



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI APLIKASI**

**Andes Fuady Dharma Harahap**

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

### **Abstrak**

Penelitian ini menelaah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran IPS Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan (1) gambaran awal kebutuhan media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran IPS (2) gambaran hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran. Munculnya covid-19 menjadikan dan mengubah model pembelajaran dengan system online dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang mendukung. Agar tidak tertinggal materi yang disampaikan dalam kelas maka perlu dilakukan pembelajaran model lain yaitu Blended Learning. Pemanfaatan Smartphone aplikasi sebagai pendukung keberhasilan proses belajar mengajar contohnya guru sendiri dalam menanamkan pembelajaran daring menggunakan aplikasi google, classroom, google meet dan E-Learning.

**Kata Kunci:** Aplikasi, IPS, Media, Pembelajaran, Pengembangan.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini sangat besar pengaruhnya dalam mengubah proses pembelajaran. Proses pengembangan pembelajaran tentunya berbeda-beda untuk setiap pelajaran, disesuaikan dengan sifat atau konsep mata pelajaran tersebut. Semakin abstrak konsep suatu pelajaran maka

akan semakin sulit untuk mengajarkan konsep tersebut kepada siswa. Salah satunya mata pelajaran IPS terdapat banyak sekali konsep-konsep materi yang membutuhkan visualisasi untuk mudah dipahami oleh siswa.

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia. Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap manusia berhak untuk mendapatkan kesempatan berkembang

---

\*Correspondence Address : [andes@um-tapsel.ac.id](mailto:andes@um-tapsel.ac.id)

DOI : 10.31604/jips.v8i1.2021.328-332

© 2021UM-Tapsel Press

dalam pendidikan. Pendidikan juga merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat mendorong manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa, maupun negara. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”.

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies”. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Swasono (2013: 20).

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut (Numan S. 2011: 54).

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen terdiri dari: (1) siswa; (2) guru; (3) tujuan; (4) materi; (5) metode; (6) sarana/alat; (7) evaluasi; (8) lingkungan/konteks. Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang

berdiri sendiri, namun dalam berproses dikesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersama-sama untuk mencapai tujuan (Soetopo, 2005:143).

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah adalah penggunaan media pembelajaran berupa Aplikasi.

Pemanfaatan telepon seluler khususnya dalam pembelajaran IPS masih jarang digunakan. Siswa masih banyak yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Guru pun masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga peserta didik merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Guru di sekolah saat ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran IPS sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti berbicara dengan temannya dan ada juga yang sibuk dengan gadget masing-masing.

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler dengan membuat media pembelajaran berbentuk aplikasi yang ditujukan untuk semua telepon seluler dirasa tepat. Alasannya karena penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan oleh para guru dan juga sistem operasi Android menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada smartphone. Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak smartphone Android yang harganya terjangkau dengan kisaran harga dibawah 1 juta rupiah. Maka dari itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Metode Penelitian Pengembangan (Reserch and Development atau R&D) dengan menggunakan model ADDIE (analysis, desaign, development, implementation, evaluation). Tujuan penelitian ingin menggambarkan mengenai proses pembelajaran daring yang menggunakan aplikasi dalam inovasi pembelajaran IPS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Media pembelajaran**

Arsyad (2011:6) mengungkapkan bahwa media pembelajaran atau pendidikan memiliki beberapa pengertian, meliputi, media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat dan didengar dengan panca indera. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Menurut Komara (2014:30) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi agar terjadinya kegiatan belajar.

Sudjana dan Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru

sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam mata pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain.

### **2. Pengembangan media pembelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan social studies, social education, social studies education, dan sebagainya (Swasono, 2013:32).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang SMP/ MTS. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila didesain secara terpadu (Supardi, 2011: 182).

Menurut Supardi (2011: 187), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan tanggung jawab, memiliki identitas, dan kebanggaan nasional. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif

Menurut Munir (2009: 219), terdapat enam kriteria untuk menilai media pembelajaran, antara lain. 1)

Kemudahan navigasi, yaitu multimedia interaktif dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar mampu mempelajarinya dengan mudah. 2) Kandungan kognisi, yaitu kandungan pengetahuannya jelas. 3) Presentasi informasi, yaitu informasi yang disajikan jelas. 4) Integrasi media, yaitu multimedia harus mengintegrasikan aspek pengetahuan dan keterampilan. 5) Artistik dan estetika, yaitu multimedia harus mempunyai tampilan yang menarik dan estetika yang baik. 6) Fungsi secara keseluruhan, yaitu multimedia memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh siswa.

Kustandi dan Sutjipto (2013: 80) menyatakan bahwa beberapa kriteria yang diperhatikan yaitu kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media belajar harus praktis dan luwes sehingga guru dapat terampil menggunakannya. Penelitian ini mengadopsi kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto, kriteria tersebut digunakan untuk lembar validasi Media.

Pembelajaran berbasis aplikasi merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media aplikasi handphone yang bisa diakses melalui jaringan internet. Kelebihan belajar dengan menggunakan aplikasi antara lain: 1) Memungkinkan setiap orang dimanapun, kapan pun, untuk mempelajari apapun. 2) Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis aplikasi membuat pembelajaran bersifat individual 3) Kemampuan untuk membuat tautan (link), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik didalam maupun diluar lingkungan belajar. 4) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar

yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar. 5) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar. 6) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran. 7) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. 8) Isi materi pelajaran dapat di-update dengan mudah.

Mobile learning disebut juga mlearning. Secara prinsip mlearning merupakan suatu istilah yang menggambarkan tentang strategi penyajian materi pembelajaran yang dapat diakses oleh para pembelajar dengan memanfaatkan gadget yang dapat dibawa mobile (Nurohman dan Suyoso, 2013: 7).

Aplikasi (application) adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, permainan, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir manusia lakukan (Permana, 2005: 19).

Android juga merupakan platform terbuka (open source) bagi para pengembang (programmer) untuk membuat aplikasi. Android juga bukan bahasa pemrograman, tetapi hanya menyediakan lingkungan hidup atau run time environment yang disebut DVM (Dalvik Virtual Machine) yang telah dioptimalisasi untuk alat/ device dengan sistem memori yang kecil (Yuniar, 2014: 2).

## **SIMPULAN**

Media pembelajaran atau pendidikan memiliki beberapa pengertian, meliputi, media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat dan didengar dengan panca indera. Media belajar harus praktis dan luwes sehingga guru dapat terampil

menggunakannya. Penelitian ini mengadopsi kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto, kriteria tersebut digunakan untuk lembar validasi Media. Aplikasi (application) adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, permainan, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir manusia lakukan

### UCAPAN TERIMAKASIH

Semua rasa syukur selalu saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkah dan ridhonya sehingga penulis mampu dan yakin untuk melakukan kajian ini. Sebuah rasa syukur yang dirasakan sebagai bentuk keyakinan untuk membuat kajian tentang inovasi pembelajaran IPS tersebut.

### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.

Kustandi, C & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.

Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Nurohman, S. & Suyoso. (2013). *Pengembangan Aplikasi Physics Mobile Learning pada Gadget Berplatform Android Guna Meningkatkan Akses Belajar Fisika di Era Digital*. Laporan Tahunan Hibah Bersaing. UNY.

Permana, H.W (2005). *Aplikasi Manajemen Perekrutan Berbasis Acces 97/2000/XP*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Somantri, Numan. (2011). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sudjana, N & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.

Swasono, Agus. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa SMP Kelas VIII Pokok Bahasan Pengendalian Sosial*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yuniar, S. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Jakarta: ElexMedia Komputindo.