

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan *Appsgeyser.Com* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Dela safitri¹, Kherrmarinah², Wiji Aziiz Hari Mukti³

¹ Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Bengkulu, Indonesia

² IAIN Bengkulu, Indonesia

³ IAIN Bengkulu, Indonesia

* CORRESPONDENCE: ✉ delasafitribkl16@gmail.com

Abstrak	Article Info
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan aplikasi <i>Android</i> berbantuan <i>appsGeyser.com</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu <i>Quasi Experimental Design</i> dengan bentuk desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. Populasinya adalah seluruh kelas VB dan VC di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Peneliti ambil sampel kelas VB dan VC berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel memakai <i>Simple Random Sampilng</i>. Teknik pengambilan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan uji "t". Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Hasil uji "t" terhadap hasil belajar posttest kedua kelompok di diperoleh $t_{hitung} = 2,941$ sedangkan t_{tabel} df 38 (40-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 1,685. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,941 > 1,685) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan aplikasi <i>android</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu.	Article History Received : 19-04-2021, Revised : 22-04-2021, Accepted : 22-04-2021. Keywords: Aplikasi Android; Hasil belajar;
Abstract <i>This study aims to determine the effect of the use of appsGeyser.com-assisted Android applications on student learning outcomes in social studies subjects V SD Negeri 74 Bengkulu City. The type of research used in this study is Quasi Experimental Design with Nonequivalent Control Group Design. The population is the entire class of VB and VC in SD Negeri 74 Bengkulu City. Researchers took samples of VB and VC classes totaling 40 people. The sampling technique uses Simple Random Sampilng. Data collection techniques using observation, tests, interviews, and documentation. Teknik analysis using the "t" test. The results of this study are as follows: "T" test results on the posttest learning outcomes of the two groups obtained $t_{count} = 2.941$ while the t_{table} 38 (40-2) at a 5% significance level is 1.685. Thus $t_{count} > t_{table}$ (2,941 > 1,685) which means that the work hypothesis (H_a) in this study was accepted, that is, there is an influence of the use of the android application on student learning outcomes in social studies subjects in fifth grade SD Negeri 74 Bengkulu City.</i>	Article History Received : 19-04-2021, Revised : 22-04-2021, Accepted : 22-04-2021. Keywords: Android Application; Learning Outcomes;

A. Pendahuluan

Hasil observasi awal yang berlokasi di SDN 74 Kota Bengkulu pada tanggal 03 Agustus 2019, ketika mengamati peserta didik di SDN 74 Kota Bengkulu terutama kelas tinggi salah satunya kelas V yang mayoritas berada dalam masa menuju remaja tersebut kebanyakan memanfaatkan *Smartphone* hanya sebatas untuk telepon, sms, memutar lagu/video, mengakses sosial media (*Facebook, Twitter, IG*) dan bermain *game*. Kemudian guru yang sedang mengajar, beliau hanya menggunakan buku, spidol, dan papan tulis saja. Lalu peneliti melakukan wawancara dengan siswa, mereka mengatakan bahwa sang guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang lain sehingga bersifat monoton dan membosankan. Hal ini nampak saat peneliti mengamati siswa belajar. Peneliti menemukan ada siswa yang sedang mengantuk di kelas dan juga kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa yang ditunjukkan dengan 45% yang lulus dari 35 siswa dengan KKM 70.

Untuk mengatasi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, maka peneliti mengantisipasi masalah tersebut dengan mencari media pembelajaran yang tepat, berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra, dkk pada tahun 2017 yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* terhadap hasil belajar siswa. Peneliti tertarik untuk menggunakan Aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa, maka penelitian ini berusaha memberikan inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan masalah tersebut.

Dengan menggunakan aplikasi *Android* siswa dapat memahami mata pelajaran IPS dengan senang, dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Peneliti memilih mata pelajaran IPS kelas V dikarenakan nilai kelas V masih banyak yang belum mencapai KKM dan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia mudah dipahami dan memotivasi siswa saat digunakan dalam aplikasi android melalui kuis IPS kelas V. Oleh karena itu berdasarkan uraian di atas, berdasarkan permasalahan yang muncul peneliti mengambil judul "Pengaruh penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Pendekatan *Quasi Experimental Design* merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan

eksperimen. Pendekatan *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.¹

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 74 Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan pada 7 November 2019 sampai 14 Desember 2019 di SDN 74 Kota Bengkulu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.² Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa di SDN 74 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis statistik (normalitas dan homogenitas), dan uji t.

