

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teoritis

2.1.1 Efektivitas Pembelajaran

Istilah "efektif" berasal dari kata bahasa Inggris "efektif," yang berarti "sukses." Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), "efektif" berarti "efek", "pengaruh", "konsekuensi", atau "dapat membuahkan hasil". Jumlah keaktifan, kegunaan, dan kesesuaian dalam suatu kegiatan atau keadaan yang menunjukkan tingkat pencapaian rencana disebut sebagai efektivitas. Semakin besar ruang lingkup strategi, semakin sukses tindakannya. Efektivitas juga dapat digambarkan sebagai jumlah keberhasilan yang dapat diperoleh dari pendekatan atau upaya tertentu sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Pendapat H. Emerson yang dikutip Soewarno Handayani (1994:16) yang menyatakan bahwa "Efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya." Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hidayat (1986) yang menjelaskan bahwa: "Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai. Pengertian efektivitas sesuai dengan Permendagri Nomor 59 Tahun 2007 adalah merupakan pencapaian hasil program dengan target yang telah ditetapkan, yaitu dengan cara membandingkan keluaran dengan hasil. Efektivitas pembelajaran menurut Rohmawati (2015:17) adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar

siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa.

Kemampuan untuk mencapai hasil berdasarkan tujuan yang ditentukan disebut sebagai efektivitas. Sementara itu, efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian. Efektivitas dapat dinilai berdasarkan kinerja siswa, baik melalui nilai tes, menilai hasil kerja, atau memantau perilaku siswa. Kemanjuran upaya ini akan meningkat jika hasilnya mendekati tujuan. Efektivitas pembelajaran terhubung dengan fitur pembelajaran serta kapasitas guru untuk merancang pengalaman belajar yang mengarah pada pencapaian hasil (pembelajaran) yang diinginkan. Untuk mencapai hal tersebut, setiap siswa harus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Empat indikator dapat digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran menurut Slavin dalam Triwibowo (2015) ada empat indikator yang dapat kita gunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran. Keempat indikator tersebut yaitu:

- **Mutu Pengajaran**

Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Mutu pengajaran dapat dilihat dari proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dilihat dari kesesuaian antara aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Mutu pengajaran adalah sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari materi.

Proses pembelajaran dapat diukur dari bagaimana aktivitas guru dan aktivitas siswa berjalan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan. Hasil pembelajaran dapat diukur dari proses pembelajaran. Sementara ketuntasan belajar siswa menentukan hasil pembelajaran.

Suryosubroto (2009) menyatakan bahwa belajar dikatakan tuntas jika setidaknya 85% siswa mencapai daya serap, atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

- **Tingkat Pengajaran Yang Tepat**

Tingkat pengajaran yang tepat adalah tingkat di mana guru memastikan bahwa siswa siap untuk mempelajari pelajaran baru, yaitu mereka memiliki kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum mempelajarinya. Slameto (2010) menyatakan bahwa kesiapan belajar siswa dapat diukur dengan tiga cara: 1) kondisi fisik, mental, dan emosional; 2) kebutuhan, motif, dan tujuan; dan 3) keterampilan, pengetahuan, dan pengertian tambahan yang telah mereka pelajari. Kesiapan belajar siswa dapat menentukan tingkat pengajaran yang tepat.

Siswa harus siap untuk belajar, menurut standar kesiapan belajar minimal, sehingga tingkat pengajaran yang tepat dikatakan efektif.

- **Insentif**

Sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas pengajaran dan mempelajari materi yang disajikan dikenal sebagai insentif. Bagaimana guru memberikan insentif kepada siswanya dapat dilihat dari aktivitas mereka. Empat cara guru dapat mendorong siswa: menumbuhkan keinginan untuk belajar; memberi tahu siswa apa yang dapat

mereka lakukan setelah kelas; memberikan penjelasan yang jelas tentang apa yang dapat mereka lakukan; dan memberikan penghargaan untuk hasil belajar, yang dapat mendorong mereka untuk belajar lebih banyak di masa depan. Menurut kriteria minimal insentif guru, insentif dikatakan efektif jika upaya guru untuk memberikan motivasi sudah maksimal.

- **Waktu**

Waktu adalah waktu yang diberikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan. Apabila siswa dapat menyelesaikan materi dalam waktu yang ditentukan, pembelajaran dikatakan efektif.

