

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar memiliki definisi yang sangat kompleks, sehingga banyak ahli yang mengemukakan pengertian belajar dengan ungkapan yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan para ahli memiliki sudut pandang tertentu mengenai batasan-batasan pengertian belajar. Belajar diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada disekitarnya (Qur'ani, 2023). Dengan demikian, perubahan merupakan substansi dari konsep belajar.

Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan (Faizah, 2020). Dapat diartikan, bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang yang dapat mempengaruhi dan merubah perbuatannya dari waktu ke waktu sesuai dengan teori yang dianutnya itu sesuai dengan apa yang dipelajari. Selain itu juga belajar merupakan usaha manusia untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guna membedakan keterampilan dan sikap sebelum belajar dan setelah belajar.

Dengan pembelajaran menuntut agar bisa terjadi proses komunikasi yang baik antar kedua belah pihak peserta didik dan pengajar. Proses pembelajaran juga memungkinkan kita membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Hal ini dikarenakan manusia mempunyai hati dan akal untuk terus belajar agar berguna bagi dirinya dan orang lain. Untuk menjelaskan bagaimana individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui proses belajar, maka diperlukan seperangkat konsep dan prinsip belajar.

Dalam upaya untuk menjelaskan bagaimana peserta didik belajar, teori belajar membantu memahami proses pembelajaran yang kompleks. Setiap teori belajar pada dasarnya bertujuan untuk mewujudkan pendidikan yang memungkinkan siswa untuk bersaing dan mengikuti perkembangan zaman. Menurut Simatupang (2019), mengemukakan empat teori belajar yang bersumber dari aliran-aliran psikologi, yaitu: 1) teori behaviorisme; 2) teori belajar kognitivisme; 3) teori belajar konstruktivisme; 4) teori belajar humanisme.

Teori belajar behaviorisme menekankan pada perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Pavlov, menjelaskan bahwa proses belajar seseorang merupakan suatu respons akan berlangsung sebagai akibat dari terjadinya pengasosiasian ganjaran sebagai kondisi dan rangsangan sebagai stimulus yang mendahului ganjaran tersebut. Selain itu, lebih lanjut dikaji ulang oleh Thorndike, yang didasarkan pada hukum pengaruh di mana hubungan antara kesan yang ditangkap oleh pancaindra atau stimulus dengan perbuatan atau *response*, sehingga menimbulkan hukum dasar tentang perilaku belajar, yaitu; 1) *law of readiness*, 2) *law of exercise*, 3) *law of effect*. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam suatu belajar. Belajar seolah-olah melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai oleh individu.

Kedua, teori belajar kognitivisme menekankan bahwa tingkah laku peserta didik ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Menurut kognitivisme, belajar tidak hanya terjadi melalui asosiasi atau respons terhadap stimulus eksternal, melainkan juga melibatkan pengolahan informasi yang kompleks. Menurut Izomi dkk (2024: 15), seseorang dilihat sebagai pembelajar yang aktif, yang secara aktif mencari, mengatur, dan menyimpan informasi, serta menggunakannya untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, kognitivisme sangat relevan dalam konteks pendidikan, di mana proses berpikir kritis dan analisis yang sangat ditekankan.

Ketiga, teori belajar konstruktivisme dipelopori oleh Piaget, Vygotsky, dan Bruner pada awal abad 20-an, yang memiliki pandangan bahwa Pengetahuan dan pemahaman tidak diperoleh secara pasif, namun secara aktif melalui pengalaman pribadi dan aktivitas pengalaman. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan terhadap peserta didik yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas guru (Rusman, 2017). Selain itu, teori ini memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk belajar menemukan kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan kemampuannya.

Keempat, teori belajar humanisme merupakan teori yang berbeda dengan teori behaviorisme yang melakukan berbagai penelitian tentang belajar pada binatang. Menurut Deliaty & Pratiwi (2022: 121), teori belajar humanisme dikembangkan atas asumsi bahwa manusia berbeda dengan binatang, binatang dapat saja memberi respons berdasarkan stimulus yang diberikan, akan tetapi berbeda dengan manusia yang memiliki akal serta pikiran memengaruhi proses belajarnya. Berdasarkan teori ini, setiap informasi dalam belajar diproses melalui otak dan manusia menentukan tindakan apa yang akan dilakukan atas pemahaman serta keinginannya.

Pada dasarnya belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen, yang bukan hanya hasil dari proses perkembangan dan pertumbuhan. Belajar dapat terjadi dengan adanya usaha dari manusia untuk mengalami proses belajarnya. Dari berbagai pandangan teori belajar di atas, bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen pada diri seseorang, baik itu berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai akibat dari pengalaman.

b. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran melibatkan serangkaian peristiwa eksternal yang disusun untuk mendukung perkembangan internal peserta didik. proses pembelajaran berhasil dilaksanakan apabila melalui keterlibatan unsur manusiawi (guru dan peserta didik), materi, serta fasilitas yang secara bersama-sama membentuk proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Adnani dkk (2024: 21),

proses pembelajaran merujuk pada metode serta alat yang memungkinkan generasi belajar secara efektif, atau dengan kata lain, cara optimal memanfaatkan sarana pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran merupakan suatu proses dalam mengatur kondisi peserta didik agar dapat menumbuhkan serta mendorong dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan secara sistematis.

Dalam pembelajaran kunci utamanya terletak pada hubungan dialogis antara guru dan peserta didik, di mana yang terpenting ialah partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (*student of learning*), bukan hanya pengajaran yang disampaikan oleh guru (*teacher of teaching*). Dengan terlibatnya peserta didik dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya dalam proses pembelajaran, pada akhirnya dapat memicu perubahan positif dalam perilaku. Pada hakikatnya, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dievaluasi secara sistematis guna dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Faizah, 2020).

2.1.2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin artinya medist, secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran, sehingga mudah untuk dipahami (Wulandari dkk., 2023). Pendapat lain mengemukakan mengenai pengertian media pembelajaran. Salah satunya pendapat Richey & Klein (dalam Prawesti dkk., 2024), menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua bentuk media dan teknologi yang isinya untuk membantu mengkomunikasikan kepada manusia.

Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perkembangan sehingga tercipta media pembelajaran interaktif. Menurut Ali dkk (2024), media pembelajaran interaktif merupakan jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta

didik dan materi. Hal ini memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam membangun kegiatan pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan, guru setidaknya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Astuti dkk (2020), menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan mata pelajaran dapat memberikan motivasi siswa dalam belajar dan prestasi belajar. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, mulai dari bahan cetak seperti buku, majalah, dan brosur, hingga media audiovisual seperti rekaman suara, film, dan presentasi multimedia.

Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik (Hasan dkk., 2021). Dalam era modern, media pembelajaran juga meliputi media berbasis teknologi seperti komputer, internet, perangkat mobile, simulasi, dan animasi yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan terlibat bagi peserta didik. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil pembelajaran peserta didik melalui berbagai teknik presentasi dan penyajian informasi yang lebih bervariasi dan menarik (Prawesti dkk., 2024).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara atau alat bantu dalam mengajar yang mengandung materi pembelajaran serta menyalurkan informasi secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu mereka memperoleh, memproses, dan menyimpan pengetahuan.

b. Peran Media Pembelajaran dalam Pembelajaran

Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam konteks pendidikan modern ini. media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran, akan tetapi juga memiliki peranan yang lebih luas dalam meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan hasil pembelajaran peserta didik. Berikut beberapa peran utama media pembelajaran dalam pembelajaran (Prawesti dkk., 2024):

- 1) Memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai macam bahan dan alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih bervariasi, menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperluas akses pendidikan terhadap materi pembelajaran di luar kelas dan melalui berbagai platform, termasuk e-learning dan pembelajaran jarak jauh.
- 4) Penggunaan media pembelajaran yang berupa media visual dan interaktif (gambar, video, animasi, dan simulasi) dapat membantu meningkatkan retensi dan pemahaman materi pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran memungkinkan penggunaan berbagai pendekatan dan teknik pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan mengakomodasi gaya pembelajaran yang beragam.
- 6) Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran.
- 7) Sebagai alat yang dapat membantu evaluasi pemahaman dan kemajuan pembelajaran peserta didik.

Dengan demikian, peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pembelajaran, akan tetapi mencakup aspek-aspek yang lebih luas dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, bervariasi, serta menarik bagi peserta didik.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Taksonomi media merupakan proses penggolongan jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan ciri-ciri tertentu (Prawesti dkk., 2024). Ada berbagai

cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Menurut Rudy Bretz (1971) dalam Hasan dkk (2021: 87) bahwa mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yakni: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media dalam delapan kelompok, yaitu:

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak.

Selain itu, media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, mempermudah, penyampaian informasi, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut Ali dkk (2024), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, diantaranya:

1. Media Visual

Media visual merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.

2. Media Audio

Media audio merupakan media yang berisi pesan berupa pesan auditif yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran.

3. Media Online

Media online merupakan media yang menggunakan internet untuk mengakses materi pembelajaran dengan mencakup berbagai teknologi dan metode penyampaian pembelajaran melalui internet.

4. Media Digital

Media digital merupakan alat dan sumber informasi yang berbasis teknologi digital, yang dapat digunakan untuk mendukung proses

pembelajaran. Media digital mencakup semua bahan pembelajaran yang diakses melalui perangkat elektronik, termasuk *e-book*, aplikasi edukasi, dan platform pembelajaran online.

5. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna (peserta didik) dengan materi pembelajaran.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media faktor pertimbangan utama dalam pemilihan media yang sesuai dengan kondisi dan situasi pembelajaran tertentu. Berikut beberapa karakteristik media pembelajaran menurut Prawesti dkk (2024):

1) Relevansi

Media pembelajaran harus relevan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik agar memotivasi mereka untuk belajar.

2) Interaktif

Media memberi ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dengan rekan sebaya dan dapat meningkatkan pemahaman konsep materi pembelajaran.

3) Visual dan Auditif

Kombinasi elemen visual dan auditif dapat membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik.

4) Fleksibilitas

Media pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan gaya pembelajaran peserta didik dan memungkinkan akses yang mudah.

5) Umpan balik

Media pembelajaran memberikan feedback langsung atau melalui aktivitas evaluasi membantu peserta didik memahami sejauh mana mereka telah menguasai materi.

6) Motivasi

Dapat meningkat ketika media pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat Gerlach & Ely (dalam Hasan dkk., 2021) menyatakan terdapat tiga karakteristik utama media pembelajaran yaitu:

1. Sifat fiksatif, menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan, merekonstruksi, dan menyajikan kembali objek dan peristiwa. Kemampuan ini memungkinkan peristiwa dan objek difoto, direkam, digambar, disimpan, ditampilkan, dan secara opsional diamati ulang pada waktu tertentu.
 2. Sifat manipulatif, dapat diartikan bahwa media pembelajaran dapat mempresentasikan kembali peristiwa dan objek dengan menggunakan berbagai jenis modifikasi sesuai kebutuhan.
 3. Sifat distributif, menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menjangkau banyak peserta didik dengan penyajian secara simultan, seperti menggunakan *CD*, *flash disk*, atau video *Youtube*.
- e. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media dalam Pembelajaran
- a) Kelebihan penggunaan media dalam pembelajaran

Adapun beberapa kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Visualisasi yang memudahkan pemahaman
- 2) Menyajikan informasi dalam berbagai format
- 3) Pembelajaran interaktif
- 4) Aksesibilitas yang lebih baik
- 5) Penggunaan sumber daya edukasi global

- b) Kekurangan penggunaan media dalam pembelajaran

Adapun beberapa kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ketergantungan yang berlebihan
- 2) Ketidaksetaraan akses
- 3) Gangguan dari lingkungan digital
- 4) Kualitas yang bermasalah
- 5) Keterbatasan interaksi manusia

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan yang seimbang dan terintegrasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Guru perlu memahami kebutuhan peserta didik dan menggunakan media sebagai alat bantu yang mendukung, bukan menggantikan peran mereka sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dengan matang. Sementara media sebagai sarana bagi inovasi dan fleksibilitas dalam pembelajaran, oleh karena itu pendekatan yang seimbang dan terencana dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat maksimal bagi peserta didik.

2.1.3. *Google My Maps*

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Ali dkk., 2024). Salah satu media pembelajaran interaktif berupa media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Google My Maps*. Aplikasi *Google My Maps* yaitu alat pemetaan digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat peta kustom dengan berbagai fitur visual.

a. Pengertian *Google My Maps*

My Maps merupakan alat yang disediakan oleh *Google* yang memungkinkan pengguna untuk membuat peta kustom yang dapat disesuaikan dan dibagikan (Anonim, 2024). Menurut Kumala (dalam Medani dkk., 2022) *Google My Maps* merupakan salah satu kemajuan baru dalam teknologi geospasial yang berfokus pada pemetaan digital dan pembuatan peta. Fitur *Google My Maps* menyediakan berbagai fitur bagi penggunanya untuk menambahkan, memodifikasi, dan menyimpan informasi seperti tanda tempat, garis, bentuk, teks, foto, dan video pada berbagai ketinggian.

My Maps adalah aplikasi layanan yang ditawarkan oleh *Google Maps* yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan infrastruktur *Google Maps* untuk membuat peta unik dan menyertakan informasi terkait lokasi (Jaenig, 2023). Menurut Elliot (dalam Medani dkk., 2022), salah satu fitur tambahan

adalah opsi kolaboratif, yang memungkinkan pembuat peta untuk berbagi informasi terkait pembuatan peta. Sedangkan, menurut Ismail dkk., (2023) *Google My Maps* adalah aplikasi *website* yang menampilkan hasil data spasial dengan diolah di *website* serta dapat diakses oleh pengguna. Pada dasarnya, aplikasi *Google My Maps* ini berfungsi seperti alat pembuat peta berbasis citra satelit atau foto udara yang dimiliki *Google* lainnya, seperti *Google Earth*. Namun, *My Maps* memiliki fitur yang lebih sederhana dan mudah untuk digunakan oleh pengguna.

Aplikasi *Google My Maps* dapat digunakan sebagai alat alternatif untuk proses pembelajaran yang berkaitan dengan konsep spasial, misalnya dalam sebuah pemetaan. Kegunaan media *Google My Maps* sama halnya dengan Sistem Informasi Geografis (SIG) di mana dapat membantu peserta didik untuk belajar membuat peta melalui data geospasial, hanya yang menjadi pembedanya terdapat pada fitur-fitur yang lebih sederhana (Medani dkk., 2022). Selain itu, setiap orang yang memiliki link ke proyek pengerjaan peta dapat mengakses *Google My Maps*. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat mempelajari dan merepresentasikan kondisi wilayahnya sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Pengguna juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir spasial melalui representasi peta yang dibuat.

b. Langkah-Langkah Penggunaan *Google My Maps*

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengakses *My Maps*, diantaranya:

- 1) Pengguna mengakses *My Maps* dengan mengunjungi situs *Google My Maps*.
- 2) Pengguna perlu *login* atau masuk dengan menggunakan akun *Google* pengguna.
- 3) Untuk mulai membuat peta, pengguna bisa klik “Buat Peta Baru” atau “*Create a New Map*”.
- 4) Menambahkan lokasi dengan mencari tempat di peta atau memasukkan alamat, pengguna juga dapat mengimpor data dari spreadsheet untuk menambahkan banyak lokasi sekaligus.

- 5) Pengguna dapat membagikan hasil pembuatan peta dengan pengguna lain, dengan mengatur izin untuk menentukan siapa yang dapat melihat atau mengedit peta tersebut.
- 6) Pengguna dapat melihat peta yang telah dibuat dengan menggunakan aplikasi *Google Maps* di perangkat Android atau desktop, sehingga mudah untuk diakses di mana saja.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google My Maps*

a) Kelebihan *Google My Maps*

Berdasarkan *Google News Initiative*, kelebihan dari penggunaan *Google My Maps* yaitu:

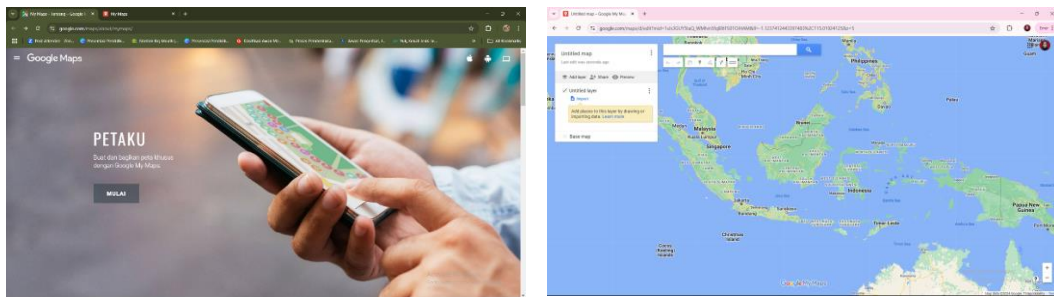
1. Menggambarkan dan menata tempat yang menarik, garis, dan bentuk.
2. Mengimpor data dari *spreadsheet Google Drive*, atau sebagai *file CSV*, *file Excel*, dan *file KML*.
3. Menambahkan ikon kustom yang pengguna buat ke peta.
4. Memilih salah satu dari sembilan gaya peta dasar atau *base maps*, termasuk peta *satellite* dan *terrain*.
5. Dapat berkolaborasi di peta pengguna dengan rekan kerja atau kerabat, seperti *Google Docs and Sheets*, dan kelola peta pengguna di *Google Drive*.
6. Dapat membagikan dan sematkan peta yang sudah jadi di situs web pengguna.

b) Kekurangan *Google My Maps*

Aplikasi *Google My Maps* memiliki beberapa kekurangan, menurut Winarso (2017), diantaranya:

1. Garis yang dibuat tidak sama persis dengan peta yang sudah ada, sehingga terlihat sangat berbeda dan kurang rapi.
2. Tidak ada pilihan legenda untuk membedakan jenis bangunan.
3. Tidak ada opsi untuk menampilkan label jalan.
4. Posisi *GPS* terkini tampak berbeda di aplikasi ini atau kurang sesuai dengan lokasi di lapangan.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan ini, pengguna dapat menggunakan *Google My Maps* sesuai dengan kebutuhan mereka dalam membuat peta kustom atau untuk tujuan lainnya. Adapun tampilan media *Google My Maps* dapat dilihat pada Gambar 2.1:



Gambar 2. 1 Tampilan Media *Google My Maps*

2.1.4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman yang mendefinisikan proses dan menetapkan kondisi lingkungan bagi peserta didik untuk berinteraksi, bertransformasi dan berkembang (Hasriadi, 2022). Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (dalam Septiani, 2023), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengacu pada suatu proses terstruktur dalam pengalaman belajar untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran.

Menurut Sugiano (dalam Kaban dkk., 2021), model pembelajaran merupakan sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berkaitan sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik. Model pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu pendekatan yang dipimpin oleh guru yang mencakup seluruh proses pembelajaran dan atau sebagai kerangka pelaksanaan pendekatan, metode dan teknik pembelajaran (Inanna, 2021). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan seluruh proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, menurut Inanna (2021), model pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu: 1) Peserta didik dapat terlibat secara intelektual dan emosional melalui kegiatan menganalisis, melakukan,

pembentukan sikap dan keterlibatan peserta didik secara aktif, inovatif dan kreatif.

2) Proses penerapan model pembelajaran guru bertindak sebagai motivator, fasilitator, mediator, dan koordinator dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan teori belajar, model pembelajaran terdiri dari: model pemrosesan informasi, model pembelajaran modifikasi tingkah laku, model interaksi sosial, model personal (Rusman, 2017). Sedangkan dalam implementasi kurikulum 2013, terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu, model pembelajaran inkuiri, *discovery*, pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

2.1.5. Model *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang sudah banyak digunakan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. *Project Based Learning* (PjBL) berarti pembelajaran yang berbasis pada proyek. Menurut Kozinski (dalam Elisa, 2024), *Project Based Learning* (PjBL) berawal dari abad ke-20 dilatar belakangi oleh John Dewey merupakan ahli teori dan filsuf pendidikan, yang menentang pandangan tradisional dengan konsep *Learning by Doing* (*doing with understanding, hands-on, mind-on learning*). Menurut Lindawati dkk (dalam Medeti & Suasti, 2023), Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan kerja proyek dan peserta didik diberikan kesempatan untuk mengolah pembelajaran di kelas secara langsung. Pembelajaran berbasis proyek dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan melalui pembelajaran konteks dunia nyata (Oktavianto dkk., 2017).

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru yang dapat mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja kelompok berbasis proyek. Menurut Holm (dalam Elisa, 2024), *Project Based Learning* (PjBL) sebagai proses pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dalam periode waktu yang diperpanjang, peserta didik dapat kebebasan untuk menentukan, merancang, menyelidiki, menghasilkan produk, presentasi serta kesempatan menjawab

pertanyaan terkait fenomena serta menanggapi permasalahan, guru dalam proses pembelajaran ini sebagai fasilitator yang tugasnya membimbing serta memberikan arahan yang tepat. Dengan model *Project Based Learning* (PjBL), maka akan tercipta lingkungan belajar yang konstruktivis yaitu pengetahuan akan dibangun sendiri peserta didik sedangkan yang menjadi fasilitator adalah guru.

Model *Project Based Learning* (PjBL) disesuaikan dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran. Menurut Hidayanti dkk., (2023), terdapat enam langkah penerapan *Project Based Learning* (PjBL), yaitu:

1) Penentuan pertanyaan mendasar

Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan, dengan pertanyaan yang dapat memberikan motivasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Permasalahan yang dibahas yakni permasalahan dunia nyata yang membutuhkan investigasi secara mendalam.

2) Mendesain perencanaan proyek

Guru perlu merencanakan standar kompetensi yang akan dikaji ketika membahas permasalahan. Kompetensi yang dikaji sebaiknya telah mencakup konsep penting sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Guru melibatkan peserta didik dalam bertanya, membuat perencanaan, serta melengkapi rencana pembuatan proyek/karya. Pada proses ini melibatkan guru dan peserta didik dalam melakukan curah pendapat untuk menyelesaikan permasalahan.

3) Menyusun penjadwalan

Peserta didik difasilitasi oleh guru untuk membuat penjadwalan pembuatan proyek yang akan disepakati bersama guru. Peserta didik mengajukan tahapan pengerjaan proyek dengan menetapkan acuan yang akan dilaporkan pada setiap pertemuan di kelas.

4) Memonitor kegiatan dan pembuatan proyek

Pelaksanaan pekerjaan peserta didik harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh peserta didik (*checkpoint*). Fasilitasi yang juga perlu dilakukan yakni memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar di laboratorium atau fasilitas lainnya jika dibutuhkan.

5) Menguji hasil proyek

Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek digunakan untuk menilai suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode atau waktu tertentu.

6) Mengevaluasi hasil kegiatan proyek

Evaluasi dilakukan untuk memberikan kesempatan pada peserta didik dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Peserta didik perlu berbagi pengalaman dan perasaan, mendiskusikan hasil yang sudah sesuai serta apa yang perlu diubah.

Sintak model pembelajaran ini disesuaikan dengan pembelajaran abad 21, di mana ada beberapa fase serta di dalamnya berorientasi pada peserta didik. Berdasarkan pendapat dari Nirmayani dkk., (2021); Adiniyah & Utomo, (2023), sintak model *Project Based Learning* (PjBL) sesuai dengan pembelajaran abad 21 dapat dilihat pada Tabel 2.1:

Tabel 2. 1 Sintak Model *Project Based Learning* (PjBL)

No.	Fase	Aktifitas Guru	Aktifitas Peserta Didik
1	<i>Start With The Esesntial Question</i> (pertanyaan mendasar)	Guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik untuk mempersiapkan tema/ proyek yang akan dilakukan.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait dengan tema topik proyek yang akan dibuat.
2	<i>Design a Plan for the Project</i> (mendesain perencanaan proyek)	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan perancangan terkait dengan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan proyek.	Peserta didik merancang langkah-langkah dari penyelesaian suatu proyek tersebut.
3	<i>Create a Schedule</i> (penyusunan jadwal pelaksanaan proyek)	Guru mendampingi peserta didik untuk menentukan penjadwalan semua kegiatan yang akan dilakukan.	Peserta didik melakukan penjadwalan semua rangkaian kegiatan yang telah dirancang sebelumnya.
4	<i>Monitor the Students and the Progress of Project</i> (pengawasan)	Guru mengawasi peserta didik dalam melakukan penyelesaian proyek yang sedang dibuat.	Peserta didik menyelesaikan proyek yang sedang dikerjakan sesuai dengan rancangan yang telah dirancang sebelumnya.

No.	Fase	Aktifitas Guru	Aktifitas Peserta Didik
	proyek yang berlangsung)		
5	<i>Assesment the Outcome</i> (penilaian hasil)	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempublikasikan hasil dari proyek yang telah dibuat.	Peserta didik menyelesaikan proyek dan mempublikasikan hasil tersebut.
6	<i>Evaluate the Experience</i> (evaluasi hasil)	Guru memberikan evaluasi dan proyeksi terhadap aktivitas peserta didik dan hasil proyek peserta didik.	Peserta didik melakukan refleksi dari hasil protek yang dilakukan.

Sumber: Nirmayani dkk., (2021); Adiniyah & Utomo, (2023)

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

a) Kelebihan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Kania (2023) menyebutkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Melatih peserta didik untuk mengembangkan pemikirannya terkait masalah dalam kehidupan sekitarnya.
- 2) Melatih langsung pada peserta didik dengan cara mengasah dan membiasakan mereka melakukan berpikir kritis serta keahlian dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Sesuai dengan prinsip modern yang pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengasah kemampuan peserta didik, baik secara praktik, teori maupun pengaplikasiannya.

b) Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan model *Project Based Learning* (PjBL) menurut Kania (2023) sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup banyak, karena peserta didik dihadapkan pada proses pembelajaran yang cukup kompleks.
- 2) Membutuhkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi, sehingga peserta didik sampai pada pemikiran yang bias untuk berkreasi dan menciptakan karya sendiri.
- 3) Membutuhkan sarana dan prasarana yang dapat mendukung berjalannya kegiatan belajar.

- 4) Apabila proyek yang diberikan terlalu banyak, akan membuat peserta didik menjadi jenuh.

2.1.6. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan belajar dari pengalaman (*experience*) dan ilmu (*knowledge*) untuk dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Menurut Lodewik (dalam Mariani dkk., 2023), Tolak ukur kecerdasan tidak hanya didasarkan pada kecakapan logika, tetapi juga didasarkan pada kemampuan lainnya yang disebut sebagai kecerdasan majemuk. Pada hakikatnya, kecerdasan sebagai kapasitas umum dari individu untuk bertindak, berpikir rasional, serta berinteraksi dengan lingkungan secara efektif.

Teori kecerdasan majemuk atau dikenal dengan *Multiple Intelligences Theory* (bermacam-macam kecerdasan) merupakan teori kecerdasan yang dipelopori dan dikembangkan pada tahun 1983 oleh Prof. Howard Earl Gardner, yang merupakan seorang psikolog dari Universitas Harvard. Menurut Gardner (dalam Rohani dkk, 2023), mengemukakan bahwa setiap orang cerdas dan memiliki kecenderungan untuk memiliki kecerdasan diantara delapan dimensi kecerdasan. Kemunculan teori kecerdasan majemuk ini merupakan sebagai bentuk kegelisahan Howard Gardner dan para koleganya, yang menganggap bahwa teori-teori tentang kecerdasan sebelum teori ini dikeluarkan tidak lagi memadai untuk saat ini, sampai pada akhirnya munculah teori kecerdasan majemuk atau *The Theory of Multiple Intelligences* (Syarifah, 2019).

Teori kecerdasan majemuk memandang bahwa manusia pada dasarnya memiliki banyak kecerdasan dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kecerdasan-kecerdasan tersebut sampai batas maksimal apabila berada pada lingkungan yang mendukung, menurut Gardner kecerdasan tersebut dapat digabungkan dan dibentuk menjadi satu sistem intelektual manusia (Romadhina & Ruja, 2024). Adapun kecerdasan yang dimiliki oleh manusia berdasarkan teori kecerdasan majemuk (Romadhina & Ruja, 2024), sebagai berikut:

- 1) *Logical-Mathematical Intelligence* (kecerdasan logika-matematis)
- 2) *Linguistic Intelligence* (kecerdasan bahasa)
- 3) *Musical Intelligence* (kecerdasan musik)
- 4) *Spatial-Visual Intelligence* (kecerdasan visual-spasial)
- 5) *Bodily-Kinesthetic Intelligence* (kecerdasan kinestik-badani)

- 6) *Interpersonal Intelligence* (kecerdasan interpersonal)
- 7) *Intrapersonal Intelligence* (kecerdasan intrapersonal)
- 8) *Natural Intelligence* (kecerdasan naturalis/ lingkungan)

Teori Gardner tentang kecerdasan majemuk sekarang menjadi rujukan penting dalam pendidikan. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada kecerdasan visual-spasial menurut Gardner yang terdapat pada poin ke-4. Menurut Gardner (dalam Syarifah, 2019), kecerdasan spasial adalah kemampuan untuk memberikan gambar-gambar dan imagi-imagi, serta kemampuan dalam mentransformasikan dunia visual-spasial, termasuk di dalam kemampuan menghasilkan imagi mental dan menciptakan representasi grafis, berpikir tiga dimensi, serta mencipta ulang dunia visual. Sedangkan menurut Thomas Armstrong (dalam Syarifah, 2019), menekankan pada pentingnya kekuatan persepsi yang berfokus untuk mengungkapkan apa yang ada pada segala sesuatu yang tampak.

Pada dasarnya, kecerdasan visual-spasial mencakup kemampuan untuk memanipulasi dan memvisualisasikan objek dalam ruang dan memahami saling ketergantungan mereka. Individu yang memiliki kualitas ini sering menunjukkan persepsi visual dan menemukan solusi untuk masalah yang berhubungan dengan ruang.

2.1.7. Kemampuan Berpikir Spasial

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Spasial

Salah satu kecerdasan majemuk yang menunjukkan kemampuan dalam memahami perspektif ruang dan dimensi berkaitan dengan berpikir spasial. Menurut *National Research Council* (2006: 3), mengungkapkan bahwa “*spatial thinking is based on a constructive amalgam of the three elements: concepts of space, tool of representation, and processes of reasoning*”. Menurut Wijayanto dkk (2020: 44), berpikir spasial adalah kemampuan memberikan gambaran dan deskripsi, serta kemampuan memodifikasikan dunia spasial visual, termasuk kemampuan membayangkan dan mereproduksi dunia visual. Pada hakikatnya, berpikir spasial sebagai kemampuan dasar dan esensial yang pembangunannya harus menjadi bagian dari pendidikan, tentunya kemampuan peserta didik dalam menganalisis suatu fenomena dari segi keruangan.

Dalam pembelajaran harus menerapkan 4C (*Critical thinking, Communication, Creativity, Collaboration*) untuk menunjang pengetahuan,

pemikiran dan keterampilan dalam menghadapi tantangan pada abad ke-21. Kemampuan berpikir spasial dalam pendidikan menjadi hal penting yang harus dicapai dalam pembelajaran, hal tersebut dikarenakan melibatkan persepsi, penjelasan, dan penyajian informasi visual. Sehingga peserta didik dapat melihat, menganalisis dan mendeskripsikan fenomena yang ada. Namun kemampuan ini menjadi statis jika tidak dikembangkan, untuk mencapai hal tersebut maka perlu dikembangkan kemampuan berpikir spasial setiap individu (Putri dkk., 2023).

b. Indikator Kemampuan Berpikir Spasial

Kemampuan berpikir spasial memiliki beberapa indikator. Berdasarkan *Association of American Geographers* (2007) terdapat 8 komponen kemampuan berpikir spasial fundamental, yakni:

- 1) *Comparison* (kondisi dan koneksi spasial), yakni kemampuan membandingkan bagaimana tempat-tempat mempunyai persamaan dan perbedaan.
- 2) *Aura* (zona pengaruh suatu objek ke sekitarnya), yakni kemampuan menunjukkan efek dari kekhasan suatu daerah terhadap daerah yang berdekatan.
- 3) *Region*, yakni kemampuan mengidentifikasi tempat-tempat yang memiliki kesamaan dan mengklasifikasikannya sebagai satu kesatuan.
- 4) *Hierarchy*, yakni kemampuan untuk menunjukkan tempat-tempat yang sesuai dengan hierarki dalam sekumpulan area.
- 5) *Transition*, yakni kemampuan menganalisis perubahan tempat-tempat apakah terjadi secara mendadak, gradual atau tidak teratur.
- 6) *Analogy*, yakni kemampuan menganalisis apakah tempat-tempat yang berjauhan tetapi memiliki lokasi yang sama, oleh karena itu memungkinkan kondisi atau koneksi yang sama.
- 7) *Pattern*, yakni kemampuan untuk mengklasifikasikan suatu fenomena apakah dalam kondisi berkelompok, linear, menyerupai cincin, acak, atau lainnya.
- 8) *Association* (korelasi), yakni kemampuan membaca terhadap suatu gejala yang berhubungan, yang memiliki kecenderungan terjadi secara bersama-sama di lokasi yang sama.

Menurut Jo & Bernadz (2009), menyatakan terdapat 3 indikator berpikir spasial, yaitu: 1) Konsep ruang, terdiri dari 4 sub kategori; *spatial primitives*, *simple-spatial*, *complex-spatial*, dan *non-spatial*. 2) alat representasi, terdiri dari 2 sub kategori; *use* dan *non-use*. 3) proses penalaran, dijabarkan dengan proses kognitif; *input level*, *processing level*, dan *output level*.

Berdasarkan indikator di atas, untuk melanjutkan penelitian ini maka indikator kemampuan berpikir spasial yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu 8 indikator atau komponen yang berdasarkan *Association of American Geographers* (2007).

c. Manfaat Kemampuan Berpikir Spasial

Berpikir spasial tentunya memiliki beberapa manfaat bagi kehidupan. Menurut Oktavianto (2017), terdapat beberapa manfaat memiliki kemampuan berpikir spasial, yaitu:

- 1) Dapat mendeskripsikan bentuk suatu objek secara jelas.
- 2) Dapat mengidentifikasi atau mengklasifikasikan objek berdasarkan bentuknya.
- 3) Dapat memberi makna terhadap bentuk objek alami.
- 4) Dapat membedakan bentuk atau pola di tengah latar belakang yang berantakan.
- 5) Dapat memvisualisasikan objek atau struktur tiga dimensi dalam satu atau dua dimensi.
- 6) Dapat menggambarkan posisi dan objek-objek yang ditemui di dunia nyata terhadap sistem koordinat yang ditambahkan ke bumi.
- 7) Dapat mengingat lokasi dan penampilan benda yang terlihat sebelumnya; membayangkan gerakan benda atau bahan melalui ruang dalam tiga dimensi; gambaran proses dimana benda berubah bentuk; menggunakan pemikiran spasial untuk memikirkan waktu.

Selain itu, Saputro (2020) mengungkapkan pentingnya berpikir spasial dalam pendidikan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Berpikir spasial adalah sekumpulan keterampilan kognitif yang dipelajari oleh setiap individu.
- 2) Pemikiran spasial terjalin dalam aktivitas sehari-hari, baik yang berkaitan dengan objek alami maupun buatan manusia.

- 3) Kemampuan berpikir spasial sangat efektif dalam memecahkan masalah dengan cara mengelola, mengubah, dan menganalisis data yang kompleks serta menyampaikan hasil dari proses tersebut.
- 4) Berpikir spasial menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari para ahli dan insinyur, yang mendukung banyak inovasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 5) Perkembangan kemampuan berpikir spasial bersifat unik untuk setiap orang, dipengaruhi oleh pengalaman, pendidikan, dan kecenderungan individu.
- 6) Proses berpikir spasial adalah sesuatu yang kompleks, kuat, menantang, dan berfungsi sebagai dukungan dalam lingkungan interaktif.
- 7) Kemampuan berpikir spasial dapat membantu peserta didik dalam mengatur data, memvisualisasikan tugas, dan menunjukkan analisis selama belajar. selama proses pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan kajian dari beberapa penelitian sebelumnya yang fokus pada permasalahan yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh orang lain dijadikan acuan oleh peneliti. Penelitian sebelumnya dikaitkan dengan penelitian ini, yaitu terdapat pada Tabel 2.2:

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan
1	Penulis	Daffa Fauzan Firjatullah	Nurul Adelina	Nur Hidayanti, Hadi Soekanto, Heni Masruroh
2	Judul	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Google My Maps</i> Terhadap Keterampilan Literasi Peta Di SMA Negeri 23 Bandung	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Earth</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA Nurul Falaah Gunung Sindur	Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan 3D Maps Materi Pola Aliran Sungai: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Siswa SMA
3	Rumusan Masalah	1. Apakah penggunaan <i>google my maps</i> berpengaruh	Apakah terdapat pengaruh aplikasi <i>Google Earth</i> terhadap kemampuan berpikir	Bagaimana pengaruh model <i>Project Based Learning</i>

No	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan
		<p>terhadap literasi peta siswa SMA khususnya pada kelas eksperimen dengan menggunakan pendekatan <i>google my maps</i> di SMA Negeri 23 Bandung?</p> <p>2. Apakah penggunaan peta konvensional berpengaruh terhadap literasi peta siswa SMA khususnya pada kelas control dengan menggunakan pendekatan peta konvensional di SMA Negeri 23 Bandung?</p> <p>3. Apakah penggunaan media pembelajaran <i>google my maps</i> dapat lebih efektif mempengaruhi keterampilan literasi peta daripada menggunakan media konvensional pada siswa SMA Negeri 23 Bandung?</p>	spasial siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Nurul Falaah Gunung Sindur?	berbantuan <i>3D Maps</i> materi pola aliran sungai terhadap kemampuan berpikir spasial siswa SMA?
4	Tahun	2023	2023	2023
5	Jenis	Skripsi	Skripsi	Artikel Ilmiah
6	Instansi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta	Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial: Universitas Negeri Malang

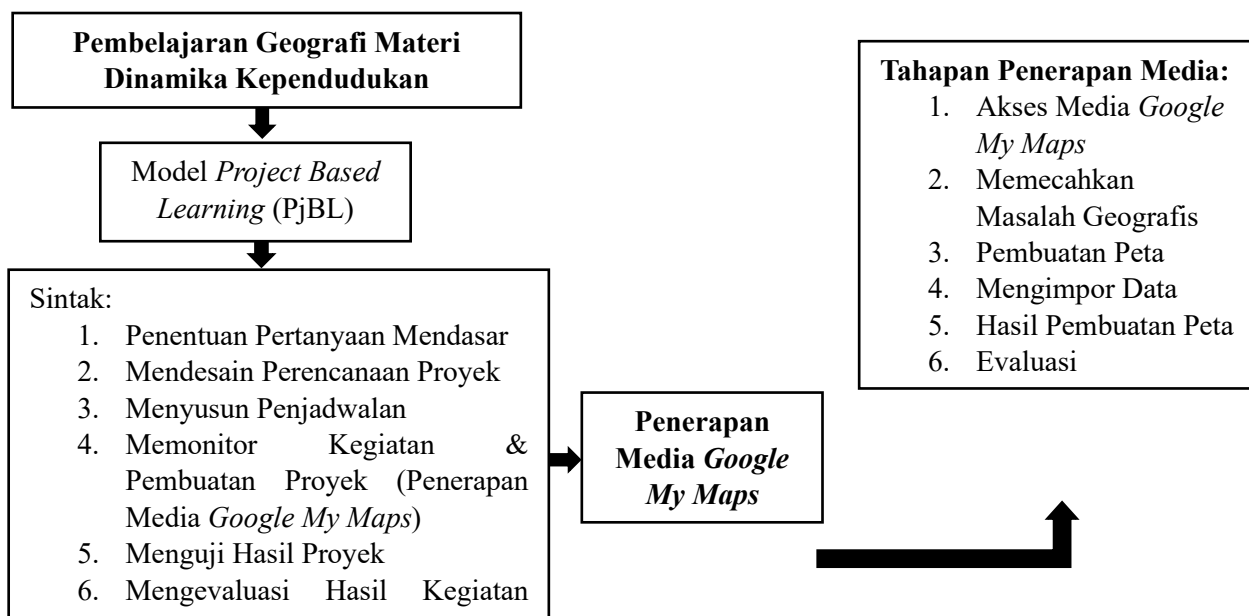
No	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan
7	Kontribusi Terhadap Penelitian	Penelitian ini memberikan gambaran terkait penggunaan media <i>Google My Maps</i>	Penelitian ini memberikan gambaran terkait dengan permasalahan, yaitu kemampuan berpikir spasial peserta didik	Penelitian ini memberikan gambaran terkait sintaks model pembelajaran yang peneliti akan gunakan

Sumber: Hasil Studi Literatur, 2024

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan antara konsep atau dengan konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penerapan media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

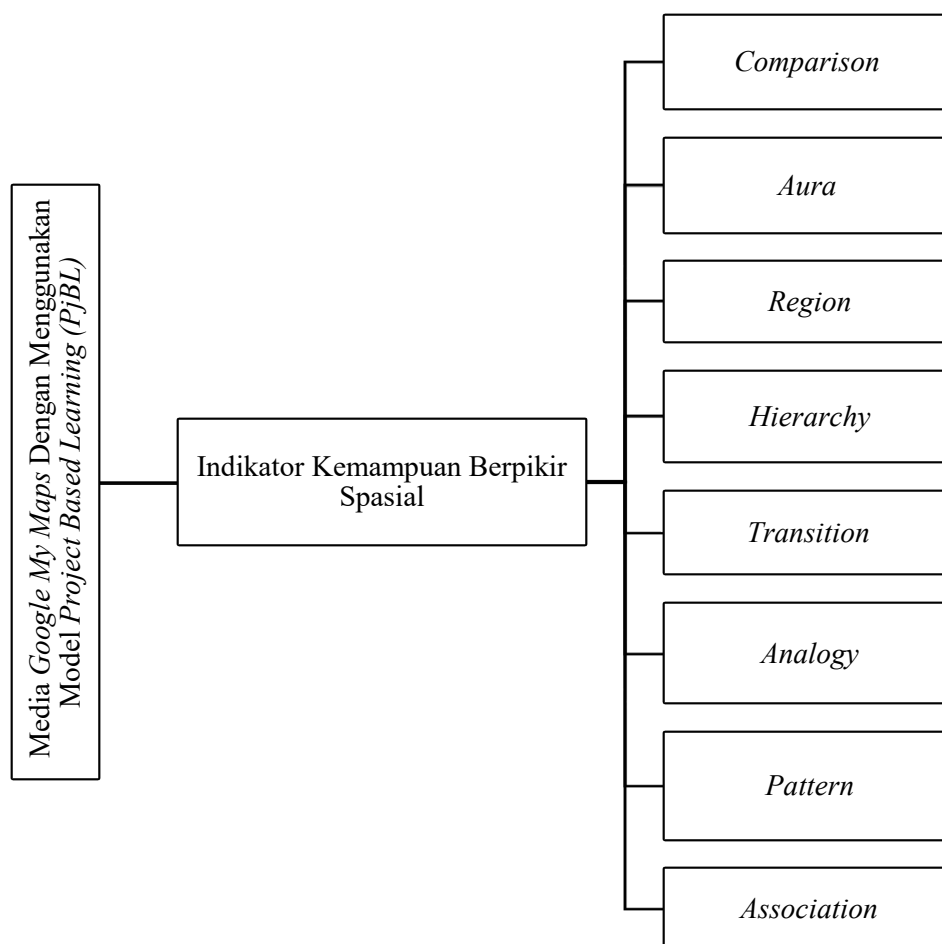


Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual ini didasari oleh adanya rumusan masalah yang pertama yakni, Bagaimana penerapan media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Penerapan media *Google My Maps* pada penelitian ini diintegrasikan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL), suatu model pembelajaran dengan proses pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan peserta didik secara langsung untuk dapat menghasilkan suatu proyek belajar. Sintaks atau langkah dari *Project Based Learning* (PjBL) yang telah dikembangkan oleh George yakni

terdapat 6 langkah, yang kemudian diintegrasikan dengan penerapan penggunaan media *Google My Maps* dalam pelaksanaan pembelajaran.

- b. Pengaruh media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Manonjaya.



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual yang kedua didasarkan pada rumusan masalah nomor dua yakni, Bagaimana pengaruh penggunaan media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Manonjaya?

Penggunaan media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada materi Dinamika Kependudukan akan

dilakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir spasial peserta didik. Setelah hasilnya didapat, maka akan dianalisis apakah media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada materi Dinamika Kependudukan terdapat pengaruh terhadap perkembangan kemampuan berpikir spasial peserta didik atau tidak terdapat hubungan antara keduanya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara atau dugaan terhadap permasalahan penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu penentuan pertanyaan dasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor kegiatan & pembuatan proyek (penggunaan media *Google My Maps*), menguji hasil proyek, serta evaluasi kegiatan.
2. Pengaruh media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Manonjaya sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Manonjaya.

Ho: Tidak terdapat pengaruh media *Google My Maps* dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kemampuan berpikir spasial peserta didik pada mata pelajaran geografi materi dinamika kependudukan kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Manonjaya.