

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran dianggap sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Secara mendasar, proses belajar adalah proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Berikut batasan pada pengertian media dalam pembelajaran (dalam Hamid et al., 2020):

- 1) Menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT), media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan.
- 2) Menurut *National Education Association* (NEA), media pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat dan dibaca beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.

- 3) Menurut Gagne dan Briggs, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi.
- 5) Menurut Daryanto, media pembelajaran merupakan segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Direktorat tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan, terdapat tujuh klasifikasi media antara lain(Purba et al., 2020):

- 1) Media audio visual yang dapat bergerak, misalnya film suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual yang tidak dapat bergerak, seperti: film rangkai suara.
- 3) Audio yang semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual yang dapat bergerak seperti film bisu.

- 5) Media visual yang tidak dapat bergerak seperti halaman cetak, foto, slide bisu.
- 6) Media audio seperti radio, telepon dan pita audio.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

Pada sisi lain, menurut Sadiman media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi antara lain(Purba et al., 2020):

1) Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

a) Media audio

Merupakan media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki suara seperti radio dan rekaman suara.

b) Media visual

Merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Beberapa yang termasuk dalam media visual yakni film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.

c) Media audiovisual

Merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung unsur audio dan visual.

- 2) Berdasarkan jarak jangkauannya, media dapat dibagi menjadi:
 - 1) Media yang memiliki daya jangkau yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - 2) Media yang memiliki daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan sebagainya.
- 3) Berdasarkan truk atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:
 - a) Media yang dapat ditata atau diatur seperti film, slide, film strip, dan transparansi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film proyektor untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak memiliki fungsi apa-apa.
 - b) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, lukisan, radio dan sebagainya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Berikut beberapa manfaat media dalam pembelajaran(Hamid et al., 2020):

- 1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal, tetapi perlu alat bantu lain yang dapat membantu mengirimkan pesan atau konsep materi kepada peserta didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta terbantu dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak hanya disampaikan secara verbal saja sehingga perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit dapat

dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, pemodelan, alat peraga dan lain-lain.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaian. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materi sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi misalnya dengan pembelajaran *online*, *e-learning*, *mobile learning*, *web based learning* yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja menembus batas ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
- 4) Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajar, baik yang memiliki kecenderungan belajar visual, auditori dan kinestetik. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik dan bervariasi serta menjadi lebih interaktif.

- 5) Penafsiran terhadap informasi dan pesan materi dapat disamakan antara penyampai pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran menjembatani adanya perbedaan persepsi dan penafsiran dari suatu materi pembelajaran. Oleh karena itu, materi yang bersifat abstrak tidak hanya diangan-angan saja tetapi dapat divisualisasikan dan dikonkretkan melalui media pembelajaran sehingga meminimalisir adanya kiskonsepsi dalam penyampaian pesan dan informasi materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi panduan, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran serta membantu pendidik dalam penyampaian struktur materi pembelajaran dapat dilakukan secara runut dan urut. Selain itu, media pembelajaran memberikan gambaran dan kerangka sistematis dalam proses mengajar dengan baik. Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam mengendalikan kelas dan memudahkan kendali pendidik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik.
- 6) Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Media pembelajaran membantu dalam penyampaian materi pembelajaran yang komprehensif, inovatif dan menarik minat dan antusiasme peserta didik. Menciptakan suasana dan kondisi belajar yang merdeka tanpa adanya tekanan. Peserta

didik menerima materi pembelajaran secara sistematis yang tersaji melalui media pembelajaran.

2. Metode Resitasi

a. Pengertian Metode Resitasi

Metode resitasi atau metode penugasan adalah metode penyajian bahan, di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar yang dapat dilakukan dalam kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan dan pada lingkungan sekolah lainnya yang mendukung (Aidid, 2020). Metode resitasi adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan cara guru memberikan tugas tertentu kepada siswa dalam waktu yang telah ditentukan dan siswa bertanggungjawab terhadap tugas yang dibebankan. Metode resitasi adalah cara penyajian bahan pelajaran di mana guru menugaskan siswa mempelajari sesuatu yang kemudian harus dipertanggungjawabkan (Lathifah, 2022).

Metode resitasi adalah salah satu cara penyajian pengajaran dengan cara guru memberikan tugas tertentu kepada siswa dalam waktu yang telah ditentukan dan siswa harus dapat mempertanggungjawabkan tugas tersebut. Metode resitasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan pelajaran. Metode resitasi dapat dilakukan dalam bentuk tugas atau kegiatan individual maupun kerja kelompok dan dapat merupakan unsur

penting dalam pendekatan pemecahan masalah atau *problem solving*(Amin & Sumendap, 2022).

