

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

1. Pengembangan Media Pembelajaran
  - a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sebagaimana dikemukakan oleh Susilana (2008) bahwa media adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan atau informasi. Media menurut Fatria (2017) adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyebarkan pengetahuan, membangkitkan minat dan menginspirasi siswa untuk membantu belajarnya sendiri. Berdasarkan perspektif tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu pengajaran atau alat yang digunakan sebagai sumber dalam pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan (Harahap dkk, 2022). Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran dan merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran (Lararenjana, 2022). Media pembelajaran adalah alat audio visual yaitu perlengkapan yang dapat dilihat, didengar, digunakan dalam proses pembelajaran dengan maksud

agar komunikasi menjadi lebih efektif dan efisien (Septanto & Dirgantara, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang berguna untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memuat fitur-fitur yang apabila terdapat suatu alat yang berbeda dengan alat lainnya dan dapat dijadikan alasan untuk menggunakannya sepanjang proses pembelajaran.

Menurut Dewi dan Budiana (2018) ciri-ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Bersifat material

Memiliki tampilan wujud atau unsur visual, auditori maupun kinestetik yang membantu siswa dalam berlatih

2) Bersifat interaktif

Sarana pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut berpartisipasi lebih cepat dalam materi pembelajaran secara fisik, mental dan intelektual

3) Bersifat *reusable*

Sarana pembelajaran dapat digunakan kembali dan dapat digunakan secara berkesinambungan selama tidak ada modifikasi kurikulum

## 4) Edukatif

Dapat membantu siswa dalam memahami subjek lebih cepat yang memberikan kualitas pendidikan.

## 5) Eksploratif

Media dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran yang sedang dipelajari

## 6) Replikatif

Media pembelajaran dapat menjadi replica dari suatu objek sehingga pembelajar dapat mengamati suatu objek yang membantu dalam pemahaman siswa.

Pendapat lain disampaikan oleh Arsyad Azhar (2005) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran antara lain:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- 4) Alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa sesuatu dikatakan media pembelajaran apabila memiliki ciri-ciri : (1) bersifat material, (2) interaktif, (3) reusable, (4) edukatif, (5) eksploratif dan (6) dapat digunakan baik secara masal, kelompok besar/kecil maupun perorangan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran sebagai penyaluran informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Melalui media pembelajaran ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Rachman (2022) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1) Fungsi sebagai sumber belajar

Siswa dapat memahami semua pembelajaran di luar dirinya dengan menggunakan media pembelajaran. Kunci dari proses pembelajaran adalah sumber belajar yang termasuk pengetahuan, orang, bahan, alat dan lingkungan

2) Fungsi semantic

Bahan ajar memiliki kemampuan untuk menambahkan kata (symbol) agar siswa dapat memahami arti atau makna sebenarnya selama proses pembelajaran.

### 3) Fungsi manipulatif

Media pembelajaran dapat mengubah atau menampilkan peristiwa atau objek dengan berbagai variasi seperti mengubah ukuran, kecepatan atau warna.

### 4) Fungsi psikologis

Secara psikologis media pembelajaran dapat memengaruhi perasaan, perhatian, pemahaman, kemampuan berpikir siswa dan dapat memotivasi mereka untuk melakukan aktivitas. Siswa dapat tertarik pada mata pelajaran melalui media pendidikan. Siswa akan memiliki kegiatan belajar yang menyenangkan jika proses pembelajaran dapat berfungsi dengan baik. Media pembelajaran dapat membantu mengembangkan ide dan memperluas bidang pemikiran konseptual. Dengan demikian penggunaan bahan ajar yang efektif memotivasi siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Levied an Lentz dalam Arsyad Azhar (2005) mengemukakan empat fungsi media pengajaran khususnya media visual yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Fungsi ini merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan

#### 2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan informasi atau pesan dalam gambar

### 4) Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran dapat berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dari keterangan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu: (1) sebagai sumber belajar (2) menarik dan mengarahkan perhatian siswa, (3) memperlancar pencapaian tujuan informasi atau pesan, (4) mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima atau memahami isi pelajaran.

