

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI ANDROID
BERBANTUAN *APPSGEYSER.COM* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR
NEGERI 74 KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



OLEH :

DELA SAFITRI
NIM. 1611240157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU (IAIN)
TAHUN 2020**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736)51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Dela Safitri
 NIM : 1611240157

Kepada
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri.

Nama : Dela Safitri
 NIM : 1611240157

Judul : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan
 AppsGeysar.Com terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
 Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri
 74 Kota Bengkulu**

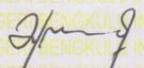
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Munaqosah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

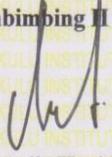
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Januari 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Khermarinah, M.Pd.I
NIP. 196312231993032002


Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si
NIDN. 2030109001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan 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”** yang disusun oleh Dela Safitri, NIM. 1611240157 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jumat tanggal 17 Januari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Ketua

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

Sekretaris

Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

NIP. 196911222000032002

Penguji I

Dra. Kherrmarinah, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Penguji II

Drs. H. Rizkan Svahbudin, M.Pd

NIP. 196207021998031002

Bengkulu, Januari 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Telah banyak suka dan duka yang telah ku lalui dalam meraih cita-cita dan harapanku, walau langkah kakiku ini mulai lemah dan tangan ini mulai lemas namun harapan untuk meraih hari esok yang lebih baik telah menumbuhkan motivasi dan semangat juangkmu untuk tetap tegar dan berdiri untuk meraih cita-citaku walaupun terkadang rasa jenuh mulai melemahkankmu, tetapi dan motivasi itu selalu ada mengiringi perjuangankmu dan tak lupa doa kedua orang tuaku yang selalu menyertai tiap langkahkmu.

Dengan mengharapkan keridhaan Allah SWT ku persembahkan hasil jerih payahku selama ini kepada:

- 1. Yang Maha Besar, Maha Kuasa, Maha Bijaksana: Allah SWT. Tuhan Semesta Alam*
- 2. Ayahanda tercinta Minardi dan Ibunda Retni Mimi yang dalam kesabaran dan kasih sayangnya, telah memberikan arti dan perjuangan hidup untuk menjadikan anaknya yang terbaik, tak ada rasa lelah ataupun letih, tak terhitung peluh keringat dan hinaan namun engkau tetap tegar dan selalu memberikan semangat dan motivasi kepadaku dan untuk adekkmu Bendy Alviansyah serta keluarga-keluargaku yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepadaku dalam proses pendidikankmu.*
- 3. Untuk guru-gurukmu dari SD, SMP, SMA serta Dosen-dosenku yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan terbaik kepadaku.*
- 4. Untuk Agama, Nusa, Bangsa, dan almamaterku IAIN Bengkulu khusus Fakultas Tarbiyah Prodi PGMI lokal VII E*
- 5. Untuk Organisasi ku tercinta Palang Merah Indonesia yang telah banyak mengajarkan ku dan membentuk mentalkmu serta memberikan pengalaman berharga di dalam hidupku.*

Setitik harapan yang harus aku gapai meski banyak halangan dan rintangan yang menghalangi jalankmu namun satu keyakinan yang kepegang erat “sesungguhnya dibalik kesulitan pasti ada kemudahan” (Al- Insyirah; 9)

Motto

“Tetaplah merangkak, berjalan dan berlari bagaikan angin walaupun banyak daun yang berguguran”

(Dela safitri)

Dan

“Dari semua hal, pengetahuan adalah yang paling baik, karena tidak kena tanggung jawab maupun tidak dapat dicuri, karena tidak dapat dibeli, dan tidak dapat dihancurkan”

(Hitopadesa)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dela safitri

Nim : 1611240157

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan *AppsGeysr.Com* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu.

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://smallseotools.com/plagiarism-checker/>. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiasi sebesar 9,65% dan dinyatakan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Dengan surat ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui.
Ketua Tim Verifikasi



Dr. H. Ali Akbar Rano, M. Pd
NIP. 197509252001121001

Bengkulu, Januari 2020
Yang Menyatakan,



Dela Safitri
NIM: 1611240157

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dela safitri

Nim : 1611240157

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu”** Adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiat dari karya orang lain, apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya akan dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Januari 2020

Yang Menyatakan



Dela Safitri
NIM: 1611240157

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan petunjuk Illahi Robbi, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan *AppsGeysers.Com* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatul hasana kita Rasulullah Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami haturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M, Ag., M. H selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
3. Ibu Nurlaili, M, Pd.I selaku Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
4. Ibu Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan semangat, motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dra. Khermarinah, M,Pd.I selaku pembimbing satu yang telah memberikan semangat, motivasi dan arahan, saran dalam penyusunan skripsi.

6. Bapak Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si selaku pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, motivasi dan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
7. Ibu Masrifa Hidayani. M.Pd selaku pembimbing Akademikku yang selalu memberikan motivasi dan saran dari semester awal sampai sekarang sehingga aku bisa menyelesaikan Skripsiku.
8. Kepala Perpustakaan dan Staffnya, yang telah membantu penulis dalam menyediakan fasilitas tentang kepustakaan.
9. Ibu Ely Dahliani S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 74 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Sekolah yang beliau pimpin.
10. Kedua orang tuaku yang telah banyak memberikan do'a serta dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu dalam lancarnya penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tentunya masih ada kesalahan-kesalahan oleh karna itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak kepada penulis senantiasa menjadi amal ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. Aamiin.

Bengkulu, Januari 2020

Penulis

Dela Safitri
NIM: 1611240157

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACK	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Sistematika Penulisan	10
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Pengertian Aplikasi Android.....	11
2. <i>AppsGeysers.Com</i>	21
3. Pengertian Hasil Belajar	26
4. Pengertian IPS.....	35
B. Penelitian Terdahulu	40

C. Kerangka Berfikir	46
D. Hipotesis Penelitian.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	50
B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel	51
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Instrumen Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Wilayah Penelitian	64
B. Hasil Penelitian	72
C. Pembahasan.....	93
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	101

ABSTRAK

Nama: Dela safitri, Desember 2019, judul skripsi: Pengaruh penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *appsGeysers.com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Pembimbing: 1. Dra. Khermarinah, M.Pd.I, 2. Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si

Kata Kunci: Aplikasi *Android* dan Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *appsGeysers.com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. 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 *Simple Random Sampling*. 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 *android* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

ABSTRACT

Name: Dela safitri, December 2019, thesis title: The effect of the use of appsGeyser.com-assisted Android applications on student learning outcomes in social studies class V SD Negeri 74 Bengkulu City, Ibtidaiyah Madrasah Teacher Education Study Program, Tarbiyah and Tadris Faculty, IAIN Bengkulu.

Advisor: 1. Dra. Khermarinah, M, Pd.I, 2. Wiji Aziiz Hari Mukti, M.Pd.Si

Keywords: Android Application and Learning Outcomes

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. Tekink 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.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	51
3.2 Populasi Penelitian.....	52
3.3 Kisi-Kisi Instrumen.....	56
3.4 Pengujian Item Soal No 1.....	58
3.5 Hasil Uji Validitas Item Soal.....	60
3.6 Reliability Statistics.....	61
4.1 Daftar Nama Guru Dan Staf Administrai SDN 74 Kota Bengkulu.....	67
4.2 Profil Data Siswa SDN 74 Kota Bengkulu.....	68
4.3 Prasarana SDN 74 Kota Bengkulu.....	70
4.4 Sarana SDN 74 Kota Bengkulu.....	70
4.5 Hasil Pre-Test Siswa Kontrol Kelas V C.....	72
4.6 Perhitungan Nilai Mean Pretest Kelas Kontrol.....	74
4.7 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas V C.....	75
4.8 Hasil Pre-Test Siswa Eksperimen Kelas V B.....	76
4.9 Perhitungan Nilai Mean Pretest Kelas Eksperimen.....	77
4.10 Frekuensi Hasil Pre-Test Siswa Kelas V B.....	79
4.11 Hasil Post-Test Siswa Kelas V C.....	80
4.12 Perhitungan Nilai Mean Post-Test Kelas Kontrol.....	81
4.13 Frekuensi Hasil Post-Test Siswa Kelas V C.....	83
4.14 Hasil Post-Test Siswa Kelas V B.....	83
4.15 Perhitungan Nilai Mean Post-Test Kelas Eksperime.....	85
4.16 Frekuensi Hasil Post-Test Siswa Kelas V B.....	86
4.17 Uji Normalitas Data.....	87
4.18 Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Aplikasi Android dan Tanpa Menggunakan Aplikasi Android.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Apliasi <i>AppsGeyser</i> Yang Berjudul Kuis IPA Kelas V SD.....	25
2.2	Halaman Pembuka dari Aplikasi Kuis IPS Kelas V SD.....	25
2.3	Salah 1 Pertanyaan dari Aplikasi Kuis IPS Kelas V SD.....	25
2.4	Tampilan Halaman Skor Akhir dari Aplikasi Kuis IPS Kelas V SD...	26
2.5	Tampilan Halaman Akhir jika ingin Keluar dari Aplikasi Kuis IPS Kelas V SD.....	26
2.6	Bagan Kerangka Berfikir.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 3 Surat Selesai Melakukan TRY OUT
- Lampiran 4 Surat Penunjukkan Pembimbing
- Lampiran 5 Silabus
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 7 Soal *TRY OUT*
- Lampiran 8 Hasil Validitas
- Lampiran 9 Hasil Uji Reabilitas
- Lampiran 10 Soal *Pretest* Dan *Posttest*
- Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas Data
- Lampiran 12 Tabel *r Product Moment*
- Lampiran 13 Tabel *O s/d Z*
- Lampiran 14 Tabel Chi Kuadrat
- Lampiran 15 Tabel Distribusi *t*
- Lampiran 16 Hasil Validasi Para Ahli
- Lampiran 17 Hasil Ulangan Formatif Kelas V
- Lampiran 18 Catatan Perbaikan Pembimbing
- Lampiran 19 Dokumentasi
- Lampiran 20 Logbook Kegiatan Pembimbing

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib di dapat oleh setiap manusia baik anak-anak dan dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Untuk itu, pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki kurikulum yang ada, kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan. Dalam jenjang Pendidikan memiliki berbagai macam mata pelajaran, Salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar Negeri yaitu mata pelajaran IPS, IPS merupakan Istilah 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.¹Tujuan mata pelajaran IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut dibidang *social sciences* jika ia nantinya masuk ke perguruan tinggi.untuk itu maka pelajara seperti sejarah, geografi, ekonomi dan antropologi budaya harusnya diberikan lepas-lepas sebagai hak tersendiri.

¹ Sapriya, dkk., *Pendidikan IPS*, Bandung: Laoratorium PKn UPI Press, 2008

Selanjutnya, orang tua merupakan pendidikan pertama dan utama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak-anak mulai menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Orang tua atau ibu dan ayah memegang peranan penting dan amat berpengaruh atas pendidikan anak-anaknya. Pendidikan keluarga berfungsi sebagai pengalaman pertama masa kanak-kanak, menjamin kehidupan emosional anak, menanamkan dasar pendidikan moral, memberikan dasar pendidikan sosial dan meletakkan dasar-dasar pendidikan agama bagi anak-anak.²

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT. Q.S. Lukman ayat 13 yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: Dan (ingatlah) ketika luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada: “Hai anakku, janganlah kamu menyekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”. (QS Luqman :13)³

Selanjutnya selain orang tua, sekolah juga merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab memberi berbagai nilai dan sikap Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut ilmu untuk lebih aktif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah. Strategi dalam pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari

² Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.185.