Menurut Sinambela (2008), faktor-faktor berikut termasuk aktivitas siswa dalam penggunaan waktu mereka: persiapan awal belajar; menerima materi; melatih kemampuan diri; mengembangkan materi yang sudah dipelajari; dan penutup. Jika siswa memenuhi kriteria penggunaan waktu minimal baik, waktu dianggap efektif. Pembelajaran dikatakan efektif jika keempat indikator efektivitas pembelajaran terpenuhi.

Pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran pendidik yang efektif, kondisi pembelajaran yang efektif, keterlibatan peserta didik dan sumber belajar/lingkungan belajar yang mendukung. Kondisi pembelajaran yang efektif harus mencakup tiga faktor penting, yakni:

1. **Motivasi belajar (kenapa perlu belajar)**

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar.

1. Tujuan belajar (apa yang dipelajari)

Tujuan belajar mengajar adalah sebuah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Tujuan proses belajar mengajar harus mencakup dalam tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Kesesuaian pembelajaran (bagaimana cara belajar)

Kesesuaian pembelajaran terkait dengan hubungan antara pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah pencapaian suatu program pembelajaran melalui proses pembelajaran yang telah direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan mutu pengajaran, tingkat pengajaran yang tepat, insentif dan waktu.

2.1.2 Digital learning system Berbasis Ipad Class

Sistem pembelajaran digital atau *Digital learning system* (DLS) adalah terobosan terbaru dalam teknologi pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara digital dengan menggunakan teknologi software dan hardware yang dikemas dengan baik, baik secara online maupun offline. Istilah belajar digital memiliki arti yang cukup luas. Bisa mencakup semua bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Pendidikan 4.0 sangat penting untuk menghadapi industri 4.0 di masa depan, dan pembelajaran digital merupakan komponen penting dari pendidikan 4.0. Hal ini disebabkan fakta bahwa teknologi digital memungkinkan siswa untuk menggunakan sarana personal yang memungkinkan mereka

berinteraksi dengan pengajar, lembaga pendidikan, dan sesama siswa. Pelajar berada pada inti proses pembelajaran, yang merupakan elemen paling penting dari Education 4.0. Pendidikan 4.0 mengutamakan personalisasi dan fleksibilitas. Aspek-aspek ini dapat difasilitasi dengan cara digital learning. Program pembelajaran digital secara daring dapat memberikan pelajar peluang untuk memilih apa yang ingin mereka pelajari, kapan dan dimana. (Sudarsri Lestari.2018).

Sekolah harus mulai mengimplementasikan sistem pembelajaran digital agar menjadi bagian dari proses pembelajaran yang relevan serta memantau dan mengevaluasi sistem pembelajaran secara berkelanjutan agar dapat meningkatkan praktik pembelajaran digital kedepannya.

Dengan menggunakan sistem pembelajaran digital, beberapa keuntungan dapat ditemukan. Pertama, sistem ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan mendalami materi bahan ajar, karena mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja, baik secara offline maupun online. Kedua, materi pelajaran (berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan) sudah terintegrasi dalam software, yang memungkinkan siswa menyelesaikan seluruh SKL. Ketiga, sistem digital memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan secara otomatis. Keempat, peran guru dikembalikan ke peran asli mereka sebagai "pendidik", tidak hanya mengajarkan materi pelajaran untuk mencapai tujuan kurikulum (karena semua materi sudah terintegrasi dalam DLS), tetapi lebih fokus pada pemahaman makna, pendalaman materi, dan praktik pembelajaran dalam dunia nyata. Terakhir, tanpa kertas: Salah satu cara nyata untuk mencegah "Pemanasan Global" adalah dengan

mengurangi penggunaan bahan kertas dalam pendidikan, seperti buku pegangan, buku tulis, dan lembaran untuk evaluasi siswa.

Penulis menyimpulkan bahwasanya *Digital learning system* (DLS) adalah sebuah inovasi teknologi masa kini dibidang pendidikan yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran melalui software maupun hardware dan online maupun offline secara lebih apik dan interaktif.

