

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan ujung tombak bagi kemajuan suatu bangsa dan negara. Menurut Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menerangkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dilihat dari definisi di atas pendidikan mempunyai peranan penting untuk masyarakat dalam mencerdaskan pola pikir bangsa. Pendidikan harus memberikan penekanan pada perubahan dan transformasi. Perubahan akan terjadi apabila didukung oleh pengetahuan dan pemahaman terhadap pengetahuan baru. (UU Sisdiknas, 2003; Rosyada, 2016).

Pemahaman akan pengetahuan bisa didapatkan melalui pembelajaran di sekolah. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibimbing oleh guru atau pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik serta dapat mengonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Pada saat ini pembelajaran yang berfokus pada guru berubah menjadi berfokus pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan ciri pembelajaran di abad ke-21 yaitu dimana kurikulum yang dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran. (UU Sisdiknas, 2003; Audie, 2019; Rosyada, 2016).

Pembelajaran di abad ke-21 memiliki beberapa perbedaan dengan pembelajaran di masa-masa sebelumnya. Salah satunya yaitu pada perkembangan dan penggunaan teknologi di dalam pembelajaran. Teknologi pembelajaran dalam penerapannya berpotensi mendorong berkembangnya sistem pembelajaran yang lebih inovatif, pendayagunaan produk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran. (Galang, 2020; Siregar, 2019)

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut AECT (*Association for Education Communication and Technology*) Teknologi pembelajaran adalah studi dan etika praktik dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Teknologi pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam memperjelas informasi yang disampaikan dari pendidik kepada peserta didik dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi ajar. Kemajuan teknologi pada pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik sehingga tidak dapat dipungkiri lagi bahwa peserta didik lebih sering menggunakan teknologi seperti *gadget* atau *laptop* untuk mencari informasi dibandingkan melalui buku pelajaran. (AECT, 2004; (Lasaiba, 2023; Rohman, 2019; Wardhana, 2021).

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan. Di dalam dunia pendidikan teknologi memunculkan beberapa hal baru seperti banyaknya variasi media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Arsyad menjelaskan pula bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran digunakan sebagai pelengkap atau pembantu bagi guru dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga memperoleh hasil belajar dengan baik. Sehingga, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2014; Hanim et al., 2016).

Pentingnya peran media pembelajaran sesuai dengan pendapat Edgar Dale (1969) yang memberikan penekanan terhadap pentingnya media dalam pendidikan. Menurutnya, informasi akan mampu diingat sampai sekitar 50% jika menggunakan media pendengaran dan penglihatan. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajarinya. (Audie, 2019).

Perkembangan teknologi pembelajaran sejalan dengan perkembangan media pembelajaran yang ada. Contoh inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran seperti *Google My Maps* dan *Storymaps*. Keduanya termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis digital yang mengacu pada penggunaan teknologi digital seperti komputer, perangkat mobile, internet serta perangkat lunak khusus lainnya. Media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik dapat mengeksplor dan berkontribusi langsung terhadap materi yang diberikan oleh guru melalui media pembelajaran digital itu sendiri. (Literasi Guru, 2023).

*Google My Maps* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Google My Maps* adalah salah satu terobosan baru dalam perkembangan teknologi geospasial yang berfokus pada pemetaan dan produksi peta secara digital. Menurut Arumugam dkk (2020) *google my maps* adalah alat untuk menangkap, menyortir, mengedit, menganalisis, dan meninjau data geografis untuk serangkaian tujuan tertentu. *Google My Maps* dapat digunakan untuk pembelajaran geografi mulai dari penggunaan peta yang paling dasar, seperti memproyeksikan peta didalam kelas untuk dilihat oleh peserta didik sebagai penguatan pelajaran. Elliot (2009) berpendapat bahwa *google my maps* juga dapat digunakan guru untuk merancang aktivitas yang memotivasi dan mendorong peserta didik untuk berlatih keterampilan membaca, menulis, dan berbicara serta mengembangkan keterampilan literasi visual, kartografi, dan teknis. (Arumugam et al., 2020; Elliot, 2009).

