemajuan dan perkembangan ini memberikan manfaat bagi

---

<sup>39</sup> Amin Ngaziz Al Jawawi, “*Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima’ di SDIT Salsabila 3 Banguntapan*” (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta 2016), 20-21.

peserta didik yang menggunakan teknologi sistem operasi Android, antara lain:

- a. Memudahkan peserta didik untuk mendapatkan data pengetahuan dan sumber pengetahuan yang mereka butuhkan.
- b. Bentuk dan konsep materi pada proses pembelajaran disajikan secara interaktif dan juga sangat menarik, serta transfer materi lebih konseptual.
- c. Jika waktu dan kesempatan terbatas, buku teks dapat diperoleh melalui pembelajaran jarak jauh.<sup>40</sup>

### 3. Aplikasi *E-Social Learning*

Aplikasi *E-Social Learning* adalah aplikasi pembelajaran IPS yang berjalan di sistem operasi Android. Aplikasi ini diciptakan oleh Peneliti sendiri sebagai media pembelajaran IPS yang di dalamnya terdapat unsur audio dan juga unsur visual. Aplikasi *E-Social Learning* ini sudah di Hak Ciptakan dengan nomor EC00202046414, dan tertanggal pengajuan pada 4 November 2020. Di dalamnya terdapat beberapa fitur seperti :

- a. Materi IPS mulai dari kelas 7, 8, dan 9 SMP/MTs. Materi IPS di pada tingkat SMP/MTs telah disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- b. Tidak hanya materi IPS yang ada ditingkat SMP/MTs, tetapi juga materi IPS pada tingkat S1 di Program Studi Tadris IPS IAIN Kudus.
- c. Kemudian juga terdapat fitur video pembelajaran IPS tingkat SMP/MTs kelas 7, 8 dan 9.

---

<sup>40</sup> Amin, "Pengembangan Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Istima' di SDIT Salsabila 3 Banguntapan", 20-21.

- d. Fitur yang selanjutnya yaitu dengan adanya *room chatting* yang bisa digunakan guru dan peserta didik untuk berdiskusi mengenai pembelajaran IPS yang sedang diajarkan.

#### 4. Hakikat IPS

Pendidikan di negara Republik Indonesia, istilah atau kata "IPS" adalah bentuk serapan dari kata "*social studies*" yang dipakai di negara Paman Sam (US). Jika serapan bisa diterima, IPS dimaknai yakni penyederhanaan ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pendidikan. *The studies are the social science simplified pedagogical purpose*. Pemahaman IPS yang lebih detail dan umum lebar cakupannya ialah mata pelajaran yang meliputi sejarah, sosiologi, ekonomi, politik, antropologi, geografi, psikologi dan filsafat. Mata pelajaran ini dipilih untuk dipelajari di sekolah dan juga universitas. *The social studies comprised of those aspects of history, economic, political, sociology, anthropology, geography, pshycology, and philosophy which in practice are selected for purposed in schools and college.*<sup>41</sup>

*National Council for Social Studies* mengartikan IPS sebagai ilmu yang mempelajari keterpaduan antara ilmu sosial dan humaniora dalam rangka menguatkan potensi daya. Di dalam kurikulum sekolah, IPS menyediakan pembelajaran yang terorganisir dan sistematis yang bertumpu pada berbagai bidang keilmuan seperti antropologi, psikologi, arkeologi, geografi, sejarah, hukum, ekonomi, filsafat, politik, agama, dan sosiologi, serta konten penelitian humaniora, matematika. dan ilmu alam. Tujuan utama dari IPS yakni membantu peserta didik bisa melakukan pengembangan daya potensi untuk membuat keputusan berdasarkan peran mereka sebagai warga budaya dan sosial di dunia yang mana saling berhubungan, dan memberi mereka alasan untuk

---

<sup>41</sup> Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11.



saling menguntungkan dan membantu dalam memecahkan permasalahan di masyarakat.<sup>42</sup>

Mulyono Tj mengartikan IPS sebagai pendekatan interdisipliner dalam kurikulum ilmu sosial. IPS yakni persatuan dari beberapa disiplin keilmuan sosial, geografi, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, sejarah, ekonomi, politik, budaya, dan lain-lain.<sup>43</sup>