## 2. Media pembelajaran berbasis *web*

### a. Pengertian *Web*

Menurut Arief (2011) situs *website* terdiri dari halaman-halaman yang menampilkan berbagai jenis teks, data, gambar, video ataupun gabungan dari semuanya yang bersifat statis maupun dinamis. Perangkat lunak yang disebut *browser* dapat digunakan untuk mengakses multimedia (teks, foto, music, animasi dan video) di *website* yaitu menggunakan aplikasi yang memanfaatkan HTTP (*hypertext transfer protocol*).

Situs *website* sebagai sekelompok halaman yang tertaut berisi file yang berbeda-beda seperti gambar dan dokumen yang disimpan di server *website*. Aplikasi *website* berada di server *web* dan merupakan program yang dapat diakses pengguna menggunakan browser. Aplikasi *web* sering kali menampilkan data pengguna dan informasi server (Sebok, Vermat, 2018).

Selain itu menurut Sibero (2014) *website* adalah suatu sistem terkait dokumen yang digunakan sebagai media penyampaian teks, foto, video dan materi lainnya melalui jaringan internet.

Sesuai dengan pengertian di atas dapat disimpulkan, *website* merupakan sebuah platform untuk memfasilitasi pencarian informasi dengan menampilkan teks, foto, video dan jenis materi lainnya melalui internet.

#### b. Model Pembelajaran Berbasis *WEB*

Program pembelajaran yang memanfaatkan materi situs *web* sering disebut dengan program pembelajaran elektronik (*e-learning*). Melalui *e-learning* pendidik dapat mengakses materi di situs *web* dengan menggunakan internet. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tradisional. Berikut ini ciri-ciri yang menggambarkan *e-learning*:

- 1) Peningkatan untuk berinteraksi sinkron (seperti obrolan dan messenger) dan asinkron (seperti papan pesan dan buku tamu)
- 2) Fleksibilitas dalam hal penjadwalan, pengaturan kelas, pendidik dan materi

- 3) Aksesibilitas merupakan sumber belajar yang didistribusikan melalui jaringan internet, sumber daya yang tersedia lebih luas dibandingkan jika didistribusikan dalam lingkungan pembelajaran tradisional
- 4) Pengayaan dapat berbentuk berbagai aktivitas termasuk streaming video, simulasi dan presentasi animasi materi pelatihan.

Melalui e-learning siswa tidak perlu bergantung lagi pada guru untuk memastikan dalam hal memahami informasi. Sebaliknya siswa akan menciptakan pengetahuannya sendiri. E-learning sebagai sumber pengetahuan yang luas dan dapat dijangkau oleh semua orang. Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran berbasis *website* adalah pembelajaran elektronik yang didalamnya terdapat sumber pengetahuan yang luas.

## 5. *Google sites*

### a. Pengertian *Google*

*Google* adalah perusahaan besar di Amerika Serikat yang bergerak di bidang internet dan teknologi multinasional yang menawarkan layanan untuk membuat situs *web* gratis dan mudah yang tidak memerlukan keahlian pemograman (Setyawan, 2019).

### b. Pengertian *Google sites*

*Google sites* dibuat sebagai pengganti *Google page creator*. Pengguna internet bisa mendapatkan keuntungan dari berbagai aplikasi *Google sites*. Situs ini dapat dibuat secara pribadi ataupun kelompok sehingga pemilik akses dapat bekerja sama untuk pengeditan dokumen.

Selain mudah, *Google sites* juga dapat diakses dengan cepat (Cahya & Mutholib, 2020).

*Google* mengembangkan *Google sites* sebagai alat untuk membangun situs *web*. *Google sites* menjadi salah satu platform media pembelajaran yang efektif karena lebih sederhana dibandingkan dengan platform pembelajaran lainnya. *Google sites* tidak hanya dibuat untuk mengakses *web* saja akan tetapi bisa dihubungkan dengan platform *google* lainnya seperti *google document*, *google sheet*, *google formulir*, *google slide*, *google calender*, *youtube* dan lain-lain (Cahya & Mutholib 2020). Selain itu *Google sites* dapat digunakan sebagai asesmen testing dan non-testing dengan menautkan ke *google form* dan dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk membuat materi dalam bentuk teks, gambar, animasi bahkan tayangan video (Setyawan, 2019).

c. Manfaat *Google sites* untuk E-learning

Pendidik memanfaatkan *Google sites* untuk melakukan kegiatan pembelajaran termasuk:

1) Mengunggah Media Pembelajaran

*Google sites* menjadi pengganti *flash drive* atau email karena dapat digunakan untuk bertukar materi, sehingga mempermudah pendistribusian sumber daya pendidikan.

