

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (*Information and Communication Technology*) yang berkembang sangat pesat, yang membawa dampak yang luar biasa diberbagai sektor salah satunya yaitu pendidikan. Pemanfaatan ICT dalam pendidikan diantaranya adalah untuk meningkatkan akses pendidikan, meningkatkan efisiensi, serta kualitas pembelajaran dan pengajaran (Surjono, 2019).

ICT dalam upaya untuk mengemas dan mengembangkan model pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran dengan proses yang lebih baik, begitu pula berperan sangat penting karena guru perlu mengintegrasikan ICT kedalam pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*), dengan peserta didik juga harus menguasai ICT. TPACK adalah bentuk pengetahuan baru yang melampaui ketiga komponen "inti" yaitu konten, pedagogi, dan teknologi. TPACK adalah dasar dari mengajar yang efektif dengan teknologi, memerlukan pemahaman tentang representasi dari konsep-konsep yang menggunakan teknologi (1) teknik pedagogis yang menggunakan teknologi dalam cara yang konstruktif untuk mengajarkan materi atau konten, (2) pengetahuan tentang apa yang membuat konsep-konsep sulit atau mudah untuk belajar dan bagaimana teknologi dapat membantu memperbaiki beberapa masalah yang dihadapi peserta didik, (3) pengetahuan peserta didik dan teori-teori Epistemologi, (4) pengetahuan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk membangun pengetahuan untuk mengembangkan metode atau cara-cara baru atau memperkuat yang lama (Harris dkk, 2009).

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini, memacu perkembangan media pembelajaran semakin maju pula. Penggunaan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TIK memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. *Commission on Instructional Technology* (Saehana, 2013), mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran yaitu teknologi membuat pendidikan lebih produktif, teknologi menunjang pembelajaran individual, teknologi membuat pendidikan lebih ilmiah, teknologi membuat pembelajaran lebih *powerful*. Teknologi membuat hubungan antara dunia luar dan dunia dalam (sekolah) dapat saling terhubung atau saling berkaitan satu sama lain.

Media membawa dampak yang luas dalam kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, istilah multimedia semakin populer. Geografi adalah mata pelajaran yang sangat memerlukan berbagai media untuk memahami setiap fenomena yang terjadi di bumi, baik fenomena fisik atau fenomena sosial (Marshadi, 2004). Mengamati dan memahami fenomena yang ada di dalam geografi dapat dilakukan dengan studi lapangan, akan tetapi terdapat kendala yaitu lamanya waktu dan membutuhkan biaya yang besar. Mengatasi kendala waktu dan biaya dalam memahami objek studi geografi, maka dapat memanfaatkan media lain seperti; *Media Visual* (gambar, diagram, poster, peta, bagan, grafik), *Media Audio Visual* (tape recorder, radio, televisi), *Projected motion media* (televisi, video, film), *Projected still media* (over head projector /OHP, *in focus*) (Yuliarty, 2008).

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Anshor, 2018). Kreativitas dalam memilih media dalam pembelajaran geografi merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membuka wawasan peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan da

pat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar (Saehana, 2013).

*Google earth* adalah salah satu dari aplikasi yang sedang berkembang sekarang yang mampu memindahkan ide dari sebuah halaman buku ke dalam imajinasi peserta didik. Peserta didik mengharapkan teknologi dari aplikasi ini bisa menjadi bagian dalam pendidikan, salah satunya dengan memanfaatkan *google earth* untuk pendidikan (Hilman, 2012). Memanfaatkan media *google earth* menyediakan media bagi para guru untuk mengembangkan kemampuan visual spasial peserta didik. *Google earth* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat setiap sisi yang ada didunia. Menggunakan *google earth* akan membantu peserta didik lebih mudah dan lebih cepat diakses untuk mengembangkan pemahaman tentang jarak dan perbedaan kebudayaan di seluruh dunia (Ardyodyantoro, 2014).

Menurut Saehana, (2013) kemampuan sebagai karakteristik individual seperti intelegensia, manual *skill*, *traits* yang merupakan kekuatan potensial seseorang peserta didik dalam berfikir dan sifatnya stabil. Komponen inti dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola, dan hubungan antar unsur tersebut. Komponen lainnya adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual dan spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat (Rosidah, 2014). Komponen inti dari kecerdasan visual spasial benar-benar bertumpu pada ketajaman melihat dan ketelitian pengamatan. Kemampuan ini meliputi kumpulan kemampuan yang berkait, termasuk perbedaan visual, proyeksi, gambaran mental, pertimbangan ruang, manipulasi gambar, dan duplikasi dari gambaran dalam atau gambaran eksternal (Campbell, 2006). Pemahaman tersebut sangat diperlukan ketika belajar geografi. Kemampuan visual spasial memiliki salah satu manfaat terpenting yaitu untuk mendukung peserta didik meraih prestasi akademis yang baik, seperti membaca, menulis, menghafal, memahami informasi gambar, dan berhitung (Achdiyat, 2014).

Berdasarkan proses pembelajaran, guru belum sepenuhnya melakukan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan secara penuh antara guru dan peserta didik, khususnya penggunaan media pada pembelajaran geografi (Sigit dkk, 2019). Guru masih banyak yang menggunakan cara ceramah tanpa media pembelajaran, sehingga yang mendominasi pembelajaran adalah guru sehingga peserta didik pasif atau tidak adanya timbal balik antara pendidik dan peserta didik (Sigit dkk, 2019). Hal tersebut memberikan tantangan kepada pendidik geografi dapat memanfaatkan ICT secara optimal untuk memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang inovatif.

Melihat pada masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan *Systematic Literature Review* Pemanfaatan Media Interaktif *Google Earth* Dalam Mata Pelajaran Geografi. *Systematic literatur review* digunakan agar peneliti dapat mendapatkan informasi terkait pemanfaatan *google earth* sebagai media pembelajaran dalam satuan jenjang pendidikan dan pendidikan geografi. Adanya *systematic literature review* ini diharapkan mendorong pengembangan pengetahuan dan *skill* peserta didik dalam pembelajaran geografi berdasarkan hasil kajian *literature* dari peneliti terdahulu yang peneliti lakukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *Google Earth* sebagai media interaktif dalam pembelajaran geografi?
2. Bagaimana manfaat *Google Earth* bagi peserta didik dalam pembelajaran geografi?
3. Bagaimana penerapan media interaktif *Google Earth* pada materi pembelajaran geografi?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui penggunaan *google earth* sebagai media interaktif dalam mata pelajaran geografi
2. Mengetahui manfaat media interaktif *google earth* dalam mata pelajaran geografi
3. Mengetahui penerapan media interaktif *google earth* pada materi geografi

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan atau pengetahuan dalam mata pelajaran geografi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif *google earth* khususnya di bidang Penginderaan Jauh.
  - b. Sumber informasi bagi peneliti sejenis pada masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat bagi sekolah yaitu :
    - 1.) Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi dan rujukan dalam rangka untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas serta mutu pembelajaran khususnya dalam geografi.
  - b. Manfaat bagi guru, yaitu :
    - 1.) Dapat memberi masukan agar dalam proses kegiatan pembelajaran pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran salah satunya *google earth*, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan bisa mengimplementasikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
  - c. Manfaat bagi peserta didik, yaitu:
    - 1.) Peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran

- 2.) Meningkatkan kemampuan berpikir spasial peserta didik dalam pembelajaran geografi dengan menggunakan media *google earth*
- d. Bagi peneliti, yaitu:
- 1.) Menambah pengetahuan tentang manfaat media pembelajaran geografi yang lebih baik lagi