Di tingkat sekolah, konsep IPS memiliki arti yang berbeda-beda dan telah disesuaikan dengan karakter peserta didik, terutama antara Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan juga Sekolah Menengah Atas (IPS). Mungkin dari sudut pandang nama. Di antara mata pelajaran di setiap jenjang pendidikan, ada yang menunjukkan kombinasi beberapa mata pelajaran (IPS Terpadu).<sup>44</sup> Namun intinya, IPS mempunyai tujuan utama yang sama di setiap jenjang pendidikan. Dengan mempelajari IPS, anak diharapkan mampu melakukan survey (pertanyaan) untuk menemukan ide dan konsep baru sehingga dapat menatap masa depan.<sup>45</sup>

Peneliti mengartikan esensi IPS sebagai studi yang komprehensif dari semua pengetahuan yang melekat pada seseorang untuk membantu orang tersebut mengembangkan kepribadian yang harus dimiliki seseorang, termasuk kepekaan dan kepedulian. Setiap pembelajaran di sekolah memiliki tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran sosial merupakan tujuan yang diharapkan tercapai setelah proses pembelajaran IPS.

#### **a. Tujuan IPS**

Tujuan pendidikan IPS adalah membentuk sikap dan kepribadian profesional, serta meningkatkan kemampuan menguasai

---

<sup>42</sup> Mujinem Hidayati & Anwar Senen, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. (Jakarta: Depdiknas, 2008), 1-6.

<sup>43</sup> Taneo, S.P, *Kajian IPS*. (Jakarta: Depdiknas, 2008), 1-7.

<sup>44</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 20.

<sup>45</sup> Taneo, S.P, *Kajian IPS*, 1-25.

pengetahuan dan juga *life skill* fungsional peserta didik. Guna menggapai tujuan tersebut mata pelajaran IPS sebagai salah satu metode pelaksanaan pendidikan sosiologi, orientasinya adalah transfer nilai, bukan sekedar transfer ilmu. Biasanya, ruang lingkup mata pelajaran di sekolah diatur menurut susunan materi yang terdiri dari pengetahuan, *life skill*, dan sikap. Susunan ini berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang lebih memfokuskan pada aspek penyampaian ilmu pengetahuan. Maka dari itu, visi suatu kegiatan belajar mengajar biasanya terperangkap pada penguatan dalam daya kuasai dari ilmu dan keterampilan. Pendek kata, penguatan sikap dan kepribadian sebagai tujuan visi pokok pendidikan seringkali tidak diindahkan kemudian dilupakan dan juga diabaikan.<sup>46</sup>

Fenton mengemukakan tujuan penelitian dan pembelajaran sosial secara keseluruhan, yaitu melatih siswa menjadi warga negara yang baik, mendidik siswa agar memiliki kemampuan berpikir dan melanjutkan budaya bangsa.<sup>47</sup>

Pada saat yang sama, tujuan utama mata pelajaran menurut Hidayati ialah guna memperkuat dan melakukan pengembangan potensi dari kehidupan peserta didik dengan melakukan pengembangan kemampuan lingkungan peserta didik dan mendidik peserta didik untuk memasuki lingkungan warga negara yang berdemokrasi, dan menciptakan negerinya sebagai lokasi tempat tinggal yang lebih maju dan berkeadaban.<sup>48</sup>

Menurut Nursid Sumaatmadja tujuan dari kurikulum pembelajaran IPS yang harus digapai minimal yaitu sebagai berikut :<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16.

<sup>47</sup> Taneo, S.P, *Kajian IPS*, 27.

<sup>48</sup> Mujinem, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, 28.

<sup>49</sup> Taneo, S.P, *Kajian IPS*, 29-30.