Penulis menyimpulkan bahwa sistem pendidikan digital (DLS) adalah inovasi teknologi pendidikan masa kini yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah dan interaktif melalui software dan hardware, baik online maupun offline.

iPad adalah tablet yang dikembangkan oleh Apple Inc. (AI). Bentuk tampilan iPad dan iPhone hampir sama, hanya saja iPad lebih besar. iPad memiliki banyak aplikasi dan dioperasikan oleh Mac OS. Ini memungkinkan siswa menggunakan pembelajaran i-learning dengan satu sentuhan. Dalam i-learning, ada empat B: Belajar, Bermain, Bekerja, dan Berdoa. Dengan iPad, semua elemen ini dapat diakses dengan satu sentuhan jari. Siswa dapat mengeksplorasi dan menyebarkan ide baru di mana pun dan kapan pun berkat kecanggihan dan fleksibilitas iPad. Dengan kecanggihan dan fleksibilitas iPad, siswa dapat mengeksplorasi dan menyampaikan ide baru kapan pun inspirasi muncul. Mac memiliki kemampuan untuk mewujudkan gagasan yang paling ambisius. Penulis menyimpulkan bahwa I-Pad Kelas adalah alat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi dan menyampaikan ide baru di mana pun mereka mau. (R. Kurniawan, H. Henderi, dan F. Nursetianingsih. 2021)

2.1.3 Proses Pembelajaran Geografi

Menurut Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Corey (2003, dalam Astawa, 2018), pembelajaran adalah proses secara sengaja mengelola lingkungan seseorang untuk memungkinkannya melakukan tingkah laku tertentu dalam situasi tertentu atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Dalam hal ini, pembelajaran merupakan bagian khusus dari pendidikan.

Pembelajaran adalah interaksi pembelajaran antara guru dan siswa di kelas. Proses pembelajaran terdiri dari dua proses: proses belajar dan proses mengajar. Dengan kata lain, proses pembelajaran selalu merupakan proses interaksi antara dua entitas manusia: siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Karena mereka berinteraksi satu sama lain selama proses pembelajaran, guru dan siswa adalah yang paling penting dalam proses pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menetapkan standar minimal untuk proses pembelajaran di semua wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar ini mencakup hal-hal seperti perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran.

Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada jenjang SMA khususnya jurusan IPS yang bertujuan untuk membangun serta mengembangkan pengetahuan siswa tentang variasi dan organisasi spasial dimasyarakat (Astawa, 2015). Pengajaran geografi pada dasarnya adalah pengajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi, yang merupakan

keseluruhan gejala alam dan kehidupan manusia, dengan variasi kewilayahannya. Pengajaran geografi diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak-anak di masing-masing jenjang pendidikan. Geografi mengkaji ruang, lingkungan, dan kewilayahan. Keruangan adalah suatu ruang yang terdiri dari elemen fisis dan sosial, dan akan membentuk ruang yang lebih luas dan kompleks. Elemen fisis dan sosial ini saling berinteraksi, berinteraksi, dan bergantung satu sama lain, membentuk rantai kehidupan. Kewilayahan adalah suatu area yang berdampak pada area lain dengan karakteristik yang sama tetapi berbeda.

Pembelajaran Geografi adalah pembelajaran yang memberikan wawasan interelasi, interaksi dan interpedensi antara fenomena fisik dengan fenomena social. Mahasiswa geografi sedang mempelajari tentang keterkaitan antar keterkaitan dan interdependensi fenomena fisik dan sosial. Geografi, sebagai salah satu disiplin ilmu sekolah menengah, diharapkan dapat membentuk kemampuan siswa untuk berperilaku bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan sosial, ekonomi, dan lingkungan (Astawa, 2018: 2013). Pembelajaran Geografi adalah subbidang Geografi. Dengan kata lain, "geografi sebagai ilmu, geografi sebagai pendidikan atau pembelajaran, dan geografi sebagai sikap" adalah semua frasa yang digunakan untuk menggambarkan geografi. Sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan di jenjang SMA, geografi diharapkan membentuk kemampuan siswa untuk bersikap secara tanggungjawab dalam menghadapi masalah social, ekonomi, dan ekologi (Astawa, 2018:2013). Pembelajaran Geografi adalah bagian dari Geografi. Dengan kata lain, "geografi sebagai ilmu, geografi sebagai pendidikan atau pembelajaran, dan geografi

sebagai sikap" adalah semua frasa yang digunakan untuk menggambarkan geografi. Tujuan belajar geografi, menurut Geografi untuk Kehidupan: Standar Geografi Nasional, Edisi ke-2 (2012), adalah "untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan perspektif untuk 'melakukan' geografi." Ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan Geografi adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pandangan geografis kepada siswa. " Berdasarkan tujuan tersebut, dikembangkan tiga pilar utama pembelajaran geografi:

- a. Isi / tema / esensi geografi adalah apa yang relevan dengan materi atau apa yang sedang dipelajari.
- b. Kemampuan geografi seperti;
 - 1) Mengajukan pertanyaan geografi atau menilai kemampuan siswa untuk mendeteksi masalah dan mengajukan pertanyaan geografis.
 - 2) Memperoleh pengetahuan geografis atau kemampuan untuk mengumpulkan data tentang peristiwa geografis seperti pengamatan dan pengukuran.
 - 3) Kapasitas untuk mengatur atau menafsirkan data atau untuk mengatur informasi geografis
 - 4) Kapasitas untuk menafsirkan informasi geografis atau data untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah.
 - 5) Pemecahan masalah dan desain solusi atau kapasitas untuk mengatasi atau memecahkan kesulitan
 - 6) Mengkomunikasikan informasi geografis, yaitu kapasitas untuk menyampaikan atau menginstruksikan khalayak seperti seorang guru dalam belajar tentang data geografis.

c. Sudut pandang geografis. Sudut pandang adalah metode untuk melihat sesuatu. Ada dua perspektif geografis dalam pendidikan geografi: sudut pandang spasial dan perspektif ekologi. Biasanya di Indonesia memasukkan bentuk perspektif lain, yaitu perspektif regional yang kompleks. Teknik geografi digunakan dalam kurikulum (Parjito, 2015: 248-249).

Geografi Of Life : National Geography Standards tahun 2012 dalam (Nofrion, 2018) mengemukakan bahwa terdapat enam (6) keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran geografi, yaitu:

1. *Posing Geography Question* yaitu siswa dapat mengajukan atau membentuk pertanyaan yang berkaitan dengan geografi
2. *Acquiring Geographic Information* yaitu siswa dapat memperoleh informasi geografi
3. *Organizing Geographic Information*, yaitu siswa dapat mengorganisir informasi geografi
4. *Analyzing Geographic Information*, yaitu siswa dapat menganalisis informasi yang berkaitan dengan geografi
5. *Answering Questions and Designing*, yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan dan mendesain jawaban yang berkaitan dengan geografi
6. *Communicating Geographic Information* yaitu siswa dapat mengkomunikasikan informasi yang berkaitan dengan geografi

Pendidikan geografi berfokus pada karakteristik spasial permukaan bumi, yang mencakup semua kejadian alam dan keberadaan manusia dalam variasi regionalnya. Pendidikan geografi berusaha untuk meningkatkan pemahaman tentang status ruang dalam pengaturan tertentu. Itu terus-menerus terkait dengan

kursus lain, seperti sejarah, sosiologi, ekonomi, dan bahkan agama, untuk menanamkan pengetahuan tentang pentingnya lingkungan bagi kehidupan. Ini menunjukkan bahwa untuk mengembangkan karakter, subjek yang berbeda harus digabungkan untuk mencapai satu tujuan, yaitu pengembangan karakter.

Proses belajar geografi memerlukan pengembangan keterampilan dan kebiasaan menghubungkan, serta pemahaman tentang gagasan geografi itu sendiri. Tujuan studi geografi yang harus Anda pahami adalah sebagai berikut:

1. Aspek pengetahuan

- Mengembangkan konsep dasar geografi yang berkaitan dengan pola keruangan dan proses-prosesnya.
- Menumbuhkan pengetahuan sumber daya alam, peluang, dan keterbatasannya untuk dimanfaatkan.
- Mengelaborasi konsep dasar geografi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan wilayah negara bahkan dunia.

2. Aspek keterampilan

- Mengembangkan keterampilan mengamati lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan binaan.
- Menumbuhkan keterampilan mengumpulkan, mencatat data, dan informasi yang berkaitan dengan aspek-aspek keruangan.
- Mengelaborasi keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan, dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis.

3. Aspek sikap

- Menumbuhkan kesadaran terhadap perubahan fenomena geografi yang terjadi di lingkungan sekitar.

