

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Ashar Pajarungi Anar^{1*}, Hidayah², Andi Eliyah Humairah³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Cenderawasih, Indonesia

³Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI Al-Gazali Bulukumba, Indonesia

E-mail: asharpajarungi.2022@student.uny.ac.id

Abstrak: Penggunaan teknologi dalam pendidikan terus berkembang, seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Artikel ini membahas efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar melalui kajian literatur yang komprehensif. Metode penelitian yang digunakan adalah Literature Review dengan mengumpulkan 10 artikel yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2024. Hasil kajian menunjukkan bahwa aplikasi Android yang digunakan dalam pembelajaran IPS, termasuk live worksheet, augmented reality, dan education game, secara signifikan meningkatkan hasil belajar, minat, dan keterlibatan siswa. Media ini memungkinkan penyampaian materi yang variatif dan sesuai dengan gaya belajar siswa, serta mendukung pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel. Meskipun demikian, tantangan implementasi seperti kesenjangan akses teknologi dan kebutuhan pelatihan guru perlu diperhatikan agar adopsi media ini dapat berjalan optimal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Android dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, asalkan didukung oleh infrastruktur yang memadai dan kebijakan yang tepat.

Kata-kata Kunci: media pembelajaran, aplikasi android, pembelajaran ips, sekolah dasar

THE EFFECTIVENESS OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA IN SOCIAL STUDIES EDUCATION AT ELEMENTARY SCHOOLS: A LITERATURE REVIEW

Abstract: The use of technology in education continues to evolve, driven by the need to deliver more interactive and relevant teaching methods. This article examines the effectiveness of Android-based learning media in Social Studies (IPS) education at the elementary school level through a comprehensive literature review. The research method employed is a Literature Review, gathering 10 articles published between 2021 and 2024. The findings reveal that Android applications used in Social Studies education, such as live worksheets, augmented reality, and educational games, significantly enhance students' learning outcomes, engagement, and interest. These media facilitate diverse material delivery tailored to students' learning styles and support more flexible, independent learning. However, implementation challenges, including disparities in technology access and the need for teacher training, must be addressed for successful adoption. This study concludes that Android-based applications can serve as an effective solution to improve the quality of Social Studies education at elementary schools, provided there is sufficient infrastructure and appropriate policies in place.

Keywords: learning media, android applications, social studies education, elementary school

PENDAHULUAN

Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar semakin relevan seiring dengan

pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Devega et al., 2022). Seiring dengan meluasnya penggunaan

perangkat Smartphone, aplikasi berbasis Android menawarkan potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa (Safitri et al., 2019).

Penggunaan aplikasi Android dalam pendidikan bukan hanya sekadar inovasi, melainkan sebagai respons terhadap kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital (Sarage, 2018). Penelitian telah membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS, yang sering dianggap kurang menarik dibandingkan mata pelajaran lain (Ghofur, 2020). Selain itu, aplikasi ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih variatif serta dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa (Andriaputra et al., 2022).

Salah satu keunggulan utama dari aplikasi Android adalah kemampuannya menyediakan akses ke berbagai sumber belajar secara fleksibel. Siswa dapat mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, mendukung pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel (Allendoerfer, 2022). Hal ini penting terutama dalam pelajaran IPS yang sering memerlukan pemahaman mendalam mengenai konteks sosial dan budaya yang lebih luas (Prayogi et al., 2019).

Penelitian sebelumnya juga mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Android dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik. Media interaktif memungkinkan guru mengintegrasikan elemen multimedia seperti video, gambar, dan kuis, yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep IPS (Tabler, 2019). Dengan demikian, aplikasi ini bermanfaat tidak hanya untuk siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam proses pengajaran.

Namun, penerapan media pembelajaran berbasis Android juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu

kendala utama adalah adanya kesenjangan akses teknologi di antara siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat Android atau akses internet yang memadai, yang dapat menghambat efektivitas penggunaan media ini dalam proses pembelajaran (Safitri et al., 2019). Oleh karena itu, sekolah perlu memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memanfaatkan teknologi ini.

Penelitian ini akan melakukan analisis literatur terkait penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Fokus utama penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan kualitatif melalui kajian literatur, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang potensi penggunaan aplikasi Android pada jenjang pendidikan dasar.

Lebih lanjut, penelitian ini juga akan meninjau berbagai jenis aplikasi Android yang telah dikembangkan khusus untuk pembelajaran IPS. Beberapa aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa (Rocque, 2022). Dengan pemanfaatan teknologi ini, diharapkan proses pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pendidikan di Sekolah Dasar serta menawarkan rekomendasi bagi pengembangan lebih lanjut media pembelajaran berbasis Android. Integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan langkah krusial dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Literature Review atau

Narrative Review, yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur terkait penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan artikel-artikel relevan yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2024.