Metode resitasi adalah metode menyajikan bahan di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Metode tersebut diberikan karena bahan pelajaran terlalu banyak sementara waktu yang ada sedikit. Metode resitasi adalah metode belajar yang mengkombinasikan penghafalan, pembacaan, pengulangan, pengujian dan pemeriksaan atas diri melalui sejumlah tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa di luar jam sekolah dalam rentang waktu tertentu dan hasilnya dipertanggungjawabkan kepada guru dengan tujuan untuk merangsang siswa untuk aktif belajar secara individu atau kelompok(Amirudin, 2023).

b. Tujuan Metode Resitasi

Metode resitasi dimaksudkan untuk memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah maupun di sekolah dan langkah berikutnya siswa mempertanggungjawabkan kepada guru apa yang telah dipelajari. Berikut beberapa tujuan metode resitasi(Lathifah, 2022):

- 1) Merangsang siswa agar berusaha lebih baik memupuk inisiatif, bertanggungjawab dan berdiri sendiri.
- 2) Membawa kegiatan-kegiatan sekolah yang berharga kepada minat siswa yang masing terluang waktu terluang dari pada siswa agar dapat digunakan lebih konstruktif.

- 3) Memperkaya pengalaman sekolah dengan memulai kegiatan di luar kelas.
- 4) Memperkaya hasil belajar di sekolah dengan menyelenggarakan latihan yang perlu integrasi dan penggunaannya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Resitasi

Berikut beberapa kelebihan dari metode resitasi(Aidid, 2020):

- 1) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual atau kelompok.
- 2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru.
- 3) Dapat membina tanggungjawab dan disiplin siswa.
- 4) Dapat mengembangkan kreatifitas siswa.

Sedangkan kelemahan dari metode resitasi antara lain(Aidid, 2020):

- 1) Siswa sulit dikontrol, apakah ia mau mengerjakan tugas atau orang lain.
- 2) Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah anggota tertentu saja, sedangkan anggota lainnya tidak berpartisipasi.
- 3) Tidak mudah memberi tugas yang esuai dengan perbedaan individu siswa.
- 4) Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) yang dapat menimbulkan rasa bosan siswa.

d. Langkah-langkah Penggunaan Metode Resitasi

Berikut langkah-langkah metode resitasi(Aidid, 2020):

1) Fase pemberian tugas

Tugas yang akan diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan beberapa hal yakni:

- a) Tugas yang akan dicapai
- b) Jenis tugas yang jelas dan tepat sehingga anak mengerti apa yang ditugaskan tersebut
- c) Disesuaikan dengan kemampuan siswa
- d) Ada petunjuk/sumber yang dapat membantu pekerjaan siswa
- e) Menyediakan waktu yang cukup untuk mengerjakan tugas tersebut.

2) Fase pelaksanaan tugas

Berikut beberapa hal yang harus dikerjakan:

- a) Sebelum siswa membuat peta konsep, guru terlebih dahulu menjelaskan atau mencontohkan pembuatan peta konsep, seperti menggambar di papan tulis atau membawa contoh
- b) Setelah menjelaskan cara pembuatan peta konsep, guru menugaskan siswa untuk membuat peta konsep
- c) Diberikan bimbingan dan pengawasan oleh guru
- d) Dusahakan atau dikerjakan oleh siswa sendiri, tidak boleh menyuruh orang lain

e) Setelah tugas selesai, sebagian siswa mempersentasikan tugasnya ke depan kelas

3) Fase mempertanggungjawabkan tugas

Berikut beberapa hal yang harus dikerjakan:

- a) Laporan siswa baik lisan atau tulisan dari apa yang telah dikerjakan
- b) Terdapat tanya jawab.

Fase mempertanggungjawabkan tugas inilah yang disebut dengan resitasi. Tugas yang diberikan kepada siswa dapat berbagai jenis artinya tugas banyak jenisnya, tergantung pada tujuan yang akan dicapai.

