

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING-GIS UNTUK MENINGKATKAN KECAKAPAN BERFIKIR
KERUANGAN PADA SISWA KELAS X SMA N 1 SRAGEN 2016/2017**

Binti Istifarida¹, Sigit Santoso², Yasin Yusup³

Prodi PKLH minat utama Pendidikan Geografi Pascasarjana UNS

Correspondence:bintiistifarida@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan tesis yaitu; Mengetahui kebutuhan belajar siswa kelas X , mengetahui kelayakan *e-book* berbasis *Problem Based Learning-GIS* yang dikembangkan ,mengetahui peningkatan kecakapan berfikir keruangan siswa kelas X SMA N 1 Sragen setelah penggunaan *e-book* berbasis *Problem Based Learning-GIS*. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D). Tahapan R & D menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*). Desain penelitian metode *pre-test – post-test*. Subyek penelitian adalah kelas X IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, angket dan dokumentasi sedangkan teknik analisis menggunakan uji t atau *t-test*. Berdasarkan analisis data, dapat disajikan hasil penelitian sebagai berikut : (1) Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang dikemas secara kreatif dan tidak monoton pada teks, maka perlu ada tambahan video dan model pembelajaran *outdoor* agar siswa dapat mengenal langsung peristiwa yang terjadi di sekitarnya; (2) Hasil validasi dari tim ahli menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 73,2% dan termasuk dalam kriteria layak. Respon tanggapan siswa ujicoba menunjukkan respon positif dengan presentase dan termasuk kriteria sangat layak (3) Perhitungan efektivitas menggunakan *t-test* diperoleh $t_{hitung}=10,244 > t_{tabel}=1,67$ berarti hipotesis penelitian (H_a) diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada kecakapan berpikir keruangan antara nilai siswa sebelum menggunakan *e-book* berbasis *Problem Based Learning-GIS*

Kata kunci: Pengembangan, *E-Book* berbasis *Problem Based Learning-GIS*, Kecakapan Berfikir Keruangan, Litosfer.

ABSTRACT

The purpose of this thesis are; Identify of the need learning class X ,to determine the feasibility of E-Book Problem Based Learning-GIS developed , to know the increase of spatial thinking skills students value between before students used learning E-Book Problem Based Learning-GIS with after students used learning E-Book Problem Based Learning-GIS in the subject matter of Lithosfer in class X IPS SMA N 1 Sragen 2016/2017. This type of research is a Research and Development (R&D). R & D stage were used that R & D in ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The Design of resarch used pre experimental design with methods pre-test – post-test only design. The subjects of this study were all students in class X IPS. Data collection techniques used consisted method of test, questionnaires, and documentation, while data analysis techniques was done by using the t-test formula. Results of the research indicate: (1) Analysis of contributed student study process to needed media learning of creative crated and not monotonous at the text, so that needfull added video and learning models as outdoor study in order that can direct recognizing while occur phenomena surroundings; (2) test of phase expert team gained an average of 73,2% and it belongs to the decent criteria. The testing of indicate positive respons it belongs to the very decent criteria; (3) Effectiveness calculation using t-test formula has obtained tarithmetic= $10,244 > t_{table}=1,67$ which means H_a is accepted or there is significant toincrease spasiel thingking skills between before students taught using E-Book Problem Based Learning-GIS with after students that was taught after using E-Book Problem Based Learning-GIS

Keywords: Development, E-Book Problem Based Learning-GIS, Spatial Thinking Skills, Lithosfer

A. Pendahuluan

Mutu kegiatan belajar mengajar akan mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik yang memiliki kemampuan dan kecerdasan perlu dirancang dan diatur sedemikian rupa sehingga dapat dicapai hasil percepatan belajar secara optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran tidak hanya ditekankan pada pencapaian aspek intelektual saja, melainkan dalam pembelajaran perlu diciptakan kegiatan dan suasana belajar yang memungkinkan berkembangnya watak, kepribadian, intelektual, emosional dan sosial. Sehingga diharapkan tercapai kemajuan dan perkembangan yang seimbang antara semua aspek tersebut.

