



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GOOGLE EARTH DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SPASIAL SISWA TERHADAP MATERI PERISTIWA SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA KE INDONESIA

Harum Nirmala Sari¹, Usmaedi², Iman Sampurna³

^{1,2,3}*Pendidikan Sejarah/ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Lebak, Indonesia*

RIWAYAT ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 09 April 2025

Diterima dalam bentuk
revisi 12 Mei 2024

Publish 01 Juli 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui efektivitas penggunaan Media *Google Earth* pada siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di MAN 3 Lebak. Untuk Mengetahui Pemahaman spasial siswa XI pada mata pelajaran sejarah Materi Peristiwa Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia di MAN 3 Lebak. Untuk Mengetahui manfaat penggunaan Media *Google Earth* terhadap siswa siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di MAN 3 Lebak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Eksperimen Semu (*Quasi Eksperiment*) dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media pembelajaran aplikasi *Google Earth* dan kelas XI sebagai kontrol yang diberi perlakuan media pembelajaran pendektan *google Earth*. Pengambilan data menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda dan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dan observasi.

Kata kunci:

*Media Pembelajaran, Google
Earth, Kemampuan Berpikir*

*Spasial Pembelajaran
Sejarah*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses pengembangan potensi individu untuk meningkatkan kualitas Sumber daya manusia. Melalui pendidikan, potensi yang dimiliki oleh individu akan dapat diubah menjadi kompetensi. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan individu dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Tugas pendidik atau guru dalam hal ini adalah memfasilitasi anak didik sebagai individu untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi kompetensi sesuai dengan cita citanya melalui program pendidikan dan pembelajaran di sekolah seperti yang berlangsung saat ini

oleh karenanya harus lebih diarahkan atau lebih berorientasi kepada individu peserta didik. (Ardyodyantoro, 2014).

Pemerintah dalam undang-undang Republik Indonesia No 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).

Menurut Widja (Sutrisno, 2011: 50) pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Dari pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses belajar yang ada dalam sebuah lingkungan yang mempelajari kejadian-kejadian masa lampau yang dipelajari dimasa kini sebagai pedoman untuk melangkah kedepan. Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang ada dalam proses pada saat siswa belajar tentang keadaan masa lalu, guna untuk kepentingan yang akan datang. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat yang ada di Indonesia maupun dunia dari masa lampau hingga sekarang. Pembelajaran merupakan kegiatan proses pembelajaran tentang kehidupan yang ada dimasa lalu. Di sekolah Pengajaran sejarah diterapkan agar setiap siswa berfikir secara historis dan memahami akan nilai-nilai yang terkandung didalam peristiwa tersebut serta menjadikan peristiwa sebagai pelajaran dan pengalaman yang sangat berharga (Isjoni, 2007)

Dengan pentingnya Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran nyatanya perlu direalisasikan dengan baik di kelas agar siswa mampu memahami dengan baik pembelajaran sehingga berkolerasi pada aktivitas dan pemanfaatan media pembelajaran dengan baik, sehingga hal tersebut berkaitan dengan kemajuan Pendidikan di Indonesia. pemanfaatan teknologi dalam ranah pembelajaran sudah menjadi acuan dibuatnya tujuan kurikulum saat ini, namun masih belum terlaksana secara sempurna. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Melalui platform digital, guru dapat memberikan materi yang lebih bervariasi dan siswa dapat belajar dengan cara lebih fleksibel, kapan saja dan di mana saja. (Alisia, 2022)

Melalui pemanfaatan media-media pembelajaran yang bertujuan agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran dimana itu merupakan salah satu kendala dalam peningkatan pemahaman belajar siswa. 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. Peran dari semua pihak yang terkait dalam lingkungan pembelajaran baik dari para peserta didik maupun para tenaga pendidik diperlukan untuk mewujudkan terciptanya sebuah pembelajaran yang baik. Para peserta didik harus aktif dan antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik sedangkan tenaga pendidik harus aktif

dalam menyampaikan materi pelajaran yang menyenangkan menggunakan metode yang menyenangkan dan memaksimalkan media pembelajaran yang ada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran dapat berbagai macam bentuknya, antara lain Media Visual (grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik), Media Audial (radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya), Projected still media (slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya) dan Projected motion media (film, televisi, video, komputer dan sejenisnya). Berbagai strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa harus selalu dikembangkan dan dioptimalkan. Jenis media pembelajaran yang bermacam-macam sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, tujuannya agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan berujung pada hasil belajar siswa yang meningkat. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan sejarah dalam sisi spasial bisa melalui penggunaan media *Google Earth* untuk penguatan kemampuan pemahaman peserta didik pada pelajaran sejarah.

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. *Google Earth* adalah aplikasi yang mencakup peta seluruh dunia, kita bisa 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, antara lain 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. Termasuk pada materi pembelajaran sejarah yang berfokus pada materi berkaitan dengan situasi spasial masuknya bangsa eropa ke Indonesia, yang memang membutuhkan gambar, media yang menunjukkan wilayah-wilayah jalur pelayaran bangsa Eropa ke Indonesia.

Pembelajaran ini sangat dirasa menarik untuk dijadikan model pembelajaran pada siswa di kelas. Dengan penggunaan model *Google Earth* siswa dipastikan dapat membuat simulasi dan membuat komparasi jalur pelayaran yang di lalui oleh bangsa Eropa, sehingga sampai pada kolonialisme di Indonesia. Tidak hanya itu dengan bangsa-bangsa di eropa seperti Portugis, spanyol, Inggris, Belanda dll, membuat peta jalurnya sendiri untuk menemukan wilayah Indoensia sebagai penghasil rempah-rempah di Dunia.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengetahui Efektivitas memanfaatkan media citra satelit yang di ambil dari *Google Earth* untuk meningkatkan pemahaman Spasial siswa pada materi Peristiwa sejarah Kedatangan bangsa eropa ke Indonesia kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kabupaten Lebak tahun pelajaran 2024/2025. Berdasarkan permasalahan tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas penggunaan Media *Google Earth* dalam meningkatkan pemahaman Spasial siswa terhadap materi Peristiwa sejarah Kedatangan bangsa eropa ke Indonesia study kasus pada Madrasah Aliyah Negeri 3 kabupaten Lebak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain Non equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 3 Kabupaten Lebak, berjumlah 98 siswa. Dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu XI Vokasi sebagai kelompok kontrol dan XI Soshum sebagai kelompok eksperimen.

Instrumen yang digunakan meliputi: tes pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan berpikir spasial, angket untuk mengetahui tanggapan siswa, dan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media.

Desain penelitian ditampilkan pada tabel berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Google Earth)	Posttest
Eksperimen	Ya	Ya	Ya
Kontrol	Ya	Tidak	Ya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Google Earth dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam memahami materi sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kabupaten Lebak, di mana kelas XI-B2 dijadikan kelompok eksperimen dan kelas XI-B1 sebagai kelompok kontrol.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest serta N-Gain

Kelompok	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	56,4	83,6	0,62	Sedang
Kontrol	55,1	70,3	0,34	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan yang cukup besar pada nilai posttest kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 83,6, sedangkan kelompok kontrol hanya sebesar 70,3. Nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,62 termasuk dalam kategori sedang, sementara kelompok kontrol hanya 0,34 dengan kategori rendah.

Temuan ini mendukung pendapat Hamalik (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan memvisualisasikan jalur pelayaran bangsa Eropa melalui Google Earth, siswa dapat memahami letak geografis, arah, dan tujuan dari kedatangan bangsa Portugis, Belanda, Spanyol, dan Inggris ke Nusantara.

Tabel 2. Respon Siswa terhadap Media Google Earth

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Minat terhadap media	85,3%	Sangat Baik
Keaktifan dalam pembelajaran	81,2%	Baik
Kemudahan memahami materi	78,4%	Baik
Kemampuan visualisasi spasial	88,0%	Sangat Baik

Angket yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa lebih dari 80% siswa merasa media Google Earth menarik dan membantu mereka memahami pelajaran sejarah. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurrita (2018) yang menekankan bahwa media digital mampu meningkatkan pemahaman melalui pendekatan visual dan praktik langsung. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Yeyep Yousman (2008) bahwa Google Earth memudahkan siswa dalam memahami posisi dan struktur ruang secara tiga dimensi.

Menurut Marlinah (2006), kemampuan spasial dalam pembelajaran meliputi kemampuan melihat relasi antara ruang dan tempat, orientasi, serta konservasi jarak dan bentuk. Google Earth memungkinkan siswa untuk mengembangkan seluruh aspek tersebut secara langsung, terutama dalam pembelajaran sejarah yang berorientasi spasial.

Berdasarkan observasi, siswa tampak lebih antusias dan aktif saat pembelajaran menggunakan Google Earth dibandingkan saat metode ceramah digunakan. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi dunia secara virtual.

Secara keseluruhan, pembelajaran sejarah yang melibatkan media digital seperti Google Earth mampu mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Alisia (2022) bahwa teknologi dalam pembelajaran mampu membangun interaksi dan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Google Earth* terhadap kemampuan berpikir spasial siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas x di

Madrasah Aliyah Negeri 3 Lebak .

1. Penggunaan Media *Google Earth* pada siswa kelas XI pada mata pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 3 Lebak sangat efektif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Independent Sample T-Test yaitu diperoleh nilai taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, karena signifikansi lebih kecil dari 0,005 ($0,000 < 0,005$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Tingkat Pemahaman peserta didik dalam penggunaan Media *Google Earth* pada Pemahaman berpikir spasial siswa XI sangat baik. Hal ini dibuktikan terdapat peningkatan rata-rata nilai di kelas eksperimen dari nilai sebesar 64,29 meningkat menjadi 87,66. Nilai rata-rata tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol, dari nilai sebesar 60,86 menjadi sebesar 70,29. Sehingga aplikasi *Google Earth* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir spasial siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas x di Madrasah Aliyah Negeri 3 Lebak
3. Penggunaan Media *Google Earth* dalam meningkatkan Pemahaman spasial sangat bermanfaat ini dibuktikan dengan Hasil angket yang diperoleh peneliti dari hasil penyebaran angket kepada siswa kelas eksperimen, yakni kelas yang menggunakan media pembelajaran *Google Earth* pada mata pelajaran Sejarah sebesar 73,9% peserta didik menjawab sangat bermanfaat.

REFERENSI

Sumber Buku

- Abdul, Rahmat. (2019). Pengantar Pendidikan : Teori, Konsep, dan Aplikasi. Editor, Nuchasanah : Ideas Publishing.
- Andi.Setiawan. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ardyodyantoro, G. (2014). *Pemanfaatan Google Earth Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Widya Kutoarjo*. Yogyakarta: Skripsi.Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Yogyakarta.
- Ariani, Nurlina, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, Siti Suharni Simamora, and Toni. Belajar Dan Pembelajaran. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada, 2022.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Edy, Sutrisno. 2011. Manajemen Sumber Daya Manusia. Penerbit: Jakarta, Kencana.
- Ferdinan Dkk (2024). Buku Ajar Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Hamalik, Oemar. 2017. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Indriana, Dina. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Perss.
- Mulyadi, Seto. (2007). *Homeschooling Keluarga Kak-Seto: Mudah, Murah, Meriah, dan Direstui Pemerintah*. Bandung: Kaifa.
- Sastra M, Suparno dan Endy Marlina. 2006. "Perencanaan & Pengembangan Perumahan". Yogyakarta: ANDI.

- Seto Mulyadi, (2007). Homeschooling Keluarga Kak Seto: Mudah, Murah, eriah, dan Direstui Pemerintah. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Sutrisno, 2011. Metode Penelitian Pendidikan, PT. Rosdakarya, Bandung.
- Yanti Herlanti, (2006). Tanya Jawab Seputar Penelitian Tindakan Sains, (Jakarta: Jurusan Pendidikan IPA, FITK, UIN Syarif Hidayatullah), h.49.
- Yeyep Yousman. (2008). *Google Earth*. Yogyakarta: Andi.Offsets.

Sumber Jurnal

- Alisia Zahroatul Baroroh, Diyah Andini Kusumastuti, & Rahmat Kamal. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286.
- Hilman, Iman. (2012). Pemanfaatan Aplikasi Pemetaan Interaktif *Google Earth* Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Peserta Didik Pada Pembelajaran Geografi Sma. *Jurnal Seminar Nasional Inovasi Dan Teknologi*, B-35
- Isjoni. 2007. Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/22741>
- Lolang, Enos. 2014. “Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif” dalam *Jurnal KIB*, Vol. 3, No. 3 (685-695). Universitas Kristen Indonesia Toraja.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Vol.3 No.1, Palembang
- Putri, Priyanti Handayani, and Sriyanto Sriyanto. “Efektivitas Penggunaan Media *Google Earth* Dalam Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Keterampilan Geografi Siswa Kelas X Ips Sma Negeri 52 Jakarta.” *Edu Geography*, vol. 10, no. 2, Sept. 2022, pp. 15–34. [journal.unnes.ac.id, https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i2.60521](https://doi.org/10.15294/edugeo.v10i2.60521)
- Saregar, Antomi, Rahma Diani, and Ridho Kholid, ‘Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) Dan Model Pembelajaran TAI (Team Assisted Individualy): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa’, *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan*, 3 (2017)
- Tri Nur Ariani, Dkk. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Earth* Dalam Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Smp Quraniah Palembang. 96.