

BAB II KERANGKA TEORI

A. Teori-teori yang Terkait dengan Judul

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian umum dari media adalah sebuah perangkat atau alat yang bisa memberikan bantuan kegiatan belajar mengajar yang terjadi didalam kelas. Media menurut Arief F Sadiman, “media berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari kata *medium* yang memiliki makna perantara atau pengantar”.¹

Sedangkan Media menurut Oslon, Mendefinisikan pengertian *medium* sebagai sebuah teknologi yang berfungsi sebagai penyajian, perekaman, serta membagi lalu mendistribusikan terkait simbol yang melalui proses rangsangan indra tertentu, yang disertai penstrukturan informasi.²

Selain itu pendapat lain yang mendefinisikan pengertian dari media pembelajaran juga disampaikan oleh Anderson yaitu, media yang memungkingkan terciptanya sebuah hubungan langsung yang terjadi antara karya seorang yang berupaya mengembangkan mata pelajaran dengan para peserta didik, Secara luas sangat wajar jika peranan para guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dengan peran guru dalam pengajaran yang biasa.³

Melalui pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah benda yang dapat digunakan untuk dijadikan alat mengajar dalam kegiatan pembelajaran dan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik ataupun sebaliknya. Berdasarkan dari pengertian tersebut, media

¹ Husniyatus Ziniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: KENCANA, 2017), 5.

² Gde Putu Arya Oka, “Media Dan Multimedia Pembelajaran - Gde Putu Arya Oka - Google Buku,” 2021, <https://books.google.co.id/books?id=MFJzEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

³ Ziniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 6.

pembelajaran memiliki dampak yang besar dalam memudahkan pelaksanaan pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran harus disusun secara menarik untuk membuat siswa lebih perhatian terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryono, “adapun tujuan terkait landasan dalam pemanfaatan sebuah media pembelajaran, antara lain meliputi landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris”.⁴ Landasan dan prinsip harus diperhatikan dalam penerapan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran, penjelasan dari landasan tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Landasan Filosofis

Dengan adanya macam-macam media dalam kegiatan pembelajaran, bisa membuat peserta didik memiliki berbagai macam pilihan media yang bisa digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.

2) Landasan Psikologis

Siswa bisa lebih mudah dalam mempelajari berbagai macam hal yang umum.

3) Landasan Teknologi

Merupakan sintaks yang kompleks dan terpadu dengan melibatkan orang, ide, alat dan organisasi dalam menganalisa sebuah permasalahan, memecahkan masalah, mengevaluasi serta mengelola masalah dalam situasi belajar yang terkontrol.

4) Landasan Empiris

Pemilihan media pembelajaran hendaknya didasari pada media yang memudahkan guru, tetapi juga memperhatikan kesesuaian antara karakteristik kegiatan pembelajaran.

Pada penerapan media pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting untuk lebih memperhatikan

⁴ Septy Nurfadhillah, “Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat ... - Septy Nurfadhillah, M.Pd Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021 - Google Buku,” accessed December 4, 2023, https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

perkembangan peserta didik. Dengan mengenali karakteristik peserta didik dengan baik, penerapan media pembelajaran melalui landasan-landasan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas akan lebih mudah untuk di implementasikan.

Dalam merancang sebuah media untuk kegiatan pembelajaran yang efisien dan efektif, guru harus memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan dan dengan hal tersebut maka guru dapat menetapkan media yang bisa digunakan. Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik adalah, sebagai berikut:

- 1) Media harus dirancang sesederhana mungkin dan jelas supaya mudah dipahami oleh peserta didik
- 2) Media harus disesuaikan dengan pokok bahasan materi yang diajarkan
- 3) Media hendaknya dirancang dengan sesuatu yang mudah dijangkau atau diakses, tanpa mengurangi fungsinya
- 4) Media dapat melalui apapun yang bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penerapan media dalam pembelajaran menurut Kemp dan Dayton meliputi tiga tujuan, adapun tiga tujuan penerapan media pembelajaran tersebut adalah:

- 1) Menyampaikan informasi (*To Inform*)
Dalam hal ini media memiliki peran sebagai perantara terjadinya transfer pesan antara pengurum dan penerima
- 2) Memotivasi (*To Motivate*)
Dalam hal ini motivasi dibagi menjadi dua, yang pertama motivasi intrinsik, yang berarti motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya sebuah paksaan dari orang lain. Yang kedua adalah motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul karena pengaruh luar dari peserta didik.
- 3) Menciptakan aktivitas dalam belajar (*To Learn*)
Dalam memanfaatkan perkembangan sebuah media pembelajaran bisa meringankan pesertra didik dalam mengkolaborasikan pengalaman dalam belajar yang

memiliki kebaruan dengan pengalaman belajar oleh peserta didik yang sudah lalu.⁵

Media pembelajaran bukan hanya sebatas alat yang mendukung operasional kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik serta membuat suasana kelas yang menjadi lebih aktif. Keberadaan media pembelajaran pada masa perkembangan teknologi digital diharapkan bisa meminimalisir terjadinya kesenjangan dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia

d. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan lentz mengungkapkan bahwa khususnya yang menjadi bagian dari media visual, ada empat fungsi pada media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi adalah untuk mendapatkan pengakuan dari peserta didik supaya bisa fokus kepada pembelajaran
- 2) Fungsi afektif dapat dilihat dari sikap dan kenyamanan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Fungsi kognitif adalah melancarkan upaya untuk mencapai target dalam rangka memahami informasi yang ada di bagian memori
- 4) Fungsi kompensatoris adalah untuk mengakomodasi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar⁶.

Menurut Abdul Wahid, Penggunaan suatu media dalam proses kegiatan pembelajaran dapat memiliki peran yang penting dalam memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas .Dalam perkembangannya, maka ada 2 fungsi media dalam pendidikan, yaitu:

- 1) Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*)

Memiliki fungsi menambah pengalaman yang nyata kepada siswa. Secara harfiah bahasa memiliki sifat yang abstrak, melalui hal tersebut guru diperlukan memanfaatkan alat bantu visual, mode, benda yang sebenarnya pada saat menyajikan materi yang berkaitan. Sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, maka itulah fungsi dari media pembelajaran yaitu alat bantu.

⁵ Ziniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*

⁶ Ziniyati.

2) Fungsi Komunikasi

Dalam pelaksanaan komunikasi secara langsung berhadapan, seorang individu langsung berhadapan dalam hal penyampaian pesan untuk seorang penerima tanpa sesuatu yang saling menghubungkan atau secara langsung. Inilah fungsi kedua dari sebuah media dalam pembelajaran berdasarkan perkembangannya.⁷

Menurut Anang Silahudin, “fungsi suatu media pembelajaran secara umum yaitu media digunakan untuk sumber belajar, fungsi semantik, manipulatif, distributif, fiksatif dan sosio kultural”.⁸ Berikut deskripsi fungsi dari media pembelajaran secara umum, antara lain:

1) Media Sebagai Sumber Belajar

Melalui media, siswa akan memperoleh pesan dan informasi dan secara otomatis dapat membentuk pengetahuan baru pada diri siswa tersebut

2) Fungsi Semantik

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menambah kata atau symbol verbal. Yang arti dan tujuannya benar-benar dipahami oleh siswa.