Artikel yang telah dikumpulkan dipilih berdasarkan kriteria yang mencakup artikel yang membahas penggunaan aplikasi Android dalam konteks pembelajaran IPS, Penelitian yang menyajikan hasil empiris terkait efektivitas aplikasi, Publikasi yang berasal dari jurnal terakreditasi bereputasi

nasional atau SINTA.

Sebanyak 10 artikel dipilih berdasarkan kriteria ini dan kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Android. Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi tema-tema utama serta hasil-hasil penting yang muncul dari studi-studi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Didapatkan 10 artikel yang telah dipilih berdasarkan kriteria yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Review Artikel

Sumber Rujukan	Sampel	Metode Penelitian	Intervensi	Hasil <i>Review</i>
Fatmawati et al., 2021	Siswa Sekolah Dasar PAB 22	Research and Development	Pembelajaran IPS menggunakan Media pembelajaran berbasis aplikasi android	Media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat efektif dan layak untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa
Afnan et al., 2022	Siswa kelas VI Sekolah Dasar.	Research and Development	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan konsep Tri Hita Karana, yang mengintegrasikan kearifan lokal	Aplikasi yang dikembangkan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.
(N.F. et al., 2022)	siswa kelas V SDI Al-Huda	Research and Development	Pembelajaran menggunakan LKPD Interaktif berbasis liveworksheet	Peningkatan signifikan hasil belajar IPS siswa
(Susanto & Ismaya, 2022)	siswa kelas VI di SDN 2 Tuko	Research and Development	Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTMTerbatas Muatan Pelajaran IPS	Terjadi peningkatan hasil belajar IPS
(Faiza et al., 2022)	Siswa kelas IV di SDN Karang	Penelitian Tindakan Kelas	Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality	Terjadi peningkatan hasil belajar siswa

Entang				
(Puspa et al., 2022)	Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo	Research and Development	Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada pembelajaran IPS	Secara signifikan berpengaruh terhadap minat belajar siswa
(Aristianto et al., 2023)	Siswa Kelas V SDN Kedungsegog	Research and Development	Pembelajaran IPS menggunakan Media Digital Book berbasis Android	Secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa
(Sarifuddin et al., 2023)	Siswa kelas V SDN Rawamangun 05	Research and Development	Penggunaan Game Edukasi Berseru (Belajar dengan Seru) berbasis Android pada Muatan Pelajaran IPS	Terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media game edukasi BERSERU berbasis android pada muatan pelajaran IPS.
(S et al., 2024)	Siswa kelas IV UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros	Research and Development	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran IPS	Aplikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
(Sukmawati & Sari, 2024)	Siswa kelas VI SDN Polaman Kota Semarang	Research and Development	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 360 pada pembelajaran IPS	Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa

Pembahasan

Hasil penelitian yang diuraikan dalam Tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memiliki

dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah analisis dan interpretasi dari temuan-temuan tersebut:

1. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android: Penelitian oleh Fatmawati et al. (2021) dan Afnan et al. (2022) menyoroti bahwa aplikasi Android dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi yang dirancang secara khusus, seperti yang mengintegrasikan kearifan lokal melalui

konsep Tri Hita Karana, terbukti tidak hanya efektif tetapi juga relevan secara budaya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang terarah mampu memberikan konteks yang lebih baik dan menarik bagi siswa.

2. Beragam Media dan Metode yang Digunakan: Temuan-temuan penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis Android hadir dalam berbagai bentuk dan pendekatan, mulai dari penggunaan live worksheet interaktif, seperti yang dijelaskan oleh (N.F. et al., 2022), hingga pemanfaatan aplikasi Augmented Reality (Faiza et al., 2022). Media-media ini memiliki elemen interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar

siswa, mengubah cara pembelajaran yang cenderung konvensional menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

3. Peningkatan Hasil dan Minat Belajar: Penelitian yang dilakukan oleh Susanto & Ismaya (2022) dan Puspa et al. (2022) menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Android seperti Quizwhizzer dan Powtoon dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Hal ini penting karena keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dapat berkontribusi pada retensi jangka panjang materi yang dipelajari. Penggunaan aplikasi ini membuktikan bahwa elemen gamifikasi dan visualisasi menarik berperan penting dalam proses pembelajaran yang lebih memotivasi siswa.
4. Integrasi Game Edukasi: Penelitian Sarifuddin et al. (2023) dan Aristianto et al. (2023) menyoroti pentingnya penggunaan elemen permainan dalam aplikasi edukasi. Penggunaan game edukasi berbasis Android yang menggabungkan pembelajaran dan hiburan menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan yang bersifat playful learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.
5. Media Digital Book dan Alat Interaktif Lainnya: Penggunaan media seperti Digital Book berbasis Android dan Articulate Storyline 360, sebagaimana ditemukan oleh Aristianto et al. (2023) dan Sukmawati & Sari (2024), mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan fleksibel. Keunggulan media ini terletak pada kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai konten multimedia yang dapat diakses siswa kapan saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri yang lebih fleksibel.
6. Tantangan Implementasi: Meskipun hasil-hasil penelitian menunjukkan manfaat signifikan, implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis Android tidak terlepas dari tantangan yang