3. Mata Pelajaran Sejarah

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu (Kustiani et al., 2016). Mata pelajaran sejarah dianggap sebagai aktivitas yang menjelaskan tentang fenomena masa lampau manusia kepada peserta didik. Mata pelajaran sejarah telah diajarkan mulai dari tingkatan sekolah dasar sebagai bagian integral dari mata pelajaran IPS sedangkan pada tingkatan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Mata pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat

serta dalam bentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembentukan kepribadian nasional beserta identitas dan jati diri tidak akan terwujud tanpa adanya pengembangan kesadaran sejarah sebagai sumber inspirasi karena kepribadian nasional, identitas dan jati diri berkembang melalui pengalaman kolektif bangsa yaitu proses sejarah(Suryadi, 2022).

b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah

Berikut beberapa tujuan mata pelajaran sejarah(Kustiani et al., 2016):

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah

air yang dapat diimplimentasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik Nasional maupun internasional.

Pada sisi lain, pembelajaran sejarah memiliki beberapa tujuan pembelajaran sesuai dengan taksonomi Bloom yaitu(Suryadi, 2022):

1) Ranah pengetahuan

- a) Menguasai pengetahuan tentang aktivitas-aktivitas manusia waktu yang lampau baik dalam aspek eksternal maupun internal
- b) Menguasai pengetahuan tentang fakta-fakta khusus dari peristiwa masa lampau sesuai dengan waktu, tempat serta kondisi pada waktu terjadinya peristiwa tersebut
- c) Mengetahui pengetahuan tentang unsur-unsur umum yang terlihat pada sejumlah peristiwa masa lampau
- d) Mengetahuan pengetahuan tentang unsur perkembangan dari peristiwa masa lampau yang berlanjut, yang menyumbangkan peristiwa masa lampau dengan masa kini
- e) Menumbuhkan pengertian hubungan antara fakta, ketertarikan fakta, pengaruh sosial dan kultural sebagai peristiwa sejarah dan sebaliknya.

2) Ranah sikap

- a) Menumbuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik agar mampu berpikir dan bertindak sesuai dengan tuntutan jaman pada waktu hidup
 - b) Menumbuhkan sikap menghargai kepentingan atau kegunaan masa lampau bagi kehidupan masa kini suatu bangsa
 - c) Menumbuhkan sikap menghargai aspek kehidupan bagi masa kini dari masyarakat di mana pihaknya hidup yaitu masyarakat dari hasil pertumbuhan masyarakat pada masa lampau
 - d) Menumbuhkan kesadaran akan perubahan-perubahan yang telah dan sedang berlangsung di suatu bangsa yang diharapkan menuju pada kehidupan yang lebih baik di waktu yang akan datang.
- 3) Ranah keterampilan
- a) Meningkatkan pengembangan kemampuan dasar di kalangan peserta didik berupa kemampuan penyusunan sejarah antara lain pengumpulan jejak-jejak sejarah, kritik sejarah, interpretasi serta menulis sejarah sederhana.
 - b) Keterampilan mengajukan argumentasi dalam mendiskusikan masalah-masalah kesejarahan (misalnya peran tokoh dan hubungan peristiwa).

- c) Keterampilan menelaah buku sejarah, bertanya, berpikir analitis tentang masalah-masalah sosial historis di kalangan masyarakat
- d) Keterampilan bercerita tentang peristiwa sejarah secara hidup (rekonstruksi secara hidup dari peristiwa sejarah).

4. Android

a. Pengertian Android

Android merupakan sistem operasi Linux yang bersifat *open source* untuk perangkat mobile atau telepon genggam. Android, Inc didirikan di Palo Alto California pada Oktober 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White. Tujuan awal pengembangan android adalah mengembangkan sebuah sistem operasi yang khusus bagi kamera digital kemudian terlihat permintaan pasar untuk perangkat tersebut kurang diminati kemudian dialihkan ke smartphone untuk bersaing dengan Symbian (Nokia) dan Windows Mobile (Microsoft). Pada tahun 2005, Google membeli android dan mengambil alih proses pengembangannya sampai saat ini (Sapura, 2020).

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri yang digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umumnya digunakan di *smartphone* dan tablet PC (Prabowo et al., 2020).

Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka dan memiliki kode di bawah lisensi Apache yang memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas serta didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel dan pengembang aplikasi. Android adalah tumpukan perangkat lunak Google untuk perangkat seluler yang menyertakan sistem operasi dan *middleware*. Android memungkinkan penggunaannya untuk memasang aplikasi pihak ketiga baik yang diperoleh dari toko aplikasi ataupun dengan mengunduh dan memasang berkas APK dari situs pihak ketiga (Mulyana, 2021).

b. Perkembangan Aplikasi Android

Berikut perkembangan android dari awal sampai sekarang (Prabowo et al., 2020):

1) Android versi 1.0 (Beta)

Versi beta ini dirilis pada 5 November 2007 dan pada 23 September 2008 dirilis versi komersialnya dengan memasukkan beragam fitur seperti *Android Market*, *Web Browser*, *Gmail*, *Maps* dan lain sebagainya.