Model pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan model pembelajaran konstruktivis yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran tradisional terdiri atas ceramah atau presentasi, instruksi langsung, dan pengajaran konsep, sedangkan model pembelajaran konstruktivis berpusat pada peserta didik atau konstruktivis terdiri atas belajar kooperatif, instruksi berbasis masalah, dan diskusi kelas. Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses keterlibatan peserta didik yang secara angung dapat menemukan konsep materi yang dipelajari dan menghubungkan pada dunia nyata. Maka dalam *problem based learning* kemampuan siswa dioptimalkan melalui proses kerja kelompok sehingga memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan berfikir secara berkesinambungan.

Dari hasil wawancara beberapa siswa, mata pelajaran Geografi merupakan mata pelajaran yang mudah dan hafalan sehingga siswa menganggap tidak menarik. Kegiatan belajar siswa cenderung pasif yang terefleksi oleh dominasi pembelajaran satu arah oleh guru. Maka diperlukan model pembelajaran yang yang mampu mengasah kecakapan berfikir keruangan siswa dalam mengidentifikasi fenomena-fenomena yang terjadi disekitar mereka dan tentunya akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran yang mendukungnya.

Namun pada prakteknya di lapangan, masih kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Geografi. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep geografi yang bersifat abstrak. Selain itu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya anak dalam menganalisis persoalan yaitu minat baca siswa yang

kurang dan sebagian besar siswa membaca buku hanya saat ada tugas.

Buku merupakan salah satu sarana penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu permasalahan perbukuan dalam era otonomi daerah dewasa ini adalah ketersediaan buku yang memenuhi Standar Nasional Pendidikan dengan harga murah yang dapat dijangkau oleh masyarakat luas. Masalah yang sering dihadapi oleh orang tua siswa adalah banyaknya buku yang harus dibeli sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berangkat dari fenomena tersebut maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis masalah secara optimal yang diharapkan mampu mengurangi kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran geografi serta mampu meringankan beban orang tua untuk memenuhi kebutuhan buku putra-putrinya menjadi lebih ringan. Alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan menggunakan media yang interaktif. Salah satu media yang sudah digunakan siswa dan guru adalah *e-book*.

Secara sederhana *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Buku elektronik adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar dan menyajikannya menjadikan teks dan gambar tersebut dalam informasi digital.

Selain *e-book* yang multimedia, *e-book* ini dirancang berbasis *problem based learning-GIS* (PBL-GIS) yaitu selain penjelasan materi pelajaran juga disajikan berbagai permasalahan yang terjadi sehari-hari atau yang sering dijumpai. Seperti yang diungkapkan oleh Johnson dan Johnson (dalam Gulo, 2004): “permasalahan yang dipilih merupakan masalah penting yang bersifat konflik, dan dapat di ambil dari klipng atau peristiwa di sekitar siswa”. Permasalahan diperlukan untuk membangun kecakapan siswa agar konsep-konsep yang ada dalam *e-book* tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengidentifikasi masalah dan mampu menganalisis dengan teori dan materi yang sudah di dapat sebelumnya. Salah satu perkembangan yang menarik untuk dikaji adalah meningkatnya penggunaan SIG dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan kecakapan berfikir keruangan (*spatial thinking skills*).

SIG adalah alat berpikir kritis dan berpikir keruangan yang membantu siswa belajar metodologi untuk melaksanakan dan menguji hipotesis proyek riset yang didasarkan pada masalah di dunia nyata

yang menggabungkan data dunia nyata. Beberapa alasan diperlukannya SIG dalam pembelajaran geografi di sekolah dijelaskan oleh Houtsonen, et al. (2004) sebagai berikut : (1) Kebutuhan pembelajaran SIG disekolah dilandasi argumen bahwa SIG meningkatkan kecakapan berfikir keruangan siswa. (2) Faktor pendorong dalam pembelajaran SIG menawarkan siswa berkesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan mereka sendiri menggunakan teknologi informasi baru. (3) Dengan SIG memungkinkan siswa untuk melakukan pencarian (*queries*), visualisasi, dan mengelola basis data keruangan (*spatial database*). (4) Siswa dapat membuat peta baru (*create new maps*). (5) Penggunaan SIG, memungkinkan strategi pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry-based learning*) dan berfikir kritis (*critical thinking*), dan kecakapan berfikir keruangan (*spatial thinking skills*). (6) Secara khusus, SIG dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi informasi geografi.

