



Pemanfaatan “Peta Digital” sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal pada Materi Revolusi Kemerdekaan di Kota Padang di SMK Negeri 9 Padang Kelas XI Kuliner 4

Reski Saputra^{1*}, Zulfa², Juliandry Kurniawan Junaidi³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia

Email: reski8046@gmail.com¹, zulfaeva75@gmail.com², Juliandy.junaidi@gmail.com³

*Penulis Korespondensi; reski8046@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the use of digital maps as a learning medium for local history, particularly the War of Independence in Padang City, among students of Culinary Arts Class 4 (XI Kuliner 4) at SMK Negeri 9 Padang. The study employs a qualitative approach using observation, interviews, and documentation for data collection. The research informants consisted of a history teacher and students selected according to the study requirements. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that digital maps facilitate more interactive, contextual, and engaging history learning by presenting spatial information about historical sites in Padang City. This medium helps students understand the relationship between historical events and geographical conditions, increases learning interest, and encourages active student engagement throughout the learning process. Digital maps also enable teachers to connect local history materials with students' surrounding environment, making learning more meaningful. Furthermore, the use of digital maps supports students in recognizing the historical and geographical significance of their local area through concrete visual information. Therefore, digital maps serve as an innovative learning medium that supports local history education, strengthens contextual understanding, encourages active participation, and provides students with a systematic and relevant learning experience in schools.*

Keywords: *Digital Maps; History Education; Learning Media; Local History; War of Independence.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan peta digital sebagai media pembelajaran sejarah lokal, khususnya materi Perang Kemerdekaan di Kota Padang, pada siswa kelas XI Kuliner 4 (XI Kuliner 4) SMK Negeri 9 Padang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas guru sejarah dan siswa yang dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan peta digital memfasilitasi pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik melalui penyajian informasi spasial mengenai berbagai situs sejarah di Kota Padang. Media ini membantu siswa memahami keterkaitan antara peristiwa sejarah dan kondisi geografis, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, peta digital memudahkan guru dalam menghubungkan materi sejarah lokal dengan lingkungan sekitar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peta digital juga berperan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pemahaman sejarah lokal di sekolah serta membantu siswa mengenali nilai historis dan geografis daerahnya secara lebih konkret, sistematis, dan relevan dengan konteks pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pembelajaran Sejarah; Peta Digital; Revolusi Kemerdekaan; Sejarah Lokal.

1. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan sarana bagi siswa untuk memahami suatu mata pelajaran secara lebih efektif (Elfiani & Sitohang, 2021). Salah satu media pembelajaran yang mampu mengembangkan wawasan siswa ialah menggunakan media digital dengan berbasis pada peta digital dengan menggunakan peta digital pembelajaran yang dilakukan tidak lagi monoton hanya dengan teks, tetapi elemen visual dapat dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis pada peta digital ini dapat memberikan penyediaan materi dengan jelas dan interaktif

seperti penyediaan materi dan pemahaan materi dakam berbentuk peta digital pengembang media pembelajaran ini yang berbasi peta digital bertujuan untuk meningkatkan kembali minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 9 Padang ditemui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan guru hanya menggunakan media buku cetak pada saat pembelajaran sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa selama pembelajaran. Selain itu, penyalahgunaan smartphone sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Seperti siswa bermain game, menonton youtube yang tidak berhubungan dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMK Negeri 9 Padang mengungkapkan bahwa mengungkapkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang terbilang rendah pada mata pelajaran sejarah karena beberapa faktor yang mempengaruhi. Salah satunya disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik, dan pembelajaran yang bersifat konvensional, serta kurang keterlibatan peserta didik saat kegiatan pembelajaran. Siswa sering merasa bosan dengan proses pembelajaran dengan hanya memanfaatkan