

BAB II

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE EARTH* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS GEOGRAFI

A. Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses yang dialami atau dilakukan individu dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Belajar juga merupakan proses yang dilakukan individu yang ditandai dengan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar yang sengaja diciptakan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Skinner (Syaiful Sagala, 2010:14) menjelaskan 'belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Konsep belajar selanjutnya dikemukakan oleh Robert M. Gagne (Syaiful Sagala, 2010:14) 'Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar merupakan kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulus yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar'.

Menurut teori behavioris belajar adalah proses relasi antara stimulus dan respon (S-R), sedangkan teori gestalt berpendapat bahwa belajar adalah relasi antara bagian dengan totalitas pengalaman. Secara konseptual, Fontana (Syaiful Sagala, 2010:15) mengartikan 'belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu

sebagai hasil dari pengalaman’, sedangkan Gagne (Syaiful Sagala, 2010:14) ‘belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan’.

Dari pendapat tokoh-tokoh pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang atau individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku dalam bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotornya dengan cara diberi stimulus baik secara langsung ataupun melalui lingkungan tempat dia belajar.

Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan siswa dalam belajar dengan bantuan guru didalam suatu lingkungan yang sengaja diciptakan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh murid atau peserta didik.

Kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan hakikat dan jenis belajar serta hasil belajar tersebut. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam lingkungan pendidikan formal saja, tapi bisa terjadi di luar sekolah. Proses belajar dan pembelajaran bisa terjadi dimana saja, dan kapan saja tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Dalam Pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Pembelajaran menurut Wina sanjaya (2006:102)

“Pembelajaran ialah usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru. Proses pembelajaran siswa tidak terlepas dari perlakuan guru, yang membedakannya hanya terletak pada peranannya saja.”

Pembelajaran menurut Corey dan Sagala (2010:61)

pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi – kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Piaget (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:14) mengemukakan bahwa :

Pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut.

1. Langkah satu: menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
2. Langkah dua: memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
3. Langkah tiga: mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah
4. Langkah empat: menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Dalam pembelajaran terkandung 5 konsep, yaitu interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Interaksi mengandung arti hubungan timbal balik, saling mempengaruhi satu sama lain. Menurut pasal 1 butir 4 UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu”.

Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Sumber belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dan lingkungan belajar adalah lingkungan yang menjadi latar terjadinya proses belajar seperti di kelas, perpustakaan, sekolah, tempat kursus, keluarga, masyarakat, dan alam semesta. Ciri pembelajaran yaitu fasilitas, peningkatan proses belajar siswa, adanya interaksi yang disengaja, dan adanya komponen yang saling berkaitan satu sama lain, yaitu tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dari teori-teori yang telah dipaparkan di atas peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan dirancang secara sistematis serta didukung dengan fasilitas dan lingkungan belajar yang baik dan kondusif serta pendidik yang kompeten akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang baik pula.

B. Pengertian Hasil Belajar

Suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran berdampak terhadap hasil belajar. Hasil belajar sangat tergantung pada proses belajar yang dilaksanakan. Hasil belajar tersebut akan terlihat setelah diberikan perlakuan pada proses belajar yang dianggap sebagai proses pemberian pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Siswa dan guru memiliki keterkaitan yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang ingin dicapai. Hasil belajar merupakan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh individu setelah melakukan proses belajar. Hasil Belajar Menurut Abin Syamsudin (2002:156) “Hasil belajar merupakan perubahan yang diharapkan terjadi pada prilaku dan pribadi siswa setelah mengalami dan melalui proses belajar”. Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan hasil belajar adalah keadaan peserta didik yang dapat memahami, menguasai, dan menerapkan pengalaman dari hasil proses belajarnya.

Pada dasarnya ada dua faktor utama yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu faktor dalam diri individu atau siswa (*Internal factor*) serta faktor dari luar diri individu atau siswa (*eksternal factor*).

Berikut adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang dikemukakan oleh Syafitri (2011)

1) Faktor-faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari individu anak itu sendiri yang meliputi :

a) Faktor Jasmaniah (fisiologis)

Yang termasuk faktor ini antara lain: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.

b) Faktor Psikologis,

Faktor psikologis yaitu keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2) Faktor yang berasal dari luar atau eksternal terdiri dari tiga factor yaitu :

a) Faktor lingkungan (Faktor pengaturan belajar disekolah yang meliputi kurikulum, disiplin sekolah, guru, fasilitas belajar, dan pengelompokan siswa).

b) Faktor sosial disekolah (sistem sosial, status sosial siswa, dan interaksi guru dan siswa).

c) Faktor situasional (keadaan politi ekonomi, keadaan waktu dan tempat atau iklim). (W. S. Winkel, 1983: 43).

