

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan juga sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Pendidikan juga bisa membantu manusia supaya bisa punya skill yang membantu kita dalam menjalani hidup. Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu untuk beerfikir kritis dan mandiri.² Menurut Trianto, pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari sarat kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.³

Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Proses pembelajaran di kelas yang terjadi selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya, sehingga menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya dalam satu arah yaitu antara guru ke siswa. Mengacu pada Permendikbud No. 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka dari itu dalam

² Binti Maunah, Pendidikan dalam Perspektif Struktural Fungsional, *Cendekia*, Oktober 2016, Vol.10 No.2, hal.159-178.

³ Ainun Munawar, Andy Suryadi, Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga, *Indonesian Journal of History Education*, 2019, Vol.7 No.2, hal.174-184.

pembelajaran harus diselenggarakan dengan menggunakan prinsip, salah satu prinsip tersebut yaitu dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan SDM yang mampu bersaing pada dunia global. Paradigma pembelajaran telah bergeser menuju pembelajaran berbasis digital, model pembelajaran berkembang dalam bentuk pembelajaran elektronik. Guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Keterampilan dalam penguasaan teknologi merupakan kecakapan hidup atau *life skill* yang harus dimiliki oleh guru dan peserta didik, jika tidak maka peserta didik akan mengalami kesulitan bersaing dengan lainnya. Murid yang terampil dihasilkan oleh para pendidik terampil pula. Salah satu syarat guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik. Menurut Sagala, kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Sadiman berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan pengertian pembelajaran sebagai proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi materi yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga guru.⁴ Media pembelajaran yang bermutu yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah digunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki

⁴ Yeni Andrianti,dkk, Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah, *Jurnal Criksetra*, Volume 5, Nomor 9, Februari 2016, hal.58-68

kemampuan dalam memberikan tanggapan dan umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar.

Media pembelajaran dapat mewakili apa yang guru kurang mampu ucapkan melalui kata-kata. Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.⁵

Media pembelajaran bisa digunakan pada seluruh mata pelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran sejarah. Di Sekolah Menengah Atas (SMA), sejarah adalah bagian kajian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial terbagi menjadi beberapa kajian yaitu ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi. Namun pada penelitian ini peneliti hanya terfokus pada satu kajian yaitu pada kajian pembelajaran sejarah. Dalam proses pembuatan media pembelajaran sangat membutuhkan kreativitas guru sejarah, sehingga mampu mengaplikasikan pemahamannya kepada peserta didik, dengan mengangkat aspek-aspek kejiwaan dari peristiwa sejarah tersebut, sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna dan berpeluang mewujudkan pembelajaran sejarah yang sarat dengan ide, nilai, dan jiwa historis yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik.⁶

Kurikulum 2013 menempatkan sejarah sebagai mata pelajaran kelompok A (wajib) yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah (SMA/MA dan

⁵ Magfirah Rasyid, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma, *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol.7 No.2, Februari 2016, hal. 69-80.

⁶ Erlina Wiyanarti, dkk, Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah yang Kontekstual, *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, Vol.9 No.1, 2020, hal 67-74.

SMK/MAK). Sebagai bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Namun, di beberapa daerah di Indonesia, minat belajar siswa terhadap IPS, terutama sejarah masih cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya media pembelajaran yang menarik dan pemahaman yang kurang tentang sejarah daerah.⁷

Era globalisasi yang sudah berkembang saat ini, pertukaran informasi yang serba cepat terjadi sehingga suatu kejadian di ujung benua yang berbeda bisa mempengaruhi hidup manusia di tempat lain bahkan dunia. Tren ini juga membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menantang, karena peserta didik dapat mengakses informasi-informasi sejarah alternatif baik di dalam maupun luar negeri. Karena luasnya materi alternatif semacam itu, materi konvensional berupa sejarah nasional yang disediakan oleh kurikulum menjadi kurang berkesan. Tantangan teknologi dan globalisasi seperti diuraikan di atas juga dipengaruhi faktor kemampuan guru dalam menyampaikan bahan ajar.

Aspek kejar target membuat para pendidik seolah hanya menyajikan kisah-kisah antik dari masa lalu yang minim nilai kontekstual atau kekinian. Siswa tidak memperoleh banyak unsur kebaruan selain pengulangan kisah-kisah berdasarkan versi yang sudah dikenal orang, general dan dangkal. Padahal, dunia disekitarnya sedang bergerak cepat dari masa lalu itu. Sebagai media pembinaan nilai dan karakter, sejarah semestinya memainkan peranan lebih besar khususnya dalam memberikan inspirasi, motivasi, dan lebih penting lagi pengenalan siswa akan diri dan lingkungannya.⁸

Pembelajaran sejarah umumnya yang diterapkan pada satuan pendidikan/sekolah nampak terlihat kering, membosankan disebabkan karena pada pendekatan *chronicle* dengan mengarahkan peserta didik/ siswa untuk lebih penekanannya pada

⁷ Relis Agustien, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, Vol.1, 2018, hal. 19-23.

⁸ Erlina Wiyanarti, Dkk, Pengembangan Sejarah Lokal Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah yang Kontekstual, *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, Vol.9 No.1, 2020, hal. 67-74.

hafalan. Pembelajaran sejarah penekanannya lebih pada menghafal tanggal, tahun, tempat, tokoh. Peserta didik tidak dikonstruksi agar menguraikan suatu peristiwa tertentu dalam memahami sebuah dinamika perubahan itu sendiri. Sehingga pembelajaran sejarah di sekolah terkesan merasa jenuh bagi siswa. Faktor tersebut, tentu sangat disebabkan karena tidak didukung dengan model pembelajaran yang tepat dan dukungan media pembelajaran yang relevan.

Pembelajaran sejarah dapat didukung dengan menggunakan objek-objek peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan respon dan minat siswa pada pembelajaran sejarah. Dengan mengembangkan pola pembelajaran sejarah yang mengaitkan dengan situasi lingkungan, tentunya memerlukan media sebagai perantara dalam pembelajaran. Dengan model pembelajaran seperti ini, mampu menghadirkan rasa kepedulian dan ketertarikan sehingga membangkitkan identitas kelokalan (kedaerahan) siswa, agar mengkaji lebih mendalam tentang apa yang pernah ada pada bingkai masa lalu di daerahnya.⁹

Zaman globalisasi sekarang ini, yang mana teknologi semakin canggih, maka sejarah pun juga harus mengimbangnya agar tidak terkikis oleh perkembangan zaman. Informasi kajian sejarah perlu dikemas menggunakan media yang menarik dan dinamis, dan tentunya berkaitan dengan teknologi saat ini. Dalam pelajaran sejarah, terdapat materi mengenai kerajaan-kerajaan Hindu-Budha, dari kerajaan tersebut tentunya meninggalkan bukti-bukti atau tempat yang menjadi peninggalan sejarah. Saat ini, tanpa perlu kita mendatangi tempatnya langsung, kita bisa melihat dan mencari informasi mengenai tempat peninggalan sejarah tersebut, baik melalui google, youtube, atau juga menggunakan peta. Tetapi, dalam pelajaran sejarah masih jarang ditemukan, kajian informasi sejarah dikemas dalam bentuk peta digital. Padahal ini bisa lebih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dalam sejarah.

⁹ Gazali Far-Far, Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di Sma Negeri 5 Kota Ternate, *Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, Vol. 8 No. 1, April 2020, hal.109-117.

Berdasarkan observasi yang saya lakukan di Kelas X IPS SMA Negeri 1 Ngunut, menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS sangat kurang. Ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang ramai, kurang memperhatikan bahkan sampai mengantuk. Ini karena metode yang digunakan dalam pembelajaran sejarah bersifat monoton, yaitu guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru sejarah di SMA Negeri 1 Ngunut, bahwa memang lumayan sulit menerapkan metode pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah. Beliau sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran berupa power point, tapi karena dirasa tidak ada perkembangan, beliau kembali ke metode awal yaitu berupa ceramah dengan bantuan media buku paket.

Mengenai hasil observasi dan wawancara tersebut, maka perlu melakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPS terutama materi sejarah, yang mana dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa peta digital. Peta digital ini akan memberikan informasi yang menarik dan interaktif tentang tempat-tempat bersejarah di Kabupaten Tulungagung. Peta ini nantinya dapat diakses melalui android, laptop, pc atau ipad. Kalau peta konvensional hanya berupa gambar, teks dan symbol, berbeda dengan peta digital. Peta digital lebih modern, dilengkapi dengan audio serta gambar bisa diperkecil atau diperbesar.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian berupa media pembelajaran peta digital, yaitu: Pertama, oleh Mochamad Hanafi, 2017 “Pengembangan media peta digital tematik pembelajaran Sejarah berbasis android materi Situs Hindu-Budha di Malang Raya kelas XI IIS SMA Negeri 1 Tumpang”. Metode dari penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan media peta digital tematik pembelajaran sejarah berbasis android ini telah melalui beberapa uji coba. Hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media mendapat nilai persentase 92,5% dan 92,5% berdasarkan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media peta digital berbasis android ini dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kedua, oleh Tunggul Alif Priantono, 2017 “Pengembangan media pembelajaran peta digital situs sejarah kawasan Boyolangu berbasis android sebagai materi sejarah lokal Hindu-Buddha kelas X di SMAN 1 Kauman Kabupaten Tulungagung”. Produk media berupa peta digital situs sejarah kawasan Boyolangu yang berbasis android. Produk terdiri dari empat icon menu yaitu maps tampilan material tampilan soal dan tampilan identitas pengembang. Produk terdiri dari 33 halaman dengan cover berwarna hijau. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 55 dengan persentase 91 7%. Hasil validasi dari ahli media juga memperoleh skor 37 dengan persentase 92 5%. Hasil uji coba produk di lapangan pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 354 dengan persentase 88 5% kemudian pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 1371 dengan persentase 92 6%. hasil Berdasarkan media pembelajaran tersebut termasuk dalam Kriteria sehingga layak untuk digunakan. Berkaitan dengan hasil belajar tersebut maka media pembelajaran dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah lokal kawasan Boyolangu.

Berdasarkan dari kedua peneliti terdahulu di atas, kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan peta digital berbasis android sebagai media pembelajaran, dan sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan. Perbedaan penelitian saya dari kedua penelitian tersebut adalah, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran peta digital yang berupa aplikasi yang bisa di install di android ataupun di laptop. Dan penelitian ini masih jarang digunakan, dan masih belum banyak yang menelitinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan permasalahan dalam mata pelajaran sejarah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul: **“Pengembangan Peta Digital Tempat Bersejarah Kabupaten Tulungagung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Di Sman 1 Ngunut Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi terdapat beberapa permasalahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa merasa bosan pada saat pembelajaran IPS.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Setelah menentukan permasalahan di atas, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian ini pada:

1. Ruang lingkup penelitian hanya pada pengembangan media pembelajaran dengan tema tempat bersejarah di Kabupaten Tulungagung.
2. Pengembangan media pembelajaran hanya akan menggunakan media peta digital berbasis aplikasi.
3. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Ngunut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan peta digital tempat bersejarah Kabupaten Tulungagung untuk meningkatkan minat belajar IPS di SMA Negeri 1 Ngunut Tulungagung?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan peta digital tempat bersejarah di Tulungagung untuk meningkatkan minat belajar IPS di SMA Negeri 1 Ngunut Tulungagung?
3. Bagaimana peningkatan minat peserta didik setelah penggunaan peta digital tempat bersejarah Kabupaten Tulungagung sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan peta digital tempat bersejarah Kabupaten Tulungagung sebagai media ajar untuk meningkatkan minat belajar IPS di SMA Negeri 1 Ngunut Tulungagung.

2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan peta digital tempat bersejarah di Tulungagung sebagai media ajar untuk meningkatkan minat belajar IPS di SMA Negeri 1 Nguntur Tulungagung.
3. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan minat peserta didik setelah penggunaan peta digital tempat bersejarah Kabupaten Tulungagung sebagai media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa peta digital menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi agar peserta didik lebih memahami sejarah lokal yang ada di daerahnya, yaitu Kabupaten Tulungagung.

1. Produk yang diciptakan berupa peta digital berbasis aplikasi dengan materi tempat bersejarah di Kabupaten Tulungagung yang dibuat dengan menggunakan bantuan *software Adobe Animate CC*.
2. Isi materi memuat candi-candi dan gua yang ada di Kabupaten Tulungagung dengan gambar pendukung untuk memberikan informasi kepada siswa.
3. Produk akhir media ini berupa aplikasi yang dapat dijalankan di android (.apk) dan laptop atau windows (.exe).

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah hasilnya dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian yang relevan dan dijadikan sebagai sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran ips terutama sejarah.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan contoh dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, guru dapat memanfaatkan media yang sudah dikembangkan dalam penyampaian materi di dalam kelas.

c. Bagi Siswa

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar melalui peta digital, lebih mudah memahami sejarah lokal di Kabupaten Tulungagung, serta meningkatkan minat siswa untuk belajar ips khususnya sejarah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap, penelitian dapat dijadikan rujukan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dengan harapan pada penelitian selanjutnya dapat menuai hasil yang lebih baik.

H. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk yang dibuat. Pengembangan biasanya digunakan untuk penelitian dalam pendidikan, yaitu *Research and Development (R&D)*.¹⁰

¹⁰ Repository IAIN Tulungagung

b. Peta Digital

Peta digital adalah representasi fenomena geografik yang disimpan untuk ditampilkan dan dianalisis oleh komputer digital. Setiap objek pada peta digital disimpan sebagai sebuah atau sekumpulan koordinat.¹¹

c. Tempat Bersejarah

Tempat bersejarah merupakan tempat yang menyimpan sejarah yang telah terjadi di masa lampau.

2. Secara Operasional

Di era peradaban yang sudah canggih pada saat ini, termasuk juga kemajuan teknologi sudah merambah ke dunia pendidikan, membuat para siswa masa kini lebih senang membuka materi melalui handphone daripada harus membuka buku dan membacanya satu persatu. Tetapi, guru sejarah masih banyak yang hanya mengandalkan buku sebagai media ajarnya. Dan diketahui, banyak situs-situs lokal yang bisa dijadikan materi tambahan maupun pengetahuan dalam pembelajaran sejarah, tetapi banyak yang belum memanfaatkan hal tersebut. Maka dari itu, peneliti ingin mengemas tempat-tempat bersejarah lokal yang ada di Kabupaten Tulungagung dalam bentuk peta digital berbentuk aplikasi yang bisa diinstal melalui android maupun di laptop.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan penelitian ini memuat isi yang mengembangkan alur bahasan, agar memudahkan pembaca. Sistematika pembahasan pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

¹¹ Deny Wiria Nugraha, Perancangan Sistem Informasi Geografis Menggunakan Peta Digital, *Jurnal Ilmiah Forestik*, Vol.2 No.1, 2012, Hal. 119

1. Bagian awal

Pada bagian awal skripsi meliputi lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, lembar kesanggupan publikasi, lembar motto, lembar persembahan, lembar prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian inti

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan. Latar belakang menguraikan tentang kondisi pembelajaran di dalam kelas dan alasan peneliti membahas penelitian ini. Identifikasi masalah menguraikan tentang masalah yang ditemukan di latar belakang. Batasan masalah menguraikan tentang batasan dalam penelitian.

Rumusan masalah meliputi: bagaimana proses pengembangan media; bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media; dan seberapa besar peningkatan minat peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Selanjutnya, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan dalam bab ini berisikan tentang gambaran secara umum dan harapan peneliti.

b. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini membahas mengenai landasan teori, kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis. Dalam landasan teori yang mendasari dan berkaitan mengenai media peta digital. Dalam kerangka berpikir berkaitan dengan rangkuman rumusan masalah. Penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian ini, yang bertujuan untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan referensi bagi penulisan

skripsi ini. Serta hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari perumusan masalah yang harus diuji kebenarannya.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan, dan model pengembangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* serta model yang digunakan dari *Borg and Gall*. Namun, dalam penelitian ini tidak mengambil seluruh langkah dari model tersebut, hanya beberapa saja.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini mencakup penyajian hasil penelitian, penyajian data uji coba, revisi produk dan uji coba lapangan. Hasil penelitian mulai dari pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk. Data uji coba berisi data validasi dari ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran sejarah. Revisi produk setelah dilakukannya uji validasi.

e. Bab V : PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pembahasan yang menjelaskan hasil dari data penelitian. Dalam pembahasan ini menjawab semua permasalahan pada rumusan masalah, berupa langkah pengembangan media; tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media; serta hasil respon minat siswa setelah penggunaan media.

f. Bab VI Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah-masalah dari temuan penelitian. Dalam kesimpulan berisikan tentang pernyataan singkat yang merupakan inti hasil dari penelitian yang telah dibahas di bab pembahasan. Sedangkan saran berisi tentang saran-saran yang ditujukan bagi sekolah dan peneliti selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini meliputi daftar rujukan yang merupakan daftar dari buku, skripsi ataupun jurnal yang digunakan peneliti untuk dijadikan

referensi dalam penulisan penelitian ini. Kemudian diberikan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.