3) Fungsi Manipulatif

Kemampuan media dalam menyajikan kembali sebuah benda ataupun peristiwa melalui berbagai cara secara kondisional

4) Fungsi Distributif

Dalam penggunaan satu materi dapat diikuti oleh siswa dalam jumlah besar dan dalam ruang lingkup yang cukup luas.

5) Fungsi Fiksatif

Kemampuan sebuah media dalam menyimpan menangkap dan menyajikan kembali sebuah objek yang sudah berlalu atau sudah lama.

⁷ Abdul Wahid, “Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar | Istiqra` : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam,” accessed December 4, 2023, <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>.

⁸ Anang Silahudin, “Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati | Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI),” accessed December 4, 2023, <https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>.

6) Fungsi Psikologis

Dilihat dari sudut pandang psikologis sebuah media dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai berbagai macam fungsi seperti untuk mendapat atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.

7) Fungsi sosio-kultural

Dengan berbagai latar belakang yang ada antar siswa membuat penggunaan media sangat diperlukan karena berkaitan dengan perbedaan adat, kebiasaan dan lingkungan yang homogen.

Menurut Kamp & Dayton, fungsi utama bagi media pembelajaran bila digunakan untuk kalangan umum (berjumlah banyak). Ketiga fungsi tersebut adalah:

- 1) Memberikan minat ataupun motivasi dan tidakan.
- 2) Menyajikan sebuah pesan dan informasi.
- 3) Memberikan arahan.⁹

Melalui definisi diatas dapat diambil sebuah simpulan yaitu dalam penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas akan sangat berdampak positif kepada efektivitas pembelajaran. Dari definisi para ahli menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah komponen utama yang bisa menjadi sebuah alat bantu dalam pengembangan sistem belajar yang baik. Penggunaan media pembelajaran harus direalisasikan secara merata di semua jenjang pendidikan.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman, dkk. Menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membuat pesan menjadi lebihjelas supaya tidak bersifat visual
- 2) Mengatasi sebuah keterbatasan waktu, ruang lingkup, daya indra
- 3) Memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan bervariasi dapat meminimalisir perilaku pasif peserta didik
- 4) Menambah keinginan peserta didik untuk belajar
- 5) Memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.¹⁰

⁹ Ziniyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*

¹⁰ Ziniyati.

Sedangkan Kemp dan Dayton, media dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Dalam penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran akan berjalan lebih menarik
- 3) Akan ada keaktifan yang bertambah dari peserta didik
- 4) Efisiensi waktu dalam belajar
- 5) Meningkatkan kualitas belajar
- 6) Pembelajaran bisa dilakukan secara fleksibel peran pendidik bisa menjadi lebih positif.¹¹

Selain itu Sudjana dan Rifai mengemukakan bahwa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran meliputi:

- 1) Pembelajaran dapat menambah atensi peserta didik
- 2) Makna pembelajaran akan jelas, dengan hal tersebut maka peserta didik lebih mudah untuk memahami
- 3) Dalam mengajar akan ada sebuah kebaruan yang inovatif
- 4) Peserta didik akan ikut terlibat dalam pembelajaran karena bukan hanya guru saja yang menyampaikan dan peserta didik mendengarkan, tetapi ada juga kegiatan lain, contohnya mengamati dan mendemonstrasikan.¹²

Manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran tentunya akan membuat dampak yang positif bagi peserta didik sesuai dari definisi yang sudah disebutkan para ahli diatas. Manfaat tersebut tentunya akan menjadi sebuah hal yang bisa dikembangkan oleh pendidik dalam penggunaan media untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik dikelas

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media tentunya terdapat ciri tersendiri dengan kelebihan dan kekurangannya. Secara garis besar pembagian media dibagi menjadi berikut:

- 1) Media Audio, Pengertian media ini yaitu media yang dapat dinikmati melalui pendengaran, mempunyai unsur bunyi seperti rekaman bunyi atau radio. Menurut HM musfiqon “media audio adalah media yang dalam

¹¹ Ziniyati.

¹² Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran” (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011), <https://www.academia.edu/download/30484693/jiptaiin-umarhadini-8584-5-baii.pdf>.

penggunannya menekankan unsur indra pendengaran pada audiennya”¹³.

Kelebihan menggunakan media ini yaitu mudah didapatkan. Data yang ada pada media audio juga lebih praktis serta efisien. Data dari media audio visual juga dapat digunakan secara kolaboratif dengan menggunakan alat perekam. Kekurangan dari media ini adalah system dalam komunikasinya yang hanya satu arah

- 2) Media visual, media visual hanya mampu dicermati melalui unsur bunyi dan penggambaran atau lukisan foto dan lain-lain. Media visual adalah media yang dapat memberikan display gambar secara konkrit ataupun tidak berbentuk nyata secara langsung. Kelebihan yang ada pada media visual yaitu sebagai berikut:
 - a) *Repeatable*
 - b) Analisa bisa lebih tajam dan detail
 - c) Mengurangi keterbatasan pengalaman peserta didik
 - d) Memiliki hubungan antara siswa dan lingkungan sekitarnya
 - e) Bisa menanamkan konsep sohih
 - f) Dapat meningkatkan minat yang baru bagi siswa
 - g) Memiliki daya tarik tersendiri

Disamping kelebihan media visual juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- a) Gambar yang disajikan biasanya kurang tepat
 - b) Memerlukan keterampilan
 - c) Lambat dan kurang praktis
 - d) Hanya menggunakan indera penglihatan
- 3) Media audiovisual adalah media yang memiliki dua unsur yaitu unsur bunyi dan unsur gambar. Kedua unsur tersebut memiliki kesaatuan dalam bentuk video film dan lainnya. Menurut Munadi Yudi, “mengatakan bahwa menggunakan dua panca indera yaitu

¹³N Faujiah, Sekar N S, Tiara P, Usep Setiawan “Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media,” Jurnal Telekomunikasi, Kendali Listrik Vol. 3 no. 2 (2022): 85

pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses penggunaan media audio visual”¹⁴.

Selanjutnya yaitu kelebihan media audio visual. Kelebihan dari media ini yaitu dimanfaatkannya dua indera dalam diri manusia, sehingga dapat lebih efisien dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Dibalik kelebihan pasti ada kekurangan, seperti yang ada pada media audio visual, kekurangannya adalah dalam penggunaan media ini fasilitas yang ada harus mendukung karena bersangkutan dengan optimalisasi pelaksanaan pembelajaran melalui media audio visual.