2) Menyimpan Silabus

Salah satu manfaat *Google sites* adalah memudahkan pendidik dalam menyimpan rencana pembelajaran termasuk silabus secara

online. Dengan demikian siswa dapat mengetahui mata pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

3) Memberikan tugas

*Google sites* dapat digunakan untuk menetapkan atau mengumumkan salah satu tugas atau proyek baru. Sehingga disarankan siswa untuk memeriksa situs *website* yang dimiliki oleh guru agar materi tidak hilang saat guru memberikan tugas.

4) Memberikan pengumuman

Selain untuk memberikan tugas melalui *Google sites* guru dapat memberikan pengumuman tentang pelajaran atau aktivitas di kelas.

5) Memantau tugas peserta didik

Guru dapat melacak dan mengunduh tugas peserta didik yang telah diselesaikan ketika mereka menggunakan *Google sites*. Oleh karena itu guru dapat memantau siswa yang mungkin terlambat saat menyelesaikan tugas bahkan siswa dapat mengetahui batas waktu yang dibutuhkan untuk mengunggah tugasnya tersebut.

d. Kelebihan *Google sites*

Menurut Japrizal & Irfan (2021) ada beberapa kelebihan *Google sites* bagi pendidik dan peserta didik diantaranya:

- 1) Penggunaan *Google sites* akan membuat pembelajaran menjadi menyeluruh dan menarik karena berbagai fitur yang dapat digunakan

diantaranya *Google Docs*, *Google Sheet*, *Google form*, *Google Calender*, *Google Awesome* dan *Google Table*

- 2) Penggunaan media *Google sites* dapat menyederhanakan dan meningkatkan kemanfaatan dengan cara mengakses informasi melalui URL yang disediakan oleh guru tanpa membuka *flash drive*.
- 3) Materi yang diunggah guru ke *Google sites* tidak akan dirusak oleh virus komputer karena materi tersebut akan tetap ada dan sulit hilang
- 4) Mempelajari materi baru dengan sederhana dan cepat bagi siswa
- 5) Siswa dapat mempelajari topik dan subtema saat guru mengunggah dokumen ke *Google sites*
- 6) *Google sites* memberikan fasilitas desain dan tat letak agar bisa fleksibel dan bisa menyesuaikan tampilan dengan kebutuhan pembelajaran yang akan diajarkan.

e. Kekurangan *Google sites*

Selain kelebihan *Google sites* juga memiliki kekurangan menurut Ferismayanti (2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak menyediakan fitur *drag-and-drop* untuk membuat halaman *website*
- 2) *Google sites* harus melakukan penyesuaian manual pada settingan
- 3) *Google sites* tidak mendukung *iframe* atau skrip pada halamannya, pengguna harus menemukan solusi atau menggunakan alat khusus untuk memanfaatkan *iframe*. Namun skrip *google apps* dan program

*WordPress* dapat digunakan untuk mengatasi ketiadaan skrip dan bingkai di *google site*.

#### 4. Berpikir Kritis

##### a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir adalah salah satu fungsi mental yang paling penting bagi manusia. Berpikir berarti menarik kesimpulan dan mengambil tindakan yang tepat berdasarkan perbandingan data yang tersedia dan pengalaman sebelumnya. Seseorang dapat menemukan konsep-konsep baru untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Menurut Siswono (2005) langkah pertama dalam berpikir adalah mengumpulkan informasi, mengevaluasinya dan memasukkannya ke dalam ingatan. Setelah itu, informasi dikeluarkan dari memori untuk diproses lebih lanjut.

Berpikir kritis diperlukan untuk membuat penilaian rasional tentang apa yang harus diyakini dan bagaimana berperilaku. Berpikir kritis mencakup pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang didasarkan pada keyakinan dan tindakan. Berpikir kritis adalah proses sistematis yang memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengevaluasi pendapat dan keyakinan mereka sendiri. Berpikir kritis adalah sebuah proses yang memungkinkan siswa mengevaluasi bukti, asumsi logika dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain.