- Mengembangkan sikap melindungi dan bertanggung jawab terhadap kualitas lingkungan hidup.
- Mengelaborasi kepekaan terhadap permasalahan dalam pemanfaatan sumber daya.
- Mengembangkan sikap toleransi terhadap perbedaan sosial dan budaya.
- Mewujudkan rasa cinta Tanah Air dan persatuan bangsa.

Menurut Nofrion & Suasti (2015) menyatakan bahwa terkait dengan pembelajaran geografi Abad 21 guru harus merubah “mind set” dalam lima hal berikut ini:

- Dominasi guru atas pembelajaran di kelas tidak lagi didasarkan pada pendekatan instruksional yang melibatkan "sendok makan" dan "bekam" siswa. Belajar, di sisi lain, adalah campuran dari kegiatan belajar mengajar. Mari kita kembangkan pembelajaran yang diarahkan siswa dan tinggalkan instruksi yang didominasi guru. Jika guru terus mengikuti paradigma "mengajar", mereka hanya akan menghasilkan peserta didik yang pasif dan dependen.
- Guru harus bersedia untuk menempatkan pesan agama, yaitu pendidikan seumur hidup, menjadi kenyataan. Guru akan memperluas pemikiran dan paradigma berpikirnya dengan banyak belajar, baik secara individu maupun melalui diskusi dan kehadiran di seminar/workshop/lokakarya. Akibatnya, rentang pola kognitif akan meminimalkan resistensi terhadap perubahan, terutama modifikasi kurikuler. Tidak jarang, kurangnya pengetahuan menyebabkan kita tahan terhadap perubahan.
- Guru harus berinvestasi dalam pendidikan dengan memperoleh buku, meningkatkan tingkat pendidikan, melakukan studi banding, dan cara lain.

Intinya, instruktur harus mengakui bahwa profesi guru memerlukan "pendidikan dan pelatihan berkelanjutan." Guru merasa terdorong untuk belajar dan berlatih untuk meningkatkan pertumbuhan profesional mereka dan melakukan peran mereka sebagai pendidik secara lebih efektif. Pengembangan diri guru tidak hanya mencakup keterampilan teknis pendidikan (praktik di kelas), tetapi juga penguasaan guru atas pengetahuan dasar (basis pengetahuan), yang berfungsi sebagai landasan profesi guru.

- Guru harus kompeten komputer. Yang benar adalah bahwa instruktur Indonesia sekarang tidak hanya kurang dalam kompetensi inti mereka, tetapi juga dalam kemampuan mereka untuk menguasai teknologi. Tentu saja, ini akan berpengaruh pada bagaimana orang menggunakan materi pembelajaran. Akibatnya, instruktur harus berusaha untuk tetap "berhubungan" dengan inovasi teknologi yang meningkatkan pembelajaran (alat bantu pembelajaran). Penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai akan membantu dalam pengembangan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan jangka panjang siswa (enduring understanding). Instruktur geografi juga harus mahir menggunakan teknologi sebagai alat untuk studi geografis, seperti peta dan sistem informasi geografis.
- Guru harus bekerja sama untuk menghindari isolasi profesional. Kolaborasi dalam konsepsi, implementasi, dan evaluasi kegiatan pembelajaran akan, secara teori, membantu mewujudkan perbaikan sekolah yang sedang berlangsung. Kolaborasi menghasilkan pekerjaan yang lebih bermanfaat daripada pekerjaan masing-masing anggota sekolah, dan perubahan signifikan hanya akan muncul dari kegiatan kelompok yang mempromosikan, mengamati, membuat,

melaksanakan, dan memantau perubahan (Sorenson, 2011) dalam Ansyar (2014).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran geografi adalah kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru terkaik fenomena geosfer yang dikaji secara keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan.

2 Karakteristik Pembelajaran Geografi

Treman (2002) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran geografi pada hakikatnya sebagai berikut: (1) Lingkungan alam (natural environment) dan lingkungan manusia (sociocultural environment) menjadi objek kajian geografis; (2) bidang kajian geografi meliputi geografi fisik, manusia, kartografi, dan penginderaan jauh, serta perencanaan pembangunan daerah; dan (3) pendekatan geografis meliputi wilayah spasial, lingkungan, dan kompleks. (4) Wilayah penelitian geografis dibagi menjadi daerah pedesaan dan perkotaan. Kualitas pembelajaran geografi juga ditekankan, seperti pembelajaran yang berlangsung baik di dalam maupun di luar ruangan, memanfaatkan peta dan studi spasial.