- 1) Memberikan peserta didik bekal dan kemampuan untuk dapat menganalisis, mengidentifikasi kemudian mencari solusi dari suatu permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat.
- 2) Memberikan pembekalan kepada peserta didik seperti kemampuan bersosial dan berkomunikasi dengan sesama warga negara di dalam semua lini bidang kelimuan dan ranah pengetahuan yang profesional.
- 3) Memberikan bekal kepada peserta didik untuk bisa sadar, mempunyai mental positif dan *life skill* kepada lingkungan sekitarnya.
- 4) Memberikan bekal kepada peserta didik untuk mempunyai potensi dan kemampuan di dalam melakukan pengembangan eanah pengetahuan, pengembangan masyarakat dan sains teknologi di lingkungan masyarakatnya.

Tujuan pembelajaran IPS terbagi dalam tiga kategori, yakni bidang pengetahuan, emosional dan juga psikomotorik. Di dalam bidang kognisi, perlu dirasionalkan kajian IPS tentang manusia dan dunia agar dapat dijadikan sebagai alat pengambilan keputusan yang wajar dan tepat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS bukanlah hafalan, tetapi sebuah pemahaman yang lebih dalam saat menganalisis masalah. Kemudian melalui pemahaman dan pengetahuan, peserta didik hendaknya menggunakan nilai dan sikap secara rasional. Selain itu, pembelajaran IPS dilakukan untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan memecahkan masalah lain dengan mempertimbangkan kepentingan bersama. Setelah mempelajari IPS, selain untuk mencapai tujuan yang diharapkan, penelitian komprehensif juga dijadikan sebagai objek penelitian dalam kajian sosial.

## b. Ruang Lingkup IPS

Untuk memahami ruang lingkup IPS di Indonesia, maka ada 2 (dua) persoalan yang harus menjadi titik tolaknya, yaitu : (1) Interaksi antara berkembangnya keilmuan atau kognitif dan juga berkembangnya sosial negara Indonesia di lingkup lingkungan global, dan (2) gerakan demokratisasi sebagai kebutuhan dasar yang semakin mendunia. Oleh karena itu pembahasan tentang manfaat IPS tidak lepas dari perkembangan sistem dan praktik pendidikan di masyarakat Indonesia. Interaksi fungsional adalah gambaran bagaimana pembangunan sosial mengimplementasikan sistem keilmuan mata pelajaran IPS, dan juga sebaliknya, bagaimanakah keilmuan IPS dapat membantu mendorong berkembangnya aktor di ranah sosial dan masyarakat suatu bangsa yang pintar dan baik hati. Pada gilirannya, mereka semua akan berkontribusi dalam pembangunan masyarakat Indonesia.<sup>50</sup>

Sebagai kajian yang terintegrasi, IPS mencakup ruang lingkup studi. Kata Saidiharjo, IPS merupakan hasil perpaduan atau integrasi di dalam beberapa perspektif keilmuan misalnya sejarah, ekonomi, geografi, antropologi dan perpolitikan. Topik-topik tersebut memiliki ciri yang bisa dikatakan sama, selanjutnya digabungkan jadi kesatuan bidang belajar yakni Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).<sup>51</sup>

IPS didasarkan pada ilmu sosial dan dipahami sebagai konsep dan teori dan prinsip yang berlaku untuk IPS ialah konsep, prinsip, dan teori yang ada kemudian dapat diterapkan di keilmuan sosial. Keilmuan sosial dipakai guna meneliti, menganalisis, dan juga mengembangkan solusi alternatif solusi sosial untuk permasalahan

---

<sup>50</sup> Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 21.

<sup>51</sup> Mujinem, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. 1-7.

sosial, yang diimplementasikan dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.<sup>52</sup>

Semua mata pelajaran ini diajarkan dengan cara yang digabungkan sepenuhnya di pendidikan pada tingkat dasar, tanpa membedakan mata pelajaran seperti geografi atau sosiologi, tetapi menggabungkan mata pelajaran IPS yang komprehensif. IPS terintegrasi mencakup wilayah kajian dalam lingkup IPS. Untuk membedakan IPS dengan pelajaran lainnya maka perlu dipelajari ciri-ciri IPS agar pembelajaran IPS dapat beroperasi dengan efektif dan menggapai dan memenuhi tujuan yang diharapkan.

