

PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE EARTH* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI

Khoirun Nikmah,* Satriyo Pamungkas**
Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari
Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan aplikasi google earth dalam pembelajaran sejarah di SMK Negeri 4 Kota Jambi. Penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif karena peneliti mendeskripsikan berdasarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan aplikasi google earth dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi pada kelas X 4. Berdasarkan data hasil angket siswa sebanyak 35 orang yang terdiri dari tiga indikator yakni indikator minat, indikator keaktifan, dan indikator keberanian. Pada indikator minat memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,06% masuk dalam kualifikasi "Sangat Suka". Selanjutnya pada indikator kedua yakni indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 76,91% yang masuk dalam kategori "Sangat Suka". berikutnya pada indikator ketiga yakni indikator keberanian memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 72,86% yang masuk dalam kategori "Suka". Maka, dari perolehan nilai persentase pada tiga indikator tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pada penggunaan aplikasi google earth dalam pembelajaran sejarah memperoleh rata-rata persentase sebesar 75,94% yang masuk dalam klasifikasi "Sangat Suka".

Kata Kunci : pembelajaran daring, goggle earh, hasil belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine student responses to the application of the Google Earth application in history learning at SMK Negeri 4 Jambi City. The research that will be conducted is a descriptive quantitative research type because the researcher describes it based on the data that has been collected as it is. Based on the results of research that has been carried out regarding the use of the google earth application in history learning at SMA Negeri 4 Jambi City in class X 4. Based on the data from the student questionnaire as many as 35 people consisting of three indicators, namely indicators of interest, indicators of activity, and indicators of courage. In the interest indicator, an average percentage of 78.06% is included in the "Very Like" qualification. Furthermore, the second indicator, namely the indicator of student activity in learning, obtained an average percentage value of 76.91% which was included in the "Very Like" category. Next on the third indicator, namely the indicator of courage, it obtained an average percentage value of 72.86% which was included in the "Like" category. Thus, from the acquisition of the percentage values for the three indicators, it can be concluded that the use of the Google Earth application in history learning obtained an average percentage of 75.94% which was included in the "Very Like" classification.

Keywords: online learning, goggle earh, learning outcomes

A. PENDAHULUAN

Pemerintah dalam undang-undang Republik Indonesia N0 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan

bersama yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (pasal 3 UU RI No. 20/2003). Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia di bidang pendidikan adalah mengenai rendahnya mutu pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan mulai dari melakukan berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku alat pengajaran serta perbaikansarana dan prasarana pendidikan. Berbagai indikator mutu pendidikan tersebut belum menunjukkan peningkatannya yang memadai.

Guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menangani permasalahan permasalahan dalam pendidikan khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diantaranya melalui pemanfaatan media-media pembelajaran yang bertujuan agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Berbagai terobosan media pembelajaran telah tersedia tetapi hanya sedikit yang dapat dimaksimalkan untuk peningkatan hasil belajar siswa mulai dari media pembelajaran dari pemerintah ataupun media hasil karya cipta guru itu sendiri, dan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi terutama dalam bidang visualisasi yang dikembangkan oleh perusahaan besar google telah memberikan angin segar dalam proses pembelajaran.

Google telah mengembangkan visualisasi tempat dan lokasi yang penting di dunia melalui *google earth* sehingga pengguna dapat berkunjung ke suatu titik lokasi yang akan dituju. Perkembangan ini apabila dikaitkan dengan dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah sangat berdampak positif karena dapat melihat objek peninggalan secara langsung dan detail seperti berada di lokasi tersebut.

Mengingat akan pentingnya kebutuhan siswa saat ini dan keterampilan dalam dunia kerja dalam mengoperasikan serta memanfaatkan teknologi computer dan perangkat yang tersedia. Hal demikian secara tidak langsung guru harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovasi agar siswa tidak merasa jenuh pada saat menerima materi pelajaran. Terutama dalam pemanfaatan produk dari *google* yang saat ini telah banyak digunakan dalam berbagai kegiatan bukan hanya dalam pembelajaran seperti *google classroom*, *google meet*, *google drive*, dan *google earth*.

Berkaitan dengan hal tersebut, mata pelajaran sejarah akan mengajarkan kita bagaimana kita memahami manusia dalam konteks masa lalu untuk membuat sejumlah keputusan di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah akan meliputi beberapa poin penting dalam penyampaian materi seperti nama, peristiwa, waktu dan tempat kejadian. Maka, guru harus berupaya agar point-point tersebut tersampaikan dengan baik dengan memanfaatkan berbagai media agar

pemahaman siswa lebih kongrit dari apa yang ada di dalam buku teks. Seperti dalam penyampaian fakta atau bukti-bukti terkait dengan peristiwa maupun tempat kejadian, guru dapat memanfaatkan *google earth* dalam penyampaian materi. Melalui *google earth* guru mengantarkan siswa seperti sedang berkunjung ke suatu lokasi dan melihat di sekitar lokasi tersebut, sehingga pembelajaran setidaknya yang disugukan guru tidak membosankan siswa. Maka, mata pelajaran sejarah adalah jalan untuk menuju pemahaman yang realistis terhadap keadaan masa sekarang, sebagai hasil mempelajari masa lalu yang akan menjadikan manusia menjadi lebih bijak dalam membuat keputusan-keputusan hidup dalam bingkai sebuah *nation* (Susanto. 2014.41).

Namun, keunggulan-keunggulan tersebut sangat jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Sehingga siswa harus datang langsung ke lokasi tempat peninggalan sejarah yang memerlukan biaya besar. Padahal apabila dimanfaatkan *google earth* tidak membutuhkan biaya besar. Seperti dari hasil wawancara pada saat peneliti melaksanakan praktek pengalaman lapangan (PPL) di tahun 2021 di SMA Negeri 4 Kota Jambi, guru mata pelajaran sejarah mengakui bahwa tidak pernah menggunakan aplikasi *goggle earth* dalam pembelajaran, dan berpendapat apabila siswa mau melihat peninggalan sejarah mau tidak mau harus berkunjung secara langsung ke lokasi. Sementara hal yang sama juga dari adanya pengakuan siswa bahwa proses

pembelajaran sejarah yang selama ini dilakukan hanya berfokus pada materi yang ada di buku teks dan menggunakan metode dan media yang monoton, padahal kami mengetahui bahwa *google earth*.

Google Earth yaitu sebuah program *globe virtual* yang sebenarnya disebut *Earth Viewer*. *Google Earth* memetakan bumi dari berbagai posisi yang dikumpulkan dari pemetaan satelit, foto udara dan *globe GIS 3D*. peta dalam *google earth* tersebut dapat di *print out* untuk pembelajaran sejarah. *Google Earth* adalah aplikasi yang mencakup peta seluruh dunia, pengguna dalam hal ini guru atau siswa dapat mencari lokasi hanya dengan mengetikkan nama tempat lokasi yang diinginkan sehingga proses akan lebih cepat dan efisien. *Google Earth* memiliki berbagai keunggulan sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Google Earth* seolah-olah siswa dapat melihat dunia secara praktis dari atas. Hanya dalam hitungan detik, dapat mencari lokasi yang diinginkan. Gambaran lebih nyata dibandingkan peta biasa, dapat menganalisa lokasi secara lebih dekat ataupun jauh.

Oleh sebab itu, dengan adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah dan dengan adanya kecanggihan teknologi yang disugukan oleh *google earth* membuat peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian, dari apa yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menarik suatu rumusan masalah yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yakni bagaimanakah tanggapan siswa setelah proses pembelajaran sejarah dengan

menggunakan aplikasi *google earth*. Selanjutnya bagaimanakah hasil belajar siswa setelah pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *google earth*.

B. METODE

Penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2009:147) memberikan penjelasan bahwa jenis penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Menurut Bugin (2005:48-49) Penelitian kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya yang dapat dipotret, diwawancara, diobservasi, ataupun diberi angket serta yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin melihat tanggapan dari siswa mengenai pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *google earth*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

Seperti apa yang telah dijelaskan di atas, pada bagian point ini akan membahas hasil penelitian dari angket yang telah dibagikan kepada 35 orang siswa. Pada angket yang dibagikan tersebut terdapat tiga indikator yakni indikator minat, indikator keaktifan, dan indikator keberanian. Hasil dari tiga indikator tersebut akan diuraikan seperti berikut ini.

Indikator pertama yakni indikator minat yang terdiri dari lima pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Pertanyaan pertama siswa mendengarkan penjelasan guru memperoleh persentase 73,71% dalam kriteria “Suka”. Pertanyaan kedua siswa antusias mengikuti penjelasan guru memperoleh persentase sebesar 74,29% dalam kategori “Suka”. Pertanyaan ketiga siswa merasa dapat berkunjung ke lokasi bersejarah yang ada di dunia (87,43%) dalam kategori “Sangat Suka”. Pertanyaan keempat, siswa merasa proses pembelajaran jadi menyenangkan dengan persentase 85,14% dalam kategori “Sangat Suka”. Selanjutnya pertanyaan kelima mengenai proses pembelajaran menjadi menyenangkan memperoleh persentase sebesar 69,71% dalam kategori “Suka”. Dari kelima pertanyaan tersebut pada indikator pertama yakni indikator minat memperoleh nilai persentase rata-rata indikator 78,06% dalam kategori “Sangat Suka”.

Selanjutnya pada indikator kedua yakni indikator keaktifan siswa yang terdiri dari lima pertanyaan yang harus dijawab oleh reponden. Dari hasil angket yang telah dibagikan kepada 35 orang siswa, pada pertanyaan pertama mengenai antusias siswa dalam bertanya memperoleh hasil persentase sebesar 73,14% masuk dalam kategori “Suka”. Pertanyaan kedua mengenai antusias siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru mendapatkan persentase sebesar 73,14% dalam kategori “Suka”. Pada pertanyaan ketiga mengenai antusias siswa dalam menanggapi

pertanyaan dari guru maupun dari siswa lainnya memperoleh persentase sebesar 74,29% masuk dalam kategori “Suka”. Pada pertanyaan keempat mengenai siswa merasa tidak bosan pada saat mengikuti pembelajaran di kelas memperoleh persentase sebesar 81,14% dalam kategori “Sangat Suka”. Selanjutnya pertanyaan terakhir mengenai siswa merasa berada di lokasi secara nyata memperoleh persentase sebesar 82,86% dalam kategori “Sangat Suka”. Dari kelima pertanyaan yang ada dalam indikator keaktifan siswa tersebut memperoleh rata-rata indikator sebesar 76,91% yang masuk dalam klasifikasi “Sangat Suka”.

Berikutnya pada indikator terakhir yakni indikator keberanian siswa dalam belajar dan dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran dalam hal ini menggunakan aplikasi *google earth*. Pada indikator ini terdiri dari dua pertanyaan, untuk pertanyaan pertama mengenai siswa berani dalam mengutarakan pendapatnya dengan perolehan persentase sebesar 72,57% dalam kategori “Suka”. Pertanyaan kedua mengenai siswa terampil dalam menggunakan aplikasi *google earth* dengan perolehan persentase sebesar 73,14% dalam kategori “Suka”. Dari kedua pertanyaan yang ada pada indikator keberanian siswa ini memperoleh persentase sebesar 72,86% yang tergolong dalam klasifikasi “Suka”.

Dari hasil angket yang terdiri dari tiga indikator tersebut secara keseluruhan memperoleh rata-rata persentase indikator sebesar

75,94% yang tergolong dalam klasifikasi “Suka”.

Keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tidak terlepas dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran sejarah yang menggunakan aplikasi *google earth* akan memberikan hasil yang efektif apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan dalam belajar. Dari jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terdiri dari laki-laki 24 dan perempuan 11 memperoleh hasil penilaian siswa rata-rata kelas 79,57. Artinya pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *google earth* dapat dikatakan efektif.

2. Pembahasan

Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan seorang guru, karena guru sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan dan pembelajaran yang dituntut harus mampu mengembangkan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa oleh guru yang memberikan proses pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif dan imajinatif siswa.

Tanggapan merupakan kesan-kesan yang diungkapkan oleh seseorang setelah mengalami suatu kejadian atau hasil dari pengamatan suatu obyek yang sudah berlangsung atau sudah terjadi. Dalam hal ini, proses pembelajaran sejarah yang telah pada kelas X 4 SMA Negeri 4 Kota Jambi yang menggunakan aplikasi *google earth* proses yang telah berlangsung, sehingga siswa diminta untuk memberikan

tanggapan terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan.

Dalam memperoleh data mengenai tanggapan siswa terhadap aplikasi *google earth* ini diberikan angket sebanyak 35 orang siswa untuk mengisi pertanyaan-pertanyaan yang terdiri dari tiga indikator yakni indikator minat, indikator keaktifan, dan indikator keberanian siswa.

Pada indikator pertama yakni indikator minat memperoleh hasil rata-rata persentase sebesar 78,06% yang tergolong dalam klasifikasi "Sangat Suka". Pengertian Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hal itu menunjukkan, bahwa dalam minat, di samping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.

Menurut M. Buchori (1999:135) **pengertian minat** adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Jadi minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar, kalau tidak demikian minat itu tidak memiliki arti sama sekali. Sedangkan Sardiman AM (1988:76) menyatakan, bahwa minat seseorang terhadap suatu obyek akan lebih kelihatan apabila obyek sasaran

berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan. Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila berhubungan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain ada kecenderungan apa yang dilihat dan diamati seseorang adalah sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang tersebut.

Pada indikator minat yang terdiri dari lima pertanyaan ini, pada pertanyaan nomor tiga dimana siswa antusias dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan perolehan persentase sebesar 87,43% yang tergolong dalam kategori "Sangat Suka". Tingginya perolehan persentase pada pertanyaan ini membuat guru sebagai pembimbing pembelajaran telah membuktikan keberhasilannya dalam menjalankan tanggung jawab.

Hal demikian dikarenakan pada setiap guru pasti ingin saat mengajar di sekolah, siswa aktif bertanya dengan pertanyaan-pertanyaan yang berbobot. Ketika siswa aktif bertanya, kelas akan menjadi dinamis dan lebih hidup. Sebaliknya, jika siswa hanya duduk diam mendengarkan, kelas akan menjadi membosankan dan tidak bersemangat. Hal ini juga menyebabkan guru akan kesulitan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan materi yang disampaikan. Seperti guru sudah mengetahui bahwa dalam pendekatan saintifik salah satu poin penting yang harus menjadi perhatiannya adalah kegiatan menanya. Namun kegiatan bertanya ini tidak semua siswa memiliki kemampuan dan keinginan

untuk melakukannya. Keterampilan bertanya siswa kadang akan membutuhkan campur tangan guru dalam pelaksanaannya di kelas. Oleh karena itu, guru harus mengetahui cara agar siswa aktif bertanya dan partisipasi siswa dalam kelas.

Sementara pada indikator minat, persentase terendah pada pertanyaan nomor lima yakni mengenai proses pembelajaran menjadi sangat bermanfaat memperoleh persentase sebesar 69,71% yang tergolong dalam klasifikasi “Suka”. Hasil persentase ini berbanding terbalik dengan apa yang diinginkan dalam prose pembelajaran.

Menurut Sadiman (1990:11) yang menjelaskan bahwa “istilah pembelajaran mengacu pada dua aktivitas yaitu mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru dan aktivitas belajar berkaitan dengan siswa”. Hal ini seperti yang diungkap oleh Chatib bahwa pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Sementara Achjar Chalil mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Arief.S Sadiman pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan

pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran efektif adalah apabila terciptanya suasana yang menimbulkan konsentrasi belajar siswa.

Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa (Indrawati dan Wawan Setiawan, 2009: 24).

Pada indikator kedua yakni indikator keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 76,91% yang tergolong dalam kategori “Sangat Suka”. Keaktifan belajar siswa adalah suatu kondisi, perilaku atau kegiatan yang terjadi pada siswa pada saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan siswa seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Menurut Sriyono, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama

proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (<http://repository.uinsu.ac.id/4907/4/BAB%20II.pdf>)

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajar seharusnya juga menjadi semakin tinggi. Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat melatih berpikir kritis, serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat dan tanggap, menyenangkan, penuh semangat, keterlibatan secara pribadi, dan mempelajari sesuatu dengan baik. siswa aktif harus dapat mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikan dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan Rohani dan Ahmadi (1991:7), aktivitas fisik maupun non fisik (psikis) yang ditunjukkan siswa saat proses pembelajaran haruslah kegiatan yang bersifat positif, artinya segala kegiatan yang dapat

memberikan dampak baik terhadap proses pembelajaran serta dapat dipertanggungjawabkan. Maksudnya adalah media untuk untuk sampainya ilmu yakni melalui pendengaran, penglihatan, perenungan atau pemikiran. Ketiganya harus diintegrasikan dengan baik untuk memaksimalkan pendidikan intelektual seseorang.

Pada indikator keaktifan siswa tersebut yang memperoleh nilai persentase terendah terletak pada pertanyaan nomor dua mengenai siswa antusias menanggapi pertanyaan guru dengan perolehan persentase sebesar 73,14% dalam kategori kualifikasi "Suka". Perolehan rendahnya persentase pada bagian ini bukan berarti dibawah dari kualifikasi, tetapi rendah dalam perolehan.

Indikator ketiga yakni indikator keberanian siswa memperoleh persentase rata-rata indikator sebesar 72,86% dalam kategori "Suka". pada indikator ini hanya terdiri dua pertanyaan yakni pertanyaan yang berkaitan dengan keberanian siswa untuk tampil dan mengutarakan pendapatnya, dan pertanyaan mengenai keberanian siswa dalam menggunakan aplikasi *google earth* dalam proses pembelajaran.

Dari apa yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang menyebarkan angket kepada 35 orang siswa, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan dari tiga indikator tersebut memperoleh rata-rata persentase sebesar 75,94% yang masuk kedalam kategori "Sangat Suka"

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan aplikasi *google earth* dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi pada kelas X 4. Berdasarkan data hasil angket siswa sebanyak 35 orang yang terdiri dari tiga indikator yakni indikator minat, indikator keaktifan, dan indikator keberanian. Pada indikator minat memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,06% masuk dalam kualifikasi “Sangat Suka”. Selanjutnya pada indikator kedua yakni indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 76,91% yang masuk dalam kategori “Sangat Suka”. berikutnya pada indikator ketiga yakni indikator keberanian memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 72,86% yang masuk dalam kategori “Suka”. Maka, dari perolehan nilai persentase pada tiga indikator tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pada penggunaan aplikasi *google earth* dalam pembelajaran sejarah memperoleh rata-rata persentase sebesar 75,94% yang masuk dalam klasifikasi “Sangat Suka”.

2. Saran

Adapun beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi guru mata pelajaran sejarah, agar sebelum mengajar perlu memperhatikan karakteristik siswa terhadap pembelajaran dengan aplikasi yang mudah untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah setidaknya dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam usaha memenuh

kebutuhan sarana dan prasarana atau fasilitas yang harus disediakan di sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk dapat melakukan suatu penelitian yang mengambil tema yang sama dilakukan untuk yang lingkup lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arita & Pranolo. 2014. *Pemanfaatan Aplikasi Google Earth sebagai Media Pembelajaran Geografis Menggunakan Metode ImageEnhacement*. (Artikel dalam Simposium Nasional RAPI XIII-FT UMS).
- Burhan Bungin. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Budiyasa. 2021. *Keliling Dunia Belajar Sejarah Menggunakan Google Maps* (Artikel dalam Jurnal Widya Citra Vol. 2 No 1 April 2021) hal 20
- Ervina, dkk. 2012. Pengaruh Penggunaan Media Google Earth Dan Peta Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Geografi Pada Materi Kawasan Asia Tenggara Di SMA Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012 (Artikel dalam jurnal [linkhttps://media.neliti.com](https://media.neliti.com) > mediaPDFPENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE EARTH DAN PETA

- Febrizal & Aman. 2019. Mata Pelajaran Sejarah SMA Kurikulum 2013. (Artikel dalam Jurnal Lentera Pendidikan, Vol 22 No 2 Desember).
<https://www.google.com/intl/id/earth/> / diakses tanggal 10 Januari 2022.
- Kuntowidjoyo. 1997. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang
- _____. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Pabundu Tika. 2005. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rijal. 2020. *Mengelola Citra Pengindraan Jauh dengan Google earth Engine*. Sleman: Deppublish.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Santosa & Hidayat. 2020. *Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS Di Kota Depok*. (Artikel dalam Jurnal Sundang Vol 2 No 2 Juli 2020, ISSN-P 2684-8872, ISSN-E 2623-2065).
- Sirenden, B. H., dan Dachi, E. L. 2012. *Buat Sendiri Aplikasi Petamu. Menggunakan CodeIgneter dan Google MAPS API*. Yogyakarta: ANDI.
- Undang-Undang Tahun 2003.
- Ulhaq, dkk. 2007. *Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 di SMA Kotamadya Jakarta Timur*. (Jurnal Pendidikan Sejarah 1 Vol. 6 No. 2 Juli 2017).