Lebih rinci Nana Sudjana (1991:22) mengemukakan mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan yang dimiliki individu atau siswa.
- 2) Motivasi belajar.
- 3) Minat dan perhatian
- 4) Sikap dan kebiasaan belajar
- 5) Ketekunan
- 6) Sosial ekonomi
- 7) Faktor fisik atau psikis
- 8) Kualitas pengajaran.

Media *Google Earth* digunakan sebagai upaya untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dengan melihat fungsi media, *Google Earth* diharapkan penggunaan media ini dalam proses belajar mengajar akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Benyamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif yang berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Bila kita memperhatikan hasil belajar yang begitu luas menyangkut berbagai aspek tingkah laku jelas kiranya tidak ada satu pun metode belajar yang dapat digunakan untuk mencapai semua tujuan tersebut. Demikian pula dengan penggunaan media *Google Earth* tidak mungkin digunakan untuk mencapai semua hasil belajar. Tujuan lebih memungkinkan digunakan media ini dalam pengajaran adalah hasil belajar ranah kognitif yaitu pada aspek mengingat, memahami dan menerapkan.

Tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual (Jarolimek dan foster, 1981: 148). Taksonomi atau penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:26) mengemukakan adanya 6 (enam) kelas/tingkat, namun berikut ini hanya akan dijelaskan hasil belajar yang menjadi titik fokus pada penelitian ini saja yaitu :

1. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari .
2. Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
3. Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan atau situasi baru .

C. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata *medium* (latin) yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Gagne dalam Susilana dan Riyana (2009:6) media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (1970) dalam Susilana dan Riyana (2009:6) berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. National Education Association (NEA) dalam Susilana dan Riyana (2009:6) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak ataupun audio visual, termasuk perangkat kerasnya.

Ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan, pertama media *grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2005:3). Adapun batasan yang diberikan terdapat persamaan pernyataan yang menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan baik.

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk menyampaikan pesan agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Media tidak hanya sebagai alat bantu guru tetapi sebagai pembawa materi atau pesan dari guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Media perlu dirancang dan dipersiapkan dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik dari sasaran dan kesesuaian dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang dirancang dan dipersiapkan dengan baik dan benar akan dapat merangsang komunikasi siswa dengan media tersebut.

Menurut Susilana dan Riyana (2009:10) dalam kaitannya dengan manfaat media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran dalam menggunakannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.
- e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Menurut Munadi (2008:37) menjabarkan fungsi media sebagai berikut:

- a. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar
- b. Fungsi Semantik
- c. Fungsi Manipulatif
- d. Fungsi Psikologi

Fungsi psikologi terbagi menjadi lima yaitu:

- 1) Fungsi Atensi
- 2) Fungsi Afektif.
- 3) Fungsi Kognitif.
- 4) Fungsi Imajinatif.
- 5) Fungsi Motivasi
- e. Fungsi Sosio Kultural

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Maswins, 2010) . Sedangkan secara lebih khusus (Maswins, 2010) menjabarkan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Menurut Susilana dan Riyana (2009:9) secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- c. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Susilana dan Riyana (2009:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut :

- a. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.
- b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Selain itu, media pembelajaran mempunyai manfaat yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa. Miarso (2009:458) merumuskan manfaat media pembelajaran dari berbagai kajian teoritik maupun empirik sebagai berikut:

- a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita sehingga dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para pelajar.
- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- d. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara pelajar dengan lingkungannya.
- e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.

- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- h. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- i. Media memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu, dan kecepatan yang ditentukan sendiri.
- j. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy).
- k. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi.
- l. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun pelajar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dan pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yakni sebagai alat yang dapat merangsang perhatian siswa dan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efektif dan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain fungsi dan manfaat media pembelajaran, perlu diperhatikan juga kriteria pemilihan media. Dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria pemilihan media yang sesuai dengan

kebutuhan siswa di kelas. Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan dengan tujuan pengajaran, sesuai dengan isi bahan ajar, kemudahan dalam memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, waktu yang tersedia cukup, dan sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media yang akan digunakan dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2005: 5). Sesuai dengan isi bahan ajar, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami siswa.

Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru mudah diperoleh atau mudah dibuat. Keterampilan guru dalam menggunakan media, artinya guru dapat menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar. Sudjana dan Rivai (2005: 5) mengemukakan bahwa “adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.” Hal tersebut mengungkapkan bahwa media secanggih apapun tidak akan mempunyai arti dalam pengajaran, apabila guru tidak dapat menggunakannya.

Waktu yang tersedia cukup, artinya media yang akan digunakan dapat bermanfaat bagi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Sedangkan sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya media yang digunakan sesuai dengan taraf berfikir siswa. Sudjana dan Rivai (2005: 5) memberikan contoh yaitu “menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster”.

Sadiman, dkk. (2009: 84) mengemukakan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media, yaitu:

...tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Rusman (2008: 99) mengemukakan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi pembelajaran.
2. Dukungan terhadap isi materi pelajaran.
3. Kemudahan mendapatkan media.
4. Keterampilan guru menggunakannya.
5. Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya.
6. Memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir dan perkembangan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih suatu media diperlukan kriteria-kriteria yang harus dipertimbangkan. Dengan adanya kriteria dalam pemilihan media diharapkan dapat mempermudah untuk menentukan media mana yang tepat untuk digunakan.

Mengacu pada berbagai pendapat para ahli mengenai fungsi, manfaat dan kriteria pemilihan media yang telah di jelaskan di atas, penelitian ini lebih memfokuskan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang sekaligus dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa.

D. Pengertian *Google Earth*

Google Earth merupakan sebuah aplikasi bentuk muka bumi yang ditampilkan dengan menggunakan foto satelit yang dikeluarkan google. Dengan kata lain *Google Earth* merupakan *Globe* dalam bentuk 3D yang dapat menampilkan berbagai tempat di seluruh dunia seperti kota, gunung, jalan, laut, dll.

Menurut Yousman (2008:3)

Google Earth merupakan aplikasi pemetaan interaktif yang dikeluarkan google. *Google Earth* menampilkan peta bola dunia, keadaan topografi, foto satelit, terain yang dapat di overlay dengan jalan, bangunan, lokasi ataupun informasi geografis lainnya. *Google Earth* merupakan sebuah layanan *geographical information system* yang menyediakan informasi mengenai peta dan seluk beluknya.

Awalnya *Google Earth* dibuat oleh sebuah perusahaan yang disebut Keyhole inc, dan pertama kali dinamai dengan nama earth viewer 3D. Fiturnya awalnya masih sederhana. Fitur tersebut kemudian di akuisisi oleh google di tahun 2004 dan sejak itulah fiturnya mulai dilengkapi dan diperanggih. Produknya kemudian diganti namanya menjadi *Google Earth* pada tahun 2005. *Google Earth* tersedia tersedia dalam empat lisensi

yang berbeda yaitu: *Google Earth free version* (gratis), *Google Earth Plus*, *Google Earth Pro* dan *Google Earth Enterprise*.

Google Earth free version (gratis) ini dapat didownload dan digunakan secara gratis. Dengan google earth free version ini kita bisa melakukan berbagai hal seperti.

1. Mengamati berbagai tempat di seluruh dunia hanya dengan PC
2. Menjelajahi berbagai tempat di seluruh dunia hanya dengan PC
3. Menemukan tempat – tempat yang kita ingin kita ketahui
4. Mendapatkan informasi posisi dan rencana perjalanan

Selain itu *Google Earth free version* (gratis) ini juga dapat digunakan tanpa jaringan internet (*off line*) tetapi *Google Earth* hanya akan menampilkan tempat-tempat yang pernah kita kunjungi atau jelajahi saat terhubung dengan jaringan internet. Jadi jika kita menjelajahi atau mengunjungi tempat di *Google Earth* dengan menggunakan jaringan internet, maka tempat- tempat yang pernah kita kunjungi atau jelajahi tersebut bisa kita buka atau kunjungi kembali walaupun tidak terkoneksi dengan jaringan internet. Hal ini terjadi karena *Google Earth* akan secara otomatis menyimpan file atau data tempat yang pernah kita jelajahi.

Google Earth dapat didownload di situs <http://earth.google.com/download-earth.html>. Setelah selesai mendownload kita dapat menginstalasi dan langsung menjalankannya.

Untuk mendapatkan *Google Earth* versi terakhir kita dapat mendownloadnya dari <http://dl.google.com/earth/GE4/> GoogleEarth Win.exe (PC). Setelah mendownload kita dapat menginstalnya langsung.

Icon *Google Earth* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1

Sementara tampilan *Google Earth* dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 2.2

E. Mata Pelajaran IPS Geografi

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama bahkan sampai pada jenjang Sekolah Menengah Atas, IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang pendidikan dasar (SD/MI dan 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.

Ruang lingkup substansi IPS dalam KBK ditentukan mencakup: sistem sosial (Sosiologi); gejala alam dan kehidupan (Geografi); sumber daya dan kesejahteraan (Ekonomi); kebudayaan (Antropologi); waktu, kesinambungan, dan perubahan (Sejarah); serta perubahan masyarakat (Sosiologi dan Antropologi) (Depdiknas, 2002).

Hakikat pendidikan ilmu-ilmu sosial dalam KBK dijelaskan bahwa mata pelajaran rumpun ilmu-ilmu sosial dengan menggunakan dimensi-dimensi ruang, waktu, dan nilai-nilai/norma dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan berupaya memberikan pengetahuan dan mengembangkan sikap dan keterampilan sosial siswa untuk dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kemampuannya untuk beradaptasi sebagai upaya

memperjuangkan kelangsungan hidup yang harmonis, sejahtera, dan damai (Depdiknas, 2002).

a) Pengertian Geografi

Di dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (Depdiknas 2002: 6)

“Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan dalam segala perwujudan makna hidup sepanjang hayat dan dorongan peningkatan kehidupan. Geografi mengkaji tentang aspek ruang dan tempat pada berbagai skala di muka bumi”.

Menurut Prof. Bintarto (wikipedia, 2012)

Geografi mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi, baik yang bersifat fisik maupun yang menyangkut kehidupan makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, kelingkungan, dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan.

Geografi merupakan suatu ilmu yang banyak berhubungan dengan distribusi dan susunan seluruh bagian permukaan bumi, Istilah geografi pertama kali diperkenalkan oleh ilmuwan Yunani yang bernama Eratosthenes pada tahun 200 SM (Iswandari, 2010). Pada masa itu, geografi hanya didominasi oleh cerita-cerita tentang perjalanan dari berbagai penjuru dunia (Logografi). Menurut Eratosthenes (Iswandari, 2010) ‘geografi berarti ilmu pengetahuan yang melukiskan dan menggambarkan tentang keadaan bumi’. Pada abad ke-2 SM, seorang ahli astronomi Alexandria, Claudius Ptolomeus, membuat sebuah buku mengenai geografi Yunani dan Romawi. Menurut Ptolomeus (Iswandari, 2010) ‘geografi merupakan suatu penyajian sebagian atau seluruh permukaan bumi’. Dalam karyanya yang berjudul *Geographike Syntaxis*,

Ptolomeus (Iswandari, 2010) mengajukan metode baru dalam pembuatan peta, termasuk proyeksi dan pembuatan atlas. Pada saat itu, Claudius Ptolomeus juga telah membuat Atlas yang disebut Atlas Ptolomeus.

Geografi mengkaji tentang aspek ruang dan tempat pada berbagai skala di muka bumi. Penekanan bahan kajiannya adalah gejala – gejala alam dan kehidupan yang membentuk lingkungan dunia dan tempat – tempat. Gejala alam dan kehidupan itu dapat dipandang sebagai hasil dari proses alam yang terjadi di bumi atau sebagai kegiatan yang dapat memberi dampak kepada makhluk hidup yang tinggal di atas permukaan bumi (Depdiknas 2002).

Dalam mata pelajaran IPS Geografi Siswa didorong untuk memahami bentuk dan proses-proses fisik yang membentuk pola-pola muka bumi, karakteristik dan persebaran ekologis di muka bumi, sehingga diharapkan siswa dapat memahami bahwa manusia menciptakan wilayah (region) untuk menyederhanakan kompleksitas muka bumi. Selain itu, siswa dimotivasi secara aktif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat-tempat dan wilayah. Dengan demikian siswa diharapkan bangga akan warisan budaya dengan memiliki kepedulian kepada keadilan sosial, proses-proses demokratis dan kelestarian ekologis, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan di lingkungan pada masa kini dan masa.

b) Ruang Lingkup Geografi

Ruang lingkup geografi cukup luas dan mendasar. Untuk melihat apa dan bagaimana ruang lingkup geografi, Daldjoeni (alfiansyah, 2011) mengemukakan pokok-pokok telaah geografi sebagai berikut.