³ Departemen Agama RI, *Al-kafīMusa Al-Qur'an Terjemah* (Bandung: CV Penerbit Diponogoro, 2013), h. 112

sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru memahami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dan menunjang efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran. Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran.

Media pembelajaran kini dapat diakses tidak hanya dengan menggunakan komputer tetapi bisa juga diakses melalui telepon pintar atau lebih dikenal dengan nama *Smartphone*. Ada beberapa sistem operasi dalam *Smartphone* diantaranya yang paling populer adalah *Ios* yang dikembangkan oleh *Apple* dan *So* yang dikembangkan oleh *Android*. walaupun demikian jumlah pengguna *Android* ialah 72,9 persen ini mengungguli pengguna *Apple* yang hanya sekitar 19,4 persen. Jumlah pengguna *Smartphone* yang besar serta sudah banyak yang memiliki aplikasi *Android* bisa menjadi modal untuk memulai menggunakan aplikasi *Android* sebagai alternatif sarana belajar. Apalagi tuntutan zaman saat ini sudah memasuki tren pendidikan 4.0, sebagai jawaban untuk tuntutan revolusi industri 4.0. Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dirancang oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat

bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu: 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia. Tiga keterampilan ini diprediksikan menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan dimasa depan atau di era industri 4.0.⁴

Penggunaan ponsel pintar di Indonesia terus meningkat. Bahkan, sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat keenam dalam daftar pengguna *Smartphone* terbesar di Dunia. Data tersebut diriset oleh analis kawakan *Horace H. Dediu* melalui blognya, *Asymco.com*. Pengguna tersebut terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Menurut Alnas Dika, *Smartphone* merupakan *Cellphone* yang menggabungkan fungsi-fungsi *Personal Digital Assistant (PDA)* seperti kalender, *personal schedule*, *address book*, dan memikirkan kemampuan untuk mengakses *Internet*, membuka *Email*, membuat dokumen, bermain *Game*, serta membuka aplikasi lainnya.⁵

Dengan demikian aplikasi-aplikasi yang terdapat di *Android* menawarkan berbagai kemudahan dalam mengakses berbagai informasi, *Chatting*, dan lain sebagainya. Tetapi, tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi-aplikasi yang terdapat di *Android* juga memudahkan peserta didik

⁴Shahnaz Azzahra, "Pengaruh Revolusi Industri 4.0 dalam Pendidikan di Indonesia" atikel diakses pada tanggal 28 Oktober 2019 dari <https://www.kompasiana.com/shahnazzhr/5cebf01295760e6fc2c3f34/pengaruh-revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan-di-Indonesia>

⁵Alnas, Dika. (2015). *Android Sistem Informasi*. (Online) Diakses pada tanggal 13 Juni 2019 pukul 09.00 Wib dari ([Http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_\(Sistem_Operasi\)](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_(Sistem_Operasi)))

untuk mencari beragam referensi sebagai penunjang proses pembelajaran. Meskipun di dalamnya banyak terdapat aplikasi hiburan yang bisa membuat peserta didik kecanduan, tetapi penggunaan secara bijaksana diharapkan tidak akan membuat peserta didik melupakan kewajibannya yang utama yaitu belajar.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh seorang peserta didik untuk mengetahui dan mengukur kemampuan yang dimiliki setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.⁶ Problematika para pelajar dalam proses belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk tren *Android* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita. Satu sisi tren tersebut bernilai positif, jika *Android* digunakan sebagai alat pembantu penyampaian dalam proses belajar mengajar di dalam kelas atau sebagai media pembelajaran guna merangsang anak agar lebih tertarik untuk menyimak atau mendengarkan materi pada saat guru menyampaikan terlebih lagi digunakan pada saat penyampaian materi yang bersifat monoton dan membosankan.

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,

⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h.183

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 70.⁷

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 *AppsGeysar. 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

⁷ Observasi awal pada tanggal 3 Agustus 2019

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 *AppsGeysers.Com* terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diambil beberapa identifikasi masalah di antaranya:

1. Siswa memanfaatkan *Smartphone* hanya sebatas untuk telepon, sms, memutar lagu/video, mengakses media sosial (*Facebook, Twitter, IG*) dan bermain game.
2. Hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKM (70)
3. Guru hanya menggunakan media pembelajaran buku, spidol dan papan tulis saja sehingga bersifat monoton dan membosankan
4. Siswa merasa mengantuk ketika guru menjelaskan materi pembelajaran IPS

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian membatasi masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi android berbantuan *AppsGeyser.com* dalam bentuk QUIZ interaktif
2. Pada mata pelajaran IPS kelas V dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
3. Hasil belajar siswa diambil dari *Post-test* eksperimen dan *Post-test* kontrol

D. Rumusan Masalah

Di lihat dari latar belakang di atas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* di sekolah dasar negeri 74 kota Bengkulu ?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri 74 kota Bengkulu ?
3. Apakah 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

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh

penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeysers.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri 74 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti
 - b. Sebagai latihan dan pengalaman dalam mempraktekan teori yang diterima dibangku kuliah
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi anak

Diharapkan penelitian ini bermanfaat dan dapat menumbuh kembangkan kesadaran sejarah Indonesia bagi anak
 - b. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam usaha meningkatkan kualitas peserta didik dalam mata pelajaran IPS.
 - c. Bagi orang tua

Menambah motivasi dalam usaha meningkatkan prestasi anak berserta kerjasama orang tua dan sekolah dalam akademik anaknya sehingga tercapai tujuan pendidikan dalam keluarga dan sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta sebagai arisp dokumen untuk penelitian yang akan datang.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitan.

BAB II TINJUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar negeri 74 Kota Bengkulu

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

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 pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang di inginkan atau diharapkan maupun pemrosesan 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”.⁸

b. Sejarah *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *Mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *Middleware* dan

⁸ 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

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.*⁹

Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan *Open Source* pada perangkat *Mobile* Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan *Open Platform* perangkat selular. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android*. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services* (GMS) dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD).

Tidak hanya menjadi sistem operasi di *Smartphone*, saat ini *Android* menjadi pesaing utama dari *Apple* pada saat operasi *Table PC*. Pesatnya pertumbuhan *Android* selain faktor yang disebutkan di

⁹ 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>

atas adalah karena *Android* itu sendiri adalah *Platform* yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, aplikasi dan *Tool* Pengembangan, Market aplikasi *Android* serta dukungan yang tinggi dari komunitas *Open Sourcedi* dunia, sehingga *Android* terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah *Device* yang ada di dunia.¹⁰

c. Pengertian *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi yang berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat selular layar sentuh, contohnya *Smartphone*, tablet.¹¹ 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.

¹⁰ 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>

¹¹ Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* <http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-an-android.html>, diakses Pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

- 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*.
- 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–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.¹²

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.

¹² Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* (<http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>), diakses pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

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)*.¹³

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

¹³ Edi S. Mulyanta, *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi Offset 2005), h.1

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* 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 penggunaanya 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 penggunaanya 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 penggunaanya dalam melakukan setting atau memilih aplikasi yang akan di jalankan.¹⁴

Dengan melihat kelebihan-kelebihan yang telah dipaparkan di atas, maka memang *Android* dibuat untuk mempermudah kebutuhan manusia. Sedangkan menurut Fuxin Yu, *Android* memiliki dampak positif sebagai berikut:¹⁵

- 1) Dapat dipergunakan sebagai perpustakaan *Online* sehingga menghilangkan jarak pengetahuan antara guru dan siswa. Siswa dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan seperti jurnal, esai, artikel dan lain sebagainya.
- 2) Dapat digunakan dalam tujuan khusus yang berbeda-beda karena banyaknya aplikasi yang terdapat di dalamnya

¹⁴Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* (<http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>), diakses pada tanggal 13 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

¹⁵ Fuxin Yu, *Mobile/Smartphone Use In Higher Education*, (Central Aksara, 2013), h. 180

Namun, dengan banyaknya kelebihan-kelebihan yang dimiliki *Android*. *Android* juga menyimpan kelemahan-kelemahan. Di antaranya yaitu:

- 1) Baterai yang cepat habis, pada dasarnya ponsel jenis apapun jika dalam proses penggunaannya kurang tepat, maka baterai pun akan cepat habis. Namun, untuk hal *Android* memiliki alasan kenapa baterai cepat habis atau bisa dibilang dengan sebutan boros, tak dipungkiri lagi *Multitasking* adalah alasannya kenapa *Handphone android* ini sangat boros dalam penggunaan baterai, namun terdapat solusi dari tiap kelemahannya salah satunya dengan aplikasi *Mobo Taks Killer* yang mana Aplikasi *Mobo Taks Killer* ini berfungsi untuk menghentikan proses aplikasi yang sudah tidak digunakan lagi.
- 2) Pengoperasian akan terlihat sulit jika baru mempelajari *Android* dan pasti akan membingungkan karena sangat beda sekali dengan *Handphone-handphone* lain. Namun hal ini sepertinya tidak menjadi masalah yang cukup besar.
- 3) Koneksi internet yang mahal, pada saat *Browsing* memang cepat dan tidak ada hambatan. Namun biaya untuk internetpun juga sesuai dengan kecepatan tersebut. Untuk kelemahan yang ketiga ini juga bukan merupakan masalah yang terlalu besar, karena mahal

atau tidaknya koneksi internet tergantung dari perdana yang digunakan oleh ponsel tersebut.¹⁶

Beberapa kelemahan yang ada pada *Android* merupakan kelemahan yang tidak terlalu besar akibatnya. Melainkan tergantung dari tiap-tiap individu menjaga dan menggunakan ponsel *Androidnya* tersebut. Dalam pemanfaatan *Android* dibidang pendidikan, tentunya dapat menguntungkan semua pihak termasuk guru dan peserta didiknya. *Android* kami populer karena mudah digunakan dan banyak aplikasi yang mendukung. Seperti halnya perangkat lain, selain untuk bermain dan berkomunikasi, perangkat *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* juga mampu menghadirkan sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Onno W. Purbo, dalam Jamal praktisi IT terkemuka, menggaris bawahi bahwa internet membutuhkan kemampuan baca tulis masyarakat yang kuat. Artinya butuh kultur belajar yang kuat, agar internet dapat memberi hasil yang optimal.¹⁷ Dalam konteks pembelajaran, kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dalam hal yaitu kehadiran *Android* yang dengan mudah terkoneksi internet, keterbukaan sikap dan mental dari civitas kependidikan untuk mengubah paradigma atau cara pandang mereka terkait dengan aktivitas kependidikan. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber otoritas atau sumber informasi. Teknologi telah mengubah sumber

¹⁶ Fuxin Yu, *Mobile/Smartphone Use In Higher Education*, (Central Aksara, 2013), h. 181

¹⁷ Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta, Diva Press, 2011) h. 65

pengetahuan menjadi tak sebatas. Dengan demikian, guru terkadang lebih berperan sebagai pendamping, pengarah atau fasilitator, dari pada sumber rujukan utama.

f. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Android*

Ada banyak hal yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan aplikasi dan fitur-fitur yang terdapat dalam *Android* antara lain:

1) Mengikuti perkembangan zaman/tren

Android saat ini sedang mewabah disemua kalangan khususnya remaja. Hal ini menyebabkan semua orang berlomba-lomba menggunakan *Handphone Android*.