Menurut Mc Callister dalam jurnal Yildirim dan Sukran (Vol. 1 No. 17, 2011) bahwa berpikir kritis adalah proses mencari, memperoleh, mengevaluasi, menganalisis, mensintesis dan mengkonseptualisasikan

informasi sebagai panduan untuk mengembangkan pemikiran seseorang dengan kesadaran diri dan kemampuan untuk menggunakan informasi ini dengan menambahkan kreativitas dan mengambil resiko.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut ennis (2011) indicator kemampuan berpikir kritis dapat diturunkan dari aktivitas kritis siswa meliputi: 1) mencari pernyataan yang jelas dari pernyataan; 2) mencari alasan; 3) berusaha mengetahui informasi dengan baik; 4) memerhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan; 5) berusaha tetap relevan dengan ide utama; 6) mengingat kepentingan yang asli dan mendasar; h) mencari alternative; 7) bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian dari keseluruhan masalah. Selanjutnya indicator ini dapat di kelompokkan menjadi dalam lima aktivitas sebagai berikut :

- 1) Memberikan penjelasan sederhana, yang berisi; memfokuskan pertanyaan, menganalisis pertanyaan dan bertanya, serta menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau pernyataan.
- 2) Membangun ketrampilan dasar, yang terdiri atas mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak, serta mempertimbangkan suatu laporan hasil observasi.
- 3) Mengatur strategi dan teknik, yang terdiri atas menentukan tindakan berinteraksi dengan orang lain.
- 4) Menyimpulkan yang terdiri atas kegiatan mempertimbangkan hasil deduksi, mempertimbangkan hasil induksi, dan membuat serta menentukan hasil pertimbangan.

- 5) Memberikan penjelasan lanjut, yang terdiri atas mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi.

c. Karakter atau Ciri-Ciri Berpikir Kritis

Adapun beberapa deskripsi dan keenam kecakapan berpikir kritis utama:

- 1) Interpretasi (*interpretation*), adalah memahami dan mengekspresikan makna atau signifikan dari berbagai macam pengalaman, situasi, data, kejadian-kejadian, penilaian kebiasaan, atau adat, kepercayaan, aturan-aturan, prosedur atau kriteria.
- 2) Analisis (*analysis*), mengidentifikasi hubungan-hubungan inferensial yang dimaksud dan actual antara pernyataan- pernyataan, konsep-konsep, deskripsi-deskripsi.
- 3) Evaluasi (*evaluation*), adalah menaksir kredibilitas pernyataan-pernyataan atau representasi-representasi yang merupakan laporan-laporan atas deskripsi-deskripsi dan persepsi, pengalaman, penilaian, opini dan menaksir kekuatan logis dari hubungan- hubungan inferensial atau dimaksud diantara pernyataan-pernyataan, deskripsi-deskripsi, pertanyaan-pertanyaan atau bentuk representasi lainnya.
- 4) Inference (*explanation*), mampu menyatakan hasil-hasil dari penjelasan seseorang, mempresentasikan penalaran seseorang dalam bentuk argument-argument yang kuat.
- 5) Regulasi diri (*Self-regulation*), berarti secara sadar diri memantau kegiatan kognitif seseorang, unsur-unsur yang digunakan dalam

kegiatan-kegiatan tersebut dan hasil yang diperoleh, terutama dengan menerapkan kecakapan-kecakapan, didalam analisis dan evaluasi untuk penelitian inferensial sendiri, dengan memandang pada pertanyaan, konfirmasi, validitas, atau mengoreksi baik penalarannya atau hasilnya.

Dalam jurnal menurut Duron, Limbach dan Wought, (Vol 17 No.2, 2005) Internasional Journal of teaching and learning in Higher Education) ada lima model langkah siswa menuju berpikir kritis: 1) menentukan tujuan pembelajaran, 2) belajar melalui pertanyaan, 3) latihan sebelum ada penilaian, 4) review, memperbaiki dan meningkatkan, 5) memberikan umpan balik dan penilaian pembelajaran.

## 5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### a. Pengertian IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk tingkat sekolah adalah sebagai berikut (suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu social, psikologi, filsafat, ideology Negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan), (Numan Soemantri, 2001). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta

didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari social studies yang dikembangkan di Amerika tahun 1962 dan Nasional Council for Social Studies (NCSS) di definisikan sebagai: *“Social Studies is the integrated study of the social science and humanis to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such discipline as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psycology, religious, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics and the natural science”* (Sapriya, 2009:10).