C. Pembahasan atau Analisis

1. Aplikasi *Android*

a. Pengertian aplikasi

Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan ditujuh. Menurut kamus *Computer Eksekutif*, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemprosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang di inginkan atau diharapkan maupun pemprosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu".³

b. Sejarah *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *Mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *Middleware* dan aplikasi. *Andorid* menyediakan *Platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. Membeli *Android Inc.* Yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel/*Smartphone* kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T Mobile, dan Nvidia.⁴

Android merupakan sistem operasi milik Google di mana sistem operasi tersebut berbasis *Linux* yang dirancang untuk ponsel *Smartphone* dan bersifat *Open Source*

¹Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Hak cipta. 2016. h,114

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* , h.120

³KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, [Online].Available:<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>. Di akses pada tanggal 19 oktober 2019 pukul 13.00 Wib

⁴Aprida, *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* diakses pada tanggal 30 Juli 2019 pada pukul 11.00 Wib dari <http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>

(Sumber terbuka). Di mana *Platform* yang terbuka (*Open Source*) ini diperuntukkan bagi para pengembangan untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai perangkat bergerak. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Android berfungsi Seperti yang dijelaskan oleh Edi S. Mulyana dalam bukunya fungsi dasar sebuah ponsel atau *Handphone*, fungsi ini sangat bervariasi tergantung pada model ponsel yang semakin berkembang, yaitu sebagai berikut:

1. Digunakan untuk menyimpan informasi.
2. Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
3. Mencatat *Appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *Reminder* (pengingat waktu).
4. Kalkulator untuk penghitungan dasar sederhana.
5. Mengirim dan menerima *E-mail*.
6. Mencari informasi (berita, hiburan, dan informasi lain) dari internet.
7. Memainkan permainan.
8. Integrasi ke peralatan lain, seperti *PDA*, *Mp3 Player*, dan *GPS (Global Positioning System)*.⁵

c. Pengertian *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat selular berlayar sentuh, contohnya *Smartphone*, tablet.⁶ Untuk mengetahui pengertian *Android* secara mendalam, di bawah ini merupakan paparan dari pengertian dan definisi android itu sendiri menurut beberapa sumber.

- 1) www.android.com—*Android* merupakan kekuatan baru bagi jutaan ponsel, tablet, dan perangkat lain yang membawahkan kecepatan *Google* dan *WEB* ketangan anda.
- 2) *Wikipedia*—*Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux*.
- 3) *Matamaya studio*—*Android* merupakan operasi sistem dari *Google* yang bersifat *Open Source*, sehingga berbeda dengan windows di mana kita harus membeli lisensinya.
- 4) *Jubilee Enterprise*—*Android* adalah sebuah sistem operasi yang memberikan kemudahan dalam berkirim *Email* melalui fasilitas *Gmail*, *Android* merupakan sistem operasi *Mobile* berbasis kernel *Linux* yang dikembangkan oleh *Android Inc* dan kemudian diakui oleh *Google*.

⁵Edi S. Mulyana, *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi Offset 2005), h.1

⁶Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* <http://septialutfi110241211403.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>, diakses Pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

- 5) *Wei-Meng Lee-Android* adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *Linux*. *Android* bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakan pada perangkat mereka.
- 6) [www.developer. Android.com](http://www.developer.android.com)–*Android* adalah *Software* untuk perangkat mobile yang mencakup aplikasi sistem operasi, *Middleware*, dan *Key*.
- 7) *Ajith Abraham, Jamie Lioret Mauri & Jhon Buford-Android* adalah sistem operasi yang sebelumnya bisa digunakan pada *Mobile Devices, Notebook*, dan komputer.⁷

Berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan tentang pengertian *Android* yaitu, *android* merupakan sistem operasi milik *Google* di mana sistem operasi tersebut berbasis *Linux* yang dirancang untuk ponsel *Smartphone* dan bersifat *Open Source* (Sumber terbuka). Di mana *Platform* yang terbuka (*Open Source*) ini diperuntukkan bagi para pengembangan untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai perangkat bergerak.

d. Fungsi *Android*

Seperti yang dijelaskan oleh Edi S. Mulyana dalam bukunya fungsi dasar sebuah ponsel atau *Handphone*, fungsi ini sangat bervariasi tergantung pada model ponsel yang semakin berkembang, yaitu sebagai berikut:

- 1) Digunakan untuk menyimpan informasi.
- 2) Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- 3) Mencatat *Appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *Reminder* (pengingat waktu).
- 4) Kalkulator untuk penghitungan dasar sederhana.
- 5) Mengirim dan menerima *E-mail*.
- 6) Mencari informasi (berita, hiburan, dan informasi lain) dari internet.
- 7) Memainkan permainan.
- 8) Integrasi ke peralatan lain, seperti *PDA, Mp3 Player, dan GPS (Global Positioning System)*.⁸

Berdasarkan laman Web <http://unnes.ac.id/berita/android-untuk-pendidikan> dalam *Workshop Android For Education* di Universitas Negeri Semarang (UNNES) Lukluk Luhuring Santoso mengungkapkan, “*Android* puls pendidikan memungkinkan kita membuat sebuah kolaborasi pembelajaran (*Collaborative Learning*), yaitu sebuah lingkungan belajar dimana banyak orang bergabung mengerjakan suatu pekerjaan bersama-sama, saling memberi umpan balik sehingga menghasilkan suatu yang sempurna”.

Tidak hanya digunakan untuk keperluan pekerjaan dan hiburan, fungsi *Android* menjadi lebih luas dan beragam. Salah satunya untuk keperluan pendidikan. *Android*

⁷ Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* (<http://septialutfi110241211403.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>), diakses pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

⁸ Edi S. Mulyana, *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi Offset 2005), h.1

merupakan *Operating System* yang hebat, dengan aneka fitur serta aplikasi untuk pendidikan. *Android* dapat berfungsi dengan baik disegala aplikasi *Google* dan sumber-sumbernya. Hal ini dapat dipahami karena *Android* dikembangkan oleh *Google*. Sehingga jika menggunakan aplikasi *Google*, *Android* adalah pilihan yang tepat.

e. Kelebihan dan kelemahan *Android*

Berikut kelebihan-kelebihan *Android* adalah:

- 1) Sistem operasi bersifat *Open Source*, jadi sangat memungkinkan penggunaannya untuk membuat *Software* sendiri.
- 2) Banyak aplikasi baik *Software* maupun *Game* yang bisa dinikmati mulai dari yang berbayar sampai gratis.
- 3) Dari segi tampilan terlihat *Elegan*, sehingga penggunaannya tidak akan mudah bosan.
- 4) Bersifat *Multitasking*, yaitu bisa menjalankan berbagai aplikasi sekaligus, itu artinya anda bisa menjalankan *Browsing*, *Facebook*, *YM*, sambil mendengarkan lagu sekaligus, namun semua itu juga tergantung dari *Processor Handphone* tersebut, jadi sebelum membeli *Handphone Android* pastikan memiliki *Processor* minimal *Igz* untuk kelancaran *Multitasking*.
- 5) Kemudahan dalam notifikasi setiap mendapatkan *Misscall*, *SMS*, *Chat* baru baik dari *Ym* maupun *Facebook*, *Email*.
- 6) Tampilan (*Themes*), jika bosan dengan tampilan yang disajikan oleh produsen, bisa mengganti sesuka hati, hanya dengan mendownload di maket *Android*.
- 7) *Widget*, yang berfungsi untuk mempermudah penggunaannya dalam melakukan setting atau memilih aplikasi yang akan di jalankan.⁹

2. *AppsGeyser.Com*

a. Pengertian *AppsGeyser*

AppsGeyser adalah layanan berbasis online (*WEB*) yang memungkinkan para pengguna membuat aplikasi *Android* mereka dari konten sebuah *Website*, lebih tepatnya mungkin kita sebut *Launcher*. singkat kata, melalui *AppsGeyser* kita dapat dengan mudah mendistribusikan konten dari *Website*, *Blog* dan file-file tertentu yang ingin kita bagikan melalui aplikasi *Android*. Dan aplikasi *AppsGeyser* adalah pembuat aplikasi gartis yang memungkinkan mengubah konten *WEB* apapun menjadi aplikasi *Android* dalam 2 langkah mudah. Dibangun untuk membantu orang mentransfer ide mereka ke aplikasi.