2) Untuk lebih aktif di sosial media

Dalam menggunakan *Handphone Android*, para siswa dapat aktif di media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Blackberry Massanger* dan lain sebagainya dengan mudah karena *android* mempunyai banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet kapan saja dan di mana saja.

3) Untuk mempermudah dalam kegiatan sehari-hari

Banyak orang menggunakan *Handphone Android* untuk mempermudah mereka dalam kegiatan sehari-hari seperti saat bekerja untuk para pekerja maupun saat bekerja di sekolah untuk

para siswa.¹⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Android* dapat di pengaruhi oleh beberapa hal tersebut. Namun, pada kenyataanya *Android* lebih cenderung digunakan para siswa untuk menjadi lebih aktif di sosial media (*Facebook, Twitter, Massenger, dll*) yang kurang menunjang siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

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 instalasi 1 juta pada tanggal 14 April 2011, dan 29.000 apliaksi dibuat *Platform* pada tanggal 2 Juni 2011, pada 1.000.000 pengguna aplikasi harian hingga 21 Juni 2011 hingga

¹⁸ Tiya Pangestika Putri. *Penggunaan dan Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan* (<http://septialutfi-1102412114-03.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>), diakses pada tanggal 15 Juni 2019 pada pukul 10.00 Wib

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 duina. *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.¹⁹

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*

¹⁹ www.AppsGeyser.Com/About/ Di akses pada tanggal 30 Juli 2019 pada pukul 08.00 Wib

- 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) 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 android²⁰

c. Cara penggunaan aplikasi *Quiz IPS* kelas V SD

- 1) Pilih aplikasi *AppsGeysers* yang sudah dibuat dengan nama Kuis IPA kelas V SD
- 2) Tekan tombol merah pada layar android untuk memulai
- 3) Akan muncul soal dengan 4 opsi jawaban, pilih jawaban yang paling benar
- 4) Jika sudah mengerjakan 1 soal maka anda dapat melihat hasil yang diperoleh berdasarkan jawaban yang benar di layar android, jika jawabannya berwarna merah maka dinyatakan salah, dan jika jawabannya berwarna hijau berarti jawabannya benar.
- 5) Kerjakan soal lain sehingga berjumlah 10 buah soal
- 6) Jika sudah mengerjakan 10 buah soal maka selanjutnya akan muncul halaman skor hasil yang memuat soal dengan jawaban benar dan soal dengan jawaban salah dan nilai yang di peroleh
- 7) Jika ingin terus belajar, dapat mengklik menu “*Try Again*”²¹

²⁰ Hasil dari pengembangan peneliti

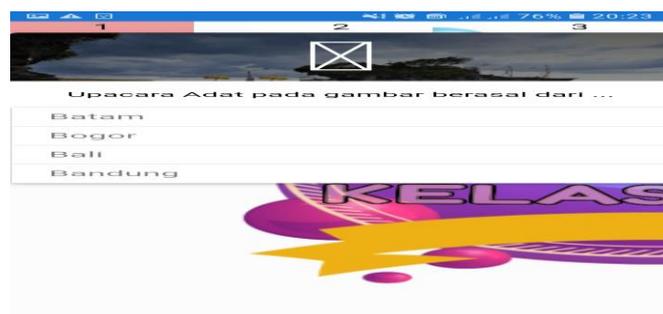
d. Gambar aplikasi *AppsGeyser*



Gambar 2.1 Aplikasi android yang berjudul Kuis IPS kelas V SD



Gambar 2.2 Halaman pembuka dari Aplikasi Kuis IPS kelas V SD

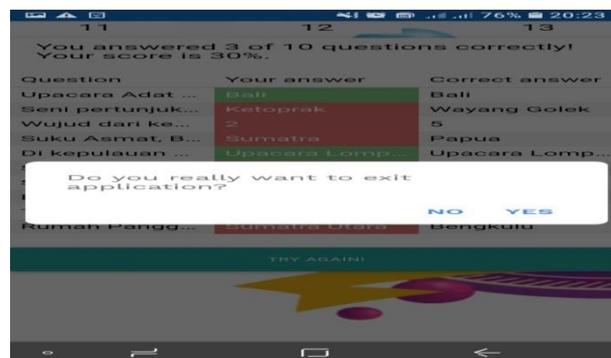


Gambar 2.3 salah 1 pertanyaan dari dari Aplikasi Kuis IPS kelas V SD

²¹ Hasil dari pengembangan peneliti



Gambar 2.4 Tampilan halaman skor akhir dari Aplikasi Kuis IPS kelas V SD



Gambar 2.5 Tampilan halaman akhir jika ingin keluar dari Aplikasi Kuis IPS kelas V SD

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 instruksional.²²

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 dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.²³

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).²⁴

²² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta : Kencana Prenada media Group, 2013), h. 5

²³ Kurnandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 62.

²⁴ 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 dibalikny 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 diketahi melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat perimbangan 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 penguasaan siswa.²⁵

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

²⁵ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:PT.Fajar Interpratama Mandiri, 2013), h. 5

hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima katagori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler 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.²⁶

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan prilaku 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.²⁷ 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).

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Cetakan Kesembilan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 22

²⁷ Rosma Hartiny Sam's *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika* (Jakarta: Teras, 2010), h.33.

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

b. Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom dalam Ahmad Susanto diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahkan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang di alami, atau yang ia rasakan berubah hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Menurut Dorothy J. Skell dalam Ahmad Susanto, konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau sesuatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Orang yang telah

memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu. Sesuatu tersebut dapat berupa objek konkret ataupun gagasan yang abstrak. Dalam hubungannya dengan studi sosial, konsep di definisikan oleh James G. Womack dalam Ahmad Susanto sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat. Pemahaman dan penggunaan konsep yang tepat bergantung pada penguasaan sifat yang melekat tadi, pengertian umum kata yang bersangkutan. Konsep memiliki pengertian *Denotatif dan Konotatif*.

Untuk mengukur mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk, evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester maupun ulangan umum.²⁸

2. Keterampilan proses

Usman dan Setiawati dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan materi, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih

²⁸ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah dasar*,(Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2013), h. 9

tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya. Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

Indrawati dalam Ahmad Susanto merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (*Falsifikasi*). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

Selanjutnya, Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: Observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap sesuatu pengamatan, dan melakukan *Ekspremen*. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar (meliputi: Observasi, klarifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi dan *inference*), dan keterampilan proses terpadu (meliputi:

menentukan, variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan *Eksperimen*).²⁹

3. Sikap

Menurut Iange dalam Ahmad, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang di munculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang di tunjukkannya. Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang di percayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang di miliki seseorang. Dalam hubungan dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka dominan yang sangat berperan adalah domain kognitif.³⁰

²⁹ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah Dasar*,(Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2013), h. 10-11

³⁰ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah Dasar*,(Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2013), h. 11

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor lain :

- 1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri dari faktor fisikologi dan psikologi
 - (a) Faktor fisikologi meliputi faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang.
 - (b) Faktor psikologi meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat dan sikap.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.³¹
 - (a) Faktor lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial adalah sekolah (guru dan teman-teman sekelas) lingkungan sosial masyarakat (kondisi lingkungan tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa), lingkungan sosial keluarga (lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar)
 - (b) Faktor lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah (kondisi udara segar, sejuk, dan tenang dapat mempengaruhi aktivitas belajar), faktor instrumental di gedung sekolah, alat-alat belajar, kurikulum dan peraturan sekolah), faktor materi

³¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka cipta, 2010), h.54

pelajaran (yang diajarkan ke siswa hendaknya metode harus disesuaikan dengan perkembangan anak).³²

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.³³

Istilah 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

³² Syaiful Bahari Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h.175

³³ Nadir, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009) h. 12

kita di Indonesia.³⁴ Dalam 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.³⁵

b. Tujuan dan fungsi IPS

1) Tujuan 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 kesadaran dan tanggung

³⁴ Sapriya, dkk., *Pendidikan IPS*, Bandung: Laoratorium PKn UPI Press, 2008

³⁵ Sapriya, dkk. *Konsep Dasar IPS*, Bandung: UPI Press, 2006

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:

- a) 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.
- b) 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.
- c) 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.
- d) 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.³⁶

2) Fungsi IPS

Pendidikan IPS pada hakekatnya berfungsi untuk membantu perkembangan peserta didik memiliki konsep diri yang baik, membantu pengenalan dan apresiasi tentang masyarakat global dan komposisi budaya, sosialisasi proses sosial, ekonomi, politik, membantu siswa untuk mengetahui waktu lampau dan sekarang sebagai dasar untuk mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan keterampilan menilai, membantu perkembangan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat.³⁷

3) Ruang lingkup Matri IPS di SD

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

³⁶Mardia Tiaceh. *Makalah IPS*, diakses pada 5 Januari 2020 dari <https://mardiatiaceh.wordpress.com/2013/05/11/makalah-ips/>

³⁷Alfi Nuraini. Fungsi pendidikan IPS bagi peserta. Diakses pada 5 Januari 2020 dari <http://alfinuraini.blogspot.com/2011/01/fungsi-pendidikan-ips-bagi-peserta.html>

IPS mempelajari menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD. Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi meliputi bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan. Pendekatan interdisipliner atau multidisipliner dan pendekatan sistem menjadi pilihan yang tepat untuk diterapkan karena IPS pada jenjang pendidikan tinggi menjadi sarana melatih daya pikir dan daya nalar mahasiswa secara berkesinambungan.

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang lingkup kajian IPS meliputi :

- a) Substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat
- b) Gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat

Kedua kajian ruang lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan pada setiap jenjang di SD, SMP maupun di SMA. Secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.³⁸

B. Penelitian Terdahulu

1. Etyo Adhi Nurcahyo Tahun 2016 yang berjudul pengaruh media pembelajaran aplikasi *Android* terhadap hasil belajar siswa kelistrikan mesin dan konversi energi dengan menggunakan Metode penelitian *Quasi Experimental Design* (desain eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk desain yang digunakan adalah *nequivalent control group design*, dimana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak.

³⁸ Hidayati, Mujinem & Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan bentuk desain *nonequivalent control group design*. Sampel yang digunakan adalah seluruh populasi (dua kelas X Teknik Pemesinan, SMK N 2 Depok), satu kelas sebagai kelas eksperimen (32 siswa) kelas kontrol (29 siswa).³⁹

Persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif, dimana kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak, berbedaannya penelitian Etyo Adhi Nurcahyo dengan peneliti yaitu titik fokus pada hasil belajar siswa yang dimana penelitian Etyo Adhi Nurcahyo fokus pada hasil belajar siswa kelistrikan mesin dan konversi energi sedangkan peneliti fokus pada hasil belajar siswa di SDN 74 Kota Bengkulu.

2. Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo Tahun 2017 yang berjudul pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis *Android* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas XI SMAN 1 Jetis pada materi pokok keseimbangan benda tegar dengan metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) menurut (Thiagarajan, 1974:5).

³⁹ Etyo Adhi Nurcahyo, 2016, *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi*, *Jurnal Pendidikan Vokasional* (online) Teknik Mesin Volume 4, Nomor 5, Tahun 2016 (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mesin/article/view/5094/0>).pdf, di akses pada tanggal 1 agustus 2019 pada pukul 08.00 Wib

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku saku digital berbasis *Android*. Tahap *define* merupakan tahap awal untuk mendefinisikan permasalahan. Tahap *Design* dilakukan pembuatan desain media dan penyusunan materi. Tahap *Develop* dilakukan pembuatan produk, validasi, revisi I, uji terbatas, revisi II dan uji luas. Tahap *develop* dilakukan di Bimbel Solution Bantul dan SMA N 1 Jetis Bantul. Teknik analisis validitas media menggunakan (Content Validity Ratio) CVI. Teknik analisis peningkatan minat dan hasil belajar menggunakan *Standard Gain*.⁴⁰

Perbedaan peneliti dengan penelitian dari Apri Widodo dan Yusman Wiyatmo yaitu metode penelitiannya, persamaannya yaitu menggunakan aplikasi *Android* terhadap hasil belajar siswa, jadi dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk buku saku digital berbasis *Android* yang layak untuk pembelajaran. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan 4D model.

3. Prasety Yogo, Resti, dkk pada Tahun 2015 yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis *Android* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA, dengan metode penelitian semu (*Quasy Experiment*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

⁴⁰ Apri, yusman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Android nutuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Jetis pada Materi Pokok Keseimbangan Benda Tegar*. *Jurnal Pendidikan Fisika* (online) Volum 6.Nomor 2. Tahun 2017 (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/view/7415>, diakses pada tanggal 1 Agustus 2019 pada waktu 09.00 Wib)

pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis android dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Pretest-Control Group Design*. Subjek penelitian adalah SMAN 1 Banguntapan Yogyakarta yang terdiri atas satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dengan skala Likert. Data yang diperoleh dianalisis nilai *Gain*-nya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kimia berbasis *Android* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA.⁴¹

Persamaan penelitian dengan penelitian Prasety Yogo, Resti, dkk yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian semu (*Quasy Experiment*), sedangkan berbedaannya yaitu peningkatan motivasi belajar bukan hasil belajar siswa jadi kesimpulannya yaitu Penggunaan media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) pada perangkat *Android* saat ini menjadi tren dalam penelitian pendidikan sains.

4. Dimas Gilang Ramadhani pada Tahun 2017 yang berjudul pengaruh penggunaan media mobile learning berbasis *Android* dan lks dalam model pembelajaran student *Team Achivement Division (Stad)*

⁴¹ Prasety Yogo, Resti, dkk. 2015 pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis android terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains* (online), (<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/7978>).pdf diakses pada tanggal 1 Agustus 2019,pada pukul 10.00 Wib)

terhadap prestasi belajar ditinjau dari kemampuan memori pada materi pokok sistem koloid kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2015/2016, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan rancangan faktorial 2x2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 7 dan XI MIPA 8 SMAN 2 Purwokerto tahun ajaran 2015/2016 yang diambil dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Analisis data penelitian ini menggunakan uji Anava Dua Jalan dan uji statistik Kruskal Wallis dengan bantuan SPSS 23. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan: (1) prestasi pengetahuan siswa pada media *Mobile Learning* berbasis *Android* lebih baik dibandingkan dengan LKS, dengan rerata 80,88 dan 74,72, sedangkan untuk aspek sikap dan keterampilan penggunaan media pembelajaran tidak memiliki pengaruh dengan prestasi siswa (2) prestasi pengetahuan siswa pada siswa dengan kemampuan memori tinggi lebih baik dari pada siswa dengan kemampuan memori rendah, dengan rerata 80,75 dan 74,79, sedangkan untuk aspek sikap dan keterampilan kemampuan memori tidak memiliki pengaruh dengan prestasi siswa (3) tidak ada interaksi antara penggunaan *mobile learning* berbasis *android* dan LKS dalam model pembelajaran STAD dengan kemampuan memori terhadap prestasi siswa pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁴²

⁴² Ramadhani Dimas Gilang. 2017 *Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan Lks dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (Stad) terhadap Prestasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, (Online) Vol.5 No.4, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia> diakses pada tanggal 1 Agustus 2019, pada pukul 19.00 Wib)

Persamaan peneliti dengan penelitian Dimas Gilang Ramadhani yaitu sama-sama menggunakan metode eksperimen, akan tetapi jenis penelitiannya berbeda, jadi dapat di simpulkan bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Android* dan LKS terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok sistem koloid, (2) Pengaruh kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok sistem koloid, dan (3) Interaksi antara media pembelajaran LKS dan *Mobile Learning* dalam model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok sistem koloid.

5. Rizki Suhendar Putra, dkk pada Tahun 2017 yang berjudul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* terhadap hasil belajar siswa, dengan menggunakan penelitian. Subjek penelitian adalah dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol yaitu XI MIPA 3 dan kelas eksperimen yaitu XI MIPA 2. Perlakuan pada dua kelas sampel dibedakan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes soal uraian dan non tes berupa angket tanggapan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) uji t terhadap hasil belajar dengan diperoleh t hitung = 1,98 lebih besar dari t tabel = 1,66 diperkuat dengan nilai *N-gain* dari kelas eksperimen sebesar 0,71 dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,54 maka

rata –rata nilai kelas eksperimen lebih baik di banding kelas kontrol, (2) penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* memiliki pengaruh sebesar 60,16% terhadap hasil belajar dan (3) media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* mendapat respon positif bagi siswa dengan hasil angket sebesar 80,05 %.⁴³

Persamaan peneliti dengan penelitian Rizki Suhendar Putra, dkk yaitu metode penelitiannya sedangkan perbedaanya yaitu teknik pengumpulan datanya, jadi dapat disimpulkan hasil dari penelitian Rizki Suhendar Putra, dkk yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar kimia pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Negeri 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest-Group Design* dengan sistem pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*.

C. Kerangka berfikir

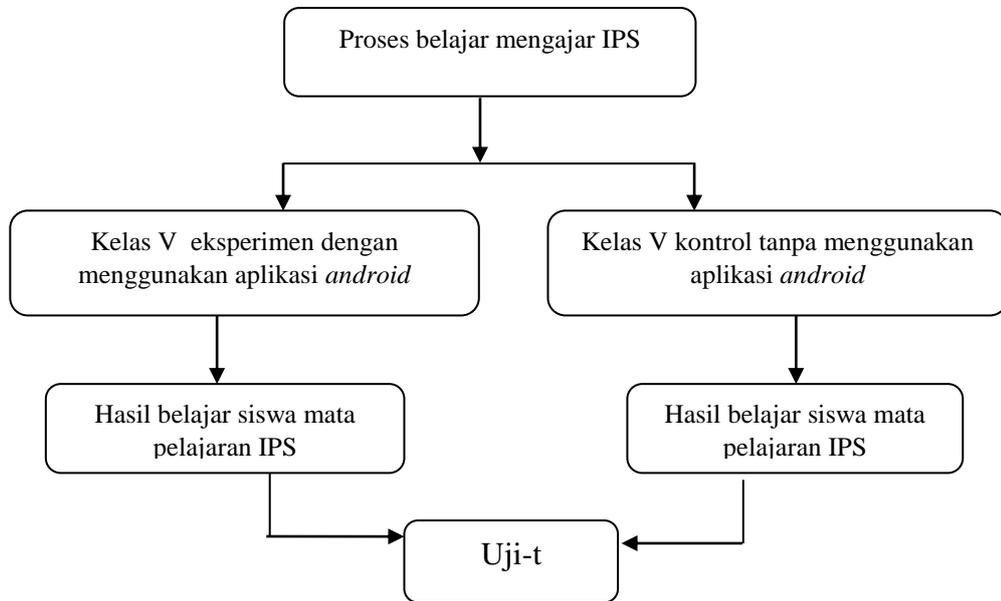
Berdasarkan kerangka teori di atas, kerangka berfikir penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut. Mata pelajaran IPS dalam kenyataannya sering sekali disepelekan oleh para siswa dalam proses belajarnya yang kurang menarik dan membosankan. Adanya situasi demikian perlu diadakan perbaikan dalam kegiatan belajar agar yang dilakukan oleh guru tidak monoton dan membosankan. Pemanfaatan aplikasi *Android* untuk

⁴³ Rizki suhendar putra, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*,(Online) Vol. 11, No.2,2017,halaman2009-2018, diakses pada tanggal 31 juni 2019 pada pukul 08.00 Wib dari ([https:// journal. unnes. ac. id/ nju/ index. php/ JIPK/ article/ view/ 10628. pdf](https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628.pdf))

mata pelajaran IPS dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk kegiatan belajar menjadi menarik. Aplikasi *Android* merupakan salah satu aplikasi yang memanfaatkan teknologi yang berupa kuis yang berbantuan dengan *AppsGeyser.Com* sehingga sangat mudah untuk memahaminya. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga bisa berkonsentrasi saat kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS bisa meningkat.

Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh penggunaan android berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Semakin tinggi hasil belajar siswa maka kegiatan pembelajaran tersebut efektif. Untuk melihat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yakni menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang kemudian hasil belajar siswa diujikan dengan uji-t dan dapat diketahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* dan setelah menggunakan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com*. Bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *android* berbantuan *AppsGeyser.Com*. lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa.

Berikut ini, skema kerangka berfikir dari penelitian dapat digambarkan dalam bagan alur pikir dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.6 Bagan kerangka berfikir

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis berasal dari kata "*Hypo*" artinya "di bawah" dan "*Thesa*" yang artinya "kebenaran". Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisannya disesuaikan dengan ejaan bahasa Indonesia menjadi hipotesa dan berkembang menjadi hipotesis. Kebenarannya yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Sebagai dugaan awal berdasarkan teori yang ada, peneliti mengajukan hipotesis terdapat pengaruh aplikasi *android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 74 Kota Bengkulu.

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN 74 Kota Bengkulu.

2. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak terdapat pengaruh aplikasi *Android* berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di SDN 74 Kota Bengkulu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis 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.⁴⁴

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi experimental design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.⁴⁵

⁴⁴ Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Hak cipta. h,114

⁴⁵ Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Hak cipta. h, 116

Model yang digunakan dapat di lihat dari tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Pos-Test
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kelas Kontrol	O ₂		O ₄

Keterangan :

X = Media aplikasi *Android*

O₁ = O₂ = O₃ = O₄

O₁ = Skor pretes untuk kelas eksperimen

O₂ = Skor postes untuk kelas eksperimen

O₃ = Skor pretes untuk kelas kontrol

O₄ = Skor postes untuk kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 74 Kota Bengkulu. Penelitian dilaksanakan pada 7 November 2019 sampai 14 Desember 2019 di SDN 74 Kota Bengkulu.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi berasal dari bahasa Inggris *Population*, yang berarti jumlah penduduk. Oleh karena itu disebutkan kata populasi, orang banyak menghubungkannya dengan masalah-masalah kependidikan.⁴⁶ Populasi

⁴⁶ Burhan, *metodologi Penelitian kuantitatif* (Jakarta : Kencana Perdana Media Group, 2010), h.109

adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁷ Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.B dan V.C di SDN 74 Kota Bengkulu.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	V.B	30
2	V.C	30
	Jumlah	60

Sumber Data: Tata Usaha SDN 74 Kota Bengkulu 2019

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁸ Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu yang diambil dari populasi harus betul-betul *Representatife* (mewakili).⁴⁹

⁴⁷ Sugioyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung : Alfabeta, 2016),h.61

⁴⁸ Sugioyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : CV, Alfabeta, 2009), h.85

⁴⁹ Sugioyono, *Statistik untuk Penelitian* (Bandung : Alfabeta,2016),h.62

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.⁵⁰ Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa di SDN 74 Kota Bengkulu.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan pengumpulan data. Langkah ini sangat penting karena data yang dikumpulkan nanti akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam melakukan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan yang di perlukan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian. Instrument yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain:

Ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia,

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : CV, Alfabeta, 2009), h.120

proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁵¹

Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk memperoleh data nama-nama kelas V di SDN 74 Kota Bengkulu yang akan menjadi sampel penelitian, dan letak geografisnya dan hal-hal lain yang diperlukan dalam penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Guna untuk mendapatkan informasi dari para narasumber.⁵² Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru kelas V di SDN 74 Kota Bengkulu.

3. Tes

Tes sebagai *Instrument* pengumpul data adalah serangkaian pernyataan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁵³ Sedangkan tes sebagai metode pengumpulan data intelegensi dan kemampuan atau bakat.⁵⁴ Dalam penelitian ini, tes

⁵¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), h. 145

⁵²Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2010), h.179

⁵³Riduwan, *Dasar-Dasar Statiska*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 57.

⁵⁴Ahmad Tamzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta : Teras, 2009), h. 66

yang digunakan adalah *Pre-Test Post-Test* prestasi untuk mengukur pencapaian keberhasilan seseorang setelah mempelajari sesuatu.

4. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mengambil atau mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen-dokumen atau keterangan yang tercatat yang ada di sekolah bersangkutan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami dan ditarik kesimpulannya.⁵⁵

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

a. Variabel bebas (X)

Variabel bebas sering disebut *Independent* yang merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terkait). Jadi variabel (X) dalam penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi android berbantuan *AppsGeysers.Com*. Aplikasi *Android* akan digunakan untuk menjadi pengaruh atau menjadi sebab perubahan variabel terkait (hasil belajar).

⁵⁵ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 3

b. Variabel terkait (Y)

Variabel terkait merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁵⁶ Jadi variabel terkait (Y) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh variabel bebas untuk memenuhi seberapa besar pengaruh akibat adanya variabel bebas tersebut.

2. Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Standar Kopetensi	Kopetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal
Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa hindu-budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.	Menghargai keragaman suku dan budaya di Indonesia.	Mengetahui keanekaragaman suku-suku di Indonesia	1,2,4,7
		Mengetahui adat istiadat dan budaya suku di Indonesia	8,9,10
		Dapat menyebutkan kesenian-kesenian keanekaragaman budaya suku suku di Indonesia	3,5,6

⁵⁶ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 4

3. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas instrument menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur.⁵⁷ Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui bahwa soal yang dibuat tersebut valid atau tidak. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Teknik yang digunakan untuk mengetahui tes adalah teknik korelasi *product moment*, dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{XY} = Angka indeks Korelasi r Product moment

N = Jumlah individu dalam sampel

$\sum X$ = jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah Seluruh skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah pengudratan Variabel X

⁵⁷ Nana Sudjana, 2004, *penilaian hasil proses belajar mengajar, cetakan kesembilan* (Bandung : Remaja Rosdakarya), h. 228

$\sum Y^2$ = Jumlah pengudratan Variabel Y

$\sum XY$ = Product X kali Y⁵⁸

Dalam rangka untuk mengetahui baik tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*Try out*) suatu soal validitas suatu item. Untuk itu soal terlebih dahulu diuji cobakan kepada 20 siswa yakni diujikan di kelas V SD Negeri 45 Kota Bengkulu. Pelaksanaan uji validitas soal dilakukan pada 20 siswa sebagai responden yang terdiri dari 10 soal tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4

Pengujian item soal no 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	1	70	1	4900	70
2	0	40	0	1600	0
3	1	60	1	3600	60
4	0	80	0	6400	0
5	1	70	1	4900	70
6	1	70	1	4900	70
7	1	80	1	6400	80
8	1	50	1	2500	50
9	1	90	1	8100	90
10	1	30	1	900	30
11	0	20	0	400	0
12	1	40	1	1600	40

⁵⁸ Sugiono *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta,2017), h. 255

13	1	80	1	6400	80
14	1	70	1	4900	70
15	1	70	1	4900	70
16	0	40	0	1600	0
17	1	50	1	2500	50
18	1	60	1	3600	60
19	1	80	1	6400	80
20	1	70	1	4900	70
Σ	16	1220	16	76500	1040

Berdasarkan tabel di atas, adapat dicari validitas soal no 1 dengan

menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{20(1040) - (16) \cdot (1220)}{\sqrt{\{20 \cdot (16) - (16)^2\} \cdot \{20 \cdot 76500 - (1220)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{20800 - 19520}{\sqrt{\{320 - 256\} \cdot \{1530000 - 1488400\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{1280}{\sqrt{\{64\} \cdot \{41600\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{1280}{\sqrt{2662400}}$$

$$r_{XY} = \frac{1280}{1631,6}$$

$$r_{XY} = 0,784$$

perhitungan validitas item soal dilakukan dengan penafsiran koefisien korelasi, r_{xy} hitung dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan 5%. Adapun nilai r_{tabel} dengan signifikan 5% validitas item soal adalah 0,444. Artinya, apabila r_{xy} hitung lebih besar atau sama dengan 0,784 ($r_{xy} \geq 0,444$), maka data tersebut dapat dikatakan valid. Berdasarkan hasil hitung, diketahui $r_{xy} = (0,784 \geq 0,444)$. Maka item soal nomor 1 dinyatakan valid.

Pengujian item soal nomor 2 dan seterusnya, dapat dilakukan dengan cara yang sama seperti pengujian item soal nomor 1. Hasil uji validitas item soal secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5
Hasil uji Validitas item soal

No Item Soal	Rhitung	Table (taraf signifikan 5%)	Keterangan
1	0,784	0,444	Valid
2	0,291	0,444	Tidak valid
3	0,454	0,444	Valid
4	0,555	0,444	Valid
5	0,408	0,444	Tidak valid
6	0,16	0,444	Tidak valid
7	0,509	0,444	Valid
8	0,840	0,444	Valid
9	0,728	0,444	Valid
10	0,509	0,444	Valid

b. Uji Realibilitas

Reabilitas adalah ketetapan atau konsisten alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Relibilitas juga mengarah pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrumen yang reliable berarti adalah instrument yang dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.⁵⁹ Untuk mengetahui realibilitas soal, peneliti menggunakan SPSS versi 20. Hasil analisis menunjukkan tampilan *output SPSS* yang akan diperoleh melalui *Cronbach's Alpha*. Bila korelasi atau r hitung lebih besar dari r tabel maka soal tersebut memiliki reliabilitas yang memadai dan bisa digunakan untuk pengukuran selanjutnya.

Tabel 3.6
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.465	10

Dari hasil table diatas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* atau r hitung sebesar 0,465 lebih besar dari r tabel sebesar 0,444 dengan taraf signifikan sebesar 5%. Dapat disimpulkan bahwa soal tersebut memiliki reliabilitas yang memadai dan bisa digunakan untuk pengukuran selanjutnya.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji prasyarat analisis statistik

a. Uji normalitas data

⁵⁹ Nana Sudjana, 2004, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Cetakan Kesembilan* (Bandung: Remaja Rosdakarya), h. 229

Sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametris, maka kenormalan data harus di uji terlebih dahulu.⁶⁰ Prosedur uji normalitas dengan menggunakan uji chi kuadrat sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 = Uji chi kuadrat

f_0 = Data frekuensi yang diperoleh dari sampel X

f_h = Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Jika X^2 hitung $\leq X^2$ tabel, maka data berdistribusi normal

Jika X^2 hitung $\geq X^2$ tabel, maka data berdistribusi tidak normal

b. Uji Homogenitas data

Uji homogenitas variansi bertujuan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama.

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Besar}}{\text{Varian Kecil}}$$

Kreteria pengujian:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen.⁶¹

Kesimpulan

Tidak homogen: Analisis uji komparatif tidak dapat dilakukan

Homogen : Analisis uji komparatif dapat di lanjutkan

⁶⁰ Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2015) h. 79

⁶¹ Anas Sudijono, *pengantar pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2014), h. 361

2. Teknik Analisis data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi android berbantuan *AppsGeyser.Com* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 74 Kota Bengkulu dengan menggunakan rumus:

Adapun rumus t-tes parametris varians:

$$T_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata sampel 1

X_2 = Rata-rata sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

n_1 dan n_2 = Jumlah sampel⁶²

Jika $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

3. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu;

H_0 : $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

H_1 : $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

⁶² Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2015) h. 79

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum

1. Profil Sekolah Dasar 74 Pagar Dewa Kota Bengkulu

Berdirinya SD Negeri 74 pada tahun 1976 pada saat itu adalah SD Inpres, berdirinya SD tersebut yang lokasi tanahnya wakaf dari Bapak H. Zainul Alm. Yang berukuran 82 x 78 M. Pada mula diadakan pembukaan pelajaran baru yaitu pada tahun pelajaran 1976/1977 pada saat itu SD Negeri Inpres ini termasuk wilayah Bengkulu Utara dengan nomor SD Negeri 12 Pagar Dewa Kec. Talang Empat Kabupaten Bengkulu Utara yang kepala sekolahnya yaitu Bapak Zainudin. Dan pada Tahun 1986 atau wilayah Pagar Dewa masuk Kota Bengkulu dengan sendirinya SD Negeri 12 masuk wilayah Kota Bengkulu dan sampai sekarang.

Kepala sekolahnya sudah beberapa kali pergantian:

Pada masa wilayah Bengkulu Utara (SD Negeri 12) kepala sekolahnya adalah:

- a. Bapak Zainudin
- b. Bapak Sa'in
- c. Bapak Syamsuddin

Pada saat sudah masuk wilayah Kota Bengkulu (SD Negeri 74) kepala sekolahnya adalah:

- a. Ibu Zaleka

- b. Bpk. Jahin L
- c. Bpk. Resmadi
- d. Ibu Suriatmi
- e. Bpk. M. Yamin AK
- f. Ibu Tuti Sugiarti, A.Ma.Pd
- g. Ibu Jauhari, MM.Pd
- h. Ely Dahliani, S.Pd (Sampai sekarang)

2. Situasi dan Kondisi Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu pada saat ini dikelola dan dipimpin oleh seorang kepala sekolah dan wakil-wakilnya diantaranya ada wakil kepala sekolah, wakil bidang kurikulum, wakil bidang kesiswaan, sarana dan prasarana, serta beberapa staf TU dan dewan guru yang mengajar di bidangnya masing-masing. Sejak dilakukan observasi dan pengamatan secara langsung, situasi dan kondisi SD Negeri 74 Kota Bengkulu telah berjalan dengan baik.