Pernyataan diatas mengandung arti ilmu pengetahuan social adalah studi terintegrasi yang menyangkut ilmu-ilmu social dan kemanusiaan untuk mempromosikan kemampuan/wewenang kewarganegaraan. Di dalam program sekolah, ilmu pengetahuan social meliputi studi yang terkoordinasi, gambaran yang sistematis yang mencakup beberapa disiplin ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hokum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi.

Ilmu pengetahuan social (social studies) merupakan bidang pengajaran dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan social yang berisikan konsep dan pengalaman belajar yang dipilih dan diorganisir dalam rangka studi keilmuan social. Istilah “ilmu pengetahuan social”, atau yang biasa dikenal dengan IPS merupakan nama

mata pelajaran di tingkat dasar dan menengah atau nama program studi di Perguruan Tinggi yang identic dengan istilah social studies (Sapriya, 2009). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena social yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu social (Trianto, 2007). Mata pelajaran IPS merupakan pengelompokan disiplin ilmu social yang terpilih yang menunjukkan kesadaran mata pelajaran tersebut berada dalam suatu struktu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan. Menurut Numan Soemantri (2001) pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu social, ideology Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah social terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. IPS terpadu memudahkan peserta didik dalam memahami materi-materinya karena telah disederhanakan dan disesuaikan dengan keadaan sekitarnya. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu social dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS di desain secara terpadu (Supardi, 2011: 182).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya IPS merupakan kajian ilmu secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dalam memudahkan peserta didik

memahami materi. Melalui pembelajaran IPS peserta didik dapat menguasai materi serta menganalisis permasalahan dalam kehidupan sekitar.

b. Tujuan IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan keterampilan mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menerima masyarakat (Trianto, 2010). Sedangkan menurut Etin dan Raharjo (2011) tujuan IPS yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal peserta didik melanjutkan jenjang yang lebih tinggi. Berbeda dengan Numan Sumantri (2001) yang menekankan tujuan IPS pada tingkat sekolah adalah:

- 1) menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideology, Negara dan agama
- 2) Menekankan pada isi dan metode berpikir ilmu
- 3) Menekankan reflektif inquiry

Sapriya (2009) menjelaskan tujuan mata pelajaran IPS sebagai berikut:

- 1) Mengenalkan konsep-konsep yang terkait dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, dan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat local, nasional, dan global

Berdasarkan berbagai pendapat tentang tujuan ilmu pengetahuan social di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pelajaran IPS antara lain adalah agar peserta didik memiliki kesadaran dan kepedulian nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang telah diadaptasi dari ilmu-ilmu social yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah social serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

c. Karakteristik dan struktur kurikulum mata pelajaran IPS SMP/MTs

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi yakni dijelaskan pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Supardi, 2011).

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Struktur kurikulum SMP/MTs substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun mulai kelas tujuh sampai kelas Sembilan. Menurut Mulyasa (2006), struktur kurikulum disesuaikan berdasarkan standard kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Kurikulum SMP/MTs memuat sepuluh mata pelajaran, muatan local dan pengembangan diri. Muatan local merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan fisik khas dan potensi daerah
- 2) Substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SMP/MTs merupakan IPA terpadu dan IPS terpadu
- 3) Jam pelajaran untuk setiap mata pelajaran dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum
- 4) Alokasi satu jam pembelajaran adalah 40 menit dan
- 5) Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran dua semester adalah 34-38 Minggu

6. Materi dalam *Google sites*

Peneliti mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada semester 1 kelas VIII pada tema 2 tentang Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Subtema yang dipilih pada tema 2 yaitu tentang sumber daya manusia di Indonesia. Maka alur tujuan pembelajaran dapat disajikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Alur tujuan pembelajaran

	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1.	Pemahaman Konsep	Menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap kemajemukan budaya	Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi dinamika penduduk
2.	Pemahaman Proses	Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1 H. Peserta didik mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen, lapangan, wawancara dan teknik pengumpulan informasi lainnya.	Peserta didik mampu menganalisis perkembangan kependudukan di Indonesia

a. Materi Dinamika Penduduk

1) Pengertian dinamika penduduk

Dinamika penduduk adalah perubahan jumlah penduduk pada suatu wilayah yang disebabkan oleh tiga faktor yaitu kelahiran (natalitas), kematian (mortalitas) dan perpindahan (migrasi). Indonesia mengalami perubahan penduduk dari tahun ke tahun.