Keberagaman jenis media membuat pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran akan semakin banyak. Semua media pembelajaran yang diterapkan disetiap lini pendidikan memiliki kelebihan serta kekurangan masing-masing. Dengan pemilihan media yang tepat yang berdasar pada karakteristik peserta didik atau kebutuhan materi pada pembelajaran akan membuat penerapan media pembelajaran dapat menciptakan hasil belajar yang baik. Dengan era perkembangan teknologi digital kini banyak muncul media pembelajaran berbasis digital yang sudah banyak diterapkan di dunia pendidikan di Indonesia

2. Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*)

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*)

Menurut Hamdanah, Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*) adalah alat bentuk yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di dalam maupun luar kelas, serta mampu dimanfaatkan untuk pengerjaan tugas bagi peserta didik.¹⁵

Sedangkan menurut Rusman, *ICT* memiliki cakupan dari berbagai macam *hardware*, *software*, dan isi, serta infrastruktur dalam perangkat komputer maupun sarana komunikasi. Melalui pengertian tersebut *ICT* merupakan sebuah program dalam teknologi yang

¹⁴ N Faujiah, Sekar N S, Tiara P, Usep Setiawan “Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media,” *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Listrik* Vol. 3 no. 2 (2022): 85

¹⁵ Hamdanah, M Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Parepare Sulawesi Selatan: IAIN Pareoare Nusantara Press, 2019), 4.

memanfaatkan perangkat seperti *hand phone*, *computer* dan lain sebagainya untuk menampilkan sebuah informasi

Dapat disimpulkan bahwa *ICT* adalah sistem atau teknologi yang memanfaatkan komputer dan telekomunikasi untuk menyajikan.¹⁶

Fajar Ramadan dkk menyatakan, Semua teknologi yang digunakan untuk memproses, mengelola dan menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran termasuk kedalam cakupan *Information and communication technology (ICT)*.¹⁷

Menurut Darmawan, *Information and Communication Technology (ICT)* adalah kombinasi berbagai macam teknologi dalam pengambilan informasi, pengumpulan informasi, pengolahan informasi, penyimpanan informasi, penyebaran informasi, dan penyajian informasi. Sedangkan pengertian dari teknologi komunikasi yaitu segala sesuatu yang memiliki keterkaitan dengan penggunaan alat bantu dalam rangka memproses dan mentransfer dari satu perangkat ke lainnya¹⁸.

Berdasarkan pemaparan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *ICT* adalah sebuah inovasi perkembangan teknologi yang berhubungan dengan teknologi komunikasi yang didalamnya memiliki berbagai macam komponen yang dapat membantu memudahkan pekerjaan. Apapun teknologi yang digunakan untuk melakukan pengelolaan informasi, memproses dan juga menyampaikan informasi, maka dapat disebut dalam cakupan *Information and communication technology (ICT)*.

¹⁶ Laura Agenzi , Niswatul Khair, Yolanda Sinta,” *“Pengertian, Jenis-jenis dan karakteristik bahan ajar non cetak meliputi: audio, audio visual, video, multimedia, display (berbasis ICT)*, <https://osf.io/preprints/inarxiv/ar2x3/>, diakses pada 25 November, 2023.

¹⁷ Fajar Ramadan et al., “Penggunaan Media *ICT* Dalam Pembelajaran | JURNAL EDUKASI NONFORMAL,” accessed December 5, 2023, <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5339>.

¹⁸ Ice Karlina, Nina Kurniah, and Mona Ardina, “Media Berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018, <https://media.neliti.com/media/publications/256518-media-berbasis-information-and-communicac-3d50bd9a.pdf>.

Pendidik yang sesuai dengan perkembangan pada era globalisasi serta kemajuan teknologi adalah guru yang mampu memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mampu mengembangkan dirinya dalam kebebasan belajar, berfikir serta berinovasi, untuk menemukan pilihan yang terbaik dengan diikuti tanggung jawabnya dalam pengambilan keputusan yang dipilihnya. Tujuan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* yaitu mampu mengasah kemampuan berpikir peserta didik serta membantu peserta didik agar mampu bekerja secara kelompok.

b. Fungsi Media Berbasis *ICT* (*Information Communication Tachnology*) dalam Pembelajaran

Menurut I.N. Thut dan Don Adams, "harus ada kebaruan pada teknologi di dunia pendidikan yang diciptakan dengan dibentuk untuk membantu sebuah negara yang sedang dalam kondidi berkembang".¹⁹ Dengan memanfaatkan sebuah teknologi dalam kegiatan belajar sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa dikelas, dengan memperhatikan fungsi penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* (*Information Communication Tachnology*).

Fungsi dari penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dengan basis *ICT* (*Information Communication Tachnology*) adalah:

- a) Menambahkan minat dan perhatian bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Meningkatkan kreatifitas dalam hal kegiatan pembelajaran sehingga mendapat hasil belajar yang baik.

Menurut Fajar Ramadhan dkk, dalam teknologi *ICT* terdapat kegunaan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

- 1) Teknologi dijadikan untuk sebuah alat / perangkat, media berbasis *ICT* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik agar bisa menjadi sebuah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar misalnya diperuntukkan dalam mengolah data, mensiptakan sebuah program.

¹⁹ Hamdanah, M Iqbal Hasanuddin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Parepare Sulawesi Selatan: IAIN Pareoare Nusantara Press, 2019), 5.

- 2) Teknologi sebagai *sains*, *ICT* dapat diperuntukkan serta digunakan sebagai alat disiplin ilmu pengetahuan yang harus bisa dikuasai oleh semua pendidik.
- 3) Teknologi sebagai bahan pembelajaran.

Inovasi media pembelajaran memang harus lebih diperhatikan dimasa perkembangan seperti saat ini. Kebaruan teknologi akan selalu ada sampai kapanpun untuk menunjang kegiatan. *ICT* memiliki fungsi yang sangat penting untuk membuat sebuah perubahan dalam kegiatan belajar peserta didik. Dari definisi diatas dapat disimpulkan guru sebagai pendidik memang harus memiliki kreativitas untuk memanfaatkan sebuah perkembangan teknologi

c. Jenis-jenis *ICT* (*Information Communication Tachnology*)

Menurut Fajar Ramadhan, “jenis-jenis dari *ICT* (*Information Communication Tachnology*) adalah sebagai berikut:

a) Teknologi Komunikasi

Teknologi komunikasi meliputi hp, email, facebook, google instagram, twitter dan media lainnya yang dapat digunakan dalam komunikasi

b) Teknologi Komputer

Komponen yang ada dalam teknologi computer meliputi aplikasi yang ada dalam perangkat lunak seperti, email, html, web dan aplikasi basis data yang lainnya

c) Teknologi multimedia

Teknologi multimedia digunakan untuk membuat video, teks atau grafik

d) Teknologi jaringan komputer

Dalam teknologi jaringan computer didalamnya meliputi perangkat keras, antara lain, wifi, internet, LAN dan yang lainnya”.²⁰

Secara umum berbagai jenis bagian dalam perkembangan teknologi pembelajaran berbasis media *ICT* (*Information Communication Tachnology*) meliputi beberapa macam yaitu, Internet, aplikasi, televisi, audio

