PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MURID KELAS VII SMPN 1 RASAU JAYA

TESIS

OLEH
ELLISIUS DWI HARYANTO
NIM F2191241002

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU – ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MURID KELAS VII SMPN 1 RASAU JAYA

TESIS

OLEH
ELLISIUS DWI HARYANTO
NIM F2191241002

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial
Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU – ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MURID KELAS VII SMPN 1 RASAU JAYA

Tanggung Jawab Yuridis

ELLISIUS DWI HARYANTO
NIM : F2191241002

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Witarsa, M.Si	Dr. Syamsuri, M.Si
NIP. 195812251986031003	NIP. 198406112019031013

Disahkan oleh
Dekan ,
FKIP Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Ujian Tanggal : Selasa, 26 Mei 2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MURID KELAS VII SMPN 1 RASAU JAYA

Tanggung Jawab Yuridis

ELLISIUS DWI HARYANTO

NIM : F2191241002

Disahkan

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Witarsa, M.Si	Dr. Syamsuri, M.Si
NIP. 195812251986031003	NIP. 198406112019031013

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Hj. Nuraini Asriati, M.Si	Dr. Husni Syahrudin, M.Si
NIP. 196310031989032003	NIP. 196401201990021001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Syamsuri, M.Si
NIP. 198406112019031013

Lulus Ujian Tanggal : Selasa, 26 Mei 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MURID KELAS VII SMPN 1 RASAU JAYA

Tanggung Jawab Yuridis

ELLISIUS DWI HARYANTO
NIM : F2191241002

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Witarsa, M.Si	Dr. Syamsuri, M.Si
NIP. 195812251986031003	NIP. 198406112019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Syamsuri, M.Si
NIP. 198406112019031013

Lulus Ujian Tanggal : Selasa, 26 Mei 2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ellisius Dwi Haryanto

NIM : F2191241002

Jurusan : Magister Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Mei 2026

Yang membuat pernyataan



Ellisius Dwi Haryanto

NIM F2191241002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MURID KELAS VII SMPN 1 RASAU JAYA

Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk: (1) mendeskripsikan jalannya pengembangan media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi Android; (2) menguji kualitas media pembelajaran yang dikembangkan; dan (3) menganalisis efektivitas media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas VII di SMPN 1 Rasau Jaya.
Metode *Research and Development* (R&D) digunakan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan murid kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon pengguna, dan tes dari hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*). Dari penelitian menunjukkan hasil bahwa: (1) proses pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan ADDIE dengan mengintegrasikan prinsip *deep learning* yang menekankan pada pemahaman konsep yang mendalam dan keterhubungan materi; (2) parah ahli materi dan ahli media memberikan penilaian kualitas media pembelajaran sangat layak untuk digunakan.; (3) media pembelajaran berbasis Android ini dapat dibuktikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid, yang ditunjukkan melalui adanya peningkatan nilai dari hasil *pre-test* dan *post-test* serta dilihat dari ketercapaian nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal. Kesimpulan dari penelitian yang sudah dilaksanakan menyatakan bahwa media pembelajaran IPS berbasis Android dengan pendekatan *deep learning* layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran inovatif di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Deep Learning, Aplikasi Android.*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING MEDIA USING A DEEP LEARNING APPROACH BASED ON AN ANDROID APPLICATION FOR GRADE 7 STUDENTS AT SMPN 1 RASAU JAYA

This study aims to: (1) describe the process of developing social studies learning media using a deep learning approach based on an Android application; (2) test the quality of the developed learning media; and (3) determine the effectiveness of the media in improving learning outcomes for grade 7 students at SMPN 1 Rasau Jaya.

The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research subjects included material experts, media experts, and grade 7 students at SMPN 1 Rasau Jaya. Data collection instruments included validation sheets, user response questionnaires, and learning outcome tests (pre-test and post-test).

The results of the study indicate that: (1) the media development process was carried out through five ADDIE stages, integrating deep learning principles that emphasize in-depth conceptual understanding and material connectivity; (2) The quality of the learning media, based on assessments by material experts and media experts, was categorized as "Very Suitable" for use; (3) this Android-based learning media has proven effective in improving student learning outcomes, as demonstrated by significant increases in scores between pre-test and post-test results, as well as achieving scores above the Minimum Completion Criteria (KKM). The conclusion of this study is that the Android-based social studies learning media with a deep learning approach is feasible and effective for use as a supporting tool for innovative learning at the junior high school level.

