

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal terpenting serta memiliki posisi strategis dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan bukan hanya sekadar pengajar, lebih dari itu ialah proses transfer ilmu, nilai serta pembentukan karakter (Nurkholis, 2013). Pendidikan merupakan gerbang utama dalam menyiapkan generasi penerus bangsa, agar beralih dari ketidakberdayaan menjadi berdayaguna, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain (Mustoip & Jafar, 2018).

Pendidikan yang baik merupakan pendidikan yang melahirkan generasi intelektual serta dapat memaksimalkan segala potensi yang ada dalam dirinya, sehingga menjadi individu yang berprestasi serta memiliki etika profesi yang kreatif dan inovatif (Heriyati, 2017). Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwasanya pendidikan sebagai daya dan upaya dalam memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, sehingga dapat memajukan kehidupannya yang selaras dengan masyarakat dan alam (Nurkholis, 2013). Dalam proses pendidikan, agar menghasilkan pengalaman belajar yang baik adalah dengan pembelajaran yang ketiga aspeknya berupa kognitif, psikomotor dan afektif terintegrasi dalam proses pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran ada hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik. Sebagai seorang pendidik, guru harus memiliki kemampuan dalam mengeksplorasi setiap potensi peserta didik serta mampu mengembangkan potensi tersebut. Sehingga, fungsi dan peran pendidik tidak hanya sebatas transfer *knowledge* tapi lebih dari itu ada nilai-nilai yang ditanamkan agar mengkarakterisasi dalam diri setiap peserta didik.

Dalam mewujudkan pengalaman belajar yang baik serta kesuksesan dalam belajar, maka keterampilan atau kemampuan belajar abad 21 yang mesti dimiliki peserta didik memiliki kemajuan baru karena dipengaruhi oleh perkembangan zaman (Mardhiyah et al., 2021). Keterampilan atau kemampuan belajar peserta

didik di abad 21 yakni 4C yaitu *critical thinking, creativity, communication* dan *collaboration*.

Diantara kemampuan yang mesti dimiliki oleh peserta didik di abad 21 ini yakni kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif. Menurut Satiadarma dalam Wiyono (2018), kreativitas merupakan salah satu modal penting yang mesti peserta didik miliki dalam rangka mencapai prestasi belajar. Kreativitas peserta didik tidak semestinya dimaknai sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan peserta didik masih perlu bimbingan, pemahaman terhadap kecerdasan yang dimilikinya dalam memandang ketentuan (Wiyono, 2018). Menurut Munandar dalam Wiyono (2018), kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberi gagasan baru dalam rangka pemecahan masalah atau sebagai kemampuan dasar dalam melihat suatu hubungan baru antara unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karenanya, kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas, mesti diimplementasikan dalam semua bidang studi, termasuk dalam pembelajaran geografi.

Geografi adalah salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah menengah atas atau SMA dengan berbagai konten di dalamnya yang begitu kompleks dan juga sistemik. Mata pelajaran geografi dirancang untuk memungkinkan siswa untuk menginterpretasikan geografi fisik dan geografi manusia, termasuk pola spasial, ekologi dan wilayah yang kompleks dan pola terkait, menguasai keterampilan memperoleh data dan informasi, berkomunikasi dan menerapkan pengetahuan geografis, memanfaatkan sumber daya, menerapkan perlindungan lingkungan, dan toleransi terhadap keanekaragaman dalam masyarakat (Gultom, 2022).

Konten geografi dalam cakupan pendidikan tidak terlepas guna menumbuhkan kognitif, psikomotor serta perspektif geografi kepada peserta didik (Solem et al., 2008). Pemahaman peserta didik terhadap peta juga pemetaan yakni kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran geografi secara keilmuan, sehingga peserta didik mampu memperoleh dan menguraikan informasi geografis dan menyajikannya secara keruangan, dalam rupa sistem informasi geografis (Lei et al., 2009).

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital seperti saat ini berpengaruh terhadap dunia pendidikan termasuk dalam

pembelajaran (Cholily et al., 2019). Selain itu, mengingat kondisi peserta didik yang termasuk dalam generasi Z tidak lepas dari gadget menjadi peluang meningkatkan kualitas pembelajaran asalkan guru dapat mengontrol penggunaannya. Sebagaimana menurut Handrianto (dalam Kurniawati, 2020) menyatakan bahwa penggunaan gadget secara tepat dalam pembelajaran mampu melatih imajinasi, kecerdasan, memunculkan kreativitas, serta mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan teknologi sangat diperlukan, hal ini karena dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran (Wijayanto, 2017), terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak positif berdasarkan hasil penelitian (Handayani & Rahayu, 2020). Seiring perkembangan tersebut, maka seorang guru atau pendidik dituntut untuk meningkatkan kompetensi supaya dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Bakri et al., 2022).

Salah satu elemen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran (Hasan et al., 2021). Menurut Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam dengan tujuan menyampaikan sesuatu yang mampu menstimulus perasaan, pikiran sehingga muncul kemauan belajar bagi pembelajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan inovasi untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran, serta adanya media mampu membantu peserta didik dalam membangkitkan kreativitas, memotivasi belajar, dan meningkatkan berpikir tingkat tinggi (Muniadi, 2012). Media pembelajaran akan membuat proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, misalnya dari segi visual yang menarik serta dikombinasikan dengan video maupun animasi. Namun pada kenyataannya di lapangan pengemasan pembelajaran geografi dalam aspek pemahaman serta keterampilan kurang ditangani secara sistemik, karena pendidik masih mengemasnya dengan metode ceramah atau berdiskusi, oleh karena itu kemampuan peserta didik hanya terbatas pada aspek teori (Gultom, 2022).