²⁰ Fajar Ramadhan, Najwa Nur Fajriah, Suhartini, Usep Setiawan, “Penggunaan media *ICT* dalam pembelajaran,” Jurnal Edukasi Nonformal, Vol. 3 no.2, (2022) diakses pada 25 November 2023, ummaspul.e-journal.id

visual, *LCD*, dan juga proyektor. Berbagai macam jenis dalam *ICT* memiliki keberagaman serta karakteristik yang berbeda. Penggunaan media berbasis *ICT* harus sesuai dengan kebutuhan pendidikan agar mencapai hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

d. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis *ICT*

Menurut Magdalena Wangge, manfaat dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perkembangan sebuah media pembelajaran dengan basis *ICT*, yaitu:

- 1) Menambah mutu dalam kegiatan belajar mengajar
- 2) Memperbesar ruang lingkup pendidikan
- 3) Membantu menggambarkan pemikiran atau gagasan abstrak
- 4) Mempermudah memahami sebuah materi yang sedang diamati / dipelajari
- 5) Membuat tampilan materi dalam pembelajaran bertambah menarik
- 6) Menciptakan terjadinya suatu interaksi.²¹

Fajar Ramadan dkk juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Dipergunakan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, untuk mempelajari sebuah materi pembelajaran akan lebih mudah sengan memanfaatkan adanya *ICT*, karena dapat diserasikan supaya tidak ada perbedaan pandangan
- 2) Akan tersipta sebuah komunikasi yang interakti antar peserta didik
- 3) Segala aspek akan lebih effisin mulai dari waktu, tenaga dan juga pikiran
- 4) Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan basis digital dapat menghindarkan perasaan bosan yang dapat menimpa peserta didik
- 5) Dapat menambah bahkan meningkatkan hasil belajar pserta didik
- 6) Sebagai media literasi tentang kemajuan teknologi yang baik

²¹ Magdalena Wangge, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah," *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2020): 31–38.

- 7) Dapat menciptakan suasana dalam pembelajaran yang positif bagi para peserta didik.²²
- e. Tujuan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* (*Information Communication and Tachnology*)

Dalam munculnya sebuah perkembangan teknologi, tentunya memiliki tujuan yang positif untuk memberikan dampak kepada manusia dalam pemanfaatan teknologi, tujuan secara umum media pembelajaran berbasis *ICT* adalah:

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran, *ICT* dapat menjadi alat untuk mengembangkan potensi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.
 - 2) Menciptakan kelas yang interaktif dan inovatif agar suasana kelas lebih menarik dan menyenangkan.
 - 3) Memudahkan dan menjadi dorongan untuk komunikasi para peserta didik
 - 4) Mengembangkan media *ICT* agar perkembangannya semakin bertambah baik, karena media akan selalu dibutuhkan sepanjang waktu untuk mendukung kegiatan pembelajaran
- f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *ICT*

Inovasi dalam kegiatan belajar yang bersifat konstruktif pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *ICT*:

- 1) Kelebihan media pembelajaran berbasis *ICT*
 - a) Memudahkan pendidik yang awalnya kegiatan pembelajaran bersifat pasif menjadi lebih aktif serta menciptakan suasana kelas yang interaktif, karena pendidik dapat memilih pembelajaran berbasis *ICT* yang sesuai karakteristik peserta didik dan juga sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan
 - b) Menjadikan sebuah inovasi dalam kegiatan belajar menjadi beragam

²² Ramadan et al., "Penggunaan Media ICT Dalam Pembelajaran | JURNAL EDUKASI NONFORMAL."

- 2) Kekurangan media pembelajaran berbasis *ICT*
 - a) Kurangnya literasi digital dan keterampilan digital para peserta didik
 - b) Tingginya harga pada alat *ICT* dalam pembelajaran. Sehingga banyak lembaga pendidikan yang tidak memanfaatkan *ICT* dalam pembelajaran karena terkendala sarana dan prasarana.
 - c) Memicu munculnya penyalahgunaan teknologi
- g. Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* (*Information Communication Technology*) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Berikut Hal yang Bisa Diperhatikan
 - 1) **SDM (Sumber Daya Manusia)** pada diri peserta didik
 Yosep Aspat menyatakan bahwa, dalam sebuah keberhasilan lembaga pendidikan tidak akan bisa terlepas dari kualitas sumber daya manusia (**SDM**) yang berperan yaitu tenaga pendidik²³.
 Menurut Tanjung, bahwa sekolah atau lembaga pendidikan yang memiliki mutu yang baik yaitu sekolah yang mampu melakukan investasi dalam bidang sumber daya manusia (**SDM**) secara baik dan tepat, sehingga hasilnya akan memperoleh kualitas **SDM** yang benar-benar unggul²⁴.
 Dari definisi diatas adanya sebuah perkembangan teknologi dalam belajar harus diikuti oleh pemberdayaan sumber daya manusia yang baik. Memiliki **SDM** yang mumpuni dapat membuat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan berjalan baik. Dalam pemberdayaan **SDM** harus diikuti oleh pengadaan sarana dan prasarana yang baik dan mumpuni
 - 2) **Sarana dan prasarana**
 Menurut Supriani, keberhasilan dalam penyelenggaraan kegiatan pada lembaga pendidikan memiliki ketergantungan kepada sistem manajemen

²³ Son Haji, "Problematika Sumber Daya Manusia (SDM) Di SD Yang Terletak Di Daerah Terpencil," 2019.

²⁴ Deti Rostini et al., "Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Peningkatan Kualitas Peserta Didik SMP Kiansantang Bandung," *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 8 (August 1, 2023): 6094–6100, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2514>.

ataupun komponen-komponen yang menjadi *support* dalam upaya implementasi kegiatan pembelajaran, sama halnya dengan kurikulum, peserta didik, dana, keberadaan tenaga pelaksana, dan fasilitas penunjang. Berbagai macam bagian tersebut merupakan satu kesatuan yang memiliki keterkaitan dalam upaya untuk mencapai tujuan lembaga pendidikan²⁵.

Menurut E. Mulyasa, fasilitas dalam pembelajaran merupakan sebuah alat dan kebutuhan yang dimanfaatkan untuk menunjang sebuah proses pelaksanaan kegiatan pendidikan, terlebih pada kegiatan belajar mengajar, seperti keberadaan gedung, pemberdayaan ruang kelas, adanya buku, digunakannya perpustakaan, memanfaatkan laboratorium, serta meja, kursi, dan alat-alat dan media lainnya yang diperlukan²⁶.

Muhamad et al, menyampaikan bahwa dalam rangka untuk tercapainya prestasi dalam belajar yang baik dibutuhkan adanya proses kegiatan pembelajaran dengan lancar dan seksama, untuk mewujudkan proses dalam belajar mengajar yang berjalan dengan lancar dibutuhkan sebuah dukungan sarana dan prasarana yang memadai.²⁷

Menurut Qomariyah, penggunaan media pembelajaran sebagai alat pada kegiatan belajar mengajar dengan basis (*ICT*) dengan internet sebagai penunjang upaya menambah kualitas pembelajaran dikelas, diperlukan sebuah pengembangan pada sistem supaya dalam pelaksanaan belajar motivasi siswa lebih meningkat²⁸.