Selain media pembelajaran *google my maps*, terdapat juga inovasi media pembelajaran berbasis teknologi geospasial lainnya yaitu *storymaps*. *Storymaps* merupakan sebuah aplikasi *online* yang dibuat oleh ESRI menggunakan platform *Arcgis online* yang di dalamnya terdapat fitur untuk menambahkan peta ke dalam cerita. *Storymaps* juga dapat menggabungkan peta interaktif disertai dengan narasi spasial dan cerita digital untuk menyampaikan informasi. *Storymaps* sebagai media pembelajaran dapat memberikan peluang dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik pada saat proses pembelajaran. (Egiebor & Foster, 2019; Tri et al., 2022).

Media pembelajaran sangat berhubungan dengan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran di kelas merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat mendukung peserta didik dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Pada sekolah MA Hudaatul Umam penggunaan media pembelajaran belum dimaksimalkan. Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah dan bersumber pada buku pelajaran saja. Proses pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik mudah bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Akan tetapi, proses pembelajaran lebih bermakna jika guru menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan minat mengikuti pembelajaran. (Mustaqim & Wijayanti, 2019; Sadikin & Hamidah, 2020).

Hasil belajar dapat diperoleh setelah proses pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Hasil belajar adalah suatu penilaian yang diperoleh peserta didik selama belajar, dengan begitu berhasil tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik tersebut. Menurut Nana Sudjana (2011) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan pengetahuan, pemahaman, dan evaluasi peserta didik, sedangkan ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak peserta didik. (Nana S. & Ahmad R, 2011; Rizky A, 2022).

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizky Amelia, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Nilai yang didapat peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Alfinda Fadly & Masruroh, (2022) tentang penggunaan webGIS terhadap hasil belajar geografi didapatkan hasil peningkatan pada kelas eksperimen yang sebesar 56.7% sedangkan kelas kontrol yang menggunakan sebesar 30,6%. (Alfinda F& Masruroh, 2022; Rizky A, 2022).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital khususnya *google my maps* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi. Pengaruh tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar dan bagaimana pandangan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan penelitian dan jurnal terdahulu belum terdapat pembahasan atau penggunaan *google my maps* sebagai media pembelajaran di sekolah. Penelitian yang ada baru membahas penggunaan web-GIS semacam *arcgis online* sebagai media pembelajaran yang digunakan. *Google my maps* dipilih sebagai media pembelajaran pada penelitian ini karena penggunaan fitur – fitur *google my maps* yang sederhana dan cukup mudah dimengerti oleh guru maupun peserta didik.

Di sekolah Madrasah Aliyah Hudaatul Umam pada mata pelajaran geografi guru masih menggunakan cara konvensional untuk kegiatan pembelajaran. Guru hanya memberikan materi yang bersumber dari buku pelajaran dan belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Untuk fasilitas di sekolah ini sebenarnya cukup untuk menunjang adanya media pembelajaran yang berbasis digital seperti *google my maps* dan *storymaps*, tetapi guru maupun pihak sekolah belum menggunakan fasilitas tersebut untuk pembelajaran secara maksimal. Strategi pembelajaran yang seperti ini akan membuat peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran, akibatnya hasil belajar peserta didik akan menurun.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, guru geografi di sekolah belum mengetahui mengenai media pembelajaran berbasis digital untuk mata pelajaran geografi. Maka dari itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak sekolah maupun guru lebih mengetahui tentang media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran geografi di kelas. Dengan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian dengan mengambil judul: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google My Maps* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kuasi Eksperimen Di MA Hudaatul Umam, Tangerang)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *google my maps* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *storymaps* di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *google my maps* dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *storymaps* pada mata pelajaran geografi di madrasah aliyah hudaatul umam Tangerang?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *google my maps* di kelas eksperimen dan media pembelajaran *storymaps* di kelas kontrol pada mata pelajaran geografi di madrasah aliyah hudaatul umam Tangerang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *google my maps*
2. Untuk menganalisis hasil belajar kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *storymaps*
3. Untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *google my maps* dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *storymaps*.
4. Untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *google my maps* di kelas eksperimen dan media pembelajaran *storymaps* di kelas kontrol pada mata pelajaran geografi.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, terdapat dua manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *google my maps* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan media pembelajaran yang beragam dan inovatif agar dapat digunakan oleh guru geografi dalam pembelajaran geografi disekolah.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat dan semangat belajar karena menggunakan media pembelajaran yang berbeda serta menyenangkan sehingga peserta didik lebih memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b) Bagi guru, dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai media pembelajaran *google my maps* dan *storymaps*, agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.
- c) Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi terkait analisis mengenai hasil belajar peserta didik untuk penggunaan media pembelajaran *google my maps* dan *storymaps*.

