

Keliling Dunia Belajar Sejarah dengan Google Maps

I Wayan Teguh Budiya
SMAK Santo Yoseph Denpasar
Email: teguhndoet@gmail.com

Artikel info

Keywords:

Sejarah, Google Maps, Pembelajaran

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

Abstract. This paper aims to explain the benefits of technology in history learning. In the era of the Revolution 4.0, the integration of technology into the educational medium is a basic skill that must be possessed by a teacher. In history learning in particular, technology such as Google Maps helps students understand memory sites in the absence of the subject. The features in it allow students to get a 3-dimensional understanding. Contrary to the 2-dimensional understanding they get from textbooks. The recreational value contained in this 3d technology creates what is called a safari of imagination.

Corresponden author:

Email: teguhndoet@gmail.com

Pendahuluan

Kelihatannya ada semacam ambivalensi yang dihadapi pelajaran sejarah dalam kehidupan berbangsa hingga belakangan ini. Di satu pihak pelajaran sejarah diakui sebagai sarana pewaris budaya bangsa untuk menjamin kelangsungan integrasi bangsa. Namun di lain pihak dirasakan adanya perlakuan pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran "pinggiran" (*soft subject*) dibandingkan dengan mata pelajaran "utama" (*hard subject*). Situasi ini juga dikarenakan adanya anggapan pelajaran sejarah masih kuat dimaknai sebagai pelajaran hafalan belaka, pelajaran dengan pendekatan "*chalk and talk*" baik oleh murid (yang

belajar) bahkan juga sering oleh guru (yang mengajar). (Widja, 2018: 1-2)

Situasi ambivalensi di atas perlu direkonstruksi (dibentahi) karena hanya akan merugikan posisi pelajaran sejarah dalam dunia pendidikan, lebih-lebih kedepannya, tantangan dunia pendidikan akan semakin kompleks. Maka dari itu menyangkut pembelajaran sejarah, dengan anggapan pelajaran hafalan berdasar fakta perlu direvitalisasi menjadi pembelajaran yang mampu merangsang aktivitas berpikir kritis analisis. Seperti yang mulai diperkenalkan di lingkungan kemendikbud dengan istilah HOTS (*High Order Thinking Skill*) sebagai salah satu kelengkapan utama untuk hidup di abad 21.

Sejalan dengan pemikiran tersebut, memang perlu ditinjau kembali model pembelajaran sejarah itu sendiri, dengan kata lain kedepannya model pembelajaran sejarah banyak menekankan sikap kritis dari para siswa terhadap berbagai peristiwa sejarah yang terjadi maupun peninggalan-peninggalan masa lampau. Terkait dengan metode mengajar dan media pengajaran adalah dua unsur yang berperan dalam suatu proses belajar mengajar selain dari guru dan infrastruktur lainnya (Arsyad, 1996: 15). Kedua unsur ini saling berhubungan satu sama lainnya. Hamalik (dalam Arsyad, 1996: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru serta dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis dari para peserta didik tersebut. Manfaat lainnya dari media pembelajaran ini adalah dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar akan lebih efektif dan efisien (Arsyad, 1996: 22-23).

Teoritisasi Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar dalam konsep sekarang ini tidak sekedar mengingat saja, namun lebih dari itu yaitu siswa benar-benar mengerti dan menerapkan ilmu pengetahuan. Mereka juga harus dapat mengidentifikasi masalah, menemukan sesuatu bagi dirinya sendiri, dan selalu bergelut dengan ide-ide. Tugas pendidikan tidak saja menuangkan sejumlah informasi ke dalam benak siswa, tetapi mengusahakan bagaimana agar konsep-konsep penting dan sangat berguna tertanam dengan kuat dalam benak siswa. Paradigma inilah disebut dengan paradigm konstruktivisme (Sudiarta, 2004:125).

Esensi dari teori konstruktivisme adalah siswa harus secara individu

menemukan dan mentransfer informasi kompleks, jika informasi tersebut ingin dijadikan miliknya sendiri (Slavin, 2000 dalam Sudiarta, 2004:126). Teori ini memandang bahwa siswalah yang harus aktif dalam hal proses pembelajaran dan dalam hal ini teori ini menganut pembelajaran yang berpusat kepada siswa, sedangkan guru hanya membantu siswa dalam menemukan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dari siswa itu sendiri.

Mengenai tujuan pembelajaran menurut pandangan teori ini yaitu ditekankan pada cara belajar dalam menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif-produktif dalam konteks nyata, yang mendorong peserta didik untuk berpikir dan berpikir ulang yang nantinya akan didemonstrasikan kembali oleh mereka.

Prinsip pembelajaran berorientasi pada elemen-elemen konstruktivisme di atas ini tercermin pada satu model pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran (*Contextual Teaching Learning/CTL*). Pada dasarnya CTL adalah konsep belajar yang menekankan pengkaitan antara materi pelajaran dengan situasi nyata di sekitar siswa. Hal ini diramu dalam satu scenario pembelajaran di mana siswa mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan nyata sehari-hari. Asas-asas konstruktivitis sebagai landasan proses belajarnya, diperkaya dengan tahap-tahap: bertanya, menemukan (*discovery/inquiry*), mengembangkan suasana masyarakat belajar, pemodelan/tokoh yang bisa ditiru, merefleksi dan penilaian (Widja, 2018:45).