- a) Ukuran, bentuk, dan aneka gerakan bumi.
- b) Persebaran serta posisi masa daratan dan wujud perairan.
- c) Batuan, struktur dan berbagai relief permukaan bumi.
- d) Air yang ada di berbagai samudra, lautan, serta seluk beluk gerakannya.
- e) Pola persebaran dunia tumbuhan dan hewan
- f) Atmosfer dengan gejala-gejala di dalamnya serta pola-pola iklim yang terdapat di permukaan bumi
- g) Ras-ras umat manusia dan persebarannya yang berdasarkan unit kenegaraan.
- h) Aneka bentuk kegiatan manusia dalam rangka menegakkan perekonomian.
- i) Berbagai macam ciri dan jenis pemukiman manusia yang ada.
- j) Ciri-ciri sosial dan budaya masyarakat manusia
- k) Pengaturan umat manusia secara politis dan relasi antar mereka.

Dari beberapa hal tersebut, jelaslah bahwa ruang lingkup geografi tidak terlepas dari aspek fisik dan aspek manusia yang menjadi obyek studinya, tetapi mencakup semua aspek yang berkaitan dengan kehidupan manusia baik kebudayaan, kependudukan dll. Dalam ruang lingkup inilah tercermin sifat karakteristik geografi sebagai suatu bidang ilmu

pengetahuan dan bidang studi yang berbeda dengan ilmu pengetahuan dan bidang studi lainnya.

c) Prinsip-Prinsip Geografi

Untuk menganalisis dan mengungkapkan gejala geosfer dalam kehidupan sehari-hari, secara teoris digunakan prinsip-prinsip dasar geografi. Izul (2011) mengemukakan Prinsip-prinsip Geografi sebagai berikut :

- 1) Prinsip Persebaran
- 2) Prinsip Timbal Balik
- 3) Prinsip Korologi
- d) Pendekatan Kajian Geografi

Pendekatan Kajian Geografi merupakan suatu konsep dasar dalam mengkaji masalah yang berkaitan dengan objek material geografi. Ahmad Habibie (2009) merumuskan pendekatan kajian Geografi sebagai berikut :

1. Pendekatan Keruangan
2. Pendekatan Kelingkungan
3. Pendekatan Kompleks Kewilayahan

F. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar menurut Suharsimi Arikunto (2002:61) merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan dengan jelas. Dengan anggapan dasar ini, peneliti tidak meragukan kebenaran penelitian yang dilakukannya.

Asumsi yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan.
2. Visualisasi pada media *Google Earth* merupakan sarana yang cukup efektif dalam menyajikan materi dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Media pembelajaran yang dikemas secara inovatif, menarik dan kreatif serta didukung oleh teknologi terkini, mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau tentative yang masih perlu di uji kebenarannya melalui data hasil penelitian. Menurut S. Nasution (1984:49) tiap pernyataan yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris disebut hipotesis.

Berawal dari masalah penelitian dan tinjauan pustaka diatas, maka penulis menurunkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Umum :

Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi tidak lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama.

Hipotesis Khusus :

a. Hipotesis Pertama

Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi tidak lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan di Sekolah Menengah Pertama.

Hipotesis Kerja ($H_1: \mu_1 \neq \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan di Sekolah Menengah Pertama..

b. Hipotesis Kedua

Hipotesis Nol ($H_0: \mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi tidak lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta

terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman di Sekolah Menengah Pertama.

Hipotesis Kerja (H1: $\mu_1 \neq \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman di Sekolah Menengah Pertama.

c. Hipotesis Ketiga

Hipotesis Nol (H0: $\mu_1 = \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi tidak lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek penerapan di Sekolah Menengah Pertama.

Hipotesis Kerja (H1: $\mu_1 \neq \mu_2$)

Penggunaan media *Google Earth* pada mata pelajaran IPS Geografi lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek penerapan di Sekolah Menengah Pertama.