2) Faktor yang mempengaruhi dinamika penduduk

a) Angka kelahiran (natalitas)

Angka kelahiran (natalitas) merupakan angka yang menunjukkan bayi yang lahir dari setiap 1000 penduduk per tahun.

b) Angka kematian (mortalitas)

Angka kematian (mortalitas) merupakan angka yang menunjukkan jumlah kematian dari setiap 1000 penduduk per tahun.

c) Perpindahan penduduk (migrasi)

Migrasi yakni suatu perpindahan penduduk dari suatu wilayah ke wilayah lainnya.

3) Komposisi Penduduk

Komposisi penduduk adalah pengelompokkan penduduk berdasarkan usia/umur, jenis kelamin, mata pemcaharian, agama, Bahasa, pendidikan, tempat tinggal, jenis pekerjaan dan lain-lain. Komposisi penduduk diperlukan dalam suatu negara karena dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan atau penentuan kebijaksanaan dalam pelaksanaan pembangunan.

a) Komposisi penduduk berdasarkan usia

Komposisi penduduk berdasarkan usia dapat dibuat berdasarkan usia tunggal seperti 0, 1, 2, 3, 4, dst. Selain itu dapat juga dibuat berdasarkan interval dengan usia tertentu seperti 0-5

tahun, 6-12 tahun, 13-15 tahun dst. Permasalahan komposisi penduduk yang dihadapi apabila jumlah penduduk dengan usia di bawah 15 tahun dan usia di atas 65 tahun jumlah lebih besar dibandingkan usi produktif (15-65 tahun) akan menyebabkan penduduk usia produktif menanggung hidup seluruh penduduk usia non produktif.

b) Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin

Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin dapat digunakan untuk menghitung perbandingan jenis kelamin (sex ratio). Perbandingan ini akan digunakan dalam memperkirakan bentuk pemberdayaan penduduk sebagai sumber daya manusia sesuai karakteristiknya.

4) Piramida Penduduk

Berdasarkan umur, jenis kelamin dan karakteristik penduduk suatu daerah/negara terdapat 3 jenis piramida penduduk yaitu piramida penduduk muda (ekspansif), piramida penduduk dewasa (stasioner) dan piramida penduduk tua (konstruktif).

a) Piramida penduduk muda (ekspansif)

Piramida penduduk muda menggambarkan pertumbuhan penduduk pada suatu wilayah tertentu dimana angka kelahiran tinggi dan angka kematian rendah sehingga wilayah tersebut mengalami pertumbuhan penduduk yang cepat. Contohnya

adalah negara yang sedang berkembang seperti Indonesia, Malaysia, Filipina dan India.

b) Piramida penduduk dewasa (stasioner)

Piramida ini menggambarkan pertumbuhan penduduk yang seimbang antara angka kelahiran dan angka kematian. Jenis piramida ini dapat ditemukan di negara maju seperti Amerika Serikat dan Inggris.

c) Piramida penduduk tua (konstruktif)

Piramida ini menggambarkan pertumbuhan penduduk di suatu wilayah yang mana angka kelahiran mengalami penurunan dengan tingkat kematian yang rendah. Contoh Jerman.

5) Pertumbuhan dan Kualitas Penduduk

Pertumbuhan penduduk adalah keseimbangan dinamis antara kekuatan yang menambah dan kekuatan yang mengurangi jumlah penduduk. Ada beberapa faktor yang memengaruhi jumlah penduduk yaitu kelahiran, kematian dan migrasi. Pertumbuhan penduduk yang cepat akan menyebabkan kondisi sebagai berikut:

a) Pertumbuhan penduduk usia muda yang cepat menyebabkan tingginya angka pengangguran

b) Persebaran penduduk yang tidak merata

c) Komposisi penduduk kurang menguntungkan karena disebabkan banyak usia muda yang kurang produktif sehingga beban ketergantungan tinggi

- d) Arus urbanisasi tinggi, banyak yang beranggapan kota lebih banyak menyediakan lapangan kerja
- e) Menurunnya kualitas dan tingkat kesejahteraan penduduk.