Aplikasi *AppsGeyser* juga generator aplikasi *DIY* yang paling tepat berkembang untuk *Android*, aplikasi *AppsGeyser* diluncurkan pada 25 Januari 2011, telah mencapai

⁹Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* (<http://septialutfi110241211403.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>), diakses pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

instalasi 1 juta pada tanggal 14 April 2011, dan 29.000 aplikasi dibuat *Platform* pada tanggal 2 Juni 2011, pada 1.000.000 pengguna aplikasi harian hingga 21 Juni 2011 hingga mencapai instalasi 50 juta pada tanggal 4 Juni 2012, instalasi 100 juta dan 4 miliar tayangan iklan pada Oktober 2012, dan 5.000.000 aplikasi dibuat di *Platform* Pada Juli 2013. Aplikasi *AppsGeyser* dibuat untuk semua orang yang tertarik dalam pengembangan Aplikasi. *AppsGeyser* memungkinkan anda membuat saluran pemasaran baru untuk berkomunikasi dan menarik pengguna baru untuk bisnis anda dengan perangkat lunak seluler, berbagi pengetahuan anda dan konten menarik dengan seluruh dunia. *Google Play* sedang *Booming* dan sangat mengubah cara orang menggunakan internet dan bagaimana mereka mencari informasi. Pengguna *Android* lebih suka menggunakan aplikasi dari pada *Browser* untuk mendapatkan informasi atau menggunakan layanan, karena lebih mudah dan lebih praktis dengan mengirimkan aplikasi anda ke *Google Play* anda menjadi lebih tersedia dan mudah ditemukan oleh jutaan pengguna.¹⁰

b. Cara membuat aplikasi Quiz di *Appsgeyser.Com*

Langkah-langkah cara membuat aplikasi Quiz *Appsgeyser.Com* sebagai berikut:

- 1) Buka *Appsgeyser.Com*, lalu klik "*Create App*" di pojok kanan atas.
- 2) Setelah itu akan muncul aplikasi-aplikasi, pilih aplikasi Quiz
- 3) Pilih *app Name*, Kemudian di kolom "*Question text*" tuliskan untuk soal masukan 100 soal sampai selesai, jika ingin menggunakan gambar maka pilih *Attach Image*
- 4) Kemudian di kolom "*Answer*" tuliskan jawaban yang akan menjadi jawaban dari pertanyaan tersebut
- 5) Di samping kolom "*Answer*" ada tulisan "*Correct Answer Is*" fungsinya untuk memilih jawaban yang benar dari soal yang anda berikan.
- 6) "*Add question*" berfungsi untuk menambahkan pertanyaan yang ingin anda berikan, "*Question Per One Game*" berfungsi untuk menampilkan jumlah soal yang kalian berikan.
- 7) "*Set Background Picture*" untuk menambahkan gambar *background*, jika tidak ditambahkan juga tidak apa-apa, kemudian klik *next*, kemudian anda akan disuruh untuk mengisi kolom "*APP NAME*" kolom tersebut adalah nama untuk aplikasi yang anda buat, jika suda klik *next*.
- 8) Kolom "*Description*" berfungsi untuk mendeskripsikan tentang aplikasi yang kalian buat jika sudah klik *Next*
- 9) "*Icon*" jika kalian memilih "*Default Icon*" maka icon yang akan menjadi icon aplikasi anada adalah bawaan dari *appsgeyser* sendiri, jika kalian memilih "*Custom Icon*" kalian bisa mengganti *Icon* aplikasi dengan gambar yang anda inginkan

¹⁰ Www.AppsGeyser.Com/About/ Di akses pada tanggal 30 Juli 2019 pada pukul 08.00 Wib

- 10) Kemudian klik "*Creare*"
- 11) Setelah itu anda akan disuruh untuk membuat akun baru, jika kalian sudah mempunyai akun maka anda bisa langsung klik tulisan biru yang bertuliskan "*Sign In Here*", aplikasi yang kalian buat pun jadi, untuk mendownloadnya anda, klik tulisan "*Download*"
- 12) Aplikasi siap di Instal menggunakan android.¹¹

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar, anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instuksional.¹²

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah proses belajar mengajar. Hamalik dalam Kurnandar menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut lagi Sudjana mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki perserta didik setelah menerima pengalaman belajar.¹³

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. Q.S Surat Ali Imran Ayat 18 yang berbunyi:

شَهِدَ اللَّهُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ وَالْمَلَائِكَةُ وَأُولُو الْعِلْمِ قَائِمًا بِالْقِسْطِ ۚ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ

*Artinya: Allah menyatakan bahwasanya tidak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang menegakkan keadilan. Para Malaikat dan orang-orang yang berilmu (juga menyatakan yang demikian itu). Tak ada Tuhan melainkan Dia (yang berhak disembah), Yang Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.(Q.S Surat Ali Imran: 18).*¹⁴

¹¹ Hasil dari pengembangan peneliti

¹²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Kencana Prenada media Group, 2013), h. 5

¹³Kurnandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 62.