Fasilitas adalah hal utama yang bisa membuat pelaksanaan kegiatan belajar berhasil atau tidak. Pengadaan fasilitas untuk kegiatan pembelajaran bisa

²⁵ Nurdyansyah Nurdyansyah and Widodo Andiek, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*, vol. 2 (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2017), <http://eprints.umsida.ac.id/1624/>.

²⁶ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi Dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011).

²⁷ Achmad Bagas Hariyadi and Nunuk Hariyati, "Pentingnya Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Hasil Belajar Siswa" 08 (2020).

²⁸ Hariyadi and Hariyati.

menjadi sebuah perhatian yang diutamakan oleh lembaga pendidikan. Pada era modern seperti saat ini adanya sebuah kemajuan bukan hanya dari cara ataupun metode, melainkan juga fasilitas dan alat yang memiliki sifat kebaruan

- h. Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information Communication Tachnology*) Berbantuan Aplikasi *Quizizz*
- 1) Pengertian aplikasi *quizizz*

Menurut Sarah Amaliyah, *Quizizz* adalah sebuah alat yang dapat digunakan dalam rangka membantu kegiatan belajar secara mandiri, yang dimana semua peserta didik dapat memanfaatkan *quizizz* untuk memudahkan mereka. *Quizizz* merupakan sebuah *platform on-line* yang didalamnya terdapat soal kreatif yang bisa melibatkan siswa secara penuh dalam kegiatan pembelajaran.²⁹

Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang bisa digunakan melalui perangkat elektronik mulai dari komputer hingga *smartphone*. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dikelas sudah sering diterapkan karena penggunaan aplikasi yang sangat mudah.

- 2) Penggunaan aplikasi *quizizz*:

Terlebih dahulu harus melakukan registrasi untuk memiliki akun *quizizz*, berikut langkah-langkahnya:

- a) Membuka situs *quizizz.com*
- b) Melakukan *sign up*
- c) Jika sudah berhasil *sign up*, lalu me-klik fitur *teacher*
- d) Pilih kewarganegaraan
- e) Memasukkan kode pos
- f) Klik lanjutkan, dan sampai disini akun *quizizz* sudah bisa digunakan

Setelah masuk pada akun *quiziz*, tahap berikutnya yakni langkah dalam merancang pertanyaan

²⁹ Sarah Amaliyah, "Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa - Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Repository," accessed December 5, 2023, <https://repository.uin-suska.ac.id/59329/>.

dalam aplikasi *quizizz*, antara lain urutan yang harus diperhatikan yaitu:

- a) Membuka *google* lalu memasuki *www.quizizz.com*
- b) Meng-klik tulisan login pada menu *quizizz*
- c) Setelah itu, pilih menu *teacher* sebagai *host* atau *student* sebagai peserta
- d) Masuk pada menu data diri, dengan memasukkan alamat *email* dan juga sandi
- e) Setelah itu jika sudah bisa *log in* pada akun *quizizz* anda klik *create a quiz* untuk membuat pertanyaan
- f) Maka akan muncul sebuah tulisan *Lets Create a Quiz*
- g) Silahkan memasukan nama kuis yang anda buat, contoh : Ilmu Pengetahuan Sosial
- h) Jangan lupa untuk disimpan dengan meng-klik tombol *save*
- i) Setelah itu selanjutnya akan ada menu, klik *create new question*
- j) Tuliskan pertanyaan yang akan diujikan pada kolom, "*Write Question Here*", lalu masukkan beberapa opsi jawaban (jika menggunakan soal berupa pilihan ganda) pada "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
- k) Beri penanda berupa centang, untuk kolom jawaban yang benar
- l) Anda juga bisa mengatur waktu dalam mengerjakan pertanyaan
- m) Setelah itu klik simpan (*save*)
- n) Setelah selesai membuat soal klik "*Finish Quiz*"
- o) Setelah itu akan muncul *quiz detail* (anda bisa mengatur berapa pertanyaan yang akan diajukan di kelas), lalu klik *save details*
- p) Selanjutnya akan muncul menu lalu pilihlah "*Homework*", jika akan dijadikan PR, atau "*Play Live*", apabila langsung digunakan secara langsung
- q) Anda bisa mengatur batas waktu dalam mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
- r) Akan muncul kode yang digunakan untuk masuk pada ruang kuis

- s) Demikian adalah cara menjalankan aplikasi *Quizizz* sebagai media.
- 3) Kelebihan dan kekurangan pada pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*

Menurut Hanifah, “Setiap kemajuan teknologi dalam kegiatan belajar tentunya memiliki kelebihan dalam pemanfaatannya. Dengan segala kelebihan tersebut maka dapat memudahkan kegiatan pembelajaran di kelas”.³⁰ Berikut adalah kelebihan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam kegiatan belajar:

- a) Memudahkan guru dalam membuat kuis/soal
- b) Penilaian dalam aplikasi *quizizz* bersifat otomatis sehingga guru tidak perlu meng-*input* nilai hasil kerjaan siswa
- c) Bila siswa menjawab salah maka akan ada koreksi secara otomatis dari aplikasi *quizizz*
- d) Setelah mengerjakan soal, pada urutan terakhir, akan ada tampilan *review question* untuk siswa agar memeriksa kembali jawaban yang dipilihnya.

Dalam sebuah perkembangan teknologi dengan berbagai kelebihannya tidak akan terlepas dari sebuah kekurangan yang ada pada penggunaan aplikasi *quizizz*, berikut kekurangan pada penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai berikut:

- a) Jaringan internet yang tidak stabil akan menghambat pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- b) Mudah adanya tindak kecurangan siswa dalam mengerjakan soal
- c) Akan menjadi penghambat pelaksanaan pembelajaran jika ada siswa yang terlambat bergabung

3. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Supardi, IPS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang terintegrasi dari berbagai ilmu pada kehidupan sosial dan humaniora. Sebagaimana yang telah

³⁰ “Hanifah, “Setiap Kemajuan Teknologi Dalam Kegiatan Belajar Tentunya Memiliki Kelebihan Dalam Pemanfaatannya. Dengan Segala Kelebihan tersebut Maka Dapat Memudahkan Kegiatan Pembelajaran Di Kelas - Penelusuran Google,” accessed December 5, 2023

dimaklumi keluasan ruang lingkup pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang meliputi kehidupan manusia dalam masyarakat, mata pelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan upaya pembentukan serta menanamkan perilaku sosial terhadap siswa.³¹