Alasan penelitian pengembangan *e-book* berbasis *problem based learning-GIS* (PBL-GIS) karena *e-book* merupakan media yang inovatif dari sebuah buku cetak dan dapat menyajikan materi secara visual maupun audiovisual dan juga memberikan pembelajaran yang bermakna pada siswa karena pembelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang mengkaji bentuk dan fenomena alam yang memerlukan pemahaman lebih, sehingga diharapkan *e-book* yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif diantaranya dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, terhindar dari kejenuhan, mendorong siswa untuk lebih memahami dan menguasai materi dan membuat siswa lebih tertarik karena adanya masalah sehingga lebih menarik dan fokus terhadap pembelajaran sehingga diharapkan dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merasa perlunya dikembangkan media belajar yang efektif, efisien untuk membangun kecakapan dan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah atau fenomena alam yang terjadi. Oleh karena itu penelitian dengan judul: "Pengembangan *E-Book* Berbasis *Problem Based Learning-GIS* untuk Meningkatkan Kecakapan Berfikir Keruangan pada Siswa Kelas X SMA N 1 Sragen 2016/2017" mempunyai tujuan agar tercipta pembelajaran yang bermakna yaitu siswa dapat mengenali karakteristik lingkungannya dan potensi yang dimiliki suatu lingkungan sehingga siswa mampu menganalisis dan

menyelesaikan suatu masalah dengan melihat ruang disekitarnya sehingga tercipta pengalaman belajar pada siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadaptasi mode pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implikasi dan evaluasi produk yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian *pre eksperimen* karena penelitian ini memberi perlakuan (*treatment*) terhadap satu kelompok eksperimen saja. Jadi penelitian eksperimental bersifat *validation* untuk menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel yang lain Sigit Santoso (2015:33). Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Test - Post Test Only Disign* dengan teknik analisis uji t atau *t-test*.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas XSMAN 1 Sragen tahun ajaran 2016/2017. Data diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan instrumen tes.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan media belajar menurut guru bahwa guru memerlukan pengembangan media belajar yang menarik dan efektif digunakan siswa dalam proses belajar mengajar. Media dengan kemudahan dalam mengaksesnya dan mudah dipahami siswa, praktis dan harganya terjangkau. Selain itu juga dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi seperti browsing internet, film, media cetak yang relevan, video pembelajaran interaktif dan *e-book* yang dapat digunakan siswa secara mandiri karena media yang baik adalah yang dapat menambah motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis kebutuhan belajar menurut siswa yaitu membutuhkan media belajar yang menarik, tidak membosankan, *outdoor*, mudah diakses dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang dirasakan lebih sulit karena siswa dituntut untuk berfikir kritis dan menemukan konsep suatu materi yang dipelajari.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dan siswa SMA N 1 Sragen bahwa masih belum optimal dalam memberdayakan media yang inovatif dalam pembelajaran geografi. Dalam pembelajaran guru lebih banyak menggunakan power point dan lebih banyak memuat materi inti.

Disisi lain, kondisi kelas yang kondusif dan selalu memperhatikan guru juga menunjukkan sikap ingin tahu siswa yang tinggi. Siswa menyukai kegiatan menganalisis dan berhipotesis namun model pembelajaran dan media yang dibutuhkan untuk

siswa berpikir keruangan masih belum optimal. Siswa menginginkan media yang mampu menarik fokus siswa dan media yang dapat digunakan secara mandiri, menarik, informatif, gambar yang disertai video untuk memperjelas materi yang dibahas dan mediaa yang mampu memotivasi siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis PBL-GIS untuk membangkitkan ketertarikan dan keaktifan siswa di dalam kelas. *e-book* berbasis PBL-GIS ini tidak meninggalkan esensi siswa untuk membaca namun tidak sekedar monoton pada teks tulisan dan gambar saja namun di dalamnya disisipi video untuk memperjelas penjelasan materi inti yang disajikan.