Arti pentingnya mata pelajaran IPS dapat diamati dari pada cakupan materi yang jadi bahan kajian. Dengan mengadopsi tema-tema *social studies* yang dikembangkan oleh NCSS, maka ruang lingkup pendidikan IPS dapat dirangkup sebagai berikut :

- 1) Budaya dan keragaman budaya
- 2) Waktu, kontinuitas dan juga perubahan atau transformasi
- 3) Manusia, tempat dan juga lingkungan
- 4) Perkembangan dan juga identitas seorang individu
- 5) Individu, kelompok dan juga institusi
- 6) Kekuatan, kelompok dan juga pemerintah
- 7) Produksi, distribusi dan juga konsumsi
- 8) Ilmu pengetahuan, teknologi dan juga masyarakat
- 9) Hubungan-hubungan global
- 10) Cita-cita seorang warga negara dan juga pelaksanaannya.<sup>53</sup>

### c. Karakteristik IPS

Menurut Lili M Sadeli mata pelajaran IPS adalah paduan dari ilmu-ilmu sosial yang

---

<sup>52</sup> Mujinem, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, 8.

<sup>53</sup> Suwito, *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 25.

tergabung menjadi satu. Pemahaman satu kesatuan, dikarenakan Ilmu Pengetahuan Sosial didapatkan dari beberapa disiplin keilmuan sosial yang mana terpadukan dan tidak terpisahkan di terkotaknya disiplin ilmu. Dikarenakan IPS merupakan paduan dari ilmu-ilmu sosial, bisa dipahami bahwa mata pelajaran IPS mempunyai karakteristik atau ciri khusus tersendiri yang berbeda dengan disiplin ilmu lainnya. Ciri khas dan atau karakteristik IPS bisa diketahui dari muatan materi dan juga strategi dalam penyampaiannya, yaitu:<sup>54</sup>

### 1) Materi IPS

Makna dari mempelajari disiplin ilmu IPS adalah mengkaji atau menelaah mengenai timbal balik antar manusia atau warga dengan aspek lingkungannya baik fisik dan juga sosial kebudayaan. Muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bersumber dari pada seluruh sendi hidup secara praktik para individu di dalam bermasyarakat. Maka dari itu, kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial meninggalkan aspek kemasyarakatan sebagai suatu sumber ataupun objek kajiannya ialah suatu pembelajaran yang tidak mempunyai pijakan yang baik. Mulyono Tjokrodikaryo mengatakan ada lima sumber dari pembelajaran IPS yaitu sebagai berikut :<sup>55</sup>

a) Semua aspek yang terjadi di lingkungan sekitar kita, dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara, hingga mancanegara dan dunia internasional dengan segala macam aspek permasalahan yang menyelimutinya secara kompleks.

---

<sup>54</sup> Mujinem, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, 27.

<sup>55</sup> Mujinem, *Pengembangan Pendidikan IPS SD*, 27.

- b) Segala kegiatan manusia, seperti kegiatan ekonomi, pendidikan, kesehatan, produksi, distribusi, konsumsi, transportasi, agama, budaya dan lain sebagainya.
- c) Aspek lingkungan geografi dan budaya, yang mana meliputi segala aspek sejak lingkungan anak hingga dewasa dan menua.
- d) Tentang sejarah kehidupan di masa lalu, berkembangnya kehidupan manusia, sejarah terkecil hingga terbesar dan juga tentang tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya.
- e) Peserta didik dijadikan sumber muatan pembelajaran yang mana meliputi semua lini aspek kehidupannya, seperti makanan, permainan dan juga sanak saudara.

Dengan hal yang demikian ini, masyarakat dan lingkungannya sudah menjadi sumber materi dan juga laboratorium penelitiannya. Segala pengetahuan dan juga konsep yang pernah di dapatkan oleh anak-anak di bangku sekolah bisa dipraktikkan secara langsung di dalam kehidupan nyata dalam bermasyarakat.