Karakteristik pembelajaran geografi di Indonesia setidaknya harus memiliki enam karakteristik (Nofrion, 2017)., yaitu:

- a. Berpusat kepada siswa dan guru memainkan peran sebagai pengajar dan fasilitator secara proporsional.
- b. Berfokus pada pengembangan integratif pengetahuan geografi, sikap dan keterampilan dan perspektif geografis.

- c. Menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan, interaktif, demokratis dan kooperatif.
- d. Pendidik dan peserta didik sama-sama belajar dalam konteks masing-masing
- e. Mengembangkan keterampilan analisis/HOTS siswa dengan mengajukan pertanyaan/tugas/masalah yang menantang serta kontekstual.
- f. Berbasis ICT dan kaya sumber belajar.

Berpijak pada tiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran geografi meliputi; (1) merupakan ilmu yang objek kajiannya berupa objek formal (fenomena geosfer) dan material (pendekatan). (2) tema pembelajaran geografi merupakan perpaduan antara ilmu alam dan humaniora, (3) dalam penyajiannya geografi dibantu oleh peta, pengindraan jauh dan system informasi geografis (SIG), dan (4) pembelajaran geografi dapat dilakukan secara indoor maupun outdoor. Menurut jurnal Pembelajaran Geografi sebagai Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa oleh Dede Sugandi, geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan manusia.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Zulfa Nihayah (2017) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Tablet Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016 – 2017 yang menunjukkan efektivitas penggunaan media tablet lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan

hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada mata pelajaran PAI.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yeni Chandradewi (2017) yang berjudul Efektivitas Ipad Program Bagi Siswa SD Tumbuh 1 Yogyakarta dalam Upaya Peningkatan Literasi Media, yang menunjukkan adanya Ipad Program Bagi Siswa SD Tumbuh 1 Yogyakarta secara umum dikatakan efektif karena tergolong dalam kategori baik.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Noprida Yanti (2020) yang berjudul Keefektifan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Anak Masa Pandemi Covid-19 Di Kawasan Telaga Dewa 5 Rt 15 Rw 03 Kecamatan Selebar Kota Bengkulu, yang menunjukkan proses pembelajaran daring dengan menggunakan *e-learning* kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran daring.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Mutaqin, Ejen Jenal, Neni Nadiroti Muslihah, Nizar Alam Hamdani, and Sifa Nurfalalah (2021). "The Effectiveness of Whatsapp-Based Online Learning in Class Students IV SD Negeri Babakandesa." Yang menunjukkan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran (39%) dengan kriteria lemah, tingkat pembelajaran (38%) dengan kriteria lemah, intensif (48%) dengan kriteria cukup serta waktu (58%) dengan kriteria cukup. Secara keseluruhan pembelajaran daring berbasis whatsapp yang dilakukan di SD Negeri Babakandesa dinilai masih kurang efektif.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Khairul, Syibrans Mulasi, and Syarifah Rohana yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. Journal of Primary Education."(2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Information Technology (IT) menggunakan ipad

dapat meningkatkan prestasi siswa baik dari segi perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran, tingkat keaktifan siswa dalam bertanya, keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas, kemampuan siswa dalam tanya jawab, serta komunikasi interaktif siswa dikelas.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Bima Gogik dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Information Technology (IT) Terhadap Peningkatan Prestasi Siswa” (2022) menunjukkan bahwasanya berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis *Information Technology* (IT) berupa iPad dapat meningkatkan prestasi siswa baik dari segi perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran, tingkat keaktifan siswa dalam bertanya, keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas, kemampuan siswa dalam tanya jawab, serta komunikasi interaktif siswa dikelas.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Lutfiyah, dan Dwi Noviani Sulisawati (2019) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis E-Learning.” Yang menunjukkan efektivitas pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran e-learning telah terpenuhi sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini efektif.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh A. Arifka, S. Sumarmi, and A. K. Putra pada penelitian “Pengembangan digital learning Geografi berbasis learning management system moodle pada materi dinamika kependudukan kelas XI SMA” hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi setelah menggunakan produk.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan Muhajir, Rahmat Musfikar, dan Hazrullah Hazrullah. (2019) “Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis

Edmodo Terhadap Minat Dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di Smk Negeri Al Mubarkeya)” yang menunjukkan penerapan media pembelajaran Edmodo sangat efektif serta berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi mata pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri Al Mubarkeya Aceh Besar.