Banks mengatakan, pengertian pendidikan dalam IPS adalah bagian dari adanya sebuah kurikulum yang diajarkan di lembaga kependidikan dengan tujuan melatih peserta didik bisa menambah atau meningkatkan ilmu pengetahuan, kemampuan yang terampil, perilaku dan norma-norma sosial ketika ikut berpartisipasi di lingkungan masyarakat, kenegaraan dan secara lebih luas di dunia.³²

Selain itu pengertian IPS juga disampaikan oleh Maryani, pendidikan IPS merupakan bahan kajian terpadu dalam bentuk sederhana, penyesuaian, serta pemilihan dan pengembangan mengenai konsep dan suatu keterampilan dalam disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran.³³

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup tersebut merupakan sebuah cakupan yang sangat luas. Dikarenakan hal tersebut berkaitan dengan sebuah realitasnya, bahwa manusia merupakan sebuah kesatuan yang utuh yang terdiri dari berbagai aspek, baik itu biologis/jasmani dan kerohaniyahan. IPS adalah mata pelajaran yang didalamnya mempelajari terkait kehidupan sosial dalam masyarakat yang didasarkan pada kajian cabang ilmu ke-ipsan seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi dan tata negara yang menampilkan permasalahan yang terjadi dilingkungan sekitar dalam kehidupan masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS, berbagai macam pendekatan bisa digunakan dengan disesuaikan keadaan lingkungan

³¹ Luh Dessy Rismayani, I. Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari, "PENANAMAN SIKAP SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN IPS," *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4, no. 1 (August 2, 2020): 8–15, <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>.

³² Nuriza Dora, *Konsep Dasar IPS* (Medan: CV. Widya Puspita, 2018).

³³ Dora.

masyarakat dan aspek kehidupan sosial yang ada dalam pokok bahasan IPS. Salah satu factor yang dapat menentukan efektivitas dalam keberhasilan pembelajaran pada mata pelajaran IPS adalah kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Menurut Trianto, pendidikan IPS dimaksudkan untuk memberikan sebuah bekal kemampuan yang paling dasar sehingga bisa mengembangkan diri melalui minat, dan *skill* berdasarkan konsep yang telah dimilikinya, lalu konsep dasar pada mata pelajaran IPS yaitu interaksi, ketergantungan, keragaman dan juga kebersamaan.³⁴

Secara umum tujuan pada mata pelajaran IPS yaitu:

- 1) Memahami konsep yang memiliki keterkaitan pada pola persebaran ruang, interaksi sosial dan perkembangan dalam sebuah kehidupan bermasyarakat
- 2) Berfikir kritis
- 3) Memiliki kesadaran terhadap nilai nilai sosial

Menurut NCSS, tujuan utama dalam mempelajari IPS adalah untuk membantu peserta didik sebagai warga negara dalam rangka membuat keputusan yang bersifat rasional berdasarkan informasi yang bertujuan dengan kepentingan publik atau umum dalam masyarakat demokratis dan kebudayaan yang beragam dan saling memiliki ketergantungan.³⁵

Tujuan mempelajari IPS adalah untuk mendukung kompetensi menjadi warga negara dalam hal mengasah pengetahuan, proses intelektualitas dalam menciptakan karakter demokratis yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga mampu terlibat aktif dalam kehidupan sosial. Kemampuan dalam menjadi warga negara yang baik terletak pada integritas untuk nilai-nilai demokrasi dan mewajibkan warga negara memiliki kemampuan dan kesungguhan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan, bangsa dan negara.

³⁴ “Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar| Jurnal Kiprah Pendidikan,” accessed December 5, 2023, <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/view/25>.

³⁵ Dora, *Konsep Dasar IPS*.

c. Mata Pelajaran IPS di SMP/MTs

Menurut Permendiknas RI No. 22 tahun 2006, “ Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS mencakup beberapa materi seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi. Melalui pembelajaran pada mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara yang demokratis, serta memiliki rasa tanggung jawab dan cinta kedamaian. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pemahaman, pengetahuan, serta kemampuan masyarakat untuk menganalisa kondisi di masyarakat”.³⁶

Secara umum dalam hal penguasaan pengetahuan sosial bagi lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi untuk penguasaan nilai dalam pengartian untuk menerapkannya masih kurang. Berikut adalah garis besar ruang lingkup yang ada dalam mata pelajaran IPS di SMP/MTs:

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan hidup
 - a) Wilayah geografis
 - b) Hubungan interaksi sosial bangsa di wilayah Negara
- 2) Perubahan dalam perkembangan
 - Kehidupan bangsa negara Indonesia dalam kurun waktu sejak masa praaksara hingga masa islam
- 3) Sistem kebudayaan dan sosial
 - Kehidupan manusia dan lembaga ekonomi, sosial, budaya masyarakat, pendidikan dan warga negara Indonesia

d. Mata Pelajaran IPS dalam Perspektif Kurikulum 2013

Menurut Sagi Winoto, “Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan guna meningkatkan serta menyeimbangkan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang seimbang dan berjalan secara utuh”. Sedangkan menurut Riana Nurmala Sari dkk, “kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memiliki basis kompetensi dan karakter

³⁶ Usdi Firmansyah, “Permendiknas no 22 tahun 2006”, academia.edu, 23 Januari 2023, https://www.academia.edu/19822754/Permendiknas_no_22_tahun_2006_standar_isi

terpadu yang merupakan sebuah penyempurnaan dari (KTSP)³⁷.

Adapun manfaat IPS bagi peserta didik dalam kurikulum 2013. Yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan IPS dalam kurikulum 2013

Menghasilkan sikap yang religius, jujur, demokratis dan peduli terhadap kehidupan masyarakat sekitar. Kepedulian peserta didik dalam belajar mata pelajaran IPS akan menghasilkan kepedulian terhadap lingkungan sosial di tempat tinggalnya selain itu dalam belajar IPS dapat membuat peserta didik untuk berkontribusi pada pengembangan kebudayaan dan kehidupan sosial

2) Konten Pendidikan IPS dalam kurikulum 2013

Konten pendidikan adalah sebuah aspek yang menjadi komponen utama dalam tujuan pendidikan IPS. Dalam kurikulum 2013 konten pendidikan IPS meliputi pengetahuan, keterampilan, nilai bilai dalam kehidupan masyarakat, sikap rasa ingin tahu, mandiri, kreatif. Konten tersebut dikemas dalam Kompetensi Dasar. Kompetensi Dasar IPS pada tingkat pendidikan SMP dikemas secara utuh menggunakan aspek geografis sebagai elemen yang mengikat.

3) Pembelajaran IPS

Dalam mata pelajaran IPS ada dua hal dalam pembelajarannya yaitu pendekatan pengembangan dengan dikaitkan pada lingkungan masyarakat (konseptual) dan juga pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Dalam pendidikan saintifik ada lima langkah, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan.

4) Penilaian hasil belajar

Dalam pembelajaran IPS penilaian hasil belajar bersifat otentik dan mengurangi tes lalu diganti dengan jawaban yang bersifat *discreate*. Hakiki dalam IPS adalah penggunaan data, pengorganisasian, dan juga pemaknaan dengan diakhiri mengkomunikasikan hasil.