2) Android versi 1.1

Android versi 1.1 dirilis pada 9 Maret 2009 di mana pembaharuan fitur terjadi seperti *Google Mail Service (GMS)*, *Alarm Clock*, *Voice Search* hingga tersedianya *File Attachment* pada pesan.

3) Android versi 1.5 (Cupcake)

Android versi 1.5 (Cupcake) dirilis pada 30 April 2009 dan dilakukan penambahan fitur seperti kemampuan untuk mengupload video ke Youtube, integrasi *home screen* dan *widgets*, *copy paste* pada *browser* dan lainnya.

4) Android versi 1.6 (Donut)

Android versi 1.6 (Donut) dirilis pada 15 September 2009 dan dibekali dengan fitur utama yakni integrasi kamera, video dan galeri kemudian mendukung layar resolusi WVGA serta perbaikan *Google Play (Android Market)*.

5) Android versi 2.0 – 2.1 (Eclair)

Android versi 2.0 – 2.1 (Eclair) dirilis pada 9 Desember 2009 dengan beragam fitur menarik seperti *Google Maps Beta*, pencarian SMS, Bluetooth 2.1 yang memungkinkan untuk mentransfer data lebih cepat.

6) Android versi 2.2 – 2.3 (Froyo=Frozen Yoghurt)

Android versi 2.2 – 2.3 (Froyo=Frozen Yoghurt) dirilis pada 20 Mei 2010 dengan penambahan fitur utama seperti support Adobe Flash, Hostspot Portable serta perekaman video dengan kualitas HD.

7) Android versi 2.3 – 2.3.7 (Gingerbread)

Android versi 2.3 – 2.3.7 (Gingerbread) dirilis pada 6 Desember 2010 dan telah dilakukan perbaikan antar muka hemat energi,

support terhadap NFC, *keyboard virtual* dan peningkatan fasilitas *copy paste*.

8) Android versi 3.0 – 3.2 (Honeycomb)

Android versi 3.0 – 3.2 (Honeycomb) lebih diperuntukkan bagi pengguna tablet dengan antarmuka atau *interface* yang lebih user *friendly*, fitur *multi tasking* dan fitur lainnya yang disesuaikan untuk perangkat komputer tablet.

9) Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)

Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich) dirilis pada 19 Oktober 2011 dan dibekali dengan fitur baru yakni fitur membuka kunci dengan pengenalan wajah (*face unlock*), perbaikan input teks dan suara serta tombol virtual yang dapat menggantikan tombol fisik.

10) Android versi 4.1 – 4.3 (Jelly Bean)

Android versi 4.1 – 4.3 (Jelly Bean) dirilis pada 9 Juli 2012 dan terdapat beberapa fitur yang ditambahkan antara lain *Google Now*, *User Interface*, *Lock Screen Widget* dan *Bluetooth Smart Ready*.

11) Android versi 4.4 (KitKat)

Android versi 4.4 (KitKat) diperkenalkan pada 31 Oktober 2013 dan dilakukan perbaharuan antara lain antarmuka atau interface yang lebih canggih, fitur *screen recording*, *support wireless printing*, peningkatan fitur keamanan dan performa.

12) Android versi 5.0 (Lollipop)

Android versi 5.0 (Lollipop) mengalami beberapa perubahan signifikan antara lain material design yakni desain antarmuka atau *interface* yang lebih berwarna dan responsif, serta fitur Project volta sebagai fitur penghemat daya baterai hingga 30% tahan lebih lama.

13) Android 6.0 (Marshmallow)

Android 6.0 (Marshmallow) mengembangkan perintah suara (voice command) yang lebih fungsional. Google menjanjikan peningkatan daya tahan baterai sampai dua kali lipat. Apabila melihat pada fitur Doze yang diperkenalkan sebelum nama Marshmallow muncul, apa yang ditawarkan sepertinya adalah sesuatu yang mungkin. Android Marshmallow telah menyatakan dukungan penggunaan sistem charging dengan USB-C, proses charging dengan USB-C akan lebih cepat tiga sampai lima kali dibandingkan dengan USB biasa.

c. Kelebihan dan Kelemahan Android

Berikut kelebihan android(Prabowo et al., 2020):

- 1) *User friendly*; menunjukkan bahwa sistem android sangat mudah untuk dijalankan.
- 2) Pengguna akan sangat mudah mendapat beragam notifikasi dari smartphone. Untuk mendapatkan notifikasi tersebut, pengguna dapat mengatur beberapa akun yang dimiliki.

