



MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS APLIKASI MOBILE LEARNING BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Imaniar Purbasari¹, Erik Aditia Ismaya², Nunuk Suryani³, Djono⁴

imaniar.purbasari@umk.ac.id; erik.aditia@umk.ac.id; nunuksuryani@staff.fkip.uns.ac.id; djono_sk@yahoo.com

^{1,2} Universitas Muria Kudus, Indonesia.

^{3,4} Sebelas Maret University, Surakarta, Indonesia.

ARTICLE INFO

Received: 26th April 2019

Revised: 19th June 2019

Accepted: 21th June 2019

Published: 30th June 2019

Permalink/DOI

10.17977/um020v13i12019p97

Copyright © 2019, *Sejarah dan Budaya*. All right reserved

Print ISSN: 1979-9993

Online ISSN: 2503-1147

ABSTRACT

The research objective is to describe the product and explain the use of IPS learning media based on mobile learning applications with the social constructivism approach produced for elementary school students. This study uses a qualitative approach with literature study methods and descriptive research types. The main data is obtained from books, journals, articles, and research diaries. The results of the study are IPS learning media based on mobile learning applications produced for elementary school students in the form of comics, serial images, and posters that are packaged in Edmodo program. Edmodo is an interesting application with social elements in the form of social networking-based educational applications. Edmodo account can be created by teachers, students and parents who are cloud-based collaboration with applications that are quite safe to use for limited groups.

KEYWORDS

media pembelajaran, social studies, edmodo, mobile learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan produk dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran IPS berbasis aplikasi mobile learning dengan pendekatan social constructivism yang dihasilkan bagi siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka serta jenis penelitian deskriptif. Data utama diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dan catatan harian penelitian. Hasil penelitian yakni media pembelajaran IPS berbasis aplikasi mobile learning yang dihasilkan bagi siswa sekolah dasar berupa komik, gambar berseri, dan poster yang dikemas dalam program Edmodo. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik dengan elemen sosial berupa aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial. Akun Edmodo dapat dibuat oleh guru, siswa dan orang tua yang berbasis cloud kolaborasi dengan aplikasi yang cukup aman digunakan untuk kelompok terbatas.

KATA KUNCI

media pembelajaran, social studies, edmodo, mobile learning

PENDAHULUAN

Temuan Depdiknas (2007:6) mengungkap ada kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang cenderung hafalan. Sementara itu Septaryanto (2015) menyatakan akar permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu masih digunakannya pendekatan *teacher center*. Temuan Depdiknas (2007) dan Septaryanto (2015) dibuktikan dengan munculnya verbalisme pada pembelajaran IPS, dimana guru lebih memilih metode ceramah karena dianggap lebih efektif

dalam mencapai tujuan pembelajaran. Akibatnya materi yang diterima menjauh dari lingkungan siswa sehingga para siswa tidak mampu memecahkan masalah sosial yang dihadapinya.

Pada sisi yang lain kemajuan yang pesat dalam teknologi di era global belum dilirik guru sebagai bentuk inovasi pembelajaran IPS terutama di sekolah dasar. Upaya penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebenarnya bukan hal yang baru.

Penelitian Yumarlin (2012) menyimpulkan bahwa produk multimedia yang dihasilkan dalam bentuk *compact disc* mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Nasution (2016) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis *mobile learning* sangat efektif dalam membantu meningkatkan kemauan dan kemajuan belajar peserta didik.

Penelitian Ping dan Genzhong (2011) berhasil mengembangkan konsep *e-learning* berbasis Moodle yang dapat diakses dengan baik melalui web maupun *smart phone*. Lebih lanjut penelitian Grasso dan Roselli (2005) mengembangkan aplikasi berbasis web untuk perangkat *Personal Data Assistant* dan menyimpulkan beberapa pedoman desain aplikasi perangkat ponsel pintar.

Ada banyak penelitian sejenis yang dilakukan dalam rangka inovasi pembelajaran IPS. Namun belum mampu menjawab tantangan untuk mendekatkan siswa terhadap masalah sosial yang dihadapi sehari-hari. Penelitian yang dilakukan memberikan contoh konkret dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yang memanfaatkan media *mobile-learning* dengan pendekatan *social constructivism* untuk meningkatkan pemahaman konsep sosial siswa SD serta menjawab tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di tingkat pendidikan dasar.