³⁷ Aisyah Rahmawati, "Identifikasi Masalah Yang Dihadapi Guru Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Revisi Di SD," 2018.

Dengan penilaian hasil belajar tersebut maka dalam kemampuan berpikir pada kehidupan nyata menghasilkan kualitas peserta didik pada saat belajar IPS yang berbeda secara signifikan.³⁸

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang dilakukan, ditemukan beberapa judul yang memiliki keterkaitan dengan judul yang sedang diteliti. Disamping hal tersebut karakteristik serta pelaksanaan yang dilakukan memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian oleh Syafa'ah Ummi dalam skripsinya pada tahun 2022 yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Informtion Commuinction Tachnology*) Pada Mata Pelajaran IPS di MTs N 1 Kudus".³⁹ Metode yang digunakan oleh Syafa'ah Ummi dalam penelitiannya adalah masuk dalam jenis penelitian *field research* dalam metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan, factor yang menjadi pendorong dan penghambat, lalu manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* di MTs N 1 Kudus.

Hasil dari penelitian ini berupa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, dalam penerapan media tersebut ditemukan beberapa masalah yang dijumpai oleh peneliti. Permasalahan tersebut meliputi gangguan jaringan internet, sinyal yang tidak stabil mengganggu operasional laptop itu sendiri. Dalam penerapan media digital pada pembelajaran IPS di MTs N 1 Kudus diterapkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan upaya membuat pendidik memiliki kreativitas pada penggunaan media dalam pembelajaran dikelas. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Syafaah Ummi adalah pelaksanaan pembelajaran *ICT* dilakuka didalam kelas, untuk merangsang pikiran peserta didik, perasaan dan motivasi siswa. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik menggunakan bantuan alat seperti proyektor, laptop, spiker dan juga televise. Sedangkan jika menggunakan media cetak

³⁸ Pembelajaran IPS Dalam Perspektif Kurikulum 2013," 2018.

³⁹ Umi Syafa'ah, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information Communication Technology) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTs Negeri 1 Kudus" (skripsi, IAIN KUDUS, 2022), <http://repository.iainkudus.ac.id/9522/>.

pendidik menggunakan, globe dan juga peta. Faktor yang menghambat proses pembelajaran menggunakan media *ICT* adalah gangguan internet, instalasi listrik selain itu faktor yang mendukung pembelajaran di kelas adalah adanya buku elektronik dari Kemendikbud. Penggunaan media berbasis *ICT* memiliki manfaat yaitu menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Persamaan penelitian oleh Syafa'ah Ummi adalah sama sama menggunakan media berbasis *ICT* (*Information Communication Technology*) untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Syafa'ah Ummi tidak terfokus pada penggunaan aplikasi melainkan memakai LCD, proyektor dan Penelitian tersebut tidak melibatkan peneliti secara langsung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran melainkan hanya melakukan pengamatan sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi *Quiziz*, dan penelitian tersebut menggunakan teknik terjun langsung ke dalam kelas sebagai upaya mengumpulkan data.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Maharani 2021 skripsi, pada tahun 2021, "Pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Nur Ihsan Medan"⁴⁰. Metode survei dipilih dalam penelitian ini dengan memanfaatkan kuesioner secara tertutup. Penelitian oleh Eka Maharani menggunakan penelitian kuantitatif yang datanya didapatkan melalui kuesioner yang disebar / diberikan kepada para responden dalam mengukur variabel yang diteliti, skala likert digunakan untuk menghitung tanggapan para responden.

Hasil penelitian oleh Eka Maharani adalah upaya pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran IPS kelas VIII. Penggunaan media yang digunakan guru yaitu perangkat LCD, Laptop/komputer, media pembelajaran berbasis *ICT* tidak pernah dimanfaatkan guru IPS. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Nur Ihsan Medan tergolong cukup baik skor 87-100 sebanyak 16 siswa dari

⁴⁰ Eka Mahrani, "Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan," n.d.

151 siswa, untuk kategori baik dari 72 siswa dengan sampel yang 151 siswa, untuk kategori cukup skor 75-80 sebanyak 63 siswa dari 151 siswa, untuk kategori kurang dengan skor 69-74 dari sampel 151 siswa. Melalui hasil pengujian hipotesis uji parsial (Uji t) ditemukan adanya dampak positif antara pemanfaatan media berbasis *ICT* pada pembelajaran siswa terhadap hasil belajar dengan besar sumbangan 28,8%, sumbangan yang diberikan pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian oleh Eka maharani adalah pemanfaatan media belajar berbasis *ICT* di SMP Nur Ihsan Medan kelas VIII bisa disimpulkan berjalan cukup baik. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SNP Nur Ihsan Medan juga cukup baik. Pengaruh yang positif sangat terlihat pada penerapan media pembelajaran berbasis *ICT* di SMP Nur Ihsan Medan.

Persamaan penelitian oleh Eka Maharani oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama sama mengkaji terkait inovasi pembelajaran IPS tingkat SMP pada kelas VIII melalui perkembangan *ICT*. Sedangkan perbedaannya adalah Dalam penelitian yang dilakukan oleh Eka Maharani menggunakan penelitian kuantitatif dengan bentuk penelitian survei. Sedangkan peneliti pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Selain itu penelitian dari Eka Maharani tidak melibatkan peneliti secara langsung didalam kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Miftachur Rozikin dalam skripsinya pada tahun 2022, judul “Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasia Game Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa di SMAN 1 Porong Sidoarjo”⁴¹ Metodologi penelitian skripsi ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Data sumber primer dan sumber sekunder dalam penelitian ini dikumpulkan dengan memakai teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menggunakan model miles dan Huberman untuk menganalisis data, dan menggunakan triangulasi dan perpanjangan pengamatan untuk menguji keabsahan data.

⁴¹ Mochammad Miftachur Roziqin, “Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Game Quizizz Untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN Porong Sidoarjo” (undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022), <http://digilib.uinsa.ac.id/63072/>.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Miftachur Rozikin dalam skripsinya menunjukkan bahwa, merebaknya wabah Covid 19 membuat pembelajaran menjadi terbatas, sehingga daya berpikir siswa menurun. Setelah dijumpai masalah tersebut upaya realisasi penggunaan Quizizz pada setiap mata pelajaran berbeda-beda tergantung pada kebijakan masing-masing guru coba direalisasikan. Yang menjadi kendala terbesar dalam upaya penerapan *quizizz* adalah jaringan dan *handphone*. Dalam upaya penerapan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PAI disambut positif oleh siswa. Penerapan *quizizz* membuat pembelajaran menjadi berwarna dan menyenangkan, sehingga membawa dampak positif terhadap belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajarannya secara mandiri. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Miftajhur Rozikin adalah dalam adanya wabah covid-19 membuat semua kegiatan pembelajaran menjadi terganggu, dan membuat daya berfikir siswa menjadi turun maka dari itu muncul ide dari Miftachur Rozikin untuk menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* untuk mengevaluasi ranah kognitif siswa. Jaringan internet menjadi masalah yang tak terhindarkan, selain itu permasalahan yang lain yaitu tidak semua siswa memiliki *smartphone*, untuk mengatasi kendala jaringan internet guru meminta siswa untuk menyiapkan data internet masing-masing. Adanya aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PAI membuat iklim belajar siswa menjadi lebih menyenangkan.