- 3) Tampilan sistem android menarik dan tidak kalah baik dari iOS karena android mengusung konsep dan teknologi iOS hanya saja android merupakan versi murah dari iOS.
- 4) Memiliki konsep *open source* di mana pengguna dapat bebas mengembangkan sistem android versi miliknya sendiri sehingga akan banyak custom ROM yang dapat digunakan.
- 5) Tersedia beragam pilihan aplikasi menarik bahkan hingga jutaan aplikasi dari mulai aplikasi gratis hingga berbayar.

Berikut kelemahan android(Prabowo et al., 2020):

- 1) *Update system* yang kurang efektif. Sistem android memang sering mengalami peningkatan versi yang ditawarkan kepada pengguna. Namun untuk update system android bukan hal yang mudah. Pengguna diharuskan untuk menunggu masing-masing vendor merilis resmi update terbaru dari sistem android tersebut.
- 2) Baterai cepat habis terutama bagi yang sering menyalakan paket data serta menggunakan *widget* dan aplikasi yang berjalan berlebihan sehingga menyebabkan daya baterai berkurang dengan cepat.
- 3) Sering mengalami lemot atau lag, hal ini biasanya berkaitan dengan spesifikasi dari masing-masing perangkat seluler. Namun, apabila sistem android memang tidak bersahabat dengan aplikasi yang dimiliki tentu akan berdampak pada penggunaan *smartphone*. Hal ini berkaitan dengan RAM atau prosesor yang

memang kurang memadai sehingga akan lebih baik jika menyimpan aplikasi yang memang sesuai dengan smartphone yang dimiliki.

B. Kajian Empiris

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini:

Pertama, penelitian Kristanto (2020) berjudul “Produksi Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Perangkat Mobile Dengan Sistem Operasi Android”. Tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah untuk menyediakan media pembelajaran sejarah bagi siswa kalangan SMP. Analisis data dilakukan dengan metode *waterfall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) Berhasil tercipta aplikasi media pembelajaran sejarah Indonesia pada materi perjuangan kemerdekaan Indonesia untuk kalangan SMP pada perangkat android; 2) Dengan adanya media aplikasi pembelajaran sejarah Indonesia “Jas Merah” ini dapat memberi sumber belajar tambahan bagi siswa-siswi mengenai materi sejarah kemerdekaan Indonesia. Sebelumnya siswa-siswi hanya belajar materi sejarah kemerdekaan Indonesia melalui buku paket dan LKS saja, tapi dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini kini siswa-siswi dapat belajar mengenai materi sejarah kemerdekaan Indonesia diluar sekolah juga; c) Siswa merasa terbantu dalam memahami materi sejarah kemerdekaan Indonesia melalui aplikasi media pembelajaran ini; serta d) Aplikasi media pembelajaran ini mempunyai kelebihan yaitu

menu evaluasi yang dapat menampilkan secara langsung hasil dari tingkat pengetahuan mengenai materi sejarah yang sudah dipelajari.

Kedua, penelitian Perdana et al., (2021) berjudul “Implementasi Nilai-Nilai Karakteris Dengan Metode Pembelajaran Resitasi Berbasis Website Melalui Pembelajaran Sejarah di SMAN 9 Bandar Lampung”. Tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui implementasi metode pembelajaran resitasi pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 9 Bandar Lampung, untuk mengetahui bagaimana penanaman nilai-nilai karakter pada siswa melalui metode pembelajaran resitasi dalam pelajaran sejarah, dan untuk mengetahui dampak implementasi pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis website. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) Implementasi metode resitasi berbasis website dengan memberikan penugasan yang dapat dikerjakan di rumah dengan waktu yang longgar agar siswa dapat memahami materi sejarah secara menyeluruh; b) Penanaman nilai-nilai karakter yang tercipta dengan metode resitasi adalah kejujuran, nasionalisme, gotong-royong dan lainnya; dan c) Dampak positif bagi siswa salah satunya adalah menuntut kreativitas yang tinggi, sedangkan bagi guru mempermudah dalam jejak digital yang mempermudah absensi.