### 1.5 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Jalu Rafli Ismail, 2022	Pengembangan lembar kerja berbasis aplikasi web <i>google my maps</i> untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran geografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sulit menemukan pembelajaran SIG yang ideal karena sulitnya persediaan infrastruktur dan kesesuaian spesifikasi perangkat untuk analisis SIG serta konsumsi internet dan penyimpanan data yang besar</li> </ul>	Untuk mengembangkan dan menguji coba lembar kerja Web-GIS <i>Google My Maps</i> dalam mendorong ketercapaian kompetensi dasar pada pembelajaran geografi yang berkaitan dengan analisis data geospasial.	Jenis penelitian : pengembangan atau <i>Research and Development (R&amp;D)</i> Model penelitian : model 4D/ <i>Four-D</i>	Lembar kerja Web-GIS <i>Google my maps</i> , baik dilihat dari aspek konten maupun penggunaan media, telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2.	Zahra Putri Medani, Yusuf Suharto, Didik Taryana, Sumarmi, 2022	Pengaruh model <i>guided discovery learning</i> berbantuan <i>google my maps</i> terhadap kemampuan berpikir spasial siswa SMAN 1 Singosari. (Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kebutuhan dalam kemampuan berpikir spasial tidak didukung oleh pelaksanaan pembelajaran Geografi pada saat ini.</li> <li>kemampuan berpikir spasial yang rendah dikarenakan pembelajaran Geografi dalam implementasinya hanya menekankan pada aspek kognitif saja dan kurang mementingkan kemampuan analisis.</li> </ul>	Menurut peneliti, terdapat keunikan yang dimiliki model <i>guided discovery learning</i> selain pada penemuan yang dapat dilakukan siswa secara spasial, siswa juga dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan riset eksperimen untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model <i>guided discovery learning</i> berbantuan <i>google my maps</i> terhadap kemampuan berpikir spasial siswa SMAN 1 Singosari.	Quasi experiment dengan <i>posstest only control group design</i> .	Model <i>guided discovery learning</i> berbantuan media <i>google my maps</i> berpengaruh terhadap kemampuan berpikir spasial. Hal ini didukung dengan aplikasi media untuk melakukan analisis permasalahan sehingga mendapatkan jawaban dari perumusan masalah. Tahapan yang paling penting dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir spasial adalah pada tahapan pengumpulan data dan analisis data.
3.	Achmad Alfinda Fadly, Purwanto,	Pengaruh penggunaan webGIS (Web Based	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mata pelajaran geografi di Indonesia saat ini dianggap kurang</li> </ul>	Pemanfaatan WebGIS dalam pendidikan khususnya pada kegiatan penunjang pembelajaran	Kuantitatif; quasi eksperimen	Pada penelitian ini penggunaan webGIS berpengaruh terhadap

Firda Fahriana Fadillah, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE MY MAPS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI (STUDI KUASI EKSPERIMEN DI MA HUDAATUL UMAM, TANGERANG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Nama Peneliti	Judul	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil
	Heni Masruroh, Sumarmi, 2022	Geographic Information System) terhadap hasil belajar Geografi dan keterampilan Geografi secara berkelanjutan (Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial)	<p>menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada sehingga mata pelajaran geografi masih menggunakan istilah-istilah konvensional</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>keterampilan geografi dan penguasaan teknologi guru masih rendah.</li> </ul>	diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa dan keterampilan geografi secara berkelanjutan.		capaian hasil belajar Geografi siswa. Penggunaan webGIS juga efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar Geografi siswa dilihat dari gain score nilai efektivitas masing-masing sebesar 56,7% pada kelas eksperimen dan 30,6% pada kelas kontrol
4.	Viva Desi Handayani, 2021	Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran system informasi geografi terhadap hasil belajar geografi pada masa pandemi covid-19 siswa kelas X SMA Al-Huda Lampung Selatan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal dalam pembelajaran geografi yang umumnya di anggap sulit sehingga berdampak pada hasil belajar geografi yang rendah.</li> </ul>	Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik yaitu pemanfaatan media pembelajaran sistem informasi geografis (SIG).	Penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional.	Indikator media pembelajaran SIG terbesar yang mempengaruhi Hasil belajar geografi adalah Media pembelajaran SIG membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat dengan 34,8%. Analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Sistem Informasi Geografi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.
5.	Fadilla Rizky Amelia, 2022	Pengaruh media pembelajaran <i>arcgis online</i> terhadap keterampilan kolaboratif dan hasil belajar siswa SMA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dalam pembelajaran geografi materi SIG guru geografi dalam menyampaikan materi belum menggunakan media pembelajaran dan masih menggunakan power point.</li> </ul>	Proses pembelajaran menggunakan <i>arcgis online</i> diharapkan dapat mempengaruhi keterampilan kolaboratif pada diri siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan responsive selama proses pembelajaran..	Penelitian kuantitatif; quasi eksperimen	Media pembelajaran ArcGIS Online berpengaruh terhadap kolaboratif dan hasil belajar siswa, nilai yang didapat kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas control,