## 2) Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS

Susunan tata kelola dalam menyampaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, secara skala mayoritas, berdasarkan pada suatu budaya atau tradisi yang berkembang di masyarakat, yaitu berurutan dari individu, anak, masyarakat, keluarga, Rukun Tetangga, kabupaten, kota, provinsi, negara dan hingga dunia. Karakter kurikulum yang model seperti ini dinamakan sebagai *"The Weddining Horizzon or*

*Expanding Environment Curriculum*".<sup>56</sup>

Karakter kurikulum yang seperti itu, berdasarkan pada anggapan bahwa anak mula-mula harus dikenalkan dengan lingkungan sekitar yang terdekat dengan anak. Kemudian secara bertahap mengembang dan meluas secara sistematis dalam mengembangkan kemampuan dan potensi anak untuk menghadapi aspek-aspek di bumi yang lebih jauh lagi.

### 5. IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs)

Kompetensi inti dan juga kompetensi dasar pada pembelajaran IPS untuk tingkatan pendidikan SMP/MTs yang mana yang tertulis dan termuat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018, menjelaskan tujuan pada kurikulum tahun 2013 di pembelajaran IPS di SMP atau MTs meliputi lingkup empat kompetensi ialah sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan juga keterampilan yang keempatnya bisa dicapai lewat proses kegiatan pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler dan atau ekstrakurikuler.<sup>57</sup>

Pada aplikasi *E-Social Learning* sendiri yang diterapkan di pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah NU Hasyim Asy`ari 2 Kabupaten Kudus juga di dalamnya memuat semua materi IPS baik yang masuk KI maupun KD, di dalamnya juga terdapat fitur *e-book* tentang materi IPS SMP atau MTs, *room chatting* dan juga video pembelajaran IPS yang sesuai yang mana tertulis di dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018.

Rumusan mengenai kompetensi sikap spiritual ialah, "menghargai dan juga menghayati ajaran-ajaran agama yang dipeluknya". Kemudian rumusan mengenai kompetensi sikap sosial ialah,

---

<sup>56</sup> Mukminan, *The Widening Horizon or Expanding Enviroment Curriculum*, (Surabaya: Usaha, 1996), 5.

<sup>57</sup> Misroh., dkk., *Buku Daros Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS*, 47-48.



“memperlihatkan sikap jujur, disiplin, peduli, tanggung jawab, gotong royong, toleransi, percaya diri, santun, di dalam interaksi di lingkungan sosial secara efektif dan juga alam di dalam cakupan pergaulannya di keberadaannya”. Kedua kompetensi tadi dapat digapai dengan kegiatan belajar secara tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu seperti keteladanan, melakukan pembiasaan melalui pembudayaan di sekolah, dengan selalu memperhatikan karakteristik pelajaran dan juga apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. pemunculan, pengembangan dan penguatan kompetensi sikap bisa dilaksanakan dalam seiring proses kegiatan belajar berlangsung, dan juga bisa dipakai sebagai bahan pertimbangan oleh guru di dalam melakukan pengembangan sikap karakter dari peserta didik secara berkelanjutan. Kompetensi pengetahuan dan juga kompetensi keterampilan terumuskan yaitu antara lain :<sup>58</sup>

**Tabel 2.1. KI KD IPS SMP/MTs Kelas IX**

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)</b>
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai

<sup>58</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, “37 Tahun 2018, Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah,” (14 Desember 2018).

	dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
3.1 Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.	4.1 Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik.
3.2 Menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkokoh kehidupan kebangsaan.
3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan

penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.
3.4 Menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi.	4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Oleh Mukhoffin Alfany yaitu salah satu mahasiswa dari Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang di dalam karya skripsi nya yang berjudul Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII MTsN Jabung Blitar tahun 2016. Dimana hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pembelajaran IPS berjalan dengan baik. Dari 151 peserta didik, 16 peserta didik mendapatkan nilai 87-100, dan 72 peserta didik mendapatkan rentang nilai 80-87, dan kemudian 63 peserta didik lainnya mendapatkan nilai 75-80.
2. Penelitian oleh Iin Sulistio Zakiiyatin mahasiswa STAIN Purwokerto dari skripsi nya pada tahun 2011 yang berjudul Implementasi Pembelajaran Berbasis ICT dengan Menggunakan Alat Bantu Komputer Multimedia dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V di MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat Tahun Pelajaran 2010/2011. Dimana hasil dari