Ketiga, penelitian Baitu dan Pane (2020) berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Resitasi atau Penugasan dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP

Negeri 1 Batu Atas”. Tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran resitasi/penugasan dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batu Atas. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, paparan data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran resitasi/penugasan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batu Atas, telah memperlihatkan peningkatan yang diraih siswa baik dalam aktif kegiatan belajar mengajar. Belajar siswa telah menunjukkan peningkatan yang bagus, meskipun secara keseluruhan tidak semua siswa meningkatkan aktifitas belajar.

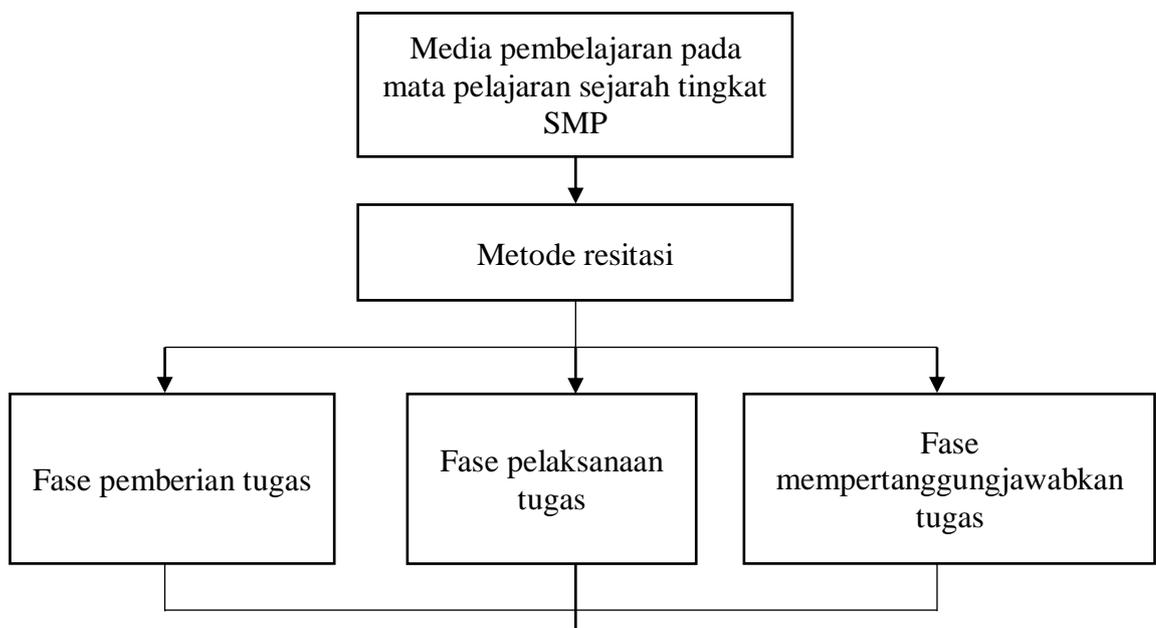
Keempat, penelitian Baniah et al., (2022) berjudul “Pengaruh Metode Resitasi Aplikasi Faraid Berbasis Android dan Metode Resitasi Manual terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa”. Tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah untuk melihat pengaruh aplikasi faraid berbasis android dan metode resitasi terhadap kemampuan berfikir kritis siswa di MAN 1 Medan. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) Ada perbedaan kemampuan berfikir kritis siswa yang belajar menggunakan aplikasi faraid berbasis android dengan siswa yang menggunakan metode belajar resitasi di kelas XI MAN 1 Medan dengan nilai sig sebesar $0,039 < 0,05$ dengan nilai F sebesar $2,796 > 1,69$; b) Ada perbedaan kemampuan berfikir kritis pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah di kelas XI MAN 1 Medan dengan nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$

dengan nilai F sebesar $16,488 > 1,69$; serta c) Ada interaksi hasil belajar siswa ditinjau dari kelas belajar dan kemampuan awal yang dimiliki siswa di kelas XI MAN 1 Medan dengan nilai sig. sebesar $0,003 < 0,05$ dengan nilai F sebesar $1,733 > 1,69$.

Kelima, penelitian Halawa dan Chrismastianto (2021) berjudul “Penerapan Metode Resitasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Sejarah Kelas X-IPS”. Tujuan dilakukan penelitian tersebut adalah untuk melihat penerapan metode resitasi beserta langkah-langkah penerapannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran Sejarah kelas X-IPS. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode resitasi atau penugasan menjadi alternatif untuk menjawab permasalahan yang ada sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan mengarahkan peserta didik untuk memahami kebenaran yang sejati dan memahami tujuan yang sebenarnya.

C. Kerangka Berpikir

Berikut kerangka berpikir pada penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