Keywords: Learning Media,, Deep Learning, Android Aplication

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan *Deep Learning* Berbasis Aplikasi Android Pada Murid Kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya" ini dapat tersusun hingga selesai. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi android yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini didasari oleh analisis kebutuhan dan preferensi kebutuhan baik dari guru maupun murid. Metodelogi penelitian dan pengembangan (R&D) dipilih karena pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses yang sistematis , evaluasi yang berkelanjutan dan adanya kesempatan untuk melakukan validasi. Melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga uji coba produk, diharapkan produk akhir yang dihasilkan tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dan dapat diterapkan secara efektif.

Penyusunan tesis ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Witarsa, M.Si selaku dosen pembimbing pertama
2. Dr. Syamsuri, M.Si, selaku dosen pembimbing kedua dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura.
3. Prof. Dr. Hj. Nuraini Asriati, M.Si selaku dosen penguji pertama
4. Dr. Husni Syahrudin, M.Si selaku dosen penguji kedua
5. Mufta Irma, S.Pd selaku Kepala SMP N 1 Rasau Jaya

6. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Tanjungpura.
7. Bapak/Ibu Dosen serta staf akademik dan administrasi Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Kedua orang tua, Istri (Lusia Anis) dan anak tercinta (Wisnu, Daniel, Chelsea) yang telah memberikan doa dan dukungan selama penyusunan penelitian ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa program Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Angkatan 2024 (Lukas, Marga, Rifai, Gredy, Elpia, Hasya, Miriyani) yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.
10. Rekan-rekan guru dan staf administrasi SMP N 1 Rasau Jaya yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala masukan dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan pendidikan.

Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih, semoga tesis ini dapat berguna bagi para pembaca.

Pontianak, Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8

F. Definisi Operasional 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

A. Landasan Teori 11

1. Pengembangan Media Pembelajaran 11

2. Pendekatan Pembelajaran Mendalam 12

3. Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Android 14

B. Penelitian Terdahulu 21
C. Kerangka Berfikir ……..... 24
BAB III METODE PENELITIAN..... 26
A. Jenis dan Metode Penelitian..... 26
B. Desain dan Langkah Penelitian 26
C. Tempat Penelitian..... 34
D. Objek dan Subjek Penelitian 34
E. Teknik Pengumpulan Data 36
F. Instrumen Penelitian 37
G. Teknik Analisis Data 39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 42
B. Pembahasan 76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 86
B. Saran 90
DAFTAR PUSTAKA 91
LAMPIRAN 89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Daftar Nilai Murid Kelas 7 E Mata Pelajaran IPS	3
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1	Klasifikasi Skor Hasil Belajar	38
Tabel 3.2	Pedoman Skor Penilaian Media Pembelajaran	40
Tabel 3.3	Interpretasi Kelayakan Materi dan Konstruksi Media Pembelajaran	41
Tabel 4.1	Hasil Analisis Motivasi Belajar Murid	44
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Domain Konsep / Materi oleh Ahli Materi .	57
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Domain Konstruksi Multimedia oleh Ahli Multimedia	60
Tabel 4.4	Jadwal Pelaksanaan Penelitian	62
Tabel 4.5	Analisis Ujicoba I	65
Tabel 4.6	Analisis Uji coba II	67
Tabel 4.7	Perbandingan Nilai Hasil Belajar Murid	70
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Belajar Murid	71
Tabel 4.9	Tabel Uji Normalitas	72
Tabel 4.10	Tabel Uji T-Test	73
Tabel 4.11	Hasil Penilaian Domain Akseptasi Multimedia oleh Ahli Guru	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam	13
Gambar 3.1	Langkah langkah penggunaan Metode R & D	26
Gambar 3.2	Alur Metode ADDIE	27
Gambar 4.1	Aplikasi Canva sebagai media penyampaian materi yang menarik	47
Gambar 4.2	Aplikasi Flipbook sebagai media penyampaian materi Yang menarik dilengkapi dengan gambar.....	48
Gambar 4.3	Aplikasi youtube sebagai media penyampaian materi Berupa video dan audio yang menarik	48
Gambar 4.4	Aplikasi padlet sebagai ruang penilaian proses dan Diskusi terbuka berkaiatan dengan pemahaman materi	49
Gambar 4.5	Aplikasi wayground sebagai ruang penilaian proses Dengan mengerjakan kuis pembelajaran	49
Gambar 4.6	Aplikasi wordwall sebagai ruang penilaian proses dengan Mengerjakan kuis pembelajaran yang menarik	50
Gambar 4.7	Aplikasi googleform sebagai media untuk melakukan Penilaian di akhir materi	50
Gambar 4.8	Aplikasi google site sebagai media untuk menyatukan materi, kuis, penilaian dari berbagai aplikasi	51
Gambar 4.9	Aplikasi kodular sebagai patform mengubah aplikasi Google site menjadi aplikasi android	52