Mobile learning dikembangkan dalam masyarakat umum, pembelajaran di kelas, dunia kerja dan pendidikan informal. Tujuannya yaitu menghubungkan desain pembelajaran informal dengan lingkungan teknologi.

Penelitian Sharples, Taylor, dan Vavuola (2005) menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dimana terdapat keterkaitan materi dan alat pembelajaran menjadi pendukung transformasi pengetahuan dan keterampilan siswa dalam membangun kecapakan sosial.

Penelitian Vavuola (2004) menjelaskan bahwa perangkat teknologi sebagai media aktivitas siswa berfungsi sebagai agen interaktif. Siswa yang memanfaatkan *mobile learning* menunjukkan pergerakan dan perpindahan sumber belajar serta penemuan ide gagasan baru dalam waktu yang lebih singkat. Selain itu, siswa mampu menjadi pusat pembelajaran karena mereka mampu mengontrol dan manajemen pembelajaran; mencari sumber pengetahuan sendiri melalui diskusi, membaca artikel, atau melihat tontonan visual; mampu mengkritisi sumber pengetahuan, dan menjalin komunitas belajar dengan pengguna teknologi yang lain.

Survey yang dilakukan Crabtree (2003) menunjukkan hampir 75% populasi di dunia memiliki *mobile phone* untuk mengakses teknologi. Penelitian ini menjadikan teknologi sebagai alat kontrol dan manajemen pembelajaran melalui komunikasi sosial siswa sekolah

dasar dengan komunitas belajar mereka yaitu grup kelas yang terdiri dari guru, siswa, dan orang tua siswa serta teknologi itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian yakni apa saja media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *mobile learning* dengan pendekatan *social constructivism* yang dihasilkan bagi siswa sekolah dasar? Bagaimana penggunaan media pembelajaran IPS berbasis *mobile learning* dengan pendekatan *social constructivism* bagi siswa sekolah dasar?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka serta jenis penelitian deskriptif. Data utama diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dan catatan harian penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

MEDIA PEMBELAJARAN IPS

Media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *mobile learning* dengan pendekatan *social constructivism* menghasilkan produk berupa komik, gambar berseri, dan poster yang dikemas dalam program Edmodo. Adapun produk lain yang dihasilkan yaitu buku ajar Aplikasi Pembelajaran IPS Di SD untuk mata kuliah Aplikasi IPS bagi mahasiswa PGSD Universitas Muria Kudus.

Produk berupa komik, gambar berseri dan poster memuat materi budaya lokal Kudus, sehingga mempermudah siswa untuk mengenal budaya Kudus serta mampu bersikap dalam menghadapi masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan mengedepankan kearifan lokal.

Berikut disajikan produk-produk yang dihasilkan

1. Komik

Tokoh komik yang ditampilkan merupakan visualisasi imajinatif dari sesepuh Kudus, yaitu Sunan Kudus (Kakek Jafar), Sunan Muria (Umar) dan Raden Ayu Nawangsih (Nawang). Sunan Kudus merupakan *founding father* Kota Kudus yang sekaligus anggota dari Wali *Songo* (Salam 1960).

Sunan Muria merupakan ulama yang menyebarkan agama Islam di Lereng Gunung Muria yang sekaligus anggota dari Wali *Songo*. Raden Ayu Nawangsih merupakan anak dari Sunan Muria yang sangat dicintai dan dihormati oleh warga desa Kandangmas sebagai sesepuh desa (Salam 1983).

Komik yang dihasilkan menceritakan aktivitas ekonomi yang dilakukan oleh para tokoh. Di komik ini siswa belajar mengenai pasar modern dan pasar tradisional yang ada di Kudus (IPS), pengalaman menghitung jarak melalui skala (Matematika) dan membuat surat perjanjian jual-beli (Bahasa Indonesia).



Gambar 1. Contoh Komik

2. Gambar berseri

Gambar berseri yang dihasilkan memuat materi sub tema globalisasi disekitarku. Pembelajarannya terdiri dari muatan mata pelajaran IPS (globalisasi), IPA (perubahan energi) dan Bahasa Indonesia (menggunakan kosa kata baku dan runtut).