Beberapa penelitian diatas menunjukkan sistem pembelajaran saat ini sudah mulai inovatif dan mengikuti perkembangan era teknologi digital, namun penggunaannya harus sesuai porsi dan kondisi agar menjadikannya berjalan dengan efektif dan efisien. Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan penelitian yg pernah dilakukan sebelumnya, yakni:

- Penelitian sebelumnya banyak menggunakan aplikasi (seperti; google classroom, Edmodo, Quipper School, dan lain sebagainya) bukan perangkat digital seperti I-Pad.
- Beberapa penerapan pembelajaran e-learning penelitian lainnya hanya saat masa pandemic covid-19 sedangkan penelitian ini dilakukan setiap hari dalam proses pembelajaran mata pelajaran geografi.
- Minimnya penelitian yang mengangkat topik Efektivitas *Digital learning system* Berbasis I-Pad Class khususnya di bidang ilmu Geografi karena merupakan inovasi terbaru dalam dunia pendidikan dan belum banyak sekolah yang menggunakan teknologi digital ini. Satu-satunya sekolah yang menggunakannya di Bali hanya SMA Harapan Mulia Denpasar.
- Belum adanya peneiti yang meneliti di SMA Harapan Mulia khususnya bidang Geografi terkait topik yang diangkat yang seharusnya menjadi perhatian khusus

bagi calon guru masa depan dengan segala kecanggihannya agar peran dapat mengikuti dan tidak digantikan oleh perkembangan era teknologi digital.

2.3 Kerangka Berfikir

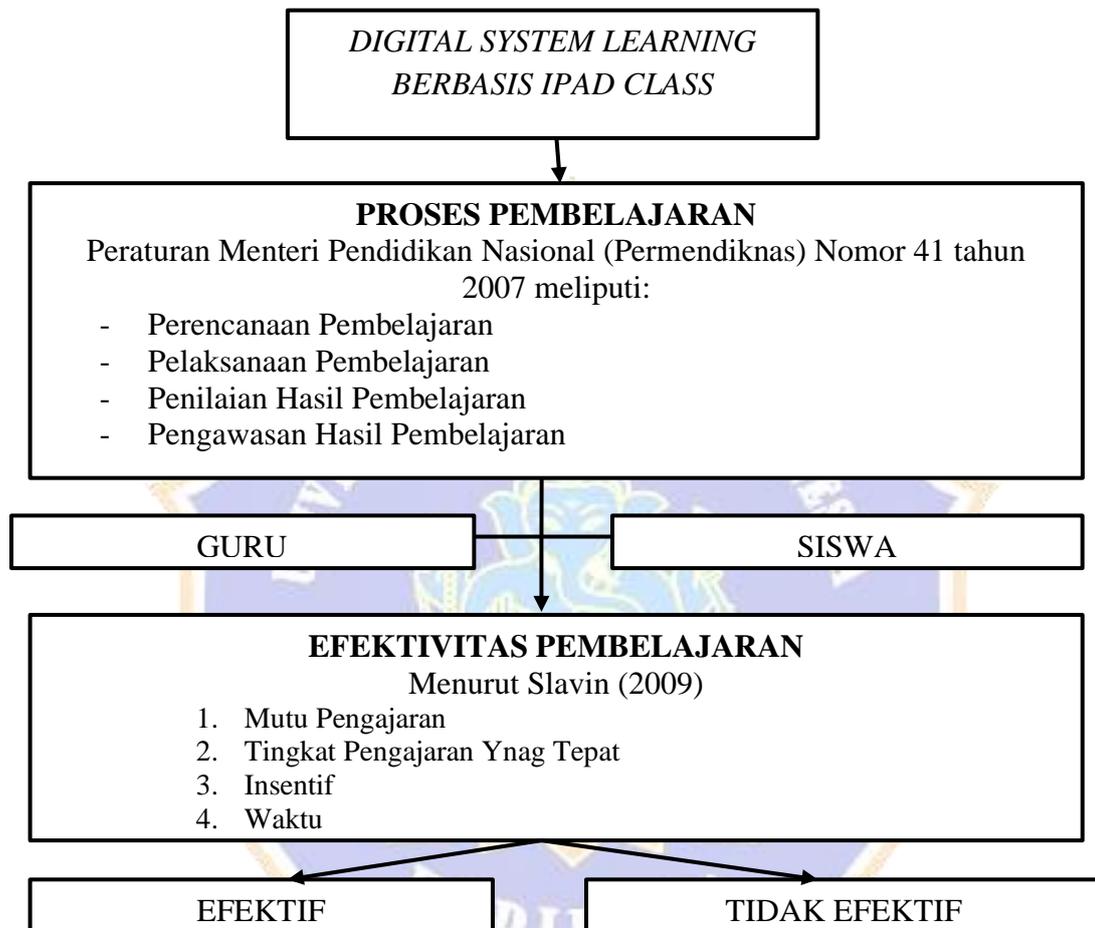
Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 di mana sistem pembelajaran inovatif diperlukan untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif dan terampil, khususnya di bidang literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia; rekonstruksi kebijakan kelembagaan pendidikan tinggi yang adaptif dan responsif; sumber daya manusia yang responsif, adaptif, dan handal; dan pengembangan infrastruktur pendidikan, penelitian, dan inovasi. Teknologi memiliki dampak signifikan pada banyak sektor, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi menjadi lebih kompleks sepanjang waktu sebagai hasil dari kecerdikan dan kreativitas manusia. Teknologi digital dalam pendidikan merupakan alat untuk mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Dengan tersedianya inovasi e-learning, yang membuat proses pendidikan menjadi lebih mudah, inovasi pembelajaran berkembang pesat. Instruksi; teknologi terus berkembang menjadi lebih canggih berkat kreativitas dan inovasi manusia. Teknologi digital menjadi alat yang membantu guru dan murid belajar bersama. Inovasi e-learning semakin berkembang, yang membuat pembelajaran semakin mudah. Belajar mengajar adalah proses yang dilakukan siswa dari tidak tahu menjadi tahu dan bisa menjadi bisa untuk menjadi individu yang bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya.