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Awal Aplikasi 53
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Beranda 53
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Profil Lulusan 54
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Materi 54
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Penilaian 55
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Refleksi 55
Gambar 4.16 Pelaksanaan uji coba I 63
Gambar 4.17 Pelaksanaan uji coba II 65
Gambar 4.18 Pelaksanaan Implementasi Aplikasi Android..... 67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing Tabel Teknik Pengumpulan Data	95
Lampiran 2	SK Seminar Proposal	96
Lampiran 3	Surat Keterangan Izin Riset	97
Lampiran 4	Surat Pengantar Validasi Instrumen	98
Lampiran 5	Lembar Penilaian Validator	99
Lampiran 6	Angket Analisis Motivasi Belajar	101
Lampiran 7	Lembar Wawancara Guru	102
Lampiran 8	Biodata Validator.....	104
Lampiran 9	Hasil Penilaian Validator Ahli Multimedia	110
Lampiran 10	Hasil Penilaian Validator Ahli Materi	114
Lampran 11	Hasil Penilaian Akseptasi Multimedia	116
Lampiran 12	Perencanaan Pembelajaran Mendalam	122
Lampiran 13	Foto Kegiatan	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki sumbangsih penting untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Merujuk pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan upaya manusia untuk mengembangkan kekuatan dalam dirinya melalui kegiatan pembelajaran. IPS sebagai salah satu mata pelajaran esential di jenjang SMP bertujuan membimbing murid sebagai warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesadaran sosial dan mampu berpikir kritis dalam menghadapi isu isu kontektekstual di masyarakat dengan memahami kenyataan yang terjadi dalam suatu tempat dan waktu baik bidang ekonomi, sosial maupun budaya dengan harapan memiliki pemahaman akan posisi diri saat berinteraksi dengan masyarakat baik lokal, nasional, dan global. Harapan yang ingin dicapai dapat mewujudkan sumber daya manusia yang cakap mengurus dan menjaga keberlangsungan sumber daya alam demi kesejahteraan bangsa dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan asas keadilan sosial (Pendidikan et al., 2024, h. 1646)

Fenomena yang terjadi di SMP Negeri I Kecamatan Rasau Jaya pembelajaran IPS sering dihadapkan pada tantangan klasik seperti penyampaian materi yang cenderung monoton dan teoritis yang dapat menyebabkan kejenuhan murid dan pemahaman yang dangkal, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru sehingga materi yang bersikap abstrak dan

komplek sulit untuk divisualisasikan dan dikaitkan dengan kehidupan nyata dan penilaian yang menekankan pada aspek kognitif dari pada kemampuan pemahaman mendalam keterampilan berfikir kritis dan penerapan konsep

Tantangan lainnya adalah ketika terjadi transformasi kurikulum K13 ke kurikulum merdeka belajar telah memberikan model model pembelajaran yang mampu menyediakan perangkat dan media pembelajaran dengan konsep berfikir kritis, namun masih terdapat guru yang belum melakukan inovatif terhadap model model pembelajaran tersebut seperti PjBL, PBL *Discovery Learning, Saintifi*k yang pelaksanaannya belum mampu mendorong murid mengembangkan keterampilan di era *revolusi Industry* 4.0 . Periode ini merujuk pada kecepatan dan ketepatgunaan pemanfaatan sumber daya, cermat dalam penggunaan biaya, kenaikan pendapatan, kelincahan , serta terjadinya perubahan dari industri lama yang akan tergeserkan oleh industri dengan inovasi baru yang lebih efisien. Dalam konteks pendidikan diproyeksikan dapat menghasilkan sumber daya manusia terampil dan mampu bekerja berdampingan dengan mesin pintar. (Duryat, 2019)

Kurangnya inovatif guru menyebabkan tujuan pembelajaran IPS belum mencapai ketuntasan seperti terlihat pada hasil penilaian sumatif tengah semester pada tahun pelajaran 2025 – 2026 semester ganjil berikut :