No.	Nama Peneliti	Judul	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Beberapa siswa belum termotivasi serta hanya menerima penjelasan dari guru.</li> </ul>			akan tetapi selisih nilai kelas eksperimen dan control tidak terlalu jauh karena tingkat pemahaman setiap siswa berbeda dan dikarenakan faktor internal dan eksternal.
6.	Muhammad Sainul Fadlan, Purwanto, Alfi Sahrina, Djoko Soelistijo, 2023	Pengembangan media pembelajaran digital geografi berbasis WebGIS pada materi sebaran flora fauna di Indonesia dan dunia. (Jurnal Swarnabhumi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengalami kesulitan saat mempelajari materi sebaran flora dan fauna Indonesia dan dunia, karena sifatnya yang memiliki pendekatan keruangan</li> </ul>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital geografi berbasis webGIS sebagai media pembelajaran pada materi sebaran flora dan fauna Indonesia dunia dan mengetahui efektivitas media pembelajaran digital berbasis webGIS untuk meningkatkan keterampilan 4C.	Metode: Research and Development dengan model pengembangan ADDIE	Media pembelajaran digital geografi berbasis webGIS (InGeo) yang telah teruji kelayakannya dari ahli materi, media, dan uji coba lapangan oleh guru dan siswa, 2. Efektivitas media pembelajaran berbasis webGIS dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan nilai signifikan 28 dan meningkatkan keterampilan 4C melalui hasil karya produk siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis webGIS.
7.	Rahmat Al Fauzi, Erika Octyana Dewi, Arcita Rizara, Riki Ridwana, Ahmad Yani, 2022	Perbandingan arcgis dengan <i>google my maps</i> dalam membantu pembelajaran system informasi geografis (Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materi pembelajaran mengenai SIG masih sering mengalami hambatan, salah satunya diakibatkan kurangnya penguasaan terhadap sarana dan prasarana pembelajaran SIG, terutama pada</li> </ul>	Untuk menangani masalah penguasaan teknologi SIG, yakni dengan memberikan penjelasan dan perbandingan penggunaan aplikasi yang termasuk ke dalam sarana dan prasaran SIG	Bersifat deskriptif yang akan memberikan gambaran secara sistematis agar terlihat bagaimana perbandingan antara ArcGis	Temuan dalam penelitian ini diketahui bahwa <i>Google My Maps</i> lebih mudah digunakan dibandingkan ArcGIS untuk pembelajaran Sistem Informasi Geografis di sekolah

Firda Fahriana Fadillah, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE MY MAPS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI (STUDI KUASI EKSPERIMEN DI MA HUDAATUL UMAM, TANGERANG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Nama Peneliti	Judul	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil
			penggunaan teknologi aplikasi pendukung.		dengan <i>Google My Maps</i> .	
8.	Mulya Sari, Sumadi, Zulkarnain, 2014	Pengaruh media pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar geografi (Jurnal Penelitian Geografi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdasarkan data hasil ujian Tengah semester diketahui bahwa hasil belajar geografi siswa kurang optimal karena sebanyak 62,22% siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan di SMA Negeri 1 Natar.</li> <li>Salah satu faktor yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar adalah sarana dan fasilitas yang dimaksud media pembelajaran. Media pembelajaran belum maksimal dimanfaatkan.</li> </ul>	Tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar geografi dan pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar geografi	Metode yang digunakan adalah <i>ex post facto</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar geografi sebesar 30%, sisanya sebesar 70% dipengaruhi oleh faktor lain.
9.	Prahasti Tri Tungga Dewi, Kusuma Dewi, Lia Umi Amaliya, Muhammad Rafi' Attamimi, 2022	Implementasi Mobile Learning \Berbantuan Story Maps Dalam Pembelajaran Geografi (Jurnal Pendidikan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada pandemic covid-19 proses pendidikan dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh.</li> <li>Mengikuti perkembangan teknologi yang signifikan menuntut siswa untuk mengikuti trend yang ada dengan smartphone. Tetapi smartphone tidak digunakan sebagaimana mestinya untuk pembelajaran.</li> <li>Maka dari itu penggunaan teknologi mobile learning memiliki</li> </ul>	Tujuan penelitian itu yaitu untuk mengimplementasikan teknologi mobile learning berbantuan <i>storymaps</i> pada pembelajaran jarak jauh dan dapat mendukung pencapaian keterampilan siswa melalui perangkat mobile,	Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan pendekatan fenomenologis yang terjadi dilapangan.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penilaian pemahaman siswa peminatan IPS kelas XI 6 sebesar 68.97%. angka persentase ini sudah melebihi indicator keberhasilan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan story maps sangat membantu dalam proses pembelajaran mobile learning. Di sisi lain,

No.	Nama Peneliti	Judul	Masalah	Tujuan	Metode	Hasil
			potensi yang besar untuk menunjang pembelajaran jarak jauh.			
10.	Firda Fahriana Fadillah, 2024	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Google My Maps</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi (Studi Kuasi Eksperimen Di MA Hudaatul Umam, Tangerang)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada pembelajaran di abad-21 ini menggunakan teknologi dalam pembelajarannya. Tetapi teknologi pembelajaran seperti media pembelajaran belum maksimal dilakukan pada sekolah penelitian dan belum ada penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran <i>google my maps</i> terhadap hasil belajar peserta didik.</li> </ul>	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>google my maps</i> terhadap hasil belajar pada mata pelajaran geografi serta pandangan peserta didik terhadap media pembelajaran itu sendiri.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Google My Maps</i> di MA hudaatul umam, tangerang, dengan nilai gain score sebesar 0,52.

*Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu*

Sumber: Analisis Penulis (2024)

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian – penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Hasil – hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran *google my maps* dan hasil belajar peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu meneliti tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar geografi. Walaupun dari beberapa penelitian tersebut tidak semua menggunakan media pembelajaran *google my maps*. Seperti penelitian yg dilakukan oleh Achmad Alfinda Fadly, dkk (2022), Fadilla Rizky Amelia (2022), Mulya Sari, dkk (2014), dan Muhammad Sainul Fadlan, dkk (2023), beberapa penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran *google my maps* sebagai variabel penelitian, tetapi penelitian tersebut meneliti tentang pengaruh media pembelajaran geografi terhadap hasil belajar. adapula beberapa penelitian tersebut yang menggunakan metode penelitian yang sama dengan penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen.

Selanjutnya terdapat beberapa penelitian yang menggunakan media pembelajaran *google my maps*, tetapi ada penelitian yang menggunakan metode pengembangan media pembelajaran *google my maps* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jalu Rafi Ismail (2022) yang meneliti tentang pengembangan *google my maps* sebagai lembar kerja peserta didik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sainul Fadlan, dkk (2023) meneliti tentang pengembangan media pembelajaran digital geografi pula, tetapi media pembelajaran yang dikembangkan bukan *google my maps*. Persamaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu meneliti tentang persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Zahra Putri Medani, dkk (2022) dan Viva Desi Handayani (2021) merupakan penelitian terdahulu yang menjadi referensi penelitian ini, karena meneliti tentang penggunaan *google my maps* pada pembelajaran geografi. Walaupun penelitian yang dilakukan Zahra Putri meneliti tentang *google my maps* terhadap kemampuan berpikir spasial tetapi metode penelitian yang digunakan sama dengan penelitian ini. Selanjutnya Viva Desi meneliti tentang pengaruh *google my maps* terhadap hasil belajar, tetapi penelitian tersebut dilakukan ketika pandemi covid-19.