¹⁴ Khanza Safitra, *Ayat Al-Quran Tentang Ilmu* diakses pada tanggal 18 oktober 2019 pukul 13.00 Wib dari <https://dalamislam.com/landasan-agama/al-quran/ayat-ayat-al-quran-tentang-ilmu>

Begitu juga agama Islam menganjurkan kepada manusia untuk selalu belajar. Bahkan Islam mewajibkan kepada setiap orang yang beriman untuk belajar, perlu diketahui bahwa setiap apa yang diperintahkan Allah untuk dikerjakan, pasti dibalikannya terkandung hikmah atau sesuatu yang bermanfaat dan penting bagi manusia. Belajar adalah aktivitas yang dapat memberikan kebaikan kepada manusia.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses pengguna akan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *Feedback* atau tindak lanjut atau bahkan cara untuk mengukur tingkat kepenguasaan siswa.¹⁵

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. *Horuad Kingsley* membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kullikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris.¹⁶

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar juga dapat juga diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis dan sintesis yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.¹⁷ Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (*Internal*) maupun faktor dari luar (*Eksternal*). Yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan motivasi berpartisipasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumetal (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

¹⁵Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:PT.Fajar Interpretama Mandiri, 2013), h. 5

¹⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cetakan Kesembilan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 22

¹⁷Rosma hartiny Sam's *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Kostruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika* (Jakarta: Teras, 2010), h.33.

hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor sebagai hasil jadi kegiatan belajar.

4. IPS

a. Pengertian IPS

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau *Social Studies*. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan *social studies*. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan *social studies*. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama studi di Perguruan Tinggi yang identik dengan istilah “*Social Studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *Social Studies* negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia.¹⁹Dalam dokumen kurikulum 1975 IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Namun, pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.²⁰

b. Tujuan dan fungsi IPS

IPS sebagai suatu program pendidikan tidak hanya menyajikan tentang konsep-konsep pengetahuan semata, namun harus pula mampu membina peserta didik menjadi warga Negara dan warga masyarakat yang tau akan hak dan kewajibannya, yang juga memiliki atas kesejahteraan bersama yang seluas-luasnya. Oleh karena itu peserta didik yang dibina melalui IPS tidak hanya memiliki pengetahuan dan kemampuan berfikir tinggi, namun peserta didik diharapkan pula memiliki

¹⁸Nadir, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009) h. 1

¹⁹Sapriya, dkk., *Pendidikan IPS*, Bandung: Laoratorium PKn UPI Press, 2008

²⁰Sapriya, dkk. *Konsep Dasar IPS*, Bandung: UPI Press, 2006

kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya. Sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS dapat terlihat nyata dari tujuannya. Di sepanjang sejarahnya selama ini IPS memiliki 5 tujuan yang penjelasannya sebagai berikut:

- 1). IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut dibidang *social sciences* jika ia nantinya masuk ke perguruan tinggi. untuk itu maka pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi dan antropologi budaya harusnya diberikan lepas-lepas sebagai hak tersendiri.
- 2). IPS yang bertujuan mendidik kewarganegaraan yang baik, mata pelajaran yang disajikan oleh guru sekaligus harus ditempatkan dalam konteks budaya melalui pengolahan secara ilmiah dan psikologis yang tepat.
- 3). IPS yang hakikatnya merupakan kompromi antara satu dan dua tersebut di atas inilah yang kita temukan dalam definisi IPS, sebagai "suatu penyederhanaan dan penyaringan terhadap ilmu-ilmu sosial, yang penyajiannya di sekolah disesuaikan dengan kemampuan guru dan daya tangkap peserta didik.
- 4). IPS yang mempelajari *closed area* atau masalah-masalah sosial yang penting untuk dibicarakan di muka umum. Bahannya menyangkut macam-macam pengetahuan dari ekonomi sampai politik, dari yang sosial sampai *cultural*. Dengan cara ini, siswa dilatih berfikir demokratis.²¹

Berdasarkan landasan teori di atas jadi, Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam metode eksperimen. Peneliti meneliti tentang penggunaan aplikasi *Android* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Hasil belajar didapatkan dari hasil posttest eksperimen dan hasil posttest kontrol Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah Aplikasi *Android* yang berbantuan aplikasi *appsGeyser.com* yang berisi soal-soal kuis interaktif yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat dan cara berfikir siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan Aplikasi *Android* yang berbantuan aplikasi *appsGeyser.com* diharapkan lebih bermakna bagi siswa yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari proses akhir belajar jika diamanatkan siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami soal-soal.

