

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

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada
Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan
Universitas Batanghari Jambi TA.
2021/2022*



Disusun Oleh:

Khoirun Nikmah
NPM: 1800887201022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
BATANGHARI JAMBI**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh:

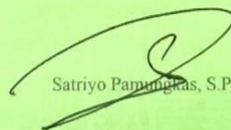
Nama : Khoirun Nikmah
NPM : 1800887201022
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Goggle Earth* dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Telah disetujui dengan Prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

Jambi, 29 Juli 2022

Mengetahui

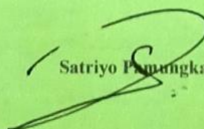
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd

Pembimbing Skripsi I


Drs. Arif Rahim, M.Hum

Pembimbing Skripsi II


Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoirun Nikmah
NPM : 1800887201022
Tempat, Tanggal Lahir : Pulau Panjang, 23 April 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, 15 Agustus 2022



stakan,

Khoirun Nikmah

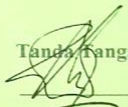
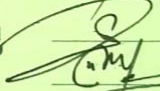
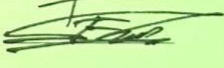
NIM: 1800887201022

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

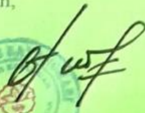
Hari : Jum'at
Tanggal : 29 Juli 2022
Jam : 14.00 – 16.00 WIB
Tempat : Ruang FKIP 1

PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Drs. Arif Rahim, M.Hum	
Sekretaris	Satriyo Pamungkas, S.Pd., M.Pd	
Penguji Utama	Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum	
Penguji	Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum	

Disahkan Oleh,

Dekan,



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi


Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd

MOTTO

*Jangan khawatir, sesungguhnya kehidupan kita ada dalam
genggaman Allah SWT.*

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Google Earth dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi” dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pada urusan pendidikan Sejarah Di Universitas Batanghari Jambi. Saya mengucapkan terimakasih kepada pihak yang terlibat langsung maupun tidak atas kelahirannya skripsi ini.

1. Almarhum Ayahanda Arpan Efendi dan Almarhumah ibunda Darmilus
Terimakasih sudah memberikan seluruh kasih sayang nya kepada saya,
terimakasih sudah membesarkan dan mendidik saya untuk selalu rendah hati,
terimakasih sudah memberikan pendidikan terbaik hingga menjadi seorang
Sarjana Srata satu (S1), walaupun waktu kebersamaan kita sangat singkat tapi
saya bersyukur dan bangga terlahir dari kalian orang tua yang hebat. Saya
persembahkan karya kecil ini untuk ayah dan ibu tanda bakti saya sebagai
seorang anak semoga ayah dan ibu ikut bahagia dan bangga atas pencapaian ini.
2. Teruntuk saudara dan saudari ku, Darmadi, Susi midyawati, Iswadi, Yanti, dan
Ilham daruna. Yang selalu mensupport memberikan semangat serta motivasi
yang sangat berharga tentunya tidak akan bisa saya lupakan dan takkan
terbalaskan, saya persembahkan karya kecil ini untuk kalian yang senantiasa
tulus mencintai dan menyayangi saya. Rasa syukur yang tidak henti-henti nya
saya ucapkan mempunyai kakak yang luar biasa tulus nya sebagai pengganti
Almarhum ayah dan ibu.
3. Teruntuk diriku sendiri, Terimakasih sudah bertahan dan kuat hingga sejauh ini.
Terimakasih sudah bekerja sama dengan baik semoga tetap kuat walaupun
banyak airmata yang harus ditumpahkan semoga tidak menjadi lemah karena
ada kebahagiaan di masa depan yang harus kita jemput.
4. Teruntuk Kekasih saya Beni, Terimakasih sudah kebersamai dalam hiruk
pikuk drama perkuliahan ini, Terimakasih sudah memberikan support yang luar
biasa, Terimakasih sudah hadir menguatkan memberikan motivasi yang tiada
henti semoga kamu menjadi tujuan terakhir saya.
5. Sahabat terbaik saya Nur Abror ramadani, Dea octafiany, Zahra andriani putri,
Rahmi hafizah, Adeliyani, Jihan nabila. Terimakasih sudah menjadi sahabat
sekaligus saudara saya di perantauan ini, banyak pelajaran yang saya dapat
bersama kalian, semoga persahabatan ini terus ada hingga kita tua hingga jadi
debu.
6. Teruntuk kakak sepupu sekaligus sahabat terbaik saya Inda melani, Terimakasih
sudah mensupport memberikan semangat dan mengasihi saya seperti adik
kandung mu sendiri. Terimakasih sudah selalu satu arah walau kita tidak
sedarah.

7. Teruntuk teman-teman mahasiswa prodi pendidikan sejarah angkatan 2018 yang tidak bisa saya sebutkan nama nya satu persatu terimakasih banyak atas support nya semoga kita tetap bisa bersilaturahmi dengan baik setelah kelulusan ini.

ABSTRAK

Nikmah, Khoirun. 2022. Skripsi. *Pemanfaatan Aplikasi google Earth dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari. Pembimbing I: Drs. Arif Rahim, M.Hum Pembimbing II: Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci : pembelajaran daring, goggle earh, hasil belajar

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menjelaskan 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 PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pemanfaatan Aplikasi Goggle Earth dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Herri, S.E., M.B.A Selaku Rektor Universitas Batanghari Jambi.

2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Drs. Arif Rahim, M.Hum selaku Pembimbing Skripsi I dan Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Almarhum Ayahanda Arpan Efendi dan Almarhumah ibunda Darmilus penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Majelis Guru beserta Staf Tata Usaha SMA Negeri 4 Kota Jambi.
8. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2018, yang mau berjuang sama-sama dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Jambi, 15 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Aplikasi Goggle Earth	7
B. Materi Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA/SMK/MA	12
C. Penelitian Relevan	19
G. Kerangka Berpikir	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel	26
D. Teknik Pengumpulan Data	27
E. Instrument Penelitian	27
F. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan	36

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	43
B. Saran	43

DAFTAR PUSTAKA 45

LAMPIRAN 47

DAFTAR TABEL

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Alternatif Jawaban dan Skor Angket	28
2.	Kisi-kisi Instrumen Angket	29
3.	Kriteria Kualitas Pembelajaran Sejarah	30
4.	Hasil Belajar Siswa	35

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Keterangan	Halaman
--------------	-------------------	----------------

1. Kerangka Berpikir	23
----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Tabulasi Angket	48
2. Dokumentasi	51
3. Surat Izin Penelitian	52
4. SK Bimbingan	53
5. Kartu Bimbingan	54

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 perbaikan sarana dan prasarana pendidikan. Berbagai indikator mutu pendidikan tersebut belum menunjukkan peningkatan 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*, *goggle meat*, *goggle 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 *google 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 disuguhkan oleh *google earth* membuat peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pemanfaatan Aplikasi Google Earth dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 4 Kota Jambi*".

B. Rumusan Masalah

Dari Apa yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti menarik suatu rumusan masalah yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yakni:

- 1) Bagaimanakah tanggapan siswa setelah proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *google earth*?

- 2) Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *google earth*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dilakukan ini yakni untuk:

1. Menjelaskan penerapan aplikasi *google earth* dalam pembelajaran sejarah di SMK Negeri 4 Kota Jambi.
2. Mengetahui tanggapan siswa setelah proses pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *google earth* di SMK Negeri 4 Kota Jambi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini setidaknya dari hasil yang akan diperoleh nanti akan memberikan manfaat untuk beberapa pihak yakni:

1. Guru.

Hasil penelitian akan memberikan wawasan guru sejarah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

2. Siswa.

Hasil penelitian ini akan memberikan pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran sejarah dan pengoperasian alat-alat teknologi.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini setidaknya dapat memberikan masukan pada pihak sekolah dalam pentingnya sarana dan prasarana di sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Aplikasi *Google Earth*

Dalam KBBI *online* kemdikbud aplikasi diartikan sebagai program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.

Namun, pemikiran hemat penulis mengenai aplikasi bahwa suatu program yang siap dipakai oleh pengguna atau aplikasi lain untuk melakukan aktivitas sesuai kebutuhan pengguna. Apabila dihubungkan dalam kegiatan pembelajaran, tujuannya agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan berujung pada hasil belajar siswa yang meningkat. Salah satu bentuk media pembelajaran dalam bentuk citra satelit. Saat ini sekolah jarang yang mempunyai citra satelit. Padahal citra satelit adalah salah satu media yang penting untuk kemajuan zaman. Citra satelit dapat menampilkan gambaran bumi secara visual dan dapat menganalisis di berbagai bidang.

Citra satelit tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran khususnya pembelajara sejarah, Tetapi kenyataannya citra satelit jarang dimiliki oleh setiap sekolah apalagi untuk mempraktekannya. Peneliti mengambil citra satelit melalui aplikasi *Google Earth* sebagai media pembelajaran. Melalui *google earth* akan terjadi *transfer of knowledge* pembelajaran terkait materi seperti peta atau citra satelit.

Satelit pengindraan jauh dapat dibedakan berdasarkan beberapa hal. Menurut Rijal (2012:4) seperti orbit terbang, system perekaman (aktif/pasif) atau resolusi yang dimiliki. Semua klasifikasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna agar memilih satelit dan citra sesuai dengan kebutuhan. *Google Earth* juga memiliki data model elevasi digital (DEM) yang dikumpulkan oleh Misi Topografi Radar Ulang Alik NASA. Ini bermaksud agar kita dapat melihat Grand Canyon atau Gunung Everest dalam tiga dimensi, daripada 2D di situs/program peta lainnya. Sejak November 2006, pemandangan 3D pada pegunungan, termasuk Gunung Everest, telah digunakan dengan penggunaan data DEM untuk memenuhi gerbang di cakupan SRTM. *Google Earth* mampu menunjukkan semua gambar permukaan Bumi. dan juga merupakan sebuah klien Web Map Service. *Google Earth* mendukung pengelolaan data Geospasial tiga dimensi melalui *Keyhole Markup Language* (KML). *Google Earth* dalam situs wikipedia dijelaskan memiliki kemampuan untuk memperlihatkan bangunan dan struktur (seperti jembatan) 3D, yang meliputi buatan pengguna yang menggunakan *Sketch Up*, sebuah program pemodelan 3D.

Nama-nama tempat dan detail jalanan sangat bervariasi dari tiap-tiap tempat. Kebanyakan nama-nama tersebut dan juga detailnya memiliki keakuratan yang tinggi. *Google Earth* juga memberikan banyak fasilitas selain keberadaan lokasi dengan menginput kata kunci (ket: nama kota, tempat, atau jalan) juga memiliki fasilitas rute alternatif jalan yang ditempuh pengguna dan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan (Sirenen. 2012:32). Fasilitas tersebut tersedia pada *google maps* yang dilengkapi dengan Teknologi *Location Based service* (LBS) yang merupakan bagian dari implementasi mobile GIS yang lebih cenderung memberikan fungsi untuk menampilkan direktori kota, navigasi kendaraan, pencarian alamat serta jejaring sosial.

Selain teknologi LBS, juga terdapat *Location Providers* (API *Location*) yang memberikan dan menyediakan teknologi untuk pencarian tempat atau lokasi yang digunakan *device* (perangkat) android sehingga data GPS (*Global Positioning System*) dan data lokasi *real-time*. GPS adalah suatu sistem radio navigasi penentuan posisi menggunakan satelit. GPS dapat memberikan posisi suatu objek di muka bumi dengan akurat dan cepat dan memberikan informasi waktu serta kecepatan bergerak secara berkelanjutan di seluruh dunia. Dengan demikian pengguna android dapat memanfaatkan *google maps* sesuai kebutuhan.

Menurut situs resminya, *Google Earth* adalah sebuah aplikasi kompleks yang merepresentasikan dua dan tiga data dimensional, data vektor, integer dan angka-angka real, dan sebuah variasi dari proyeksi geometris. Pencitraan timbul dari sebuah variasi dari sumber-sumber yang melibatkan banyak orang. Sehingga ketidakakuratan pada data terkait dengan hal tersebut. Google secara kontinyu mengambil input dan meningkatkan kualitas dari data yang ada. Citra pada *Google Earth* tidak semuanya diambil pada saat yang sama, tapi secara keseluruhan gambar tersebut baru dalam jangka waktu 3 tahun. Jadi *google earth* pun adalah sebuah aplikasi yang tidak luput dari kesalahan atau ketidak sempurnaan sebuah aplikasi. Misalnya *google earth* fokus memberikan gambaran pada daerah yang dianggap ramai atau dapat dijangkau manusia. Sedangkan daerah-daerah yang terpencil atau sama sekali tidak disentuh oleh manusia akan jarang ter-cover oleh *google earth*.

Kebanyakan area darat dapat ditangkap oleh sistem pencitraan satelit dengan resolusi kira-kira 15m per pixel. Beberapa pusat populasi juga tertangkap

oleh sistem pencitraan pesawat (*orthophotografi*) dengan beberapa pixel per meter. Lautan tertangkap dengan resolusi yang lebih rendah, seperti misalnya beberapa pulau pada Kepulauan Scilly, sebelah barat daya Inggris dapat dilihat dengan resolusi sekitar 500m. Gambar-gambar ini diperoleh dari Terrametrics. Nama-nama tempat dan detail jalanan sangat bervariasi dari tiap-tiap tempat. Kebanyakan nama-nama tersebut dan juga detailnya memiliki keakuratan yang tinggi.

Berdasarkan situs resmi *google earth* yang memiliki semboyan “Melalui *Google Earth*, semua hal yang anda sukai dari *google earth*, serta sejumlah cara baru bagi anda untuk menjelajahi, belajar, dan berbagi. Perbesar tampilan dan lihat petualangan yang menanti anda”. Kata-kata tersebut memberikan arti bahwa adanya kebermanfaatan maupun kelebihan yang diberikan *google earth* untuk penggunaannya. Kata-kata semboyan tersebut memberikan kelebihan kepada pengguna melalui kata-kata seperti berikut ini:

1. Berkeliling dunia tanpa meninggalkan tempat duduk

Melalui *google earth* versi chrome, terbanglah kemana saja dalam hitungan detik dan jelajahi ratusan kota 3D langsung di *browser* anda. Temukan tempat baru, ikuti tur terpadu bersama *voyager*, dan buat peta serta cerita anda sendiri.

2. Seluruh dunia ada digenggaman anda

Melalui *google earth* versi seluler atau *smartphone* memungkinkan anda menjelajahi globe dengan menggeser jari di ponsel atau tablet anda.

3. Buat peta dengan alat yang canggih

Melalui *google earth pro* versi Desktop yang tersedia gratis bagi pengguna yang membutuhkan fitur canggih, seperti melakukan impor dan ekspor data, serta kembali ke masa lalu dengan citra *historis*.

4. Temukan tempat yang anda sukai

Melalui *google earth*, anda dapat menjelajahi citra satelit serta medan dan bangunan secara 3D untuk ratusan kota di seluruh dunia. *Zoom* rumah anda atau tempat lain, kemudian lihat dengan perspektif

menggunakan *streer view* (<https://www.google.com/intl/id/earth/> diakses tanggal 10 Januari 2022).

Dalam dunia pendidikan, *google earth* telah memotivasi geoliterasi sebagai keterampilan hidup yang mendasar bagi siswa dan pendidik di mana saja. *Google Earth* mengutip pendapat Nelson Mandela mengenai pendidikan untuk dijadikan sebagai tampilan awal di situs resminya yaitu “*Education is the most powerful weapon which you can use to change the World* ”. Kurang lebih kata tersebut memiliki arti “Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat anda gunakan untuk mengubah dunia”.

Google Earth menjadikan dunia berada di kelas, dalam masyarakat modern yang saling terhubung secara global, agar memahami dunia di sekitar kita. *Google Earth* dan alat pemetaan *Google* bukan hanya tentang geografi. Namun, istilah "Tempat" yang bersifat universal, mencakup disiplin ilmu, budaya, dan alam untuk menghubungkan semua dengan dunia sekitar.

Dengan *Google Earth* dan alat pemetaan, dapat mempelajari tentang keragaman di seluruh bioma dan kota, mengukur bagaimana sungai telah berubah bentuk dari waktu ke waktu, atau membuat proyek yang menyoroti gaya arsitektur sepanjang zaman. Menggunakan *Google Earth* dan peta di ruang kelas dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak di seluruh kanvas global, memungkinkan siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari di dalamnya dengan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, komunitas, dan dengan dunia yang lebih luas (<https://www.google.com/earth/education/>).

B. Kajian Materi Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA/SMK/MA

Belajar merupakan kegiatan untuk menghasilkan suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti program tertentu. Begitu juga dengan siswa akan mengalami perubahan setelah mengikuti proses pembelajaran sejarah di sekolah.

Penggunaan kata sejarah akan merujuk pada suatu kejadian ataupun peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Namun, yang perlu menjadi catatan bahwa tidak semua peristiwa di masa lalu akan menjadi suatu sejarah. Oleh karena itu sangat penting untuk mendudukan arti sejarah yang sebenarnya, agar tidak salah tafsir yang mengantarkan rasa kejenuhan bagi orang yang sedang mempelajari

sejarah, ataupun menghilangkan persepsi masyarakat yang selama ini bahwa pembelajaran sejarah itu sangat membosankan yang penuh dengan hafalan tahun dan nama tokoh. Taufik Abdullah & Abdurrachman Surjomihardjo (dalam Susanto, 2014: 7) menyebutkan bahwa “sejarah bukan semata-mata suatu gambaran mengenai masa lampau, tetapi sebagai suatu cermin masa depan”.

Sejarah secara etimologi berasal dari kata bahasa Arab *syajaratun* yang artinya pohon dan dalam bahasa Arab sendiri sejarah disebut dengan *tarikh*. Pohon memiliki makna percabangan geneologis suatu kelompok keluarga yang menyerupai pohon yang penuh cabang, ranting sampai akarakarnya. Kata *syajaratun* dalam bahasa Arab kemudian berkembang dalam bahasa Melayu menjadi *syajarah*. Sampai akhirnya menjadi istilah sejarah dalam bahasa Indonesia saat ini untuk menggambarkan silsilah atau keturunan. Pengertian kata sejarah sebenarnya lebih sesuai dengan kata *historia* dalam bahasa Yunani yang artinya keilmuan, ilmu, atau orang pandai. Kemudian dalam bahasa Inggris menjadi kata *History* dari kata *istoria* yang artinya belajar dengan cara bertanya.

Dari sini, kita bisa menyimpulkan bahwa sejarah tidak hanya menggambarkan sifat pohon secara biologis tetapi jauh lebih luas, yakni sejarah yang tumbuh hidup, berkembang dan bergerak terus dan akan berjalan terus tiada hentinya sepanjang masa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian sejarah adalah asal usul (keturunan) silsilah. Definisi kedua menyebutkan sejarah sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Sejarah juga dapat dimaknai sebagai ilmu pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi di masa lampau. Sumber sejarah bisa berasal dari benda peninggalan di zaman dahulu seperti candi, perhiasan, patung, dan lainnya. Bisa juga berasal dari sumber tulisan seperti prasasti, dokumen, surat kabar, rekaman video, dan lainnya. Keterangan sejarah secara lisan dari pelaku juga bisa menjadi sumber kesaksian.

Menurut Susanto (2014: 7-8) Sejarah merupakan suatu proses perjuangan manusia dalam mencapai gambaran tentang segala aktivitasnya yang disusun secara ilmiah dengan memperhatikan urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kritis, sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Sejarah dapat memberikan gambaran dan tindakan maupun perbuatan manusia dengan segala perubahannya. Berbagai

perubahan dan keberlanjutan yang disajikan dalam penjelasan sejarah akan memberikan gambaran tentang kehidupan dan menunjukkan nilai-nilai penting yang selayaknya menjadi ukuran dalam bertindak.

Penulisan sejarah nasional Indonesia telah menempuh berbagai jalan. Pertama, adanya keinginan untuk menuliskan sejarah Indonesia yang nasionalistik sebagaimana dicanangkan dalam Seminar Sejarah Nasional I di Yogyakarta pada tahun 1957. Keinginan itu telah banyak melahirkan, terutama buku-buku pelajaran sejarah Indonesia yang sesuai dengan cita-cita kemerdekaan dan nasionalisme (Kuntowijoyo. 2003:23). Sementara itu dalam pembelajaran sejarah, Sardiman mengungkapkan pembelajaran sejarah sebagai alur proses yang memantik perkembangan dan mengasah potensi serta kepribadian peserta didik melalui pesan-pesan sejarah agar menjadi warga bangsa yang arif dan bermartabat. Sulasman (2014) mengungkapkan objek materi sejarah dan ilmu sejarah sebagai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau yang menyimpan makna dan hikmah besar bagi kehidupan manusia pada masa yang akan datang (Febbrizal & Aman. 2019:206). Pembelajaran sejarah khususnya untuk tingkat SMA menurut Kuntowijoyo (1997 : 6) karena anak SMA sudah mulai bernalar, dalam proses pembelajaran harus dapat memunculkan pemikiran kritis siswa terhadap suatu peristiwa. Siswa diharapkan mampu berpikir mengapa sesuatu terjadi, apa sebenarnya yang terjadi, dan kemana arah kejadian itu.

Sistem pembelajaran sejarah yang dikembangkan sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya yang telah mengakar. Model pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat sulit untuk diubah. Pembelajaran sejarah saat ini mengakibatkan peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamannya menjadi terabaikan. Pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya atau lingkungan sosialnya tidak dijadikan bahan pelajaran di kelas, sehingga menempatkan siswa sebagai peserta pembelajaran sejarah yang pasif. Dengan kata lain, kekurangcernaan pemilihan strategi mengajar akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan pengajaran itu sendiri (Susanto. 2014 :39)

Menurut Sapriya (dalam Santosa & Hidayat. 94) pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik.

Pada dekade terakhir, di tengah arus perubahan zaman yang begitu cepat dari sisi teknologi dan ilmu pengetahuan yang membawa umat manusia ke dalam masa-masa puncak perkembangannya. Arus teknologi menyempitkan dunia dari sebelumnya yang pernah terjadi, kini orang-orang tidak kesulitan menghubungi kolega atau sanak familinya di wilayah yang beratus-ratus dan beribu-ribu kilometer jaraknya. Bahkan untuk melakukan perjalanan jarak jauh lintas benua dapat diperpendek masanya dari berbulan-bulan ke hitungan hari saja. Arus teknologi juga membawa budaya baru yang dominan dapat menyebar secara masif tanpa rentang yang lama untuk sampai ke satu negara ke negara lain bahkan satu benua ke benua lainnya. Tujuan pendidikan sejarah menjembatani konsep ruang dan waktu terakut kegiatan belajar dari kesalahan masa lalu, memperbaiki hari ini, untuk kemudian mencapai harapan atau target yang dicanangkan dalam menghadapi tantangan masa depan seperti yang dipaparkan oleh kemendikbud (Febrizal & Aman. 2019:204).

Menurut Kuntowijoyo (1997:14) sejarah merupakan sebagai ilmu yang tidak terlepas dari prosedur penelitian ilmiah yang terkait dengan penalaran atas fakta, sehingga kebenarannya tergantung dari sejarawan (ket: penulis), apakah cerita sejarah menjadi subjektif atau objektif. Maka dari itu, sajian materi yang akan dipelajari oleh siswa di sekolah perlu diperhatikan kebenarannya.

Mata pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran yang menjadi perhatian pemerintah sebagai mata pelajaran yang mampu menumbuhkan rasa nasionalisme masyarakat. Hal tersebut akhirnya tertuang dalam Kurikulum yang diberlakukan di Indonesia yakni Kurikulum 2013 atau yang lebih akrab disebut K13. Dalam Kurikulum ini mata pelajaran sejarah pada tingkat SMA/SMK/MA dipecah menjadi dua yaitu mata pelajaran sejarah wajib dan mata pelajaran sejarah peminatan. Dari

adanya dua mata pelajaran sejarah tersebut yang diberlakukan diharapkan dapat menciptakan insan yang akan cinta tanah air dan nasionalisme.

Mata pelajaran sejarah wajib lebih menekankan pada bagaimana anak belajar sejarah menjadi anak Indonesia. Kurikulum 2013 selain menempatkan mata pelajaran sejarah pada kelompok mata pelajaran wajib serta peminatan, bila dilihat dari porsi dan frekuensi pertemuan dan jam pelajaran, pelajaran sejarah diberikan porsi lebih dibandingkan porsi pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Jika sebelumnya guru-guru sejarah mengeluhkan kurangnya jam pelajaran sejarah sehingga guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi pelajaran, maka dalam kurikulum sejarah 2013 akan ditemukan hal yang berbeda. Kurikulum sejarah menjadikan pelajaran sejarah menjadi dua kelompok, yakni pelajaran sejarah sebagai kelompok pelajaran wajib (untuk SMA/SMK) di semua kelas dan jurusan pada pembelajaran sejarah untuk kelompok peminatan (Febbrizal & Aman. 2019: 207). dalam kurikulum 2013 terjadi dalam banyak aspek seperti pendidikan sejarah dirancang sebagai mata pelajaran yang sarat dengan keterampilan dan cara berpikir sejarah, lalu pelajaran sejarah dikembangkan dalam proses penamaan nilai-nilai kebangsaan, pengembangan inspirasi, dan mengaitkan peristiwa sejarah nasional dengan peristiwa sejarah lokal dalam satu rangkaian Sejarah Indonesia.

Menurut Hassan (dalam Uthah, dkk. 2007: 2) mengemukakan setidaknya ada dua tujuan penting dari pendidikan sejarah, pertama sebagai media yang mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk mengenal nilai-nilai bangsa yang terus bertahan, berubah dan menjadi milik bangsa masa kini. Melalui pendidikan sejarah, peserta didik belajar mengenal bangsanya dan dirinya. Tujuan yang kedua adalah sebagai wahana pendidikan untuk mengembangkan disiplin ilmu sejarah.

Kelebihan lain dari kurikulum sejarah Indonesia SMA 2013 yakni berusaha memperkenalkan kepada peserta didik dengan lingkungan sekitar dengan harapan peserta didik mengetahui perjalanan sejarah bangsanya dan tidak melupakan budayanya, serta peserta didik menjadi pelopor kesadaran sejarah. Inovasi yang ada dalam mata pelajaran sejarah mengubah posisi pendidikan sejarah dalam banyak hal. Hal ini dapat dikembangkan sebagai dasar untuk

melaksanakan berbagai inovasi dan perubahan mendasar oleh guru sejarah dalam kurikulum 2013 tersebut.

Sementara itu, terdapat kelemahan kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah dari sisi materi, terdapat beberapa materi yang bersinggungan antara mata pelajaran sejarah Indonesia wajib dengan sejarah peminatan bagian sejarah Indonesia, imbasnya kesamaan materi antara dua alokasi sejarah wajib dan peminatan menjadi tidak terhindarkan. Kritik yang dapat disampaikan adalah penyamaan materi dari dua dimensi yang berbeda tujuan. Materi sejarah wajib cenderung mengupas materi pada analisis peristiwa sejarah pada pusaran Indonesia sementara sejarah peminatan aspeknya pada sejarah dunia secara umum dan berkaitan dengan konteks sejarah Indonesia hingga materinya pun menjadi gemuk (Febbrizal & Aman. 2019: 208).

Dalam mempelajari sejarah, yang perlu diperhatikan yaitu waktu. Kuntowijoyo (1997: 16) memberikan penjelasan bahwa sejarah ialah ilmu tentang waktu. Ada beberapa yang perlu diperhatikan dan dipelajari agar tersaji dalam materi terkait dengan waktu yakni:

1. Perkembangan
2. Kesenambungan
3. Pengulangan
4. Perubahan

Perkembangan memiliki arti apabila terjadi berturut-turut masyarakat bergerak dari satu bentuk ke bentuk lain. Kesenambungan terjadi bila masyarakat baru mengadopsi lembaga-lembaga lama. Pengulangan terjadi bila peristiwa lama terjadi lagi. Perubahan terjadi bila masyarakat mengalami pergeseran, hal ini biasanya diartikan juga sebagai perkembangan.

Kemendikbud (2016) menyatakan muatan isi mata pelajaran sejarah mengembangkan peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual dan kecemerlangan akademik, pewaris nilai-nilai kebangsaan dan memiliki kepedulian terhadap permasalahan kehidupan masyarakat dan bangsa pada masa kini dan masa depan. Berdasarkan hal tersebut, apa yang diungkapkan oleh kemendikbud menyasar pada harapan agar kajian sejarah menjadi nilai-nilai yang mapan untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara.

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Arita dan Pranolo(2014) yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Google Earth sebagai Media Pembelajaran Geografis Menggunakan Metode Image Enhancement*. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai mata pelajaran wajib di sekolah menengah pertama mempunyai tingkat pemahaman dan kesulitannya tersendiri karena bersifat sosial. Pembelajaran geografis di sekolah selama ini hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti peta dan globe sehingga minat siswa untuk belajar kurang. Keterbatasan media pembelajaran yang ada juga berpengaruh terhadap kemauan eksplorasi siswa lebih jauh lagi. Beranjak dari kondisi tersebut, kehadiran alat bantu ajar yang bersifat digital akan memudahkan baik guru maupun siswa dalam berinteraksi di kelas. Dan dalam penelitian ini, penulis menyisipkan pengolahan citra untuk memproses citra tangkapan dari aplikasi *Google Earth* untuk kemudian didapatkan perbandingannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *image enhancement*. Citra input yang dipakai adalah dalam format .jpg dan mempunyai jarak tahun yang berbeda pada indeksnya. Citra input akan terlebih dahulu dikonversikan ke grayscale kemudian melalui proses perbaikan citra dengan model tapis non linear median filter guna mengurangi noise yang ada. Citra yang telah diperbaiki akan dideteksi tepinya dengan memakai operator sobel untuk mendapatkan tepian objek guna identifikasi selisih luasnya. Untuk perbandingannya digunakan operasi aritmatik pengurangan dengan mengurangi intensitas pixel peta lama dan peta baru yang kemudian disajikan dalam pelabelan warna.

Selanjutnya penelitian Ervina, dkk (2012) yang berjudul *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*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pengaruh penggunaan media pembelajaran googleearth terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran kawasan Asia Tenggara kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung. (2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada materi pelajaran kawasan Asia Tenggara yang menggunakan media pembelajaran googleearth dengan menggunakan media

pembelajaran peta kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang seluruhnya berjumlah 332 siswa. Sampel penelitian dilakukan dengan teknik cluster sampling sehingga diperoleh kelas XI IPS I (kelas eksperimen) dan kelas XI IPS II (kelas kontrol) sebagai sampel. Teknik analisis data hasil belajar siswa menggunakan Independent t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk hipotesis 1 diperoleh nilai signifikansi 0,183 sehingga dapat disimpulkan nilai $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima. Hipotesis 2 diperoleh nilai signifikansi atau nilai profitabilitas sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak sehingga disimpulkan terdapat hasil perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media googleearth pada pertemuan pertama di SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang artinya siswa yang mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dan nilai hasil belajar siswa pada penggunaan media googleearth lebih tinggi dibandingkan media peta baik pada pertemuan pertama maupun kedua.

Penelitian Budiayasa (2021) berjudul *Keliling Dunia Belajar Sejarah Menggunakan Google Maps*. Tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan manfaat teknologi di dalam pembelajaran sejarah. Di era Revolusi 4.0, integrasi teknologi ke dalam medium pendidikan merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Di dalam pembelajaran sejarah khususnya, teknologi seperti Google Maps membantu siswa memahami situs ingatan tanpa kehadiran subjek. Fitur-fitur di dalamnya memungkinkan siswa mendapat pemahaman 3 dimensi. Berkebalikan dengan pemahaman 2 dimensi yang mereka dapatkan dari buku teks pelajaran. Nilai rekreasi yang terkandung di dalam teknologi 3d ini menghasilkan apa yang disebut dengan safari imajinasi.

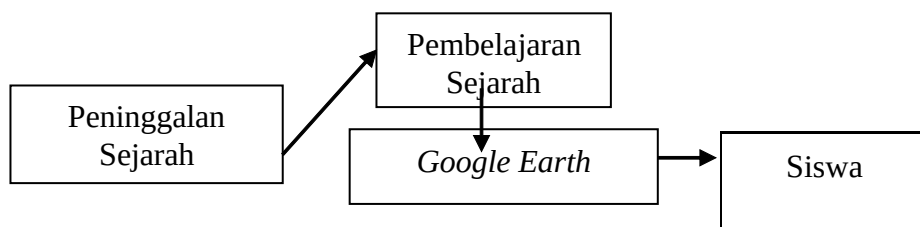
Dari beberapa penelitian relevan di atas, memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan penelitian relevan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama menggunakan *Google Earth* atau *Maps* dalam pembelajaran. Perbedaan terletak dari Mata Pelajaran yaitu penelitian relevan pada mata pelajaran Geografi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran sejarah.

D. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dan sumber belajar. Dalam pembelajaran sejarah yang merupakan materi peristiwa yang terjadi pada masa lampau memiliki peninggalan-peninggalan yang ada di seluruh dunia. Untuk memahami materi tersebut diperlukan alat bantu yang membawa siswa ke suatu tempat dimanaterjadi peristiwa sejarah atau tempat yang menjadi penyimpanan benda-benda sejarah. Dengan adanya kemajuan dibidang teknologi saat ini, guru dapat memanfaatkan produk atau aplikasi yang diciptakan oleh Google yakni *Google Earth*. Pada aplikasi ini, guru dapat membawa siswa untuk menjelajah dan melihat langsung benda-benda peninggalan sejarah, sehingga siswa lebih Kongres dalam memahami materi.

Gambar 1

Gambar Alur Pemikiran



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini, akan membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Penelitian yang membahas mengenai tanggapan siswa mengenai aplikasi *google earth* dalam pembelajaran sejarah di kelas X 4 SMA Negeri 4 Kota Jambi. Pada point pertama pembahasan terkait dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 35 orang siswa kelas X 4. Selajutnya akan dilanjut pada bagian pembahasan pada hasil penelitian. Adapun dari point pertama dan kedua secara rinci diuraikan seperti berikut.

A. Hasil Penelitian

Seperti apa yang telah dijelaskan di atas, pada bagian point ini akan membahas hasil penelitian dari angket yang telah disebarkan kepada 35 orang siswa. Pada angket yang disebarkan 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 responden. Dari hasil angket yang telah disebarkan 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 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. Berhubungan dengan hal tersebut, dibawah ini akan disajikan dalam bentuk tabel dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *google earth* di SMA Negeri 4 Kota Jambi pada kelas X 4.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa setelah Mengikuti Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi *Google Earth*.

NAMA	JK	KKM	Nilai
Ahmad Zaky	L	70	80
Ajwad Afifurayyan	L	70	85
Alfin	L	70	85
Andika Rizky Ramadhan	L	70	80
Andyka Prasetya Ramadhany	L	70	75
Anisa Rizki Septia	P	70	75
Anjas Putra Anugrah	L	70	80
Brian Afril Tegar Prabowo	L	70	80
Ceko Ozora Hutabarat	L	70	85
Cerly Putri Ramadhani	P	70	70
Cornelius Keanu Lumban Gaol	L	70	65
Dina Dwindi	P	70	80
Dinda Tri Hafsari	P	70	75
Fitriana Qodria	P	70	60

Gianda Zam Zam Aulia	L	70	80
Intan Dwi Cahya	P	70	80
Jihan Zahira	P	70	75
Kevin Yehezkiel Parama Pardede	L	70	85
Ksatriya Maharddhika Putra Riansyah	L	70	85
M, Raka Tudhung Priyangga	L	70	95
Marchel Renaldy Wilo	L	70	90
Muhammad Fauzan	L	70	75
Muhammad Ibra Raihan	L	70	75
Neha Mahesya	P	70	85
Randy Ilham Maulana	L	70	85
Richard Wills	L	70	80
Risky Akbar	L	70	80
Risky Rahmat Effendi	L	70	80
Rohdiah Wardah Sari	P	70	85
Salsa Nur Fitria	P	70	85
Sefti Kamelia	P	70	85
Taufik Rahman Setiawan	L	70	80
Tegar Abni Ibrahim	L	70	75
Wikrama Wardana Putra	L	70	75
Rizky Arya Susandi Rata-Rata	L 79,57	70	75

Sumber: Data hasil Belajar Siswa

Pada tabel di atas dapat diketahui jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terdiri dari laki-laki 24 dan perempuan 11. Dari hasil penilaian siswa rata-rata kelas memperoleh nilai 79,57. Artinya pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *google earth* dapat dikatakan efektif.

B. 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 peroleh persentase sebesar 87,43% yang tergolong dalam kategori “Sangat Suka”. Tingginya perolehan persentase pada pertanyaan ini membuat guru sebagai tombak pelaksana 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 proses 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”

BAB V PENUTUP

A. 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”.

B. 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 memenuhi 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 Geogragis 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 link<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: Deeppublish.
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabetta
- 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

			Alternatif Jawaban														
No	Indikator	No. Item	5		4		3		2		1		n	%	Total Skor	Mean	TC
No	Indikator	No. Item	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	n	%	Total Skor	Mean	TC
No	Minat	No. Item											n	%	Total Skor	Mean	TC
	Minat	1	9	25,71	12	34,29	8	22,86	6	17,14	0	0,00	35	100	129	3,69	7
	Minat	2	10	28,57	9	25,71	12	34,29	4	11,43	0	0,00	35	100	130	3,71	7
	Minat	3	14	40,00	12	34,29	9	25,71	4	11,43	0	0,00	35	100	153	4,37	8
	Minat	4	14	40,00	16	45,71	5	14,29	0	0,00	0	0,00	35	100	149	4,26	8
	Minat	5	14	40,00	10	28,57	4	11,43	0	0,00	0	0,00	35	100	122	3,49	6
	Minat	Rata-rata Indikator 1	12,20	34,86	11,80	33,71	7,63	13,27	2,80	8,00	0,00	0,00	35	100	136,60	3,90	7
2.	Keaktifan																
	Keaktifan	1	8	22,86	13	37,14	10	28,57	2	5,71	2	5,71	35	100	128	3,66	7
	Keaktifan	2	9	25,71	12	34,29	8	22,86	5	14,29	1	2,86	35	100	128	3,66	7
	Keaktifan	3	9	25,71	14	40,00	7	20,00	3	8,57	2	5,71	35	100	130	3,71	7
2.	Keaktifan	4	14	40,00	10	28,57	10	28,57	1	2,86	0	0,00	35	100	142	4,06	8
2.	Keaktifan	5	20	57,14	5	14,29	6	17,14	3	8,57	1	2,86	35	100	145	4,14	8
2.	Keaktifan				9		41		14		6						
2.	Keaktifan	Rata-rata Indikator 2	12,00	34,29	10,80	30,86	8,20	23,43	2,80	8,00	1,20	3,43	35	100	134,60	3,85	7
3.	Keberanian																
2.	Keaktifan	1	8	22,86	10	28,57	14	40,00	2	5,71	1	2,86	35	100	127	3,63	7
2.	Keaktifan	2	8	22,86	9	25,71	16	45,71	2	5,71	0	0,00	35	100	128	3,66	7
2.	Keberanian																
3.	Keberanian	Rata-rata Aspek 3	8,00	22,86	9,50	27,14	15,00	42,86	2,00	5,71	0,50	1,43	35	100	127,5	3,64	7
3.	Keberanian																
3.	Keberanian																

Lampiran. Tabel Distribusi Frekuensi Variabel

LAMPIRAN





16.19 ↗



Foto 360°



Dinesh Bhonde



Google

(7°45'12"S 110°29'33"E) 152 m



16.19 ↗



Foto 360°



Fajar Harits



Google

(7°45'06"S 110°29'30"E) 155 m



13.39 ↗



Foto 360°



Nomade Narif Hazel



Google

(1°28'40"S 103°40'01"E) 18 m



16.14 ↗



Foto 360°



Krittamas Intakotra



Google

(1°28'38"S 103°40'02"E) 19 m





YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI

Universitas Batanghari

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

Nomor : 87 /UBR-01/B/2022
Lampiran : -
Pihal : Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala SMA Negeri 4 Kota Jambi
di -
Tempat

Dengan Hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada Mahasiswa Universitas Batanghari Jambi :

Nama : KHOIRUN NIKMAH
N P M : 1800887201022
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk mengadakan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin, guna penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di atas dengan judul :

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

Demikian, atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Jambi, 14 Juni 2022
Dekan,



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
NIDN 1021036502



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI
"AKREDITASI A"

Jalan Ir. H Juanda Kartawijaya No. 125 Kota Jambi 36126
(0741) 61649 Website : sman4_jambi.sch.id , Pos-el:



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.3/ 522 /SMA.4/ VIII /2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 4 Kota Jambi :

Nama : NOVRI SURYADI, S. Pd, M. Pd
NIP : 19811115 201001 1 005
Pangkat/Gol : Penata / III c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 4 Kota Jambi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khoirun Nikmah
NIM : 1800887201022
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Strata : S-1

Telah menyelesaikan Penelitian di Sekolah dalam rangka Penyusunan Skripsi yang berjudul
"Pemanfaatan Aplikasi Google Earth Dalam Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi"

Demikianlah surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 15 Agustus 2022



NOVRI SURYADI, S. Pd, M. Pd
Penata / III.c
NIP. 19811115 201001 1 005



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 – 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR : 180 TAHUN 2022

Tentang
DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca** : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah pada Tanggal 27 Juli 2022 tentang usul Perpanjangan Bimbingan dan Perubahan Judul Skripsi.
- Menimbang** : a. Bahwa penulisan skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi,
b. Bahwa untuk maksud tersebut pada huruf (a) perlu penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat** : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Pendidikan Tinggi;
5. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Surat Perintah Dirjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor : 0307/E.E3/KP.07.00/2022 Tanggal 31 Maret 2022 tentang Pengangkatan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perpanjangan Masa Tugas Pejabat Pada Jabatan Wakil Rektor, Dekan, Kepala Unit Kerja di Lingkungan Universitas Batanghari.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Bahwa terhitung tanggal 21 Mei 2022 s.d 21 November 2022 menunjuk Saudara :
1. Drs. Arif Rahim, M.Hum.
2. Satriyo Pamungkas, M.Pd.
Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa dibawah ini :

NAMA	NPM / PRODI.	JUDUL SKRIPSI
KHOIRUN NIKMAH	1800887201022 Pendidikan Sejarah	PEMANFAATAN APLIKASI GOOGLE EARTH DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 04 KOTA JAMBI.

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui.

DITETAPKAN DI : J A M B I
PADA TANGGAL : 27 Juli 2022



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 1021036502

Tembusan :

1. Rektor
2. Wakil Rektor I
3. Yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan.
4. Arsip.