E-book berbasis PBL-GIS yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk menentukan kelayakan mediapembelajaran geografi sebelum diuji cobakan. Berdasarkan tanggapan, saran, dan kritik dari ahli materi dan media dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk.

Berikut hasil validasi dari ketiga ahli media, materi dan bahasa dalam penilaian *e-book* berbasis PBL-GIS.

Tabel 1. Validasi Tim Ahli

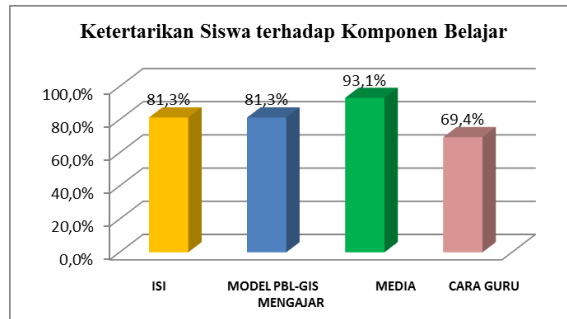
Nama Tim	Isi	Kegrafikan	Tata bahasa
Media	63,16% (Layak)	48,15% (Cukup Layak)	
Materi	72,34% (Layak)		66,67% (Layak)
Bahasa	67% (Layak)		76,19% Layak

Sumber : Analisis data penelitian 2016.

Setelah di validasi dan kemudian di revisi guna penyempurnaan media selanjutnya dilakukan uji coba. Saat uji coba, siswa menggunakan *e-book* kemudian mengisi angket didapatkan hasil sebagai berikut.

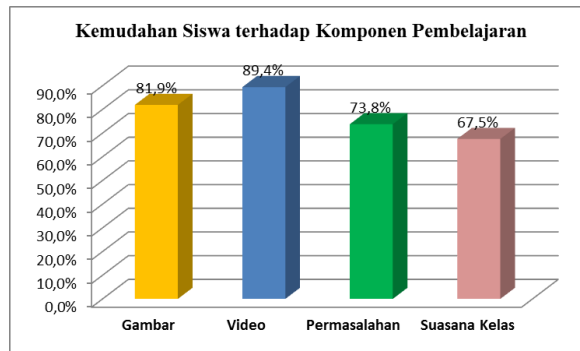
Ketertarikan dan antusias siswa terhadap pembelajaran *e-book* berbasis PBL-GIS terlihat pada aktivitas belajar siswa. Siswa merasa mudah memahami materi dalam segi bahasa, diskusi, dan fenomena atau kejadian alam yang disajikan dalam *e-book* tersebut. Geografi berbicara tentang fenomena alam seperti bencana sehingga disajikan berbagai bencana-bencana yang terjadi di Indonesia utamanya

dengan materi litosfer sehingga siswa mampu menganalisis dan mengkorelasikan peristiwa-peristiwa geosfer dengan ruangnya. Sehingga dapat mengasah kemampuan keruangan siswa. Berikut rekapitulasi hasil tanggapan siswa terhadap *e-book* berbasis PBL-GIS.



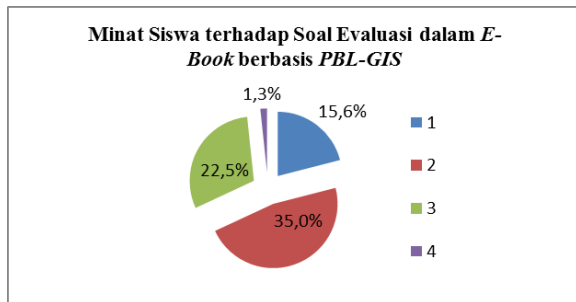
Gambar 12. Diagram Ketertarikan Siswa terhadap Komponen Belajar.

Berdasarkan angket tanggapan siswa terhadap *e-book* berbasis PBL-GIS pada materi pokok Litosfer diperoleh data bahwa ketertarikan pada isi materi sebesar 81,3%, ketertarikan pada model PBL-GIS sebesar 81,3%, sedangkan ketertarikan pada media *e-book* berbasis PBL-GIS sendiri sebesar 93,1% dan ketertarikan dengan cara guru mengajar siswa memberikan penilaian sebesar 69,4%. Jadi siswa memiliki ketertarikan yang cukup tinggi pada penggunaan *e-book* berbasis PBL-GIS, isi dan model PBL-GIS.