Beberapa kemajuan itu dapat dilihat dengan dibangun kembali bangunan yang sebelumnya merupakan gedung tua yang difungsikan sebagai rumah penjaga sekolah yang kemudian dibangun kembali menjadi 2 ruang kelas, ruangan perpustakaan dan Musholah. Selain itu dibangun juga Wc untuk siswa yang sebelumnya hanya Wc hanya untuk para guru dan staf sekolah. Di samping itu masih banyak lagi gedung yang lainnya yang sebelumnya itu ditata oleh pemimpin dan staf secara sistematis, sekolah ini sudah ada penata taman, tempat duduk di bawah pohon yang

teduh serta dihiasi dengan bunga-bunga. Di sekolah ini juga terdapat lapangan multifungsi karena lapangan ini dapat dijadikan tempat upacara, tempat berkumpul, tempat bermain anak-anak, sekaligus tempat anak-anak dan guru-guru berolahraga dan melaksanakan upacara bendera.

Selain kegiatan belajar mengajar dimulai, siswa melaksanakan ekstra kulikuler yang dilaksanakan pada sore hari bahkan hari minggu sekalipun juga diisi misalnya kegiatan ekstra karate, futsal dan pramuka. Di samping itu dari segi keamanan dan kebersihan telah terjaga dengan baik karena ada penjaga sekolah, dengan kemajuan ini tidak terlepas dari sikap guru dan karyawan yang bertanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban masing-masing sehingga antara komponen yang satu dengan komponen yang lain saling mendukung dan menunjang guna nama baik dan harumnya nama sekolah.

3. Keadaan Sekolah

1. Luas tanah sekolah : 5032 m²
2. Gedung utama (Ruang kantor) : 4 Unit
3. Jumlah ruang kelas : 15 Kelas
4. Ukuran ruang kelas : 9 X 7m²/ Kelas
5. Lapangan olahraga : 30 X 28 m²

4. Keadaan Guru Sekolah Dasar 74 Pagar Dewa Kota Bengkulu

Daftar tenaga guru dan staf administrasi SDN 74 Kota Bengkulu pada Tahun Ajaran 2019/2020.

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru dan Staf Administrasi
SDN 74 Kota Bengkulu
Tahun Ajaran 2019-2020

No	Nama	Pendidikan
1	Al Busyairi	SMA
2	Anzuri	D3
3	Arta Sihombing	S1
4	Deden Setiawan	S1
5	Desminiarti	S1
6	Efi Mulyani	S1
7	Ely Dahliani	S1
8	Emisda Noprianti	S1
9	Ermadi	S1
10	Ines Srirejeki	S1
11	Isnanili, S.Pd	S1
12	Isnawarni	S1
13	Istanto	S1
14	Jasmawati	S1
15	Karwidah	S1
16	Maimunah	S1
17	Mardiyannah	S1
18	Mariani	S1
19	Masnidar	S1
20	Murti	S1
21	Nilailah	S1
22	Noor Rahmat	S1
23	Nova Andriany	S1

24	Reka Tasti	S1
25	Rihayati	S1
26	Rosmaini	S1
27	Saraswati	S1
28	Silva Haryanti	S1
29	Sisharti	S1
30	Tati Sumirah	S1
31	Ujang Jumfrizal	D2
32	Wadini	S1
33	Yahna	S1
34	Yuliani	S1
35	Yusmani	S1
36	Zumratul Aini	D2
37	Zuryatunansi	S1

Sumber Data: Tata Usaha SDN 74 Kota Bengkulu 2019

5. Keadaan siswa SDN 74 Kota Bengkulu

Pada tahun ajaran 2019/2020 siswa SDN 74 kota Bengkulu berjumlah

751 orang menjadi enam kelas yaitu:

Tabel 4.2
Profil Data Siswa SDN 74 Kota Bengkulu

Kelas		Jumlah siswa		Jumlah siswa
		L	P	
I	A	16	13	29
	B	17	12	29
	C	15	16	31
	D	17	14	31
Jumlah kelas				120
II	A	17	14	31

	B	17	13	
	C	17	15	
	D	16	12	
Jumlah kelas II				121
III	A	13	15	28
	B	14	15	29
	C	9	19	28
	D	14	12	26
Jumlah kelas III				111
IV	A	20	16	36
	B	16	17	33
	C	13	21	34
	D	17	15	32
Jumlah kelas IV				135
V	A	15	15	30
	B	16	14	30
	C	17	15	32
	D	16	21	37
Jumlah kelas V				139
VI	A	18	17	35
	B	19	15	34
	C	18	13	31
	D	19	16	35
Jumlah kelas VI				136
Total siswa				751

Sumber Data : Tata Usaha SDN 74 Kota Bengkulu 2019

6. Prasarana Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu

Menjunjung proses kegiatan belajar mengajar di SDN 74 kota

Bengkulu, sekolah ini juga memiliki prasarana yaitu:

Tabel 4.3
Prasarana SDN 74 Kota Bengkulu

No	Prasarana	Jumlah	Luas (M ²)	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	49	Baik
2	Ruang Guru	1	56	Baik
3	WC Guru	2	10	Baik
4	Ruang UKS	1	90	Baik
5	Perpustakaan	1	63	Baik
6	WC Siswa	2	12	Baik
7	Kantin	5	-	Baik
8	Rumah Penjaga Sekolah	1	32	Baik
9	Lapangan Olahraga	1	840	Baik
10	Tempat Parkir	2	18	Baik

Sumber Data: Tata Usaha SDN 74 Kota Bengkulu 2019

7. Sarana sekolah SDN 74 Kota Bengkulu

Tabel 4.4
Sarana SDN 74 Kota Bengkulu

No	Sarana	Jumlah
1	Meja Siswa	600 bh
2	Lemari	15 bh
3	Papan Tulis	15 bh

4	Papan Absen Kecil	15 bh
5	Kursi Siswa	600 bh
6	Kursi Guru	15 bh
7	Meja Guru	16 bh
8	Tempat Cuci Tangan	2 bh

Sumber Data: Tata Usaha SDN 74 Kota Bengkulu 2019

8. Visi, Misi dan Tujuan SDN 74 Kota Bengkulu

a. Visi

Bermain, berilmu, berprestasi dan terampil.

b. Misi

- 1) Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan mengamalkan dalam kegiatan sehari-hari
- 2) Melaksanakan PBM dan bimbingan secara efektif, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat berprestasi, rajin belajar, suka bekerja keras dan gemar membaca
- 4) Menjaga dan meningkatkan kedisipinan, ketertiban dan kewibawaan sekolah
- 5) Mendorong aktivitas dan kreativitas warga sekolah
- 6) Meningkatkan ketertiban komite sekolah dan masyarakat dalam memajukan pendidikan

c. Tujuan

- 1) Unggul dalam keimanan

- 2) Unggul dalam lomba olahraga
- 3) Unggul dalam lomba bidang seni
- 4) Unggul dalam budi pekerti
- 5) Unggul dalam ketaatan, kedisiplinan dan ketertiban

B. Hasil penelitian

1. Hasil Pre-Test

a. Hasil nilai pretest Kelas Kontrol

Pemberian soal pretest dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian menggunakan media Aplikasi android. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil *pretest* sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Pre-Test Siswa Kontrol Kelas V C

NO	Nama	Skor	Nilai (x)	X^2	X	x^2	Interpensi
1	Siswa A	6	60	3600	12	144	T
2	Siswa B	5	50	2500	2	4	S
3	Siswa C	7	70	4900	22	484	T
4	Siswa D	4	40	1600	-8	64	R
5	Siswa E	4	40	1600	-8	64	R
6	Siswa F	8	80	6400	32	1024	T
7	Siswa G	3	30	900	-18	324	R
8	Siswa H	8	80	6400	32	1024	T
9	Siswa I	7	70	4900	22	484	T
10	Siswa J	6	60	3600	12	144	T
11	Siswa K	5	50	2500	2	4	S

12	Siswa L	3	30	900	-18	324	R
13	Siswa M	4	40	1600	-8	64	R
14	Siswa N	4	40	1600	-8	64	R
15	Siswa O	5	50	2500	2	4	S
16	Siswa P	6	60	3600	12	144	T
17	Siswa Q	6	60	3600	12	144	T
18	Siswa R	5	50	2500	2	4	S
19	Siswa S	7	70	4900	22	484	T
20	Siswa T	3	30	900	-18	324	R
Jumlah			$\Sigma X =$ 1060	$\Sigma X^2 =$ 61000		$\Sigma x^2 =$ 530	

Sumber: Pretest (kamis, 14 november 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X^2)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x =$

$X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \Sigma fx / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya

(x^2)

Kolom 8 adalah interpretasi (T= tinggi, S= sedang, R= rendah)

Selanjutnya dimasukan ke dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari

mean rata-rata \bar{X} . Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perhitungan Nilai *Mean* pretest

X	F	F _x
80	2	160
70	3	210
60	4	240
50	4	200
40	4	160
30	3	90
Jumlah	20	1060

(Sumber: Hasil analisis peneliti)

Keterangan:

Kolom 1 adalah (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan frekuensi (F)

Dari hasil *pretest* siswa kelas V tanpa menggunakan aplikasi *Android* terdapat 5 orang siswa yang berhasil tuntas mencapai KKM.

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum FX}{N} \\ &= \frac{1060}{20} = 53\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{\sum 5320}{20}} \\ &= \sqrt{266} = 16,3 \\ &= 17\end{aligned}$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 53 + 17 = 70$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 53 - 17 = 36$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.7
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa kelas V C

NO	Nilai <i>pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	70 ke atas	Atas / Tinggi	5	25%
2	70- 36	Tengah /Sedang	12	60%
3	36 ke bawah	Bawah / Rendah	3	15%
Jumlah			20	100 %

(Sumber: Hasil analisis peneliti)

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai pretest siswa kelas V C

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, Terdapat: 5 siswa dikelompok atas/tinggi (25%), 12 siswa dikelompok tengah/sedang (60%), 3 siswa dikelompok bawah/rendah (15%)

b. Hasil Nilai *pretest* kelas Eksperimen

Tabel 4.8
Hasil *pre-Test* siswa eksperimen kelas V B

NO	Nama	Skor	Nilai (x)	X^2	X	x^2	Interpensi
1	Siswa A	6	60	2500	2	4	S
2	Siswa B	3	30	900	-18	324	R
3	Siswa C	7	70	4900	22	428	T
4	Siswa D	4	40	1600	-8	64	R
5	Siswa E	6	60	3600	12	144	T
6	Siswa F	6	60	3600	12	144	T
7	Siswa G	4	40	1600	-8	64	R
8	Siswa H	3	30	900	-18	324	R
9	Siswa I	6	60	3600	12	144	T
10	Siswa J	7	70	4900	22	428	T
11	Siswa K	3	30	900	-18	324	R
12	Siswa L	8	80	6400	32	1024	T
13	Siswa M	4	40	1600	-8	64	R
14	Siswa N	6	60	3600	12	144	T
15	Siswa O	5	50	2500	2	4	S
16	Siswa P	9	90	8100	42	1764	T
17	Siswa Q	8	80	6400	32	1024	T
18	Siswa R	7	70	4900	22	428	T

19	Siswa S	6	60	3600	12	144	T
20	Siswa T	6	60	3600	12	144	T
Jumlah			$\sum X =$ 1130	$\sum X^2 =$ 69700		$\sum x^2 =$ 7132	

Sumber: Pretest (Jumat, 15 november 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X^2)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x = X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \sum fx / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya (x^2)

Kolom 8 adalah interpretasi (T= tinggi, S= sedang, R= rendah)

Selanjutnya dimasukan ke dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari *mean* rata-rata \bar{X} . Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.9
Perhitungan Nilai *Mean* Pretest Kelas Eksperimen

X	F	Fx
90	1	90
80	2	160
70	3	210
60	7	420

50	1	50
40	3	120
30	3	30
Jumlah	20	1080

(sumber: Hasil analisis peneliti)

Keterangan :

Kolom 1 adalah (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil pekalian skor nilai (X) dengan frekuensi (F)

Dari hasil *pretest* siswa kelas V tanpa menggunakan aplikasi *Android* terdapat 6 orang siswa yang berhasil tuntas mencapai KKM.