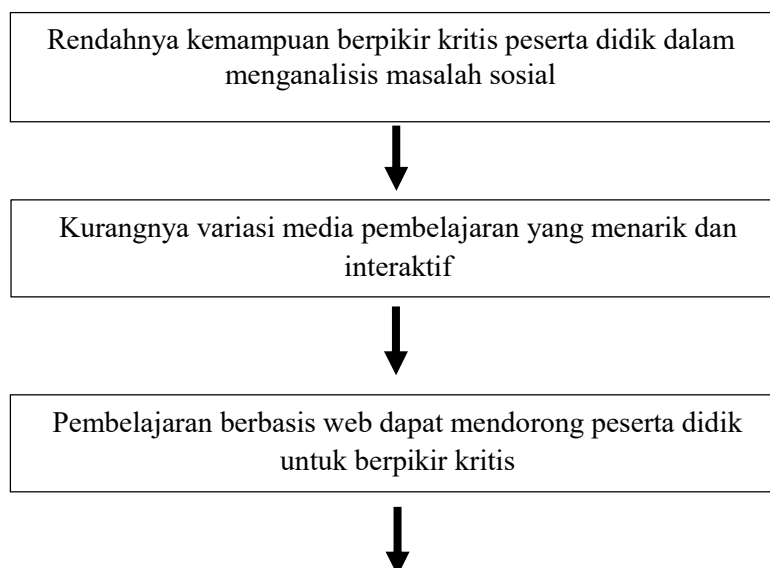
## **B. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada saat proses pembelajaran IPS di kelas VIII diperoleh beberapa permasalahan yang telah peneliti jabarkan pada latar belakang. Beberapa permasalahan yang telah dijelaskan oleh peneliti maka peneliti mengambil salah satu masalah utama sebagai dasar penelitian. Permasalahannya adalah belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Melihat permasalahan tersebut ada variabel penting yang perlu diperhatikan adalah kemas pembelajaran guru, yaitu bagian kemampuan berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran menjadi salah satu kunci faktor penunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Peserta didik dapat memanfaatkan gawai yang mereka miliki untuk mengakses materi pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Berpikir kritis adalah proses sistematis yang memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengevaluasi pendapat dan keyakinan mereka sendiri. Keterampilan berpikir kritis harus selalu dilatih agar siswa dapat mengambil keputusan dengan tepat. Pemanfaatan situs *website* dapat digunakan sebagai salah

satu sarana media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Situs *website* menggunakan *Google sites* merupakan alat yang berguna untuk pembelajaran di kelas. *Website* akan dibuat menggunakan *google sites* yang berisi konten dan materi yang berupa gabungan dari teks dan video. Setelah penjabaran materi, peserta didik akan diberikan Lembar Kompetensi Peserta Didik (LKPD) untuk membantu peserta didik lebih memahami materi yang disajikan. Selain materi dan LKPD, *website* yang dibuat berisi kumpulan latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran yang dibuat interaktif. Latihan soal dirancang dalam bentuk soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) sehingga soal dapat mengukur kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Penyajian evaluasi pembelajaran akan memanfaatkan *google form* yang mudah dihubungkan ke *google sites*. Dengan demikian peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran *website* menggunakan *google sites* untuk melakukan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas karena kemudahan dari media ini yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Kerangka berpikir dapat digambarkan dengan bagan berikut ini:





Gambar 2.1 Kerangka penelitian

### C. Kebaruan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google sites* antara lain:

Tabel 2.2 Kebaruan Penelitian

No	Tahun	Judul	Peneliti	Tempat Publikasi
1	2020	Media Pembelajaran Fisika Berbasis <i>Web</i> Menggunakan <i>Google sites</i> pada Materi Listrik Statis	Widya Mutiara Mukti, Nella, Dyah Anggraeni	Proceeding Pendidikan Fisika
2	2021	Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Google sites</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor	Rosiyana	Jurnal Ilmiah Korpus
No	Tahun	Judul	Peneliti	Tempat Publikasi
3	2022	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Site</i> dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Ampek Angkek	Rezka Nurliswati, Nurlizawati, Annisa Citra Triyandra	Naradidik: Journal of Education & Pedagogy
4	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Webside Google sites</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar	Stevi Wulandari & Ni'matuz Zuhroh	Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Penerapan media pembelajaran *Google sites* digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti fisika (20), bahasa Indonesia (21), sosiologi (22), IPS (23). Selama ini riset difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Google sites* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Riset pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Google sites* untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa di SMP pada mata pelajaran IPS belum pernah dilakukan, sehingga dapat dikatakan penelitian ini memiliki perbedaan dan baru.