penelitian ini yaitu pembelajaran berubah menjadi suasana yang menarik, interaktif, efektif dan juga menambah motivasi. Selain itu juga terdapat faktor pendukung dan juga penghambat dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian oleh Agus Pandi mahasiswa dari IAIN Raden Intan Lampung di dalam karya skripsinya yaitu yang berjudul implementasi pembelajaran berbasis ICT dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mapel PAI kelas X di SMA Perintis 2 Bandar Lampung. Dari penelitian ini hasil yang di dapatkan adalah proses kegiatan belajar peserta didik sudah bisa dikatakan maksimal. Dengan menggunakan sarana ICT membuat motivasi peserta didik menjadi lebih meningkat dan juga bersemangat.
4. Dari Fitri Handayani di dalam karya skripsinya yaitu yang berjudul implementasi pembelajaran berbasis ICT di mapel IPS kelas V MI Darul Hikmah Bantarsoka Purwokerto Barat tahun pelajaran 2017/2018. Dari penelitian ini, hasil yang di dapatkan adalah pendidik lebih cenderung menggunakan layanan internet di dalam pembelajaran dan juga laptop.
5. Dari Barat Prakoso mahasiswa IAIN Bengkulu di dalam Tesisnya yang berjudul pemanfaatan *handphone* Android sebagai penunjang belajar pendidikan PAI SMKN 6 Bengkulu Utara. Dari penelitian ini hasil yang diperoleh adalah pemanfaatan dari *handphone* di dalam pembelajaran, kendala dan bagaimana upaya untuk mengatasi kendala tersebut.
6. Skripsi dari Indah Dwi Risniyati mahasiswa IAIN Salatiga yaitu yang berjudul implementasi pembelajaran daring tema 8 pada peserta didik kelas V MI Ma`arif Tingkir Lor Kota Salatiga tahun pelajaran 2019/2020. Hasil yang diperoleh adalah pembelajaran lewat internet yang bisa dilaksanakan kapanpun dan juga dimanapun kemudian juga terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat, pembelajaran ini dikatakan berhasil dengan bukti respon yang baik dan

juga antusias dari pada peserta didik.

### C. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang masih terdapat pada pembelajaran IPS ialah seperti *teacher center*, *text book oriented* (monomedia), cenderung lebih banyak menghafalkan, lebih bertitik tumpu pada aspek kognitif. Dengan sistem pembelajaran IPS yang seperti itu, maka peserta didik akan lebih cepat bosan, jenuh dan mengantuk.

Era globalisasi membawa perkembangan dibanyak aspek, termasuk pendidikan juga termasuk yang kena arus globalisasi, sehingga pendidikan tidak bisa lepas dengan yang namanya teknologi. Muncullah beberapa konsep belajar baru seperti *e-learning* dan *Android mobile learning*. Dengan teknologi dalam pendidikan membuat media dan sarana dalam belajar menjadi semakin canggih.

Sementara itu, pada akhir-akhir ini pandemi Covid-19 sedang terjadi di dunia, ini membuat hampir semua aspek kehidupan lumpuh, termasuk aspek pendidikan. Dengan kondisi yang semacam ini membuat pendidikan tidak bisa berjalan dengan proses tatap muka, akan tetapi dilaksanakan dengan jarak jauh (PJJ), ini dilakukan untuk mencegah penularan virus Covid-19.

Beriringan dengan berkembangnya zaman global dan terjadinya pandemi virus Covid-19, media untuk belajar mengajar juga mengalami perkembangan dengan pesat. Salah satu yang media pembelajarannya adalah dengan melalui telepon seluler berbasis Android yaitu aplikasi *E-Social Learning*. Dengan media belajar mengajar yang kreatif dan juga inovatif mengikuti dengan berkembangnya zaman, diharapkan dalam pembelajaran IPS yang dikenal dengan hafalan dan materi yang banyak, bisa membantu menarik kembali geliat semangat peserta didik dalam belajar IPS dan juga memudahkan guru IPS dalam menjalankan sistem pembelajaran IPS yang tetap menarik ditengah tantangan arus global dan pandemi virus Covid-19.

**Gambar 2.1. Kerangka Berfikir**