dihadapi. Adapun beberapa tantangan yang ditemukan yakni, Ketersediaan perangkat, akses internet, dan pelatihan guru menjadi aspek yang perlu diperhatikan agar penggunaan teknologi ini dapat diadopsi secara luas dan merata di semua sekolah.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga minat dan keterlibatan siswa. Berbagai jenis aplikasi seperti live worksheet interaktif, augmented reality, dan game edukasi terbukti efektif dalam memperkaya proses pembelajaran. Implementasi teknologi ini, jika didukung dengan infrastruktur yang memadai dan pelatihan guru yang baik, dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

Saran

Pengembangan Infrastruktur: Pemerintah dan pihak terkait perlu memastikan bahwa sekolah-sekolah, terutama di daerah terpencil, memiliki akses ke perangkat teknologi dan koneksi internet yang memadai agar penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dapat merata.

Pelatihan Guru: Guru perlu mendapatkan pelatihan berkala terkait penggunaan aplikasi Android dalam pembelajaran untuk memaksimalkan potensi media ini. Pelatihan harus mencakup kemampuan teknis, strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta pemilihan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan Aplikasi yang Relevan: Pengembang aplikasi pendidikan harus terus berinovasi dalam menciptakan konten yang menarik dan relevan dengan kurikulum, serta mempertimbangkan aspek budaya dan kebutuhan lokal.

Penyusunan Kebijakan Pendidikan: Kebijakan pemerintah perlu mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan mengalokasikan anggaran yang memadai untuk pengadaan perangkat dan pelatihan guru.

Kolaborasi dengan Pemangku Kepentingan: Sekolah, pengembang teknologi, dan orang tua perlu bekerja sama untuk mendukung implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi Android agar manfaatnya dapat dirasakan secara menyeluruh oleh semua siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44487>
- Allendoerfer, M. G. (2022). *Supporting Student Learning Through Flexibility and Transparency*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-83557-6_8
- Andriaputra, A. R., Resmana, D. B. P., Marzuki, N., & Rangkuti, A. H. (2022, November 16). *Development of E-Learning Applications to Support Student Learning*. <https://doi.org/10.1109/ICIMCIS5630.3.2022.10017697>
- Aristianto, Y., Andri Nugroho, A., & Sutono, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BOOK BERBASIS ANDROID PADA SISWA SD KELAS 5 TEMA 4. SEHAT ITU PENTING SUBTEMA 1 PEREDARAN DARAHKU SEHAT KURIKULUM 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1118–1126. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.776>
- Devega, A. T., Ambiyar, A., Panyahuti, P., Adi, N. H., & Riyanda, A. R. (2022). The Effectiveness Of Learning Media On The Outcome Of Computer And Basic Network of Vocational Students. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*. <https://doi.org/10.24036/jptk.v5i2.23123>
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(2), 134. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>
- Ghofur, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran scan barcode berbasis android dalam pembelajaran ips*. <https://doi.org/10.37859/EDUTEACH.V1I2.1985>
- N.F., I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi, S. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/IPTPP.V4I11.12990>
- Puspa, N., Prianti, D., & Rezanisa, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1–12.
- Rocque, S. R. (2022). Evaluating the effectiveness of mobile applications in enhancing learning and development. *International Journal of Innovative Technologies in Social Science*.

https://doi.org/10.31435/rsglobal_ijits/s/30092022/7847

- S, N. I. P., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 579-593. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1332>
- Sarifuddin, N. W., Marini, A., & Siregar, R. (2023). PENGEMBANGAN GAMEEDUKASI BERSERU (BELAJAR DENGAN SERU) BERBASIS ANDROID PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas :JurnalIlmiahPendidikanDasar*, 8(01), 344-353. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7155/2909>
- Safitri, I., Pasaribu, R., Simamora, S. S., & Lubis, K. (2019). The Effectiveness of Android Application as a Student Aid Tool in Understanding Physics Project Assignments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. <https://doi.org/10.15294/JPII.V8I4.19433>
- Sarage, A. (2018). Android Application for Smart Learning. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*. <https://doi.org/10.22214/IJRASET.2018.4615>
- Sukmawati, D. M., & Sari, E. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 360 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas VI SD Negeri Polaman. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.2339>
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110. <https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>
- Tabler, T. (2019). Using of interactive content in the electronic educational resources in the educational process of a modern

school.

<https://doi.org/10.32919/UESIT.2019.01>.