Gambar berseri yang dihasilkan menunjukkan revolusi pada teknologi televisi yang dimulai dari TV tabung hitam-putih, TV tabung berwarna dan TV LCD. Televisi merupakan salah satu alat yang mendukung dan mempercepat globalisasi.

Globalisasi selalu membawa dampak yang positif dan negatif. Adapun dampak positif hadirnya TV yaitu memudahkan dalam mendapatkan informasi. Sedangkan dampak negatifnya yaitu lunturnya budaya, hilangnya sikap sopan dan santun, serta meningkatnya angka kejahatan.

Gambar berseri yang dihasilkan diperkuat dengan muatan budaya lokal yaitu fakta bahwa Kudus merupakan salah satu kota penghasil barang elektronik yang cukup terkenal di Indonesia yaitu Polytron. Polytron merupakan merek dagang PT Hartono Istana Teknologi (HIT).

Teknologi merupakan salah satu unsur dari tujuh unsur universal kebudayaan yang dimiliki setiap masyarakat. Kehadiran PT HIT ditengah-tengah masyarakat Kudus merupakan sebuah prestasi yang patut dibanggakan warga Kudus.



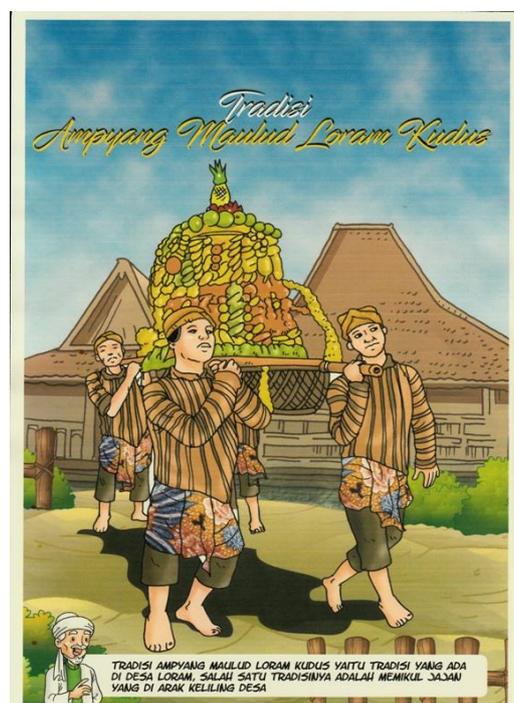
Gambar 2. Contoh Gambar Berseri

3. Poster

a. Ampyang Maulid

Nisak (2016) menjelaskan bahwa ampyang Maulid merupakan tradisi masyarakat desa Loram Kulon dalam rangka memperingati hari kelahiran Nabi Muhammad SAW, yang dilaksanakan setiap tanggal 12 Rabiul Awal. Ampyang merupakan kerupuk yang berwarna-warni dan digunakan untuk menghiasi *ancak*.

Ancak yaitu tempat yang digunakan untuk mengangkat nasi beserta lauk-pauk atau makanan lain lain dalam perayaan Ampyang Maulid. *Ancak* terbuat dari bambu atau kayu dengan bentuk menyerupai masjid atau rumah joglo yang berukuran 1 x 1,5 meter dan dilengkapi dengan bermacam bendera kecil dan bunga jambul supaya *ancaknya* terlihat meriah. Maulid merupakan nama bulan dimana kegiatan ini diselenggarakan, yaitu bulan Mulud (kalender Jawa) atau bulan Rabiul Awal (kalender Hijriyah).



Gambar 3. Poster Ampyang Maulud.

Pada hari pelaksanaan Ampyang Maulud, masyarakat Loram Kulon berbondong-bondong menuju Masjid Wali untuk melaksanakan sholat subuh berjama'ah. Usai shalat subuh, dilanjutkan dengan kegiatan Loram Bersholawat yaitu membaca riwayat Nabi Muhammad SAW (Al Barjanji).

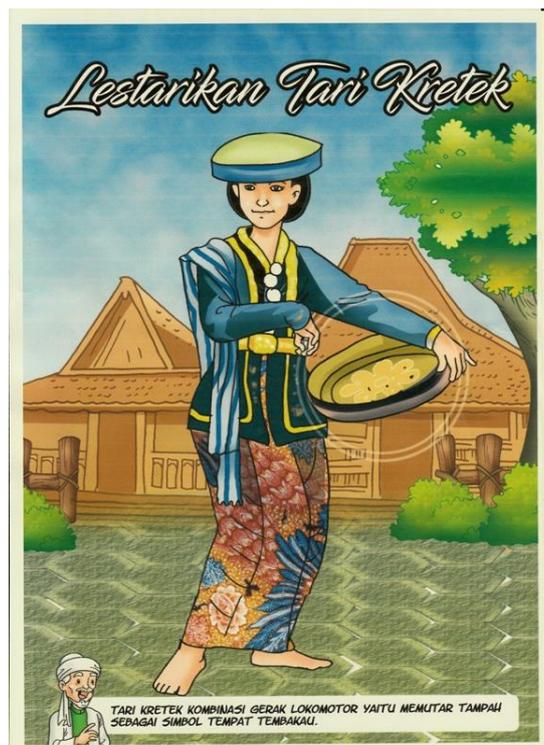
Acara puncak Ampyang Maulid dilaksanakan pada siang hari. Acara utamanya yaitu arak-arakan *ancak* menuju Masjid Wali Loram Kulon yang diikuti oleh tokoh agama, tokoh masyarakat, perangkat desa, santri, ormas dan masyarakat umum.

b. Tari Kretek

Tari Kretek merupakan salah satu budaya masyarakat Kudus yang tercipta dari gagasan Bapak Soepardjo Roestam (Gubernur Jawa Tengah) yang kemudian diinisiasi oleh Ibu Endang Tonny (Pemilik Sanggar Tari Puring Sari). Dalam upaya menciptakan tari kretek, dilakukan observasi ke pabrik rokok kretek sehingga lahirlah gerakan tari kretek.

Pementasan pertama tari kretek dilakukan pada saat persemian Museum Kretek pada tanggal 3 Oktober 1986. Waktu itu, nama tari yang dipakai bukan tari kretek namun tari *mbatil*. Atas berbagai pertimbangan maka sekitar tahun 1988 dilakukan perubahan nama tarian khas Kudus dari tari *mbatil* menjadi tari kretek.

Ibu Endang Tonny menuturkan bahwa penggantian nama *mbathil* menjadi kretek merupakan penyesuaian nama daerah. Masyarakat luas sudah terlanjur mengenal Kudus sebagai Kota Kretek sehingga dipilihlah nama Tari Kretek sebagai tarian khas Kudus.



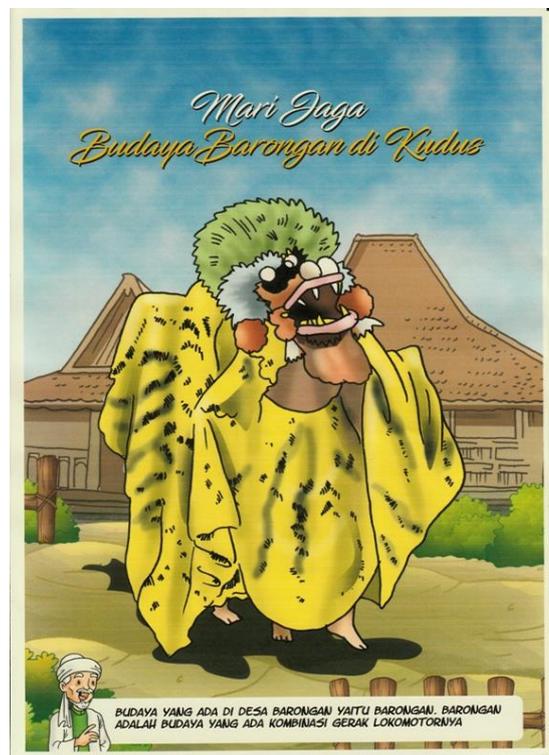
Gambar 4. Poster Tari Kretek

c. Kesenian Barongan

Rytma (2013) menjelaskan bahwa kesenian Barongan Kudus merupakan peninggalan Sunan Kalijaga dan peninggalan *Bendhe* wasiat Sunan Kudus berupa keris yang diapit oleh dua *macan*/ harimau. Kesenian Barongan Kudus merupakan budaya masyarakat Kudus yang berbeda dengan kesenian Barongan di daerah lain.

Tokoh Barongan Kudus digambarkan dengan topeng kayu berbentuk kepala *macan*/ harimau, mahkota bulu burung merak dan matanya yang besar seperti buto. Bentuk kepala Barongan Kudus dilatarbelakangi cerita dua hewan yang saling bermusuhan yaitu burung merak dan *macan*/ harimau yang akan memangsa *buto*.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1980: 1) menyatakan bahwa seni Barongan mencerminkan sifat masyarakat Kudus seperti spontanitas, kesederhanaan, kekeluargaan, berani namun humoris, kesar dan kasar. Sifat-sifat itu tampak jelas dari bahasa, tata rias, tata busana serta hubungan yang akrab antara penyanyi, *pengrawit*, dan penonton.



Gambar 5. Poster Seni Barongan

MEDIA PEMBELAJARAN IPS MELALUI APLIKASI *MOBILE LEARNING*

Penelitian Nafiah dan Utami (2017) menyebut bahwa kehidupan era digital mencetak generasi yang tanggap teknologi. Generasi digital lebih kritis terhadap informasi sehingga merasa kurang terhadap pembelajaran konvensional. Menjawab kebutuhan generasi digital ini maka perlu penyediaan media pembelajaran digital melalui pemanfaatan dan controlling teknologi.

Sutarman (2009: 64-68) menyebut bahwa manfaat teknologi dalam pembelajaran adalah (1) memudahkan dalam berkomunikasi, (2) memudahkan mendapatkan informasi yang aktual, *up to date*, dan konkrit, (3) mengembangkan kesadaran pemanfaatan teknologi, (4) meningkatkan kualitas pendidikan, (5) mengembangkan demokrasi pembelajaran.

Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki tujuan membentuk etika sosial dan keterampilan sosial anak dalam berinteraksi menggunakan teknologi. Pembelajaran IPS dengan teknologi diharapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu oleh siswa.

Proses pembelajaran IPS yang diharapkan dalam teori social constructivism oleh Shymansky (1992) menyebut pembelajaran aktif apabila siswa mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, memahami pengetahuan yang mereka temukan, menarik simpulan dari konsep yang mereka temukan dan memberikan gagasan baru terhadap potret berpikir anak yang kritis. Mobile learning menyiapkan inovasi tampilan media pembelajaran dan membangun pemahaman konsep sosial siswa Sekolah Dasar.

Bentuk teknologi yang dikembangkan melalui *mobile learning* menggunakan modelling tokoh sebagai bentuk pengembangan media yang berkelanjutan. Penelitian Dillenbourg, Schneider, dan Synteta (2000) menyatakan Mobile learning offers the opportunity for children and adults to communicate with teachers and fellow learners around the world to call on information and knowledge when needed to solve problems and satisfy curiosity. Mobile learning is a social space. Social space can be representde explicitly may they held in a room or on a page, became a actor between spatie representation and informative space. Space may support navigation, imagine a physical rooms to give information, communication, collaboration learning and management.

Social space yang termuat mobile learning merupakan pendukung terjadinya sosial interaction antara guru dengan siswa melalui sebuah forum digital (such as: finding resourcess, negotiating deadlines, asking for an appoinment, etc). Bentuk interaksi sosial inilah yang dikembangkan dalam aplikasi mobile learning.

Gatot (2013: 3) menjelaskan cara mengembangkan *mobile learning* menggunakan fitur edmodo yang menjadi salah satu platbform media sosial yang sering digambarkan mirip fitur facebook untuk konsumsi pembelajaran sekolah dan dapat difungsikan sesuai kebutuhan guru, siswa dan orang tua. Edmodo merupakan aplikasi yang menarik dengan elemen sosial berupa aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial.

Akun Edmodo dapat dibuat oleh guru, siswa dan orang tua yang berbasis cloud kolaborasi dengan aplikasi yang cukup aman digunakan untuk kelompok terbatas. Group dibuat oleh guru, siswa dan orang tua dapat masuk dengan akun khusus. Guru menyediakan perangkat pembelajaran dan sekaligus perencanaan proses pembelajaran.

Siswa dan orang tua dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Siswa mampu menjalin interaksi sosial dengan teman dalam grup atau guru sebagai bentuk penemuan dan diskusi pengetahuan. Orang tua sebagai controlling terhadap akses dan pelaksanaan pembelajaran oleh siswa.

Seorang guru dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur library, task, comment and discussion, evaluation, reward, etc yang praktis digunakan dalam aktivitas pembelajaran jarak jauh tanpa khawatir masuknya akun berbahaya seperti dalam penggunaan akun facebook. Selain sebagai inovasi pembelajaran, mobile learning menggunakan fitur edmodo merupakan salah satu solusi membentuk kesadaran komunikasi yang baik siswa dalam pemanfaatan teknologi digital.

KESIMPULAN

Media pembelajaran IPS berbasis aplikasi *mobile learning* dengan pendekatan social constructivism menghasilkan produk berupa komik, gambar berseri, dan poster yang dikemas dalam program Edmodo serta memuat materi budaya lokal Kudus sehingga mempermudah siswa untuk mengenal budaya Kudus serta mampu bersikap dalam menghadapi masalah sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari dengan mengedepankan kearifan lokal.

Akun Edmodo dapat dibuat oleh guru, siswa dan orang tua. Guru menyediakan perangkat pembelajaran dan sekaligus perencanaan proses pembelajaran. Siswa dan orang tua dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Mobile learning menggunakan fitur edmodo merupakan salah satu solusi membentuk kesadaran komunikasi yang baik siswa dalam pemanfaatan teknologi digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Crabtree, J. Nathan, M. & Roberts, S. (2003). *Mobile UK: Mobile phones and everydaylife*. London: The Work Foundation.
- Departemen pendidikan dan Kebudayaan (1980). *Naskah Sarasehan "Seni Barong"*. Blora: Seksi Kebudayaan Depdikbud.
- Priowijanto, Gatot. 2013. *Materi Simulasi Digital*. Jakarta: Seamolec
- Grasso, Antonella & Roselli, Teresa (2005). Guidelines for desingning and developing contents for mobile learning. In *Wireless and Mobile Technologies in Education*. WMTE International Workshop IEEE, 123-127..
- Hasim, Umar (1983). *Sunan Muria (Antara Fakta dan Legenda)*. Kudus: Menara Kudus.
- Mike Sharples, Josie Taylor, & Vavoula, Giasemi (2005). *Toward a Theory of Mobile Learning*. Brimingham: University Birmingham Press.
- MZ, Yumarlin (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*, Vol. 2 (1).
- Nasution, Muhammad Irwan Padli (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra'* Vol. 10 (1).
- Nisak, Aizzatun (2016). Ampyang Maulid Tradition In Kudus: Discourse Of Religion Phenomenology. *Thesis*. Fakultas Ushuludin dan Humaniora, UIN Walisongo Semarang.

- Ping, Zhong and Zheng Gengzhong (2011). Research on the application of M-Learning basen on intelligent devices. IT in *Medicine and Education*. International Symposium on Vol. 1. IEEE.
- Pusat Kurikulum (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan.
- Salam, Solichin (1960). *Sekitar Walisanga*. Kudus: Menara Kudus.
- Septaryanto, Joko (2015). Problematika Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Makalah dalam Seminar dan Lokakarya Penulisan Karya Ilmiah*. Denpasar, 2-4 November 2015.
- Shymansky. J. (1992). Using Constructivist Ideas to Teach Science Teachers about Constructivist Ideas on Teachers are Students Too. *Journal of Science Teacher Education*. 3 (2), 53-57
- Sindara, Rytma (2013). Tari Kretek Sebagai Tari Identitas Budaya Kabupaten Kudus Jawa Tengah. *Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Sutarman (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Sinar Grafika Offset.
- Ulfatun Nafi'ah & Indah Wahyu Puji Utami (2017). Development of Sigil Based E-Book as a Media for "Techology and Information for History Learning" Course. *Jurnal Paramita: Historical Studies Journal*, Vol 27 (1), 103-112.
- Vavuoula, G. (2004). KleOS: A Knowledge and Learning Organisation System in Support of Lifelong Learning. *Thesis*, University Birmingham, UK.