Gambar 13. Diagram Ketertarikan Siswa terhadap Komponen Belajar.

Berdasarkan rata-rata respons siswa terhadap kemudahan komponen belajar adalah 81,9% pada kemudahan memahami melalui gambar, 89,4% terhadap video, 73,8% pada permasalahan yang disajikan dan, 67,5% pada suasana kelas. Jadi siswa lebih mudah memahami materi apabila terdapat video dan gambar yang menunjang kejelasan suatu materi. Berikut disajikan diagram minat siswa terhadap soal evaluasi dalam *e-book* berbasis PBL-GIS.



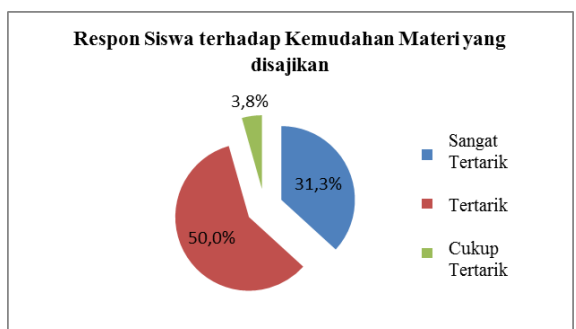
Gambar 14. Diagram minat siswa terhadap soal evaluasi dalam *e-book* berbasis PBL-GIS

Data respons siswa terhadap permasalahan yang disajikan dalam *e-book* berbasis PBL-GIS diperoleh 15,6% siswa sangat tertarik, 35% tertarik, 22,5% cukup tertarik dan 1,3% siswa kurang tertarik dengan soal evaluasi pada *e-book* berbasis PBL-GIS. Selanjutnya disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 15. Diagram Minat siswa terhadap permasalahan di dalam *e-book* berbasis PBL-GIS.

Respons siswa terhadap permasalahan yang disajikan dalam *e-book* berbasis PBL-GIS menunjukkan 25% siswa sangat tertarik dengan permasalahan yang disajikan, 45% tertarik dan, 11,3% cukup tertarik. Jadi siswa memiliki minat yang tinggi pada materi pembelajaran geografi yang dikemas dalam permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan.



Gambar 16. Diagram Respon Siswa dalam mempelajari materi yang ada dalam *e-book* berbasis PBL-GIS

Hasil persentase menunjukkan 31,3% siswa sangat tertarik dengan isi materi yang disajikan dalam *e-book* berbasis PBL-GIS, 50% tertarik dan hanya 3,8% siswa cukup tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mempunyai minat yang tinggi dalam mempelajari materi geografi apabila dikemas dengan menarik dan mudah dipahami.

Selain data respons yang diberikan oleh siswa, ada beberapa masukan terhadap *e-book* berbasis PBL-GIS ini diantaranya menurut siswa *e-book* berbasis PBL-GIS baik dan mudah dipahami tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti gaya bahasa beberapa sulit dipahami, suara musik untuk beberapa video perlu diperbaiki karena kurang keras dan kurang jelas, selain itu masih perlunya peran guru disini sebagai fasilitator ketika siswa kesulitan memahami materi.

E-Book berbasis PBL-GIS yang dikembangkan di penelitian ini telah sesuai manfaat dari media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2010: 21-22), adalah: (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Materi yang disajikan dalam *e-book* berbasis PBL-GIS dapat diterima dengan mudah; (2) Pembelajaran bisa lebih menarik *e-book* berbasis PBL-GIS menyajikan animasi, foto dan video yang menarik tetapi mengandung pengetahuan; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya model PBL-GIS sehingga terdapat interaksi umpan balik, dan penguatan; (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan; (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas seperti tersajinya grafik, penugasan yang mengarah pada pengetahuan; (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan, *e-book* berbasis PBL-GIS ini dapat digunakan dan dipelajari dimanapun baik di rumah maupun tempat umum; (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif karena media belajar yang bervariasi dapat memotivasi guru dalam kreasi pengembangan media belajar

Tes kemampuan berpikir keruangan/spasial (STAT) terdiri atas enam belas pertanyaan pilihan ganda dari delapan indikator. Menurut Jongwo Lee & Robert Bernadz (2012) : "Tes kemampuan spasial dirancang untuk mengevaluasi kemampuan berpikir

spasial, termasuk *overlay* dan *dissolve* peta, membaca peta topografi, mengevaluasi beberapa faktor untuk menemukan lokasi terbaik, dapat mengkorelasikan fenomena spasial, membangun pemikiran berdasarkan data spasial, dan membedakan jenis-jenis data spasial. Tes STAT yang diberikan pertama kali atau disebut dengan *pre-test* menunjukkan hasil yang diperoleh relatif rendah. Hal ini dimungkinkan kemampuan spasial siswa kurang karena dalam kemampuan spasial tidak sedikit komponen yang dipelajari atau yang menjadi indikator di dalamnya.

Berdasarkan perhitungan *t-test* menunjukkan thitung (10,244) > ttabel (1,67) berarti hipotesis penelitian (H_a) diterima yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan kecakapan berfikir keruangan setelah penggunaan *e-book* berbasis PBL-GIS pada materi pokok Litosfer di kelas X IPS SMA N 1 Sragen 2016/2017.

Hasil analisis data dengan menggunakan uji t menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan *e-book* berbasis PBL-GIS memiliki pengaruh positif terhadap kecakapan berfikir keruangan siswa, hal ini sesuai Hasil penelitian *computer technology and research* (CTR) menyatakan seseorang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Rahayu, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengingat materi pelajaran dengan melihat, mendengar dan melakukan secara bersamaan. Dengan pengembangan *e-book* ini telah dibuat menarik dan memudahkan siswa dalam belajar. Siswa dapat membaca, mendengar, melihat dan melakukan atau mempraktikkan apa yang dicontohkan dalam gambar maupun soal evaluasi serta siswa juga dapat menganalisis permasalahan yang diberikan dalamnya sehingga membuat siswa lebih positif dan aktif dalam menerima pelajaran.

Menurut hasil penelitian Jongwo Lee & Robert Bernardz (2012), siswa diberikan berbagai cara untuk menunjukkan apa yang sudah mereka pelajari untuk dapat memecahkan permasalahan lingkungan disekitar. Pengetahuan atau kemampuan tidak akan berhasil, apabila hanya menggunakan satu metode penilaian. Selain metode penilaian, model pembelajaran juga mempengaruhi kecakapan spasial siswa sehingga perlu adanya kesatuan antara media, metode dan model pembelajaran serta metode penilaian yang sesuai dengan materi pelajaran. Oleh karena itu kemampuan berpikir spasial atau kecakapan berfikir keruangan perlu dibangun sejak

usia dini karena komponen untuk membentuk ketrampilan spasial tidak hanya delapan indikator yang telah diteliti, namun masih banyak lagi dan mereka saling berkorelasi atau berhubungan untuk menyelesaikan suatu masalah yang terjadi.

E-book berbasis *problem based learning-GIS* tetap mengacu pada literatur yang digunakan disekolah dalam hal ini SMA N 1 Sragen karena pada dasarnya *e-book* sama dengan buku hanya yang membedakan adalah tampilan, efektivitas dan inovasi materi yang disajikan di dalamnya sehingga diharapkan siswa termotivasi untuk selalu membaca buku. Dalam *e-book* berbasis *problem based learning-GIS* permasalahan-permasalahan yang disajikan berbasis GIS (melalui *google earth*) dan menampilkan berbagai peta yang kemudian siswa diajarkan untuk menguasai *google earth* yang di dalamnya siswa mampu mengeksplorasi dalam mengamati *time slider/ time series*, membuat profil ketinggian, *overlay* dan identifikasi morfologi bentang alam karena *google earth* mampu menampilkan kenampakan 3D. Akhirnya dari pembelajaran masalah berbasis GIS tercipta suatu pengalaman belajar dalam diri siswa sehingga siswa selalu ingat dan tertanam konsep tersebut dalam diri siswa.

GIS (*google earth, Arcview* dan *Arcgis*) dalam pelaksanaan sebelumnya telah mampu membangun ketrampilan dalam berpikir spasial. GIS memfasilitasi untuk berpikir keruangan dengan memahami jenis data geografis seperti titik, garis, atau poligon dan kemudian direpresentasi ke dalam bentuk diagram grafis dan pola yang mewakili suatu kenampakan alam maupun objek geografi. GIS dalam pendidikan adalah baik karena pendidik dan siswa dapat meluangkan waktu mereka untuk mengajar dan belajar disiplin ilmu dapat secara online maupun *offline*. Dengan berbagai modifikasi GIS yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran, dapat menampilkan pola spasial berbagai lingkungan, geopolitik, dan fenomena sosial ekonomi serta menganalisis proses perubahan dan interaksi suatu peristiwa adalah kunci dalam pemahaman konsep keruangan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis kebutuhan belajar kelas X SMA N 1 Sragen siswa menginginkan sumber belajar yang variatif agar pelajaran geografi tidak monoton. Media yang mendukung pembelajaran geografi selain memuat materi

dan gambar juga harus ada video dan soal evaluasi yang menarik siswa untuk belajar dan senang membaca.

2. Uji Kelayakan *e-book* berbasis PBL-GIS rata-rata penilaian validasi oleh tim ahli diperoleh sebesar 75,58% dan termasuk dalam kriteria layak, selanjutnya ke tahap uji coba produk sehingga diperoleh nilai 89,1% dan termasuk kriteria sangat layak. Kelebihan produk meliputi: (a) materi yang disajikan spesifik mengenai Litosfer, (b) setiap sub bab dilengkapi uraian materi konkret, dan latihan soal berupa pemahaman peta dan penginderaan jauh (SIG/GIS) (c) isi bahan ajar yang *full colour*, gambar dan video sehingga menarik siswa untuk mempelajarinya.
3. Berdasarkan perhitungan *t-test* menunjukkan thitung (10,244) > ttabel (1,67) yaitu hipotesis penelitian (H_a) diterima yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan kecakapan berfikir keruangan setelah penggunaan *e-book* berbasis PBL-GIS pada materi pokok Litosfer di kelas X SMA N 1 Sragen 2016/2017. Peningkatan nilai untuk kecakapan berfikir keruangan berdasarkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* sebesar 3,375% .

Dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan diperlukan inovasi-inovasi yang baru sebagai media ajar. Hasil penelitian dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Guru sebaiknya mengembangkan bahan ajar yang utuh pada materi geografi kelas X, selain itu uji coba sebaiknya dilakukan secara nasional agar kelayakan *e-book* berbasis PBL-GIS ini dapat digunakan di seluruh Indonesia.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufik.2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta:Prenada Media group.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- BSNP. (2006). *Instrumen Penilaian Tahap II Buku Teks Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta:Ghalia Indonesia.
- Jo, Injeong, Jung Eun Hong and Kanika Verma. 2016.*Facilitating spatial thinking in world geography using Web-based GIS*. Universitas West Georgia, carrollton,USA.Journal of Geography in Higher Education. ISSN: 0309-8265 (Print) 1466-1845
- Lee, Jongwon.2005. *Effect Of Gis Learning On Spatial Ability*.Dissertation . Seoul National University.
- Lee, Jongwon & Robert Bednarz.2012. *Effect of GIS Learning on Spatial Thinking*. Journal of Geography in higher education.vol. 33:2, 183-198. Ewha Womans University South Korea
- Lee, Jongwon & Robert Bednarz.2012.*Component of spatial thinking: Evidence from a spatial thinking ability test*.Journal of Geography.111:1, 15- 26.South Korea
- Niken Ariani dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah . Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta :PT Hasil Pustakaraya.
- Pribadi,Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarah Witham Bednarz, tanpa tahun.*Problem Based Learning and GIS: PBL-GIS*.
- Santoso,Sigit.2015.*Penelitian Pendidikan*. Surakarta:UNS Press.
- Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Yasin Yusuf, Sugiyanto, Partoso Hadi.2012.*Peran Sistem Informasi Geografis dalam Pembentukan Spatial Thinking Skills dan Terapannya dalam Pembelajaran Bencana*.Globe Vol. 14 :78-80.