Persamaan penelitian oleh Miftachur Rozikin oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama sama Menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai *platform* pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah Fokus pada penelitian oleh Miftachur Rozikin adalah pada pembelajaran PAI di jenjang SMA. Sedangkan fokus pada penelitian ini yaitu Pembelajaran di mata pelajaran IPS kelas VIII jenjang SMP yang dalam mata pelajaran tersebut siswa dituntut untuk lebih terampil.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Septivani Putri Indra Nirmalasari dalam skripsinya pada tahun 2020 yang berjudul “Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IVPada Pembelajaran Tematik di SDN 1 Dodongan Dlingo”

⁴²Metodologi penelitian skripsi ini menggunakan kuantitatif dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design.

Hasil dari penelitian oleh Septivani Putri Indra Nirmalasari adalah: Hasil uji hipotesis *Mann-Whiney U* pada nilai *posstest* didapatkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan nilai *posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hasil uji *Mann-Whiney U* pada nilai *n-ginn* test hasil signifikan juga didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$, artinya penggunaan media *Quizizz* sebagai alat evaluasi efektif terhadap hasil belajar siswa. Yang terakhir adalah hasil uji hipotesis *Wilcoxon* diperoleh nilai kurang dari 0,05, artinya ada peningkatan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Septivani Putri Indra Nirmalasari adalah penggunaan media *quizizz* dalam belajar siswa untuk alat evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Persamaan penelitian oleh Septivani Putri Indah Nirmalasari adalah sama sama Penelitian ini menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk menjadi alat dalam melaksanakan penelitian. Sedangkan perbedaannya adalah metode pada penelitian oleh Septivani Putri Indah Nirmalasari menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Selain itu penelitian oleh Septivani putri menggunakan *quizizz* sebagai alat evaluasi dalam belajar, berbeda dengan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai media utama.

5. Penelitian oleh Joko Waluyo, 2022 dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication And Technology*) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTs. Maslakul Falah Tahun Pelajaran 2020/2021”⁴³ pada tulisan skripsi

⁴² NIM□: 17104080035 Septivanti Putri Indra, “Efektivitas Media *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 DI SD N 1 Dodongan Dlingo” (skripsi, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2021), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44341/>.

⁴³ Mohammad Joko Waluyo, “Aplikasi Pembelajaran Berbasis ICT (*Information, Communication And Technology*) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MTs. Maslakul Falah Tahun Pelajaran 2020/2021” (skripsi, IAIN KUDUS, 2022), <http://repository.iainkudus.ac.id/7217/>.

tersebut, memiliki tujuan berupa, menjelaskan terkait bagaimana implementasi media pembelajaran *ICT*, untuk mengetahui peranan media pembelajaran *ICT* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada masa pandemi covid-19, untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung dan menghambat penerapan media pembelajaran *ICT* di Madrasah Tsanawiyah NU Maslakul Falah Glagahwaru. Penelitian yang dilakukan Joko Waluyo termasuk dalam jenis penelitian yaitu penelitian lapangan (*field research*), dengan mempelajari sebuah fenomena / peristiwa pada suatu lingkungannya dengan terjadi secara alamiah.

Hasil dari penelitian Joko Waluyo adalah upaya pelaksanaan pembelajaran menggunakan *ICT* atau multimedia sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dalam perencanaan, pelaksanaan, kemudian evaluasi oleh guru mata pelajaran, para peserta didik terlihat antusias dan memiliki ketertarikan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas. Media pembelajaran dengan basis teknologi memiliki peran yang bisa dikatakan utama untuk meningkatkan rasa peserta didik dalam motivasi belajar, siswa yang lebih terfokus dalam mengerjakan tugas berupa video maupun mengerjakan langsung dari *whatsapp group*. Pembelajaran mata pelajaran PAI dalam melaksanakan suatu program terdapat faktor yang mendukung dan yang menghambat. Dalam proses penerapannya, media pembelajaran *ICT* di MTs Maslakul Falah keseluruhan berjalan baik, bagaimanapun dalam sebuah proses khususnya dalam proses belajar pasti ditemukan adanya kelebihan dan kekurangan yang terjadi yang diantaranya berasal dari fasilitas, peserta didik dan pendidik serta madrasah dan *stakeholder* lainnya. Kesimpulan dalam penelitian yang dilakukan oleh Joko Waluyo adalah dalam penerapan pembelajaran berbasis *ICT* atau multimedia di MTs NU Maslakul Falah Glagahwaru Undaan Kudus berjalan dengan baik. Dalam penerapannya media pembelajaran berbasis *ICT* sangat memiliki peran yang sangat penting, karena dengan penggunaan media tersebut dapat membuat siswa lebih antusias. Dalam sebuah inovasi atau pelaksanaan sebuah hal baru akan selalu memunculkan masalah atau hal yang menghambat pelaksanaan tersebut. Untuk menangani faktor tersebut diharapkan dukungan dari berbagai pihak, mulai dari pemerintah, akademisi hingga masyarakat itu sendiri

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Joko Waluyo adalah sama sama menggunakan kemajuan *ICT* (*Information Communication Tachnolgy*) dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan di MTs Maslakhul Falah dan sama sama mengangkat terkait permasalahan kejenuhan siswa dalam belajar. Perbedaannya adalah penggunaan aplikasi *quizizz* yang pada dasarnya membutuhkan keterampilan sebagai media pembelajaran utama sedangkan penelitian oleh Joko Waluyo fokus pada pembelajaran era pandemi dengan menggunakan *group watshapp*.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS adalah bagian dari beberapa mata pelajaran yang ada disekolah, yang mencakup ilmu sosial dilingkungan sekitar. Pembelajaran dalam materi mata pelajaran IPS cenderung menggunakan metode konvensional berupa ceramah, yang menyebabkan siswa kurang aktif didalam kelas dan juga suasana kelas menjadi kurang kondusif karena siswa merasa jenuh. Maka diperlukan sebuah inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* (*Information Communication Tachnology*) berbantuan aplikasi *quizizz*. Penggunaan media berbasis digital pastinya tidak selalu berjalan dengan mulus, dan akan selalu ada hambatan yang tak terhindarkan, maka dari itu diperlukan sebuah solusi untuk memecahkan masalah tersebut.. Melalui pemanfaatan perkembangan *ICT* (*Information Communication Tachnology*) berbantuan aplikasi *quizizz* akan membuat siswa menjadi lebih aktif, dengan pembejalaran yang inovatif dan membuat suasana kelas menjadi lebih kondusif.



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir