

# Aplikasi Google Maps untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Pelajaran Geografi SMA

Shinta Ardiati<sup>1✉</sup>, Sitti Hartinah<sup>2</sup>, Basukiyatno<sup>3</sup>  
(1,2,3) Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal

✉ Corresponding author  
[[Shintaardiat7@gmail.com](mailto:Shintaardiat7@gmail.com)]

## Abstrak

Tujuan penelitian merancang media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran geografi. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa aplikasi media yang dibuat berupa media pembelajaran pada *smartphone Android* dengan memanfaatkan *Teknologi Google Maps Satelit*. yang divalidasi dengan pemodelan *analisis deskripsi Uji t*. Pada rancangan penelitian pengembangan instrumen menggunakan model prosedural ADD (*Analysis, Design and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Google Maps* menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADD (*Analisis, Desain, Development*). Konstruksi validitas pengembangan media belajar Geografi pada materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota menggunakan teknologi aplikasi *Google Maps Satelit* untuk siswa SMA kelas XII memenuhi validitas ahli media dan validitas ahli materi. Konstruksi validitas konstruk motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota telah memenuhi analisis data hasil belajar yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan Uji Rata-rata (Uji t).

**Kata kunci :** *Media Belajar Geografi, Google Maps Satelit, Motivasi Belajar*

## Abstract

The research objective is to design learning media that can help students in learning geography. The research uses a Research and Development approach. The product designed in this research is a media application created in the form of learning media on an Android smartphone using Google Maps Satellite Technology. which was validated by descriptive analysis modeling t test. In the research design, instrument development uses the ADD (Analysis, Design and Development) procedural model. The research results show that the development of learning media based on the Google Maps application uses the R&D (Research and Development) research method with the ADD (Analysis, Design, Development) model. The construction validity of developing Geography learning media on Remote Sensing and City Spatial Planning material using Google Maps Satellite application technology for class XII high school students meets the validity of media experts and the validity of material experts. The construct validity of students' learning motivation in learning Remote Sensing and Urban Spatial Planning has fulfilled the analysis of the learning outcome data obtained which was analyzed statistically using the Mean Test (t Test).



**Keywords :** *Geography Learning Media, Google Maps Satellite, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Materi Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup disukai oleh murid-murid di kabupaten Tegal. Materi Pengindraan Jauh dan Tata ruang kota dalam pembelajaran

Geografi sebagai basic Geografi mengajarkan para pelajar untuk dapat memperoleh informasi tentang suatu obyek, daerah, atau gejala dengan data yang diperoleh tanpa kontak secara langsung. Hal ini membuat para guru, khususnya pada mata pelajaran geografi perlu alternatif pembelajaran lain agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Aplikasi *Google Maps*, aplikasi IG, Picsart menjadi pilihan bagi beberapa guru dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Pengindraan Jauh dan Tata Ruang Kota.

*Google Maps* merupakan layanan pemetaan web yang sudah banyak dikembangkan oleh Google (Wikipedia). *Google Maps* merupakan aplikasi yang sangat populer di kalangan para pengguna smartphone. Dengan banyaknya layanan berupa citra satelit, kondisi lalu lintas, peta jalanan, panorama 360 derajat, dan perencanaan rute untuk berpergian, baik itu dengan jalan kaki maupun menggunakan kendaraan, membuat aplikasi ini sangat berguna bagi banyak orang yang ingin berpergian walaupun tidak pernah mengunjungi tempat itu sekalipun. Picsart dan IG atau Instagram adalah aplikasi tambahan yang digunakan untuk proses edit gambar dan tampilan untuk presentasi agar peta, gambar lokasi daerah yang menjadi titik obyek yang akan diamati menjadi lebih berwarna, lengkap dengan penjelasan dan keterangan tentang materi dan analisis ruang yang dituangkan siswa dalam bentuk teks tulisan.

Canggihnya layanan yang diberikan oleh *Google Maps*, IG dan Picsart untuk para penggunaannya, membuat beberapa guru geografi memilih untuk mengajarkan materi Pengindraan Jauh dan Tata Ruang Kota menggunakan aplikasi ini. Selain agar para siswa tidak bosan hanya dengan mendengarkan atau membaca materi saja, penyampaian materi menggunakan alat bantu sekaligus mempraktikkannya membuat ilmu dari materi Pengindraan Jauh dan Tata Ruang Kota jadi lebih cepat ditangkap oleh siswa-siswa yang mengikutinya. Mudahnya penggunaan aplikasi *Google Maps* memiliki manfaat lain yang dapat diambil, salah satunya adalah siswa jadi bisa membaca peta. Hal yang mungkin saja baru bagi beberapa siswa yang awalnya tidak bisa membaca peta. Penggunaan aplikasi *Google Maps* juga menjadi lebih asyik karena para siswa dapat lebih mengeksplorasi daerah yang sedang mereka kaji. Dengan tambahan aplikasi IG dan Picsart menjadikan hasil tampilan *Google Maps* lebih menarik dan tersusun sesuai tema yang di kaji. Guru sebagai perancang dalam pembelajaran, sangat berperan dalam menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut.

Masih banyak guru yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama, dimana guru merasa satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru di SMA Negeri 3,1,2 di Kabupaten Tegal. Pemanfaatan sumber belajar lainnya dirasakan kurang. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilizati*) artinya sumber belajar dengan pemanfaatannya juga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Padahal banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna membantu proses pembelajarannya.

Ketidaktertarikan peserta didik di SMA Kabupaten Tegal pada media pembelajaran yang digunakan hal ini diamati dari hasil belajar yang masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) Banyak kita jumpai di SMA Kabupaten Tegal terdapat sejumlah media pembelajaran yang kurang optimal keadaannya, seperti; jumlah dan komponen kurang, kualitasnya buruk, dan media yang tidak *accessible* (mudah didapat/diakses).

Ketidaktertarikan peserta didik di SMA Kabupaten Tegal terhadap media adalah dengan menunjukkan sikap „ogah-ogahan“ dan tidak semangat untuk melakukan proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran gambar saja. Sehingga apabila media tersebut dipksakan untuk digunakan mengakibatkan posisi siswa akan terbebani, dari merasa terbebani tersebut siswa tidak akan tertarik karena sebelum diri untuk terus belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa sekolah, karena motivasi tersebut akan menggugah anak untuk tetap bersemangat dalam belajar.

Sebaliknya, tanpa motivasi tersebut, siswa sekolah akan merasa sangat sulit untuk memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru. Tentu saja hal ini akan berdampak buruk bagi kualitas dirinya sendiri, juga kualitas pembelajaran di SMA Kabupaten Tegal. Faktanya, kurangnya motivasi diri untuk belajar pada siswa sekolah SMA Kabupaten Tegal ternyata menjadikan masalah yang begitu membingungkan bagi guru, misalnya banyak siswa berbicara sendiri dengan

teman selama pelajaran berlangsung, siswa mengabaikan penjelasan guru, dan siswa banyak absen ( tidak masuk sekolah) Ini adalah contoh masalah serius yang dialami oleh guru di SMA Kabupaten Tegal.

Banyaknya ketidakhadiran siswa di SMA Kabupaten Tegal bisa dilihat pada buku daftar hadir kelas yang ada. Prosentase kehadiran siswa pada buku daftar hadir kelas masih kecil masih di bawah 85% kehadiran siswa setiap bulannya. Memang, di era yang modern ini, maka guru harus di tuntut kreatif dan tidak bosan belajar untuk mengembangkan potensi pada diri sendiri untuk menguasai era digital atau modernisasi Pendidikan

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang dihubungkan pada kerja rancangan dan pengembangan. Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses. Penelitian pengembangan merupakan satu jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk

Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa aplikasi media yang dibuat berupa media pembelajaran pada *smartphone Android* dengan memanfaatkan *Teknologi Google Maps Satelit*. Media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dapat digunakan pada *smartphone* bersistem operasi *Android*. Media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan menggunakan metode *Research and Development R&D* dalam penelitian ini, produk dapat dianalisis untuk mendapatkan data tentang kebutuhan konsumen dan kinerja produk berfungsi dengan baik atau tidak serta kebermanfaatan bagi peserta didik.

Lokasi penelitian adalah SMA N 2 Slawi dan SMA N 3 Slawi Kabupaten Tegal. Instrumen penilaian ada tiga jenis berdasarkan peran dan posisi subjek dalam penelitian ini, yaitu: (1) instrumen untuk ahli media sebagai pakar yang akan memvalidasi penggunaan media yang bertugas sebagai guru TIK atau guru multi media, (2) instrumen ahli materi, adalah guru Geografi lain yang bertugas sebagai responden (3) instrumen angket motivasi belajar untuk peserta didik.

Melalui hasil observasi dan angket ,analisis data motivasi belajar yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan Uji Rata-rata (Uji t) untuk data independen dengan tahapan:Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual menerangkan variabel terikat, bermaksud untuk mengetahui apakah variabel bebas yakni penggunaan media *Aplikasi Google Maps* secara individual mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat yakni peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Geografi dengan asumsi variabel yang lain itu konstan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data penilaian kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS dalam materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota kelayakan media ini dilakukan dengan menggunakan data dari angket evaluasi yang diisi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Sementara itu, untuk menilai efektivitasnya, digunakan data dari angket respon siswa serta data hasil observasi pelaksanaan proses pembelajaran. Validasi ahli media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* telah selesai dalam proses produksi di-review dan dievaluasi oleh validator sudah mengalami perbaikan. Berdasarkan angket yang telah peneliti berikan kepada validator, mendapatkan hasil:

Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Aplikasi Google Maps</i>							
Aspek Penilaian	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase (%)	Ket.
	6	7	8				
Materi	6	7	8	111	117	95%	Sangat Valid
Kebahasaan	0	9	9	58	60	97%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>				<b>169</b>	<b>177</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel hasil uji validasi materi/isi di atas diperoleh skor akhir 169 dari skor maksimal 177 dengan hasil persentase 96% dengan kategori sangat valid. Adapun rincian pada masing - masing aspek kriteria penilaian yakni aspek materi dengan capaian pembelajaran memperoleh skor 111 dari skor maksimal 117 dengan hasil persentase 95% dengan kategori sangat valid. Aspek kebahasaan memperoleh skor 58 dari skor maksimal 60 dengan hasil persentase 97% dengan kategori sangat valid. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* pada pembelajaran Geografi materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota sangat valid/layak diuji cobakan kepada peserta didik. Indeks validitas butir aiken, hasil uji validitas materi menunjukkan indeks kesepakatan rater sebesar 0,96 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* pada materi operasi hitung pecahan memiliki validitas tinggi untuk digunakan oleh peserta didik.

#### Validasi Ahli Media Pengembangan Media Pembelajaran *Aplikasi Google Maps*

Aspek Penilaian	Validator			Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase (%)	Ket.
	1	2	3				
Tampilan	23	23	24	70	75	93 %	SangatValid
Isi Media	18	18	19	55	60	92 %	SangatValid
Bahasa	15	14	14	43	45	96%	Sangat Valid
Kepraktisan Penggunaan	10	9	9	28	30	93%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>				<b>196</b>	<b>210</b>	<b>93%</b>	<b>SangatValid</b>

Berdasarkan tabel hasil uji validasi media di atas diperoleh skor akhir 196 dari skor maksimal 210 dengan hasil persentase 93% dengan kategori sangat valid. Adapun rincian pada masing-masing aspek kriteria penilaian yakni aspek tampilan media memperoleh skor 70 dari skor maksimal 75 dengan hasil persentase 93% dengan kategori sangat valid. Aspek isi media memperoleh skor 55 dari skor maksimal 60 dengan hasil persentase 92 % dengan kategori sangat valid. Aspek bahasa memperoleh skor 43 dari skor maksimal 45 dengan hasil persentase 96% dengan kategori sangat valid. Aspek kepraktisan penggunaan memperoleh skor 28 dari skor maksimal 30 dengan hasil persentase 93% dengan kategori sangat sangat valid. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* pada pembelajaran Geografi pada materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota sangat valid digunakan oleh peserta didik.

#### Analisis Hasil Pre-Angket dan Post- Angket Peserta Didik

No	Siswa	Pre Angket		Post Angket	
		Point	Kriteria	Point	Kriteria
1	Siswa 1	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
2	Siswa 2	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
3	Siswa 3	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
4	Siswa 4	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
5	Siswa 5	70	Tuntas	90	Tuntas
6	Siswa 6	40	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
7	Siswa 7	60	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
8	Siswa 8	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
9	Siswa 9	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
10	Siswa 10	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
11	Siswa 11	40	Belum Tuntas	50	Belum Tuntas
12	Siswa 12	80	Tuntas	80	Tuntas
13	Siswa 13	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
14	Siswa 14	70	Tuntas	80	Tuntas
15	Siswa 15	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
16	Siswa 16	60	Belum Tuntas	70	Tuntas

17	Siswa 17	70	Tuntas	80	Tuntas
18	Siswa 18	80	Tuntas	90	Tuntas
19	Siswa 19	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
20	Siswa 20	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
21	Siswa 21	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
22	Siswa 22	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
23	Siswa 23	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
24	Siswa 24	50	Belum Tuntas	90	Tuntas
25	Siswa 25	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
26	Siswa 26	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
27	Siswa 27	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
28	Siswa 28	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
29	Siswa 29	40	Belum Tuntas	70	Tuntas
30	Siswa 30	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
31	Siswa 31	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
32	Siswa 32	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
33	Siswa 33	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
34	Siswa 34	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
35	Siswa 35	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
36	Siswa 36	50	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
37	Siswa 37	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
38	Siswa 38	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
39	Siswa 39	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
40	Siswa 40	60	Belum Tuntas	70	Tuntas
41	Siswa 41	50	Belum Tuntas	70	Tuntas
42	Siswa 42	70	Tuntas	80	Tuntas
43	Siswa 43	40	Belum Tuntas	70	Tuntas
44	Siswa 44	70	Tuntas	80	Tuntas
45	Siswa 45	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
46	Siswa 46	70	Tuntas	80	Tuntas
47	Siswa 47	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
Jml siswa seluruhnya		47		47	
Jml siswa tuntas		8		36	
Jml siswa belum tuntas		39		11	
Rata-rata nilai kelas		55,48		69,05	
Persentase ketuntasan		20%		70%	
Persentase ketidaktuntasan		80%		30%	

Data pada tabel 4.11 di atas menunjukkan dari 47 siswa yang mengikuti pre angket, hanya 8 siswa yang berada pada kriteria tuntas dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 55,48 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 20%, dengan jumlah siswa belum tuntas sebanyak 39 siswa dan presentase ketidaktuntasan sebesar 80%. Sedangkan dari 47 siswa yang mengikuti post angket, terdapat 36 siswa yang berada pada kriteria tuntas dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 69,05 dan persentase ketuntasan belajar mencapai 70% dengan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dan presentase ketidaktuntasan sebesar 17%. Jadi, dapat diketahui bahwa semangat belajar siswa untuk post angket lebih baik daripada hasil belajar siswa untuk pre angket dengan presentase ketuntasannya mengalami kenaikan sebesar 50%.

Dari data di atas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Geografi dengan *aplikasi Google Maps* dalam pembelajaran mengalami peningkatan, terbukti dari persentase ketuntasan pada pre angket sebesar 18% mengalami peningkatan persentase ketuntasan pada post angket mencapai 82%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media

pembelajaran Geografi dengan *aplikasi Google Maps* yang telah dikembangkan. Berdasarkan perolehan persentase motivasi belajar peserta didik setelah produk diimplementasikan dalam pembelajaran (post angket) sebesar  $82\% \geq 80\%$ , maka kualitas media pembelajaran Geografi dengan *aplikasi Google Maps* hasil pengembangan ditinjau dari hasil analisis hasil belajar peserta didik berada pada kriteria efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti point atau motivasi belajar yang didapat oleh siswa mengalami kenaikan .

Sedangkan data pada data perolehan point motivasi belajar kelas kontrol menunjukkan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang tidak menggunakan media Geografi dengan *aplikasi Google Maps* juga mengalami peningkatan, dari persentase ketuntasan pada pre angket sebesar 20% mengalami peningkatan persentase ketuntasan pada post angket mencapai 70%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar walaupun tidak menggunakan media pembelajaran Geografi dengan *aplikasi Google Maps*. Walaupun mengalami kenaikan, tetapi kenaikan yang diperoleh kelas kontrol lebih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Geografi dengan *aplikasi Google Maps* didalam proses pembelajaran Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota lebih efektif jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang menerapkan metode konvensional yang tidak menggunakan media Geografi dengan *aplikasi Google Maps*.



Tahap validasi desain yang dilakukan oleh pakar media, pakar materi, pakar soal dan pakar pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli materi diperoleh persentase 96% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Kemudian berdasarkan evaluasi oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Media *Aplikasi Google Maps* ini ketika digunakan dalam pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (2009) diantaranya yaitu menarik minat serta motivasi belajar siswa dengan menyajikan metode serta media yang bervariasi.

Revisi desain dilakukan dengan melihat catatan, kritik, saran yang diberikan oleh pakar materi, media, pembelajaran dan soal. Sebagian besar revisi produk yang peneliti kembangkan terdapat pada media. Revisi oleh pakar media sebagian besar mengacu pada tampilan dalam media pembelajaran *Aplikasi Google Maps*. Revisi oleh pakar media harus dilakukan mengingat media pembelajaran merupakan salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Pencapaian media pembelajaran ini ternyata memiliki fungsi sesuai dengan pendapat Rusman (2012) yaitu sebagai jembatan siswa dalam proses pembelajaran, mengatasi keterbatasan (waktu, tenaga, ruang, dan indera), dapat menjadi permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dan meningkatkan hasil, serta proses pembelajaran.