Berdasarkan data penelitian yang dianalisis, maka dapat diketahui bahwa peneliti berperan langsung menjadi guru IPS di kelas V C dan V B pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya di Indonesia. Siswa kelas VB sebagai objek yang berjumlah 20 orang siswa yang diberikan perlakuan berupa aplikasi *Android*. Sebelum dilakukan perlakuan diadakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan materi yang diujikan. Dalam mengerjakan *pretest* ini siswa pada umumnya hanya mengerjakan soal sesuai dengan kemampuan seadanya.

²¹Mardia Tiaceh. *Makalah IPS*, diakses pada 5 Januari 2020 dari <https://mardiatieceh.wordpress.com/2013/05/11/makalah-ips/>

Setelah kemampuan *pretest* diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Android* pada kelas V B. Sehingga diperoleh kemampuan *posttest* pada siswa eksperimen dengan rata-rata hasil belajar yaitu 76 dan kelas kontrol 61. Bila di lihat dari frekuensi hasil belajar IPS kelas eksperimen Terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 15 siswa dikelompok tengah/sedang (75%), 2 siswa dikelompok bawah/rendah (10%), dan kelas kontrol Terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (35%), 9 siswa dikelompok tengah/sedang (45%), 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%).

Untuk lebih membuktikan dilakukan uji "t" berdasarkan hasil belajar pengujian "t" yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = 2,941$ sedangkan t_{tabel} df 38 (40-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 1,685. Dengan semikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,941 > 1,685) yang berarti kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu. Setelah adanya penelitian tersebut membuktikan bahwa aplikasi *Android* memiliki kelebihan-kelebihan yaitu bisa mengikuti perkembangan tren di masa zaman saat ini yang sudah memasuki tren pendidikan 4.0, dan juga aplikasi android ini mempermudah dalam kegiatan belajar sehari-hari, jika siswa belum paham maka siswa bisa belajar terus menerus sampai jawabanya benar dan juga dalam penggunaan aplikasi android siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami soal-soal. Aplikasi android bisa mempermudah guru dalam proses pembelajaran, serta guru bisa menggunakan media yang canggih dan mudah dipahami.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Hasil pengujian uji "t" diperoleh $t_{hitung} = 2,941$ sedangkan t_{tabel} df 38 (40-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 1,685. Dengan semikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,941 > 1,685) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan aplikasi android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah SD Negeri 74 Kota Bengkulu diharapkan terus mendukung serta meningkatkan profesional para dewan guru dalam penggunaan berbagai media pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi android untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi seorang guru hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *android* dalam pembelajaran. Aplikasi *android* bagi guru supaya siswa lebih aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga siswa dapat mengingat materi yang diajarkan dengan menggunakan soal-soal di aplikasi tersebut.

3. Bagi peserta didik, hendaknya selalu memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru dengan saksama dan mengembangkan kreativitas sehingga hasil belajar yang dicapai lebih baik

Daftar Pustaka

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada media Group,
- Anas Sudijono, 2014. *pengantar pendidikan*, Bandung : Alfabeta.
- Aprida, *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* diakses pada tanggal 30 Juli 2019 pada pukul 11.00 Wib dari <http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>
- Edi S. Mulyanta. 2005. *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, Yogyakarta: Andi Offset
- KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia," Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, [Online].Available:<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>. Di akses pada tanggal 19 Oktober 2019 pukul 13.00 Wib
- Khanza Safitra, *Ayat Al-Quran Tentang Ilmu* diakses pada tanggal 18 oktober 2019 pukul 13.00 Wib dari <https://dalamislam.com/landasan-agama/al-quran/ayat-ayat-al-quran-tentang-ilmu>
- Kurnanda. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Mardia Tiaceh. *Makalah IPS*, diakses pada 5 Januari 2020 dari <https://mardiatiaceh.wordpress.com/2013/05/11/makalah-ips/>
- Nana Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Cetakan Kesembilan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nadir, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Surabaya: Amanah Pustaka
- Rosma hartiny Sam's. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Kostruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: Teras
- Sapriya, dkk. 2008 . *Pendidikan IPS*, Bandung: Laoratorium PKn UPI Press,
- Sugiyono, 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Hak cipta.
-2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV, Alfabeta,
- Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* <http://septialutfi110241211403.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>, diakses Pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib
- Www.AppsGeyser.Com/About/ Di akses pada tanggal 30 Juli 2019 pada p ukul 08.00 Wib