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$= \frac{1080}{20}$$

$$= 54$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

$$= \sqrt{\frac{\sum 7132}{20}}$$

$$= \sqrt{356.6} = 18,8$$

$$= 19$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

$M + I.SD = 54 + 19 = 73$	Atas/Tinggi
$M - I.SD = 54 - 19 = 35$	Tengah/Sedang
	Bawah/Rendah

Tabel 4.10
Frekuensi Hasil *Pre-Test* Siswa Eksperimen Kelas V B

NO	Nilai <i>pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	73 ke atas	Atas / Tinggi	6	30%
2	73- 35	Tengah /Sedang	11	55%
3	35 kebawah	Bawah / Rendah	3	15%
Jumlah			20	100 %

(sumber: Hasil analisis peneliti)

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai *pretest* siswa kelas V B

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, Terdapat: 6 siswa dikelompok atas/tinggi (30%), 11 siswa dikelompok tengah/sedang (55%), 3 siswa dikelompok bawah/rendah (15%)

2. Hasil post-test

Pemberian soal *posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah

dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran IPS. Adapun hasil nilai posttes yang telah dilakukan sebagai berikut:

a. Hasil Nilai Pos-Test Kelas Kontrol

Tabel 4.11
Hasil *Post-Test* Siswa Kelas V C

NO	Nama	Skor	Nilai (x)	X^2	X	x^2	Interpensi
1	Siswa A	6	60	3600	12	144	S
2	Siswa B	8	80	6400	32	1024	T
3	Siswa C	6	60	3600	12	144	S
4	Siswa D	5	50	2500	2	4	S
5	Siswa E	8	80	6400	32	1024	T
6	Siswa F	6	60	3600	12	144	S
7	Siswa G	3	30	900	-18	324	R
8	Siswa H	7	70	4900	22	484	T
9	Siswa I	6	60	3600	12	144	S
10	Siswa J	8	80	6400	32	1024	T
11	Siswa K	5	50	2500	2	4	S
12	Siswa L	4	40	1600	-8	64	R
13	Siswa M	9	90	8100	42	1764	T
14	Siswa N	4	40	1600	-8	64	R
15	Siswa O	5	50	2500	2	4	S
16	Siswa P	4	40	1600	-8	64	R
17	Siswa Q	8	80	6400	32	1024	T
18	Siswa R	6	60	3600	12	144	S

19	Siswa S	8	80	6400	32	1024	T
20	Siswa T	6	60	3600	12	144	S
Jumlah			$\sum Y =$ 1220	$\sum Y^2 =$ 79800		$\sum y^2$ = 8760	

(Sumber, 19 november 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X²)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari x =

$X - x$. ($x = \sum f_x / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya

(x²)

Kolom 8 adalah interpretasi (T= tinggi, S= sedang, R= rendah)

Selanjutnya dimasukan ke dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari

mean rata-rata \bar{X} . Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perhitungan Nilai Mean Pot-Test Kelas Kontrol

X	F	Fx
90	1	90
80	5	400
70	1	70
60	6	360

50	3	150
40	3	120
30	1	30
Jumlah	20	1220

(sumber: Hasil analisis peneliti)

Keterangan :

Kolom 1 adalah (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$= \frac{1220}{20}$$

$$= 61$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

$$= \sqrt{\frac{\sum 4120}{20}}$$

$$= \sqrt{206} = 14,3$$

$$= 15$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

—————>

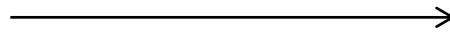
Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 61 + 15 = 76$$

—————>

Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 61 - 15 = 46$$



Bawah/Rendah

Tabel 4.13
Frekuensi Hasil *Post-Test* Siswa Kelas V C

NO	Nilai <i>pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	76 ke atas	Atas / Tinggi	7	35%
2	76- 46	Tengah /Sedang	9	45%
3	46 kebawah	Bawah / Rendah	4	20%
Jumlah			20	100 %

(Sumber: Hasil penelitian peneliti)

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai posttest siswa kelas V C

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V C, Terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (35%), 9 siswa dikelompok tengah/sedang (45%), 4 siswa dikelompok bawah/rendah (20%)

b. Hasil Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen

Tabel 4.14
Hasil post-test siswa eksperimen kelas V B

NO	Nama	Skor	Nilai (x)	X ²	X	x ²	Interpensi
1	Siswa A	8	80	6400	32	1024	T
2	Siswa B	5	50	2500	2	4	S
3	Siswa C	9	90	8100	42	1764	T

4	Siswa D	6	60	3600	12	144	S
5	Siswa E	6	60	3600	12	144	S
6	Siswa F	7	70	4900	22	484	T
7	Siswa G	4	40	1600	-8	64	R
8	Siswa H	8	80	6400	32	1024	T
9	Siswa I	5	50	2500	2	4	S
10	Siswa J	6	60	3600	12	144	S
11	Siswa K	9	90	8100	42	1764	T
12	Siswa L	6	60	3600	12	144	S
13	Siswa M	7	70	4900	22	484	T
14	Siswa N	5	50	2500	2	4	S
15	Siswa O	4	40	1600	-8	64	R
16	Siswa P	8	80	6400	32	1024	T
17	Siswa Q	8	80	6400	32	1024	T
18	Siswa R	6	60	3600	12	144	S
19	Siswa S	6	60	3600	12	144	S
20	Siswa T	9	90	8100	42	1764	T
Jumlah			$\sum X =$ 1320	$\sum X^2 =$ 92000		$\sum x^2 =$ 11360	

(Sumber: posttest, Kamis 21 November 2019)

Keterangan :

Kolom 1 adalah nomor responden

Kolom 2 adalah nama responden

Kolom 3 adalah jumlah skor benar yang diperoleh siswa

Kolom 4 adalah skor nilai (X)

Kolom 5 adalah pengkuadratan nilai (X^2)

Kolom 6 adalah simpangan data rata-ratanya (x) yang diketahui dari $x =$

$X - \bar{x}$. ($\bar{x} = \sum fx / N$)

Kolom 7 adalah pengkuadratan nilai simpangan data dari rata-ratanya

(x^2)

Kolom 8 adalah interpretasi (T= tinggi, S= sedang, R= rendah)

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, untuk mencari

mean rata-rata \bar{X} . Adapun tabulasi perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.15
Perhitungan Nilai *Mean Post-Test* Kelas eksperimen

X	F	Fx
90	3	270
80	4	320
70	2	140
60	6	360
50	3	150
40	2	80
Jumlah	20	1320

(sumber: Hasil analisis peneliti)

Keterangan:

Kolom 1 adalah (X)

Kolom 2 adalah banyaknya siswa yang memperoleh nilai tersebut (F)

Kolom 3 adalah hasil perkalian skor nilai (X) dengan frekuensi (F)

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{N}$$

$$= \frac{1320}{20}$$

$$= 66$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum y^2}{N}}$$

$$= \sqrt{\frac{11360}{20}}$$

$$= \sqrt{568} = 23,8$$

$$= 24$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + I.SD = 66 + 24 = 90 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M - LSD = 66 - 24 = 42 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Tab 4.16
Frekuensi Hasil *Post-Test* Siswa Kelas V B

NO	Nilai <i>pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	90 ke atas	Atas / Tinggi	3	15%
2	90- 42	Tengah /Sedang	15	75%
3	42 kebawah	Bawah / Rendah	2	10%
Jumlah			20	100 %

(Sumber: Hasil penelitian peneliti)

Keterangan:

Kolom 1 adalah nomor

Kolom 2 adalah rentang nilai posttest siswa kelas V B

Kolom 3 adalah kategori rentang

Kolom 4 adalah banyaknya siswa yang mendapat nilai tersebut

Kolom 5 adalah (%) data yang diketahui dari $\frac{\text{jumlah frekuensi}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas V, Terdapat: 3 siswa dikelompok atas/tinggi (15%), 15 siswa dikelompok tengah/sedang (75%), 2 siswa dikelompok bawah/rendah (10%)

C. Analisis Data

1. Uji normalitas data

Adapun hasil yang didapat dengan bantuan komputer program SPSS 20 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	61.0000
	Std. Deviation	16.82730
	Absolute	.174
Most Extreme Differences	Positive	.174
	Negative	-.171
Kolmogorov-Smirnov Z		.777
Asymp. Sig. (2-tailed)		.582

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Ha : sampel berasal dari populasi yang berdistribusikan normal

Ho : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dasar penelitian keputusan adalah berdasarkan probabilitas jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka Ha diterima dan jika probability $< 0,05$ maka Ha ditolak. Sehingga dari hasil Kolmogorov-Smirnov di atas diperoleh r tabel 0,582 yang artinya $> 0,05$ maka populasi berdistribusikan normal.

2. Homogenitas data

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F(*fisher*).

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Besar}}{\text{Varian Kecil}}$$

Dari tabel penolong perhitungan *uji fiser* nilai post-test kelas eksperimen (variabel X) dan nilai post test kelas kontrol (Varaibel Y) pada lampiran, dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut:

a. Mencari Varians (S_1) kelas eksperimen

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{N(n-1)} \\ &= \frac{20(9200) - (1320)^2}{20(20-1)} \\ &= \frac{1840000 - 1742400}{20(19)} \\ &= \frac{97600}{380} \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{256,8}$$

$$S_1 = 16,02$$

b. Mencari Varians (S_1) kelas kontrol

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(n-1)} \\ S_2^2 &= \frac{20(79800) - (1220)^2}{20(20-1)} \\ S_2^2 &= \frac{1596000 - 1488400}{20(19)} \\ S_2^2 &= \frac{107600}{380} \end{aligned}$$

$$S_2^2 = \sqrt{283.15}$$

$$S_2^2 = 16,82$$

Hasil hitung di atas, menunjukkan nilai varian (Variabel X) = 16,02 dan nilai (Variabel Y) = 16,82. Dengan demikian, nilai variabel terbesar adalah variabel Y dan variabel terkecil X. Sehingga dapat dilakukan perhitungan *uji Fisher* (Uji F) sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Besar}}{\text{Varian Kecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{16,82}{16,02}$$

$$F_{hitung} = 1,04$$

Varians kemampuan *posttest* kelas kontrol =16,82 dan kelas eksperimen = 16,02 dari perhitungan uji “F” diperoleh $F_{hitung} = 1,04$ Untuk pembilang $n-1 = 20-1 = 19$ dan $n-1 = 20-1 = 19$, diperoleh F_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ adalah $F = 1,725$ sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,04 < 1,725$), maka dapat dinyatakan bahwa varians data *posttest*-nya tidak berbeda atau homogen, sehingga bisa dijadikan sampel penelitian.

