

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah. Pelajaran IPS terdiri dari kajian sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju keberhasilan dalam memecahkan permasalahan di kehidupan masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan dasar ilmu-ilmu sosial, mengembangkan keterampilan menemukan dan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial, mengembangkan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan, dan meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama di dalam masyarakat yang majemuk.

Kegiatan pembelajaran IPS bertujuan untuk memberi siswa kemampuan untuk mempelajari, menelaah, dan menganalisis ilmu sosial yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat (Huggett, 2020; Jaya, 2021; Singer, 2003b). Pada dasarnya, ilmu sosial adalah bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dalam masyarakat, baik individu maupun kelompok. Ini mempelajari berbagai aspek tingkah laku, seperti sikap, ekonomi, mental, budaya, hubungan sosial, dan sebagainya. (Jumriani et al., 2021; Yuanta, 2020)). Pembelajaran IPS menekankan pada proses pemahaman konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa menjadi siswa yang sensitif dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, sehingga mereka dapat ikut serta dalam membangun masyarakat. Dengan mempelajari IPS, diharapkan siswa memiliki kemampuan, antara lain; 1) memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penelitian, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan 4) memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam

masyarakat yang heterogen di tingkat lokal, nasional, dan global (Huggett, 2020; Singer, 2003a; Susanto, 2013)

Sebagai sebuah ilmu sosial, kajian materi dalam mata pelajaran IPS cukup kompleks dan luas yang menuntut siswa untuk memahami materi dalam waktu yang terbatas. Hal ini mengakibatkan siswa sering merasa kesulitan dan cepat merasa bosan dengan materi yang banyak berupa paparan atau teoritis. Bahkan tidak sedikit materi yang belum pernah dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga sulit untuk dipahami siswa. Pembelajaran IPS selama ini dianggap sebelah mata dan terpinggirkan (Schroeder et al., 2021). Pembelajaran IPS yang terjadi selama ini lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta, dan konsep yang semata bersifat hafalan, kurang diarahkan pada proses berpikir dan pembelajaran bermakna. Budaya pembelajaran IPS yang menganggap bahwa IPS cenderung kurang menarik, sepele, dan membosankan juga menjadi permasalahan tersendiri pada pembelajaran IPS. Apabila dalam pembelajaran IPS hanya berpusat pada hafalan maka pembelajaran IPS tidak akan mampu membantu peserta didik untuk dapat hidup efektif dan produktif dalam kehidupan masa yang akan datang. Hal ini jauh dari harapan dan tujuan pembelajaran IPS.

Permasalahan lain yang muncul pada pembelajaran IPS adalah IPS dianggap sebagai “*second class*” setelah IPA, IPS tidak memerlukan kemampuan yang tinggi dan cenderung lebih santai dalam belajar, pendekatan yang digunakan guru dalam pembelajaran masih bersifat *teacher centered* di mana guru memberikan informasi hanya satu arah sehingga yang terjadi hanyalah transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tumbuhnya budaya belajar verbalistik, pengajaran berdasarkan buku teks (*textbook centered*), dan evaluasi yang diberikan berorientasi pada kognitif tingkat rendah (Komar & Winarsih, 2020). Rahmawati & Zidni (2019) dalam penelitiannya, mengidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS yang muncul adalah perilaku distrustif siswa yang menunjukkan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS, motivasi rendah dalam pembelajaran, kurangnya sarana pembelajaran khususnya pada penggunaan media yang mendukung pembelajaran, kesulitan guru memahami materi di luar bidang ilmu, metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Permasalahan pada pembelajaran IPS juga terjadi

pada salah satu sekolah yang ada di Tangerang Selatan, yang mengakibatkan nilai siswa kurang maksimal.