Tabel 1.1
Daftar nilai murid kelas 7 E mata pelajaran IPS

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Afizah Azzara	68	Tidak Tuntas
2	Aji Bagas Saputra	24	Tidak Tuntas
3	Alif Akmal Faris	80	Tuntas
4	Anggraini Sastra Wijaya	56	Tidak Tuntas
5	Ardy Maulana	64	Tidak Tuntas
6	Avrillia Amanda Sari	44	Tidak Tuntas
7	Dani Tegar Prakarsa	52	Tidak Tuntas
8	Diah Ayu Silfia	36	Tidak Tuntas
9	Dini Noviani	64	Tidak Tuntas
10	Duwi Saputro	36	Tidak Tuntas
11	Faiz Alfiandi	64	Tidak Tuntas
12	Ghiyats Ahmad Fawwaz Wijaya	76	Tuntas
13	Habibi	48	Tidak Tuntas
14	Ine Oktaliasa	40	Tidak Tuntas
15	Isra Miranda	56	Tidak Tuntas
16	Khoirunisa	76	Tuntas
17	M Gazali	44	Tidak Tuntas
18	M Khairul Fajri	56	Tidak Tuntas
19	M Revan	68	Tidak Tuntas
20	M Septian	60	Tidak Tuntas
21	Nur Rizky Isnaini	44	Tidak Tuntas
22	Nurul Azizah Dwi Alvian	84	Tuntas
23	Qeyla Shavitria	24	Tidak Tuntas
24	Rahayu Fitri	76	Tuntas
25	Reiza Saputra	52	Tidak Tuntas
26	Safi'al Walhajar	60	Tidak Tuntas
27	Shaliza Natasya Putri	52	Tidak Tuntas
28	Tri Putri Handayani	84	Tuntas
29	Wiwik Widianti	48	Tidak Tuntas
30	Zahira	20	Tidak Tuntas

Sumber : Nilai Sumatif Tengah Semester Kelas 7 E SMPN 1 Rasau Jaya

Dari Tabel 1.1 dapat dilihat variasi tingkat ketuntasan pada tujuan pembelajaran . Jika kriteria nilai ketuntasan 75 maka terdapat 8 murid atau 27% murid yang tuntas pada mata pelajaran tersebut, sedangkan masih 73% murid yang belum tuntas.

Berdasarkan data tersebut dibutuhkan pembelajaran yang lebih mendalam dengan tujuan melakukan pergeseran dari *surface learning* menuju ke *deep learning*. Pendekatan ini dalam kontek pendidikan bertujuan mendorong murid secara berkesadaran untuk memahami pemikiran secara mendalam dan kontekstual terhadap kehidupan nyata, mengembangkan keterampilan teknologi seperti berfikir kritis , kolaborasi dan kreatifitas dengan teknologi *smartphone* yang sudah sering dipakai secara keseharian dan melahirkan suatu pengalaman belajar bermakna dan reflektif efektif tidak hanya tentang pengetahuan tetapi juga tentang pemahaman nilai , sikap dan keterampilan sosial, yang diintegrasikan dan diaplikasikan dalam kehidupan nyata dalam suasana yang menggembirakan. (Kemendikdasmen, 2025, h. 12)

Penelitian ini menggunakan integrasi teknologi dan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi android dengan alasan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terlebihpada teknologi seluler telah mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi. Sependapat dengan hal itu sungguh sangat penting untuk memanfaatkan aplikasi *mobile* sesuai pernyataan Weichbroth (2020) :

> *The results of the systematic literature review show that the ISO 9241-11 definition has been adapted by the majority as the baseline in the studies of mobile application usability. In total, 75 attributes were distinguished in the body of 790 documents, indexed by the Scopus database. The most frequent are efficiency (70%), satisfaction (66%)and effectiveness (58%), which originate from the above definition*.

Pada saat ini mayoritas murid adalah generasi Z atau generasi alfa yang akrab dengan *smartphone* dan aplikasi berbasis android. Pengembangan media

pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi android menawarkan solusi yang fleksibel, interaktif dan adaptif yang cocok untuk mendukung implementasi pendekatan *deep learning* pada pembelajaran IPS. Aplikasi android memungkinkan penyediaan materi visual, audio dan interaktif yang lebih menarik, sehingga murid memiliki pilihan untuk disesuaikan dengan tempat dan waktu yang dinginkan (*mobile learning*), dan personalisasi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan murid.

Terkait dengan pengaruh penggunaan aplikasi *mobile learning* dan prestasi di zaman modern Anggraini (2025) menyatakan menunjukan bahwa:

> integrasi teknologi *mobile learning* dapat menjadi upaya pembelajaran yang efektif di era digital. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar sekolah dan pihak terkait memperhatikan penyediaan infrastruktur yang memadai serta pelatihan bagi guru dan siswa agar pemanfaatan aplikasi mobile learning dapat optimal.

Anas (2024) mendukung pernyataan tersebut dalam penelitiannya dengan menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh dalam bentuk *e-learning* dapat mempermudah guru dalam mentransfer ilmu kepada muridnya.