Dengan berbagai keterbatasan untuk anak setingkat sekolah menengah atas (SMA) maka diperlukan suatu keterampilan sehingga setiap peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan di sekolah. Dalam kenyataannya di lapangan, seorang guru tidak hanya dituntut paham teori akan tetapi bagaimana metode untuk lebih kreatif dalam menghasilkan suatu karya yang dapat diterima dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Sarjono et al., 2016).

Kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas belajar peserta didik mesti dapat ditingkatkan dan digali dalam pembelajaran geografi (Wiguna et al., 2016). Keterampilan yang didasarkan pada bakat alam seringkali dianggap sebagai kreativitas, dimana hanya yang berbakat saja yang mampu menjadi kreatif. Pernyataan tersebut tidak sepenuhnya benar, dalam realitanya bahwa setiap orang memiliki kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan ide baru dengan cepat dan beragam, karena pada dasarnya kemampuan kreatif dimiliki oleh semua orang (Isnaniah, 2017).

Namun dalam kenyataannya di lapangan, kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas belajar peserta didik masih rendah dan menjadi masalah dalam pembelajaran geografi (Waty, 2018), hal ini mengingat dalam proses pembelajaran geografi biasanya masih berpusat kepada guru.

Berdasarkan observasi peneliti dalam kegiatan (PPLSP) di SMA Negeri 14 Bandung, pada saat kegiatan pembelajaran, peserta didik cukup kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru atau menjawab pertanyaan dari peserta didik lainnya saat kegiatan diskusi. Peserta didik juga terlihat kurang percaya diri dalam mengemukakan jawabannya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung kurang kreatif. Mengingat diantara ciri anak kreatif adalah banyak bertanya serta menemukan atau mencari jawaban dengan berbagai cara serta dengan berbagai kemungkinan mengungkapkan (Nurfasani, 2016).

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 14 Bandung, beliau menyatakan bahwasanya dalam pembelajaran geografi peserta didik masih jarang mengajukan pertanyaan saat kegiatan belajar mengajar, peserta didik masih belum berani mengajukan pendapatnya atau memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, keterampilan peserta didik masih kurang karena guru belum bisa mengemas pembelajaran dengan berbagai variasi media, guru

biasanya menggunakan media salindia yang dibuat secara mandiri atau diperoleh melalui *youtube* dan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran geografi. Hal ini dipertegas dalam penelitian (Suhardiman et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan media salindia tidak lebih baik dari dari media *courselab* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut, sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, maka diperlukan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Google My Maps*. Menurut Kumala dalam (Medani et al., 2022) *Google My Maps* merupakan salah satu terobosan terkini dalam perkembangan teknologi geospasial yang berfokus dalam pemetaan secara digital. *Google My Maps* merupakan bagian dari fitur *Google Maps* serta memungkinkan pengguna untuk menambahkan, mengedit dan menyimpan informasi seperti penanda lokasi, garis, poligon, teks, foto dan video. Fitur berharga lainnya adalah adanya opsi kolaboratif sehingga pembuat peta untuk saling berbagi terkait dengan pembuatan peta (Elliot, 2009).

Selain itu, aplikasi GIS berbasis web atau WEBGIS seperti *Google My Maps* dapat menjadi alternatif dalam mengatasi berbagai kendala dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dibandingkan dengan aplikasi *desktop* yang memerlukan proses instalasi dan spesifikasi khusus, aplikasi web dapat dengan mudah diakses tanpa spesifikasi khusus, serta lebih praktis dan efisien untuk digunakan (Dekui et al., 2016). Oleh karena itu, diharapkan dengan penggunaan *google my maps* dapat meningkatkan kreativitas belajar atau kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN *GOOGLE MY MAPS* TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 14 BANDUNG”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam pembelajaran geografi ditemukan bahwa peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan serta kurang percaya diri dalam mengemukakan gagasan.
2. Rendahnya kreativitas belajar peserta didik menjadi masalah klasik dalam pembelajaran geografi.
3. Proses pembelajaran di sekolah belum menggunakan media bervariasi, seperti *Google My Maps*.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian identifikasi tersebut, adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Google My Maps* pada kelas eksperimen di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media (salindia) pada kelas kontrol di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *google my maps* terhadap kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan *Google My Maps* pada kelas eksperimen di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media konvensional (salindia) pada kelas kontrol di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan *google my maps* terhadap kreativitas belajar peserta didik dalam pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih berupa pengetahuan terkait media pembelajaran.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penggunaan media pembelajaran geografi.
 - c) Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi sebagai upaya peningkatan prestasi belajar serta kreativitas peserta didik.
 - d) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan lebih bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a) Manfaat untuk peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam menerapkan ilmu yang dipelajari di kelas maupun dalam pemecahan masalah dan pemecahan masalah hingga menyusun hasil atau laporan penelitian.
 - b) Manfaat untuk guru
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan alternatif dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan sebagai upaya menciptakan kegiatan pembelajaran geografi yang lebih variatif.
 - c) Manfaat untuk sekolah
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi para guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif, inovatif, dan variatif.
 - d) Manfaat untuk peserta didik
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dengan *Google My Maps*
 - 2) Meningkatkan kompetensi peserta didik, baik dari segi sikap, daya nalar, dan kreativitas.