Uji coba media pembelajaran di SMA Negeri di Kabupaten Tegal. Peneliti membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk mempermudah siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru, peneliti mendapatkan persentase sebesar 100% pada implementasi langkah-langkah kegiatan dalam RPP. Hal ini menandakan bahwa peneliti sudah melakukan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket uji coba terbatas kepada guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh guru, media *Aplikasi Google Maps* memperoleh persentase sebesar 96% dan 93% dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa terbantu dalam menyampaikan dan memotivasi siswa pada materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota.

Keefektifan media pembelajaran dilihat dari perbandingan hasil postangket dan pre

angket. Dari motivasi belajar siswa terdapat peningkatan yang signifikan antara data pre angket dan data post angket. Dan berdasarkan output tes statistic diketahui bahwa nilai asymp. Sig (2 tailed) sebesar  $0,008 < 0,05$  artinya ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* terhadap motivasi belajar siswa kelas XII di materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota di kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar Geografi siswa kelas XII pada materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota menggunakan media pembelajaran *Aplikasi Google Maps*. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Aplikasi Google Maps* efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota.

Berdasarkan hasil uji coba pada tahap *development* ini diketahui bahwa secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* mata pelajaran Geografi pokok bahasan Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota dapat memperoleh hasil yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar Geografi materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota.

## SIMPULAN

Hasil penelitian memiliki kontribusi terhadap pembelajaran Geografi materi Penginderaan Jauh dan Tata Ruang Kota yang menggunakan teknologi aplikasi *Google Maps* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, memiliki kontribusi dalam mendeskripsikan sejauhmana pengembangan media belajar menggunakan teknologi aplikasi *Google Maps* terhadap motivasi belajar siswa, memiliki kontribusi dalam mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan pada peserta didik kelas XII SMA Negeri di Kabupaten Tegal.

Kemajuan teknologi mengharuskan kita untuk mengenal media pembelajaran lain yang berbasis pada teknologi. *Aplikasi Google Maps* dapat dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang aman tidak berbahaya untuk anak selama dalam pengawasan orang dewasa. *Aplikasi Google Maps* adalah media yang dapat dijadikan pilihan sebagai pengenalan objek tanpa harus membawa siswa pada objek itu, hanya dengan scan *flashcard* objek akan terlihat seperti nyata. Hal ini dapat menarik perhatian anak saat belajar menggunakan *aplikasi Google Maps*. Orangtua dan guru dapat memanfaatkan media ini sebagai media pembelajaran dirumah maupun disekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan pada semua pihak yang telah membantu penelitian ini. Terutama pada Dosen Universitas Pancasakti Tegal, guru dan peserta didik SMA Negeri 2 dan 3 Slawi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Asyar, R. (2017). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Bayong. (2013). *Ilmu Kebumihan dan Antariksa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Budijati, Weksi. (2013). "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert". *Jurnal Pendidikan* Vol. 2 No. 2 Desember 2013.
- Chotimah, Chusnul dan Fathurrohman. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran Dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmawan, Deni. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006. Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2014. *Metode Pengembangan Bahasa Edisi 1 / 4 SKS / Modul 1 - 12*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dimyanti (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamdani. (2015). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV. Pustaka setia
- Hamdani., (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.

- Hanafi. (2017). "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan". Sainfika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman. Vol. 4 No. 2, Juli – Desember 2017.
- I Made Tegeh dan I Made Kirna. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model". Jurnal IKA ISSN 1829-5282.
- Ibda, Fatimah. 2015. "Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget". Intelektualita - Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015.
- Irmanto. 2018. Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3D Untuk Platform Android Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". Yogyakarta: UNY.
- Kosasih. E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kusniyati, Harni. (2016). "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android". Jurnal Teknik Informatika Vol. 9 No. 1, April 2016.
- Mahendra Sudirman Putra, Dawang. 2017. "Pemanfaatan Engine Vuforia untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Metode Pembelajaran IPA Berbasis Mobile". J-Intech Journal of Information and Technology Vol.05 No.02, Desember 2017.
- Martawijaya, M. Agus. Et. Al. (2010). *Discovery dalam pendidikan*, makalah. Makasar: Program pascasarjana Universitas Negeri Makasar.
- Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020.
- Munadi, Y. (2016). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Nana Sujana. (2005). *Pembinaan dan Pengembangan kurikulum di Sekolah*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo
- Sadiman. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samatowa. (2014). *Bagaimana Membelajarkan Geografi*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, W. (2018). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Penerbit Informatika
- Susilana, R. & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.