Maka dari itu, jika para tenaga pendidikan baik kelembagaan seperti sekolah beserta guru tidak cepat menyesuaikan dengan laju perkembangan ilmu

pengetahuan tersebut, maka bisa dipastikan pengetahuan yang diperolehnya dan dikuasainya akan usang ditenggelamkan oleh zaman. Maka dari itu guru harus terus menerus mengoreksi dan memperbaharui keterampilannya disetiap ruang dan waktu, karna jika guru tidak melakukannya maka peserta didik bisa jadi memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih dibanding gurunya karna adanya akses teknologi informasi dan komunikasi. Akibatnya proses belajar mengajar yang diharapkan berjalan efektif tidak dapat dilakukan hanya karna guru tidak mampu menjadikan dirinya sebagian sumber ilmu pengetahuan.

Salah satu inovasi dari perkembangan pendidikan adalah *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* yang merupakan inovasi pembelajaran masa kini dan masa depan dengan kecanggihannya. Namun, dalam pelaksanaannya pada mata pelajaran geografi dimana pengajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi, yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya yang bertujuan untuk menanamkan kesadaran tentang keadaan ruang pada suatu lingkungan serta menanamkan kesadaran tentang pentingnya lingkungan bagi kehidupan, apakah tujuan pembelajaran geografi mampu tercapai dengan adanya kemajuan teknologi ini. *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* ini harus kita dukung dengan kelebihanannya salah satunya Paperless, salah satu langkah nyata untuk upaya pencegahan “Pemanasan Global’ dengan mengurangi penggunaan bahan kertas dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan buku pegangan, buku tulis, lembaran untuk evaluasi siswa dan lain-lain. Sebagai calon guru geografi, tentunya harus menganalisis bagaimana efektivitas *Digital learning system* berbasis *Ipad Class* terhadap proses pembelajaran geografi yang nantinya

hasil dari penelitian ini dapat menjadi rujukan penelitian berikutnya serta bahan evaluasi bagi calon guru geografi masa depan untuk terus melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajar khususnya pembelajaran geografi.



Gambar 2.1.
Kerangka Berfikir
(Sumber: Ira.2023)