Raharjo (2020) telah melakukan analisis terhadap pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi android dan menyatakan bahwa aplikasi ini memenuhi aspek kesesuaian fungsi, kompatbilitas, kegunaan dan efisiensi kinerja sehingga aplikasi tersebut dianggap layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Permana (2021) murid dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran karena lebih fleksibel dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Bersumber dari latar belakang tersebut dilakukan penelitian dan pengembangan yang diarahkan pada membuat suatu inovasi media

pembelajaran IPS menggunakan aplikasi Android dengan pendekatan *deep learning* didasarkan pada prinsip konstruktivisme, teknologi pembelajaran, dan *mobile learning*, yang secara bersamaan dapat mewujudkan lingkungan belajar yang mendalam, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggabungkan teknologi mobile, kecerdasan buatan, dan pedagogi pembelajaran mendalam. Hal ini menjadikannya inovatif dan relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21.

B. Rumusan Masalah

Bersumber penjabaran latar belakang, masalah umum penelitian yaitu upaya mengembangkan media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android pada murid kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya dengan model pengembangan ADDIE. Rumusan masalah yang akan didalami antara lain :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android pada murid kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya ?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android ?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas VII ?

C. Tujuan Penelitian

Arah penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android pada murid kelas VII di SMPN 1 Rasau Jaya.

Tujuan khusus dari dilakukan penelitian yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android pada murid kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya.
2. Menganalisis tingkat kualitas media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android.
3. Menguji dan membuktikan efektifitas media pembelajaran IPS dengan pendekatan *deep learning* berbasis aplikasi android terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas VII .

D. Manfaat Penelitian

Produk dari penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan *Deep Learning* Berbasis Aplikasi Android Pada Murid Kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya mempunyai manfaat yaitu

1. Manfaat Teoritis

   Meningkatkan wawasan sehingga dapat lebih memahami teori-teori yang di peroleh saat perkuliahan yang dikaitkan dengan Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan *Deep Learnin*g Berbasis Aplikasi Android Pada Murid Kelas VII SMPN 1 Rasau Jaya dan sebagai acuan melakukan inovasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Murid

      1) Dapat memudahkan murid memahami materi Kegiatan Ekonomi bagi murid kelas VII.

      2) Memacu semangat belajar murid.

   b. Guru

      1) Membantu guru untuk mentransfer ilmupengetahun.

      2) Sebagai salah satu bentuk inovasi kegiatan pembelajaran .

   c. Peneliti

      1) Dapat meningkatkan pengetahuan serta pengalaman sebagai guru IPS profesional yang dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

      2) Mengukur penggunaan aplikasi android baik untuk murid dan guru.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini akan diharapkan menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi android untuk mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP N 1 Rasau Jaya . Adapun terdapat keterbatasan dalam pengembangan produk ini antara lain :

1. Kapasitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran masih terbatas.
2. Pengembangan ini masih sangat terbatas karena melibatkan ruang lingkup kelompok kecil.

3. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran hanya pada mata pelajaran IPS kelas VII.

F. Definisi Operasional

Upaya mencegah salah tafsir istilah yang dipakai dalam penelitian, peneliti membuat definisi operasional yang digunakan antara lain :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

   Sebagai deretan proses yang dikerjakan untuk menghasilkan media pembelajaran dengan tahapan pengembangan ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development, Implementation* dan *Evaluation*) digunakan untuk memperoleh inovasi pembelajaran baik.

2. Pendekatan pembelajaran mendalam dalam pendidikan

   Sebagai suatu pendekatan yang memuliakan , menitikberatkan pada penciptaan suasana dan kegiatan belajar yang dapat memunculkan kesadaran akan pentingnya ilmu pengetahuan , kebermaknaan ilmu tersebut oleh murid dalam suatu suasa pembelajaran yang menggembirakan .

3. Pembelajaran menggunakan aplikasi android

   Kegiatan belajar menggunakan aplikasi *android* yang tersedia di *smartphone* dapat memberikan suatu pengalaman baru bagi murid lantaran memilik bentuk yang sederhana dan mudah dipakai dengan dukungan jangkauan yang luas memberikan kesempatan murid belajar sesuai dengan waktu dan tempat yang diinginkan. Aplikasi android yang dikembangkan menggunakan berbagai aplikasi web yang sudah tersedia seperti *google site,*

canva ,google form, flip book, padlet, wayground , wordwall yang di integrasikan menjadi sebuah aplikasi android dengan menggunakan aplikasi *Kodular*.