Hasil observasi pendahuluan yang dilakukan di Sekolah Islam Amelia, Kota Tangerang Selatan pada mata pelajaran IPS kelas VII pada tahun pelajaran 2022/2023 terdapat nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester) semester 1 yang tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Data Nilai Mata Pelajaran IPS Kelas VII T.A 2022/2023

Interval Nilai	Presentase		
	PTS	PAS	Predikat
93-100	0%	0%	Sangat Baik
84-92	21%	14%	Baik
75-83	36%	39%	Cukup
<75	43%	47%	Kurang
Rata-rata nilai	62	58	

Berdasarkan tabel 1.1 nilai PTS dan PAS yang dicapai siswa masih banyak nilai yang kurang dari kriteria ketuntasan (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Nilai kurang dari 75 pada PTS terdapat 43% siswa dan PAS sebanyak 47% siswa. Rata-rata nilai siswa pada PTS adalah 62 dan rata-rata nilai siswa pada PAS adalah 58. Dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran IPS masih sangat rendah.

Hasil pengamatan pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung, ditemukan fakta bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan pada tahap awal guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Pada persepsi guru belum mengaitkan antara materi dengan kehidupan sehari-hari. Padahal hal ini penting untuk membangun pengetahuan awal siswa. Pada kegiatan inti, guru belum mendorong siswa untuk berpikir analitis dan pemecahan masalah, pemanfaatan media dalam pembelajaran belum optimal. Guru memberikan penjelasan materi kepada siswa dengan sesekali bertanya kepada siswa. Siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran yang terjadi masih bersifat klasikal, belum mengarah pada pembelajaran kooperatif secara berkelompok.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS SMP Islam Amelia, diperoleh informasi bahwa dalam menyusun rencana pembelajaran guru tidak melakukan modifikasi perangkat pembelajaran yang didapat dari penerbit salah satu

buku cetak yang digunakan di sekolah, guru menggunakan bahan ajar buku cetak dan lebih sering menggunakan media *power point* dalam pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran siswa kurang antusias dan kurang aktif jika ada kegiatan tanya jawab, hanya beberapa siswa saja yang terlihat menonjol dalam kegiatan tanya jawab. Guru juga beberapa kali menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tetapi muncul permasalahan baru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang lama sehingga materi tidak dapat terselesaikan. Guru merasa kesulitan dalam menemukan model pembelajaran yang sesuai. Guru merasa waktu yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS sangat terbatas dengan cakupan materi yang luas. Faktor-faktor tersebut memberikan dampak pada siswa dalam memahami pelajaran dan hasil belajar siswa menjadi tidak maksimal.

Selain pengamatan pada proses pembelajaran dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, dilakukan juga survey dengan memberikan angket kepada siswa. Hasil angket siswa adalah sebanyak 61,1% siswa masih kesulitan dalam memahami pelajaran IPS. Metode pembelajaran yang diterapkan lebih banyak pada metode ceramah, siswa jarang bertanya kepada guru meskipun belum memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran oleh guru berupa *powerpoint*, buku teks dan LKS. Sebagian besar siswa menginginkan media pembelajaran berupa video, dan sebagian lagi menginginkan berupa gambar dan teks. Siswa menginginkan pembelajaran yang menarik.

Dengan mempertimbangkan uraian masalah tersebut, ada kebutuhan untuk melakukan upaya untuk mengatasi kesenjangan yang ada. Dengan mempertimbangkan analisis kebutuhan yang ada untuk pembelajaran IPS, tujuan dapat dicapai dengan hasil terbaik. Mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan subjek, siswa, dan elemen pendukung lainnya adalah hal pertama yang harus dilakukan. Model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dalam pemecahan masalah melalui diskusi, presentasi, dan tanya jawab. Model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam dan di luar kelas. Di dalam pembelajaran, guru sebaiknya dapat menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong siswa untuk berpikir analitis, kreatif, dan *inquiry* serta pemecahan masalah. Pembelajaran yang dilakukan harus menyenangkan sehingga

memunculkan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran yang dikembangkan harus berwawasan global dan dikaitkan dengan berbagai aspek masyarakat dengan kondisi saat ini.