Goole Maps dan Safari Imajinasi

Pada masa pandemi sekarang ini metode CTL menjadi salah satu metode yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Sistem belajar yang terjadi secara daring (Pembelajaran Jarak Jauh/PJJ) mengharuskan guru bisa mentransferkan ilmunya kepada siswa

secara tidak langsung. Banyak media pembelajaran daring yang digunakan untuk transfer ilmu dari guru kepada para siswa, salah satunya adalah dengan aplikasi google maps. Aplikasi ini sudah populer di kalangan masyarakat di dunia, Google Maps dapat diakses melalui browser web atau melalui perangkat *mobile* dan digunakan untuk mendapatkan arahan yang detail dari suatu lokasi, mencari informasi tentang bisnis lokal, tempat wisata, alat dan lain-lain.

Lalu bagaimanakah aplikasi Google Maps digunakan sebagai media pembelajaran? Ketika siswa disuruh gurunya untuk pencarian objek atau nama tempat peninggalan bersejarah di Google Maps, terlebih dahulu mereka membuka baik melalui hp atau laptop. Biasanya aplikasi ini sudah tersedia langsung di dalam perangkat. Namun jika belum, harus menginstal aplikasi tersebut. Setelah dibuka, kemudian pada mode pencarian atau *icon* kaca pembesar diketikkan objek yang akan dicari. Perangkat secara otomatis akan memberikan deskripsi mengenai objek tersebut. Akan terlihat lokasi serta rute untuk mencapai objek atau peninggalan tersebut. Agar siswa bisa melihat jelas objek atau peninggalan sejarah tersebut tanpa harus pergi ke lokasi, mereka bisa menggunakan mode foto yang telah disediakan oleh aplikasi ini. Sedangkan agar bisa melihat daerah sekitar selain objek peninggalan yang mereka cari, mereka bisa menggunakan *mode street view & 360°*. Pada mode ini, siswa bisa melihat objek yang dicarinya secara jelas dan penampakan objek ini dapat terlihat dengan sudut pandang 360°. Jadi dengan mode ini siswa tidak saja melihat objek atau peninggalan sejarah yang mereka cari, tapi mereka bisa melihat bagaimana daerah di sekitar objek atau peninggalan tersebut.

Tujuan dari menggunakan mode *street view & 360°* dalam melakukan pencarian objek atau peninggalan sejarah ini adalah agar siswa bisa melihat dengan sudut pandang yang berbeda bagaimana

lingkungan sekitar dari objek atau peninggalan sejarah tersebut. Dari sini lah siswa akan menyampaikan pendapat mereka masing-masing, sehingga akan memberikan pengetahuan lebih yang tidak saja bagaimana bentuk objek atau peninggalan sejarah tersebut yang mereka pahami namun juga daerah sekitar objek atau peninggalan tersebut.

Pemahaman akan melihat lingkungan sekitar selain objek atau peninggalan sejarah yang mereka cari ini diharapkan memberikan sudut pandang baru untuk siswa, sehingga nantinya akan memberikan nilai lebih terhadap pemikiran atau karakter dari para siswa tersebut. Sudut pandang yang dimaksud ini adalah mereka bisa paham bagaimana keadaan masyarakatnya, keadaan tempat (secara geografis) di mana objek atau peninggalan sejarah itu berada dan bentuk keseluruhan dari peninggalan sejarah tersebut.

Kesimpulan

Melalui aplikasi Google Maps yang diterapkan di dalam pembelajaran sejarah, khususnya untuk menghasilkan imajinasi tentang sebuah situs tanpa mengharuskan kehadiran, diharapkan siswa akan memiliki perspektif tiga dimensi. Hal yang berbeda jika hanya menyajikan materi sejarah melalui buku teks atau power point.

Seperti halnya tujuan dari pendidikan ini, yaitu siswa tidak saja bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru, namun juga siswa bisa memahami bagaimana keadaan sekitar dari objek atau peninggalan sejarah tersebut. Hal ini juga nanti akan menggugah minat siswa untuk menyampaikan pendapat-pendapat baru dengan apa yang telah mereka lihat. Sehingga guru pun bisa memberikan nilai lebih dari penyampaian mereka ini sebagai nilai karakter mereka nanti dan harapan guru mereka bisa mengaplikasikan di lingkungan sekitar mereka terutama dalam hal pelestarian peninggalan bersejarah

Daftar pustaka.

Arsyad, A. 1996. Media Pembelajaran.
Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sudiartha, I Gusti Putu. 2004. Pendekatan
Konstruktivisme. Makalah Seminar

Widja, I Gede. 2018. Pembelajaran
Sejarah yang Mencerdaskan" Suatu
Alternatif Menghadapi Ancaman
Kehidupan Bangsa Berlandaskan
Ke-Indonesiaan" . Jakarta: Krishna
Abadi Publishing