3. Uji hipotesis penelitian

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Yang mana untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan Aplikasi Android terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.18
Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Aplikasi *Android* dan
Tanpa Menggunakan Aplikasi *Android*

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	80	60	6400	3600	4800
2	90	80	2500	6400	4000
3	90	60	8100	3600	5400
4	60	50	3600	2500	3000
5	60	80	3600	6400	4800
6	70	60	4900	3600	4200
7	40	30	1600	900	1200
8	80	70	6400	4900	5600
9	50	60	2500	3600	3000
10	60	80	3600	6400	4800
11	90	50	8100	2500	4500
12	60	40	3600	1600	2400
13	70	90	4900	8100	6300
14	50	40	2500	1600	2000
15	90	50	1600	2500	2000
16	80	40	6400	1600	3200
17	80	80	6400	6400	6400
18	60	60	3600	3600	3600
19	60	80	3600	6400	4800
20	90	60	8100	3600	5400
Σ	1520	1220	92000	79800	81400

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya data tersebut dimasukkan ke dalam rumus perhitungan test “t” dengan langkah awal yaitu: mencari X dan Y. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

a. Mencari *Mean* Variabel X dan Y

1) Mencari *Mean* Variabel X

$$\text{Mean X} = \frac{Fy}{N} = \frac{1520}{20} = 76$$

2) Mencari *Mean* Variabel Y

$$\text{Mean Y} = \frac{FX}{N} = \frac{1220}{20} = 61$$

3) Mencari standar devisi nilai variabel Y

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Y^2}{N}} = \sqrt{\frac{79800}{20}} = \sqrt{3990} = 63,16$$

4) Mencari standar devisi nilai variabel X

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}} = \sqrt{\frac{92000}{20}} = \sqrt{4600} = 67,8$$

5) Mencari Varians (S_1) kelas eksperimen

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{N(n-1)} \\ &= \frac{20(92000) - (1320)^2}{20(20-1)} \\ &= \frac{1840000 - 1742400}{20(19)} \\ &= \frac{97600}{380} \end{aligned}$$

$$S_1 = \sqrt{256,8}$$

$$S_1 = 16,02$$

6) Mencari Varians (S_1) kelas kontrol

$$S_2^2 = \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(n-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{20(79800) - (1220)^2}{20(20-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{1596000 - 1488400}{20(19)}$$

$$S_2^2 = \frac{107600}{380}$$

$$S_2^2 = \sqrt{283.15}$$

$$S_2^2 = 16,82$$

7) Mencari interpretasi terhadap t

$$T = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} = T = \frac{76 - 61}{\sqrt{\frac{256,8}{20} + \frac{283,15}{20}}} = \frac{15}{\sqrt{\frac{539,95}{20}}} = \frac{15}{\sqrt{26,99}} = \frac{15}{5,1} = 2,94$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} ditentukan dahulu df atau $db = (N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 38$. Berdasarkan perhitungan di atas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan 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 android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu.

D. Pembahasan

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. 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)*.⁶³

⁶³ Edi S. Mulyana, *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, (Yogyakarta: Andi Offset 2005), h.1

Sedangkan Istilah 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.⁶⁴ Dan pengertian hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

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

⁶⁴ Sapriya, dkk., *Pendidikan IPS*, Bandung: Laoratorium PKn UPI Press, 2008

belajar siswa. Dari proses akhir belajar jika diamanti 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.

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.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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 demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,941 > 1,685$) 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.

B. Saran

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

- Alfi, Nuraini. *Fungsi pendidikan IPS bagi peserta*. [http:// alfinuraini. blogspot. com/2011/01/fungsi-pendidikan-ips-bagi-peserta.html](http://alfinuraini.blogspot.com/2011/01/fungsi-pendidikan-ips-bagi-peserta.html)
- Alnas, Dika. 2015. Android (Sistem Informasi. (Online) ([Http://id.m. wikipedia.org/wiki/Android](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Android), Sistem Operasi
- Burhan, 2010. *Metodelogi Penelitian kuantitatif*, Jakarta: Kencana Pernada Media Groub
- Edi, S, Mulyanta. 2005. *Kupas Tuntas Telepon Seluler Anda*, Yogyakarta: Andi Offset
- Hidayati, Mujinem & Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamal, Ma'mur Asmani. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*, Yogyakarta, Diva Press
- Kurnandar, 2013. *Penilaian Autentik* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Lestari, Kurina dan Mokhamad. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Lexy, J, Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mardia, Tiaceh. *Makalah IPS*, [https:// mardiatiaceh. wordpress.com /2013 /05 /11 /makalah-ips/](https://mardiatiaceh.wordpress.com/2013/05/11/makalah-ips/)
- Nana, Sudjana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cetakan Kesembilan Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nanang, Martono. 2016. *Metode Peneliian Kuantitatif : Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nurchahyo, Prasetyo Adhi 2016. *Pengaruh media pembelajaran aplikasi android terhadap hasil belajar siswa kelistrikan mesin dan konversi energi*, *Jurnal Pendidikan Vokasional* (Online)Teknik Mesin Volume 4, Nomor 5, Tahun 2016(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/mesin/article/view/5094/0>)
- Riduwan, 2015. *Dasar-Dasar Statiska*, Bandung: Alfabeta

- Riduwan, Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*, Bandung: Alfabeta
- Sam's, Rosma Hartiny. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas Teknik Bermain Kostruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika* Jakarta: Teras
- Sapriya, dkk. 2006. *Konsep Dasar IPS*, Bandung: UPI Press
- Sapriya, dkk. 2008. *Pendidikan IPS*, Bandung: Laoratorium PKn UPI Press
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suharsimi, Arikunto. 2011. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Suryani, Dimas dan Bakti. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan Lks dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (Stad) terhadap Prestasi Belajar. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*,(Online)Vol.5No.4, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>
- Syaiful, Bahari Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar* Jakarta: Rineka Cipta
- Syofian, Siregar. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Hak cipta.
-2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta,
- Tamzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras
- Tiya, Pangestika Putri. *Penggunaan Dan Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan*(<http://septialutfi110241211403.blogspot.co.id/2013/09/penggunaan-dan-pemanfaatan-android.html>)
- Putra, Rizki Suhendar dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*,(Online) Vol. 11, No. 2, 2017, halaman 2009-2018, (<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/10628>). pdf
- Yogo, Resti, dkk. 2015. pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis android terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*(online),(<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/7978>).pdf

Yusman, Apri. 2017. *pengembangan media pembelajaran buku saku digital berbasis android untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas xi sma n 1 jetis pada materi pokok keseimbangan benda tegar. Jurnal Pendidikan Fisika(Online)Volum6.Nomor2.Tahun2017*(<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pfisika/article/view/7415>)

**L
A
M
P
I
R
A
N**

SOAL Pree-Test

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Satuan Pendidikan : SD
Kelas/ Semester : V/ Ganjil
Pokok Pembahasan : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d untuk jawaban yang benar!

1. Asal Suku bangsa Obi berada di provinsi.....
 - a. Jawa Timur
 - b. Maluku Utara
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - d. Sulawesi Selatan

2. Perbedaan suku-suku Bangsa Indonesia yang beragam dipengaruhi oleh....
 - a. Banyaknya gunung berapi di ndonesia
 - b. Persamaan lingkungan pulau yang di tempati
 - c. Perbedaan kondisi lingkungan yang di tempati
 - d. Perbedaan jenis iklim antar pulau Di Indonesia

3. Tari Jaipong dan Seudati berasal dari daerah....
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Timur
 - c. Sulawesi Tengah
 - d. Kalimantan Selatan

4. Suku Nias berasal dari provinsi.....
 - a. Sumatra Utara
 - b. Dawan
 - c. Sasak
 - d. Bima

5. Lagu Kincir-Kincir berasal dari daerah.....
 - a. Jakarta
 - b. Papua
 - c. Ambon

- d. Sulawesi
6. Lagu Ampar-Ampar Pisang berasal dari daerah.....
- Kalimantan Selatan
 - Papua
 - Sulawesi Tengah
 - Ambon
7. Suku yang berasal dari provinsi Nusa Tenggara Timur adalah suku....
- Alor
 - Dawan
 - Mandar
 - Bima



8. Upacara Adat pada gambar di atas berasal dari ...
- Bandung
 - Bali
 - Bogor
 - Batam



9. Rumah Khas di atas adalah rumah yang berasal dari ...
- Rumah Joglo, Jawa Tengah
 - Rumah Dayak, Kalimantan
 - Rumah Tongkonan, Sulawesi Selatan
 - Rumah Gadang, Sumatera Barat



10. Pakaian adat di atas berasal dari daerah
- a. Nias
 - b. Jawa
 - c. Sumatera Barat
 - d. Sulawesi Selatan

Kunci Jawaban

- 1. B**
- 2. C**
- 3. A**
- 4. A**
- 5. A**
- 6. A**
- 7. A**
- 8. B**
- 9. D**
- 10.B**

LOGBOOK KEGITAN PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Yang Ditemui	Hasil
1	Sabtu, 3 Agustus 2019	Observasi Awal	Kepala Sekolah	Berjalan Dengan Baik
2	Jumat, 8 November 2019	Konsultasi Surat Izin Penelitian	Kepala Sekolah	Tanda Terima Penelitian
3	Senin, 11 November 2019	Try out di SDN 45 Kota Bengkulu	Kepala sekolah SDN 45 Kota Bengkulu	Berjalan dengan baik
4	Selasa, 12 November 2019	Melihat Siswa Kelas V Untuk Persiapan Penelitian	Siswa	Berjalan Dengan Baik
5	Kamis, 14 November 2019	Penelitian	Siswa	Penelitian Ke-1
6	Jumat, 15 November 2019	Penelitian	Siswa	Penelitian Ke-2
7	Senin, 18 November 2019	Penelitian	Siswa	Penelitian Ke-3
8	Selasa, 19 November 2019	Penelitian	Siswa	Penelitian Ke-4
9	Rabu, 20 November 2019	Penelitian	Siswa	Penelitian Ke-5
10	Kamis, 21 November 2019	Penelitian	Siswa	Penelitian Ke-6
11	Kamis, 28 November 2019	Observasi Sarana dan Prasarana dan lain-lain	Sekolah dan Guru	Data Sarana dan Srtktur Sekolah dan lain-lain
12	Senin, 5 Desember 2019	Meminta Surat Selesai Penelitian	Kepala Sekolah	Surat Selesai Penelitian