Dalam mengembangkan model pembelajaran perlu juga diperhatikan kebutuhan siswa dan kesiapan siswa dalam belajar. Karena pembelajaran IPS bertujuan supaya siswa dapat memecahkan masalah maka perlu diperhatikan mengenai kesiapan otak siswa karena dalam memecahkan permasalahan-permasalahan membutuhkan pemikiran untuk menganalisis. Mengatasi hal tersebut maka pengembangan model pembelajaran dapat mengintegrasikan *brain gym* pada proses pembelajaran. *Brain gym*/senam otak adalah kumpulan gerakan sederhana yang bertujuan menyelaraskan akal dan tubuh sehingga menghasilkan stimulus yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir. *Brain gym* dapat meningkatkan sistem kerja otak, sistem kerja otak yang tinggi akan meningkatkan motivasi belajar (Basuki & Faizah, 2020). Mengintegrasikan *brain gym* ke dalam proses pembelajaran karena otak manusia terhubung untuk memecahkan masalah sehingga pembelajaran yang dikembangkan kompatibel dengan kemampuan alami otak yang sangat berkembang untuk merespons masalah, tantangan, dan ancaman di lingkungan sekitar (Barret, 2017).

Model pembelajaran yang dikembangkan tentunya harus dapat mengimbangi perkembangan ilmu dan teknologi. Model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tepat akan memiliki dampak yang signifikan pada siswa. Dalam pembelajaran abad 21 perlu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan kognitif tetapi juga menguasai teknologi. Penelitian telah menunjukkan bahwa metode pembelajaran baru telah dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi dengan menerapkan teori ke dalam praktik dan menggabungkannya dengan elemen media. Pembelajaran melalui lingkungan, keahlian, multimedia, pembelajaran online, dan pembelajaran seluler (Kwangmuang et al., 2021). *Mobile learning* dapat menjadi salah satu terobosan dalam mendukung pembelajaran. *Mobile learning* dikenal sebagai salah satu solusi untuk mengatasi beberapa masalah pendidikan, (Çınar et al., 2021; Dinayusadewi & Agustika, 2020; Kim & Park, 2021). *Mobile learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan media

elektronika sebagai alat bantu. *Mobile learning* adalah bentuk pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital melalui teknologi informasi (Darmawan, 2016).

Pembelajaran *mobile* memungkinkan siswa melakukan pembelajaran mandiri (samoeken sophonhiron, 2021), artinya siswa dapat belajar sendiri dan mencari referensi pembelajaran melalui media *mobile learning*. Pembelajaran *mobile* cocok diterapkan pada era saat ini seiring dengan semakin berkembangnya teknologi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, efisien karena apabila diterapkan dalam proses belajar maka siswa dapat mengumpulkan tugas tersebut dikirim melalui aplikasi pada *mobile phone* yang secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas proses belajar itu sendiri. Pembelajaran *m-learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Ismail et al., 2018; Lim, 2021). Teknologi seluler memberi siswa kesempatan untuk belajar kapan saja dan di mana saja, meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa untuk belajar (Díaz-Sainz et al., 2021; Hao et al., 2019; Mayer, 2020). Perangkat seluler digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data jejak (yaitu, digital catatan yang dihasilkan siswa ketika mereka menggunakan fitur-fitur yang disediakan (Bernacki et al., 2020a; Sophonhiranrak, 2021).

Berdasarkan uraian tentang pemanfaatan *mobile learning* dan manfaatnya dalam pembelajaran maka permasalahan-permasalahan yang terjadi yang sudah disebutkan di atas, dapat diatasi dengan mengembangkan model pembelajaran menggunakan bantuan *mobile learning*. Model pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP dan kondisi lingkungan belajar. Model pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan semangat siswa belajar. Pembelajaran dengan memanfaatkan *mobile learning* dapat mengatasi keterbatasan waktu pada jam pelajaran yang selama ini berjalan. Keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor yang dapat menghambat siswa dalam memahami materi, terutama siswa yang berkemampuan rendah. Dengan menggunakan *mobile learning* diharapkan siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat mengejar ketertinggalannya dengan mengulang materi yang telah disediakan dalam media

pembelajaran *mobile*. Untuk dapat mendorong siswa berpikir analitis dan pemecahan masalah, *mobile learning* menyediakan berbagai fitur yang di dalamnya ada berupa video mengenai fenomena-fenomena sosial yang terjadi yang akan dibahas oleh siswa dan ada fitur materi yang dapat memperkaya pengetahuan siswa. Sehingga guru tidak hanya menggunakan media *power point* dalam pembelajaran tetapi juga dapat memanfaatkan video yang dikemas di dalam *mobile learning*. Penyajian pembelajaran dibuat menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Penggunaan *mobile learning* juga didasarkan pada pengamatan bahwa siswa di SMP Islam Amelia sudah familiar dengan penggunaan telepon seluler. Semua siswa mampu menggunakan telepon seluler dalam kegiatan sehari-hari, sehingga menggunakan media *mobile learning* merupakan suatu hal yang mudah dilakukan oleh siswa. Dalam pembelajaran yang sudah berjalan, siswa diperbolehkan menggunakan *handphone* untuk mendukung pembelajaran, tetapi penggunaannya masih terbatas pada kegiatan searching materi. Guru belum memfasilitasi siswa supaya dapat mengoptimalkan penggunaan *handphone* untuk belajar. Sekolah juga memfasilitasi internet yang dapat dimanfaatkan oleh siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut maka akan dikembangkan sebuah model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning*, dengan harapan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS dapat diatasi.

B. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi atas beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Model yang dikembangkan adalah model pembelajaran IPS berbantuan aplikasi *mobile learning* yang dibuat secara mandiri.
2. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP.
3. Pengembangan model pembelajaran pada materi Kelangkaan dan Pembangunan Berkelanjutan pada semester 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang berhasil disusun adalah

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning* untuk siswa sekolah menengah pertama?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning* untuk siswa sekolah menengah pertama?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning* untuk siswa sekolah menengah pertama?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut

1. Mengembangkan model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning* untuk siswa sekolah menengah pertama.
2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning* untuk siswa sekolah menengah pertama.
3. Menganalisis efektivitas model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning* untuk siswa sekolah menengah pertama.

E. Signifikansi Penelitian

Pandangan tentang pembelajaran IPS yang hanya berupa hafalan semata memberikan dampak yang fatal tentang pemahaman tujuan pembelajaran IPS sehingga pembelajaran IPS menjadi terkesampingkan. Siswa hanya berusaha untuk menghafal, padahal dalam tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari peserta didik. IPS memiliki andil dalam mempersiapkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembangunan Indonesia dan menjadi bagian masyarakat dunia (*global society*) yang berkarakter dan cerdas. IPS membimbing anak didik pada nilai dan perilaku yang demokratis, memahami dirinya dalam konteks kehidupan masa kini, memahami tanggung jawabnya sebagai bagian dari masyarakat global yang interdependen. Oleh karena itu diperlukan cara untuk melatih berpikir pada pembelajaran IPS karena apa yang dipelajari dalam pelajaran IPS akan bermanfaat untuk kehidupan siswa. Diharapkan individu dapat membaaur dalam masyarakat dan menyelesaikan persoalan-persoalan yang terjadi di dalam masyarakat. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik pelajaran IPS. Seiring dengan kemajuan teknologi dan pebelajar adalah generasi yang melek teknologi, maka pembelajaran dibuat secara dinamis dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi yang tidak asing lagi bagi siswa. Penggunaan media *mobile learning* yang dirancang sesuai kebutuhan yang ada diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidikan.

Signifikansi dari penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran IPS perlu dikembangkan agar siswa memiliki kemampuan dalam menelaah dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan sosial dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.
2. Penggunaan media *mobile learning* dimaksudkan agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan dilakukan kapanpun dan dimanapun untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
3. Pengayaan literatur bagi para akademisi tentang model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS seiring dengan perkembangan zaman di era teknologi yang semakin pesat pada saat ini.

F. Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dikembangkan. Berikut dijabarkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran IPS, *mobile learning*, dan *brain gym*.

Pada penelitian Diaz Sainz, dkk (2021) mengatakan bahwa *mobile learning* merupakan metode yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan untuk secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil analisa beberapa studi kasus menunjukkan bahwa pembelajaran dengan *mobile learning* memberikan efek positif dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran kimia. Dengan meningkatnya partisipatif siswa secara bersamaan terjadi peningkatan akademik. Pada penelitian ini menyarankan bahwa perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk penilaian manfaat dan penggunaan perangkat seluler dalam studi lainnya. Perbedaan dengan penelitian yang dikembangkan adalah terletak pada subyek pelajaran lain yaitu mengembangkan model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning*.

Sridhar et al., (2023) melakukan penelitian tentang pengembangan *mobile learning* pada bidang kesehatan. *Mobile learning* yang dikembangkan dengan

menggabungkan *chatbot* pada aplikasi untuk dapat mendiagnosa sebuah penyakit. Penelitian tersebut merupakan terobosan baru dalam bidang kesehatan. Perbedaan dengan penelitian yang dikembangkan adalah penelitian ini mengembangkan *mobile learning* pada bidang pendidikan untuk memudahkan siswa dalam belajar IPS yang digabungkan dengan model pembelajaran yang dirancang khusus.

Jurayev (2023) melakukan penelitian pengembangan *mobile learning* untuk mahasiswa di tingkat perguruan tinggi. Aplikasi seluler yang dikembangkan menyediakan materi laboratorium teks, video dan virtual untuk perkuliahan dan kelas praktik. Selain itu, lima jenis tes berbasis teknologi *cloud* digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan dalam aplikasi seluler. Perbedaan dengan penelitian yang dikembangkan adalah penelitian ini dilakukan di sekolah menengah pertama, dan pada aplikasi *mobile* menambahkan fitur tindak lanjut setelah siswa melakukan evaluasi yang berupa saran untuk siswa mengenai materi yang perlu diulang atau dipelajari kembali. *Mobile learning* yang dikembangkan diintegrasikan ke dalam model pembelajaran yang dikembangkan.

Hon Sun Chiu (2019) melakukan penelitian untuk mengukur efektifitas penggunaan *mobile* dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi *mobile* pada pembelajaran komputer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pengembangan aplikasi *mobile* secara khusus (dengan pengaturan lingkungan yang berbeda pada *mobile learning*) dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran disertai dengan strategi pedagogis yang tepat. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian ini dikembangkan model pembelajaran yang memanfaatkan *mobile learning* untuk mata pelajaran IPS yang pengembangannya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa.

Penelitian Troussasa dkk (2022) menyampaikan bahwa pengembangan *mobile* berbasis permainan dapat meningkatkan prestasi akademik. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah aplikasi cerdas berbasis *game* untuk mahasiswa pemrograman. Aplikasi *mobile* yang dikembangkan berfokus untuk penilaian. Perbedaan dengan penelitian yang dikembangkan yaitu pada penelitian yang dikembangkan, di dalam *mobile* tidak hanya penilaian saja tetapi juga akan dilengkapi materi dan permasalahan-permasalahan yang akan jadi topik dalam pelajaran IPS.

Sophonhiranrak (2021) melakukan penelitian *systematic literature review* dengan menganalisis fitur *mobile learning*, hambatan dan faktor yang mempengaruhi penggunaan perangkat *mobile* dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini adalah bahwasanya *mobile learning* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk tugas-tugas seperti menyerahkan tugas, merefleksikan pengalaman belajar dan berbagi ide. Faktor yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran seluler terdiri dari tiga komponen utama yaitu kesiapan peserta didik dan pengajar, manajemen pembelajaran, dan sistem pendukung. Saran dari penelitian ini adalah pengajar harus memperhatikan secara detail dalam mengembangkan desain pembelajaran seluler ini seperti analisis pembelajar, desain dan pengembangan materi pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran. Penelitian ini dijadikan referensi untuk penelitian yang akan dikembangkan dengan memperhatikan komponen-komponen yang menjadi penghambat. Perbedaan dengan penelitian yang dikembangkan adalah penelitian yang dikembangkan merupakan penelitian pengembangan (R&D) dan menghasilkan model pembelajaran IPS berbantuan *mobile learning*.

Diacopoulos & Crompton (2020) dalam penelitian *systematic literature review*, menjelaskan tren penggunaan pembelajaran seluler pada IPS. Dihasilkan 32 artikel yang dianalisis. Hasil dari analisis artikel menunjukkan bahwa dari 32 artikel yang membahas IPS dan *mobile*, diantaranya yang paling banyak menggunakan pembelajaran seluler adalah sejarah dan geografi. Dari kesemua artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa pembelajaran *mobile* mendukung proses pembelajaran di IPS. Namun penyelidikan lebih lanjut diperlukan mengenai bagaimana perangkat seluler dapat meningkatkan aktivitas dan keterhubungan sosial pada semua konten studi sosial (IPS). Perbedaannya yaitu penelitian yang dikembangkan adalah mengembangkan model pembelajaran IPS dengan memanfaatkan *mobile learning*.

Pada penelitian Sariyatun dkk (Sariyatun et al., 2021) menganalisis pengaruh materi pembelajaran digital terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat membangun keterampilan sosial melalui pembelajaran kolaboratif online. Penggunaan materi secara digital memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan

keterampilan sosial siswa melalui penelitian eksperimen. Jika materi pembelajaran digital memberikan manfaat dalam keterampilan pembelajaran, maka perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan pembelajaran digitalisasi pada pembelajaran IPS. Penelitian yang dikembangkan menjawab tantangan tersebut untuk mengembangkan model pembelajaran IPS dengan berbantuan *mobile learning*.

Penelitian Malysheva (2022) meneliti tentang Pengaruh pembelajaran online dalam pendidikan sejarah, dari hasil penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran online dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah. Penelitian Rosmandi (2021) mengembangkan Model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis *e-learning* dengan menggunakan dua sistem yaitu *Content Management System* (CMS) dan *Learning Management System* (LMS) serta menggunakan model pengembangan ADDIE dalam proses pengembangannya. Penelitian yang dilakukan oleh Octaviyantari (2020) membuat model pembelajaran *group investigation* berbantuan media audio visual apakah berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Model ini bisa digunakan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Syawaluddin (2020) mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian Gani (2020) meneliti tentang pengaruh penggunaan multimedia dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, dari hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa penggunaan multimedia efektif meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Karamina (2019) penggunaan media *youtube* sebagai sarana pembelajaran.

Penelitian oleh Shakirova dkk (2020) tentang pemanfaatan *virtual reality* pada pembelajaran geografi. VR membantu mencapai kualitas produk pendidikan yang diinginkan dan membuka peluang baru untuk menguasai keterampilan praktis. Dalam studi eksperimental, implementasi teknologi VR memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep kompleks dan berkontribusi untuk mendapatkan pengalaman di bidang profesional yang dipilih. Penggunaan VR

dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya integrasi teknologi yang dapat meningkatkan pembelajaran pada era sekarang ini. Penelitian yang dilakukan merupakan salah satu jawaban dari penelitian di atas.

Japar, dkk (2019) dalam penelitiannya mengembangkan *e-learning* untuk Mata kuliah PKn dengan hasil bahwa *e-learning* memberikan fleksibilitas dan kemudahan untuk mahasiswa dalam belajar, selain itu juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Penelitian ini menjadi rujukan bahwa dengan menggunakan teknologi *e-learning* dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Perbedaan dengan *mobile learning* yang dikembangkan adalah *mobile learning* ini memiliki fitur otomatisasi yang berupa saran setelah siswa melakukan evaluasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Selano (2023) mengenai *brain gym* dikemukakan bahwa pendekatan dengan *brain gym* dapat membantu siswa mencapai keseimbangan optimal untuk pembelajaran yang efektif. *Brain gym* adalah sebuah latihan dirancang untuk mengintegrasikan tubuh dan pikiran, memanfaatkan fisik dan strategi mental untuk merangsang penggunaan belahan otak, meningkatkan fungsi kognitif, dan meningkatkan pembelajaran. *Brain gym* juga dapat meningkatkan fokus dan perhatian siswa pada saat pembelajaran. Latihan otak dilakukan dengan *brain gym* dapat meningkatkan oksigen ke otak, baik untuk memori, konsentrasi, keseimbangan, dan koordinasi yang lebih baik. *Brain gym* gerakan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar, konsentrasi, kewaspadaan, dan kapasitas otak untuk belajar. Siswa dapat meningkatkan fokus dan perhatiannya dengan mengenalkan gerakan-gerakan *brain gym* dalam pembelajaran. Hal ini dapat membantu mereka lebih fokus mempelajari materi pelajaran dan menyelesaikan tugas sekolah dengan baik. Oleh karena itu, *brain gym* dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan fokus dan perhatian siswa dalam belajar. Perbedaan penelitian yang dilakukan adalah peneliti menerapkan *brain gym* diintegrasikan dengan model pembelajaran IPS yang dikembangkan dengan memanfaatkan *mobile learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Natalina et al (2022) menghasilkan bahwa kegiatan *brain gym* yang dilakukan dapat mengoptimalkan fungsi otak manusia.

Penelitian yang dilakukan untuk melihat efektivitas *brain gym* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Subyek penelitian adalah anak taman kanak-kanak. Hasilnya bahwa *brain gym* yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, dan peneliti menyarankan untuk menerapkan *brain gym* dalam serangkaian proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu subyek penelitian adalah siswa sekolah menengah. Penelitian mengenai *brain gym* juga dilakukan oleh Fatahilah et al (2023) menyampaikan bahwa senam otak dapat meningkatkan konsentrasi.

Penelitian oleh Saleh dan Mazlan (2019) menghasilkan bahwa pendekatan dengan *brain gym* dapat meningkatkan pemahaman konsep fisika pada anak. Perbedaan dengan penelitian yang dikembagkan adalah *brain gym* diintegrasikan dalam model pembelajaran IPS dengan berbantuan *mobile learning*. Penelitian tentang *brain gym* juga dilakukan oleh Jenny et al (2020) dengan hasil bahwa siswa yang melakukan *brain gym* dalam proses pembelajarannya mengalami peningkatan memori positif.

Berdasarkan dari uraian di atas, penelitian tentang penggunaan *mobile learning* sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan diberbagai bidang. Penelitian tentang pembelajaran IPS menggunakan media juga sudah banyak dilakukan. Penelitian mengenai *brain gym* juga sudah dilakukan. Sejauh peneliti menganalisis artikel-artikel yang berkaitan dengan penelitian terdahulu, maka keterbaruan penelitian ini adalah; (1) mengembangkan model pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan kegiatan *brain gym* dan mengintegrasikan pembelajarannya ke dalam *mobile learning*. *Brain gym* dilakukan di awal pembelajaran dengan tujuan meningkatkan konsentrasi siswa sebelum proses pembelajaran; (2) sintaks model yang dihasilkan; (3) Aplikasi *mobile learning* yang dilengkapi dengan otomatisasi saran untuk siswa setelah melakukan evaluasi. Otomatisasi saran yang dimaksudkan adalah siswa secara otomatis akan diinformasikan materi-materi yang perlu dipelajari ulang berdasarkan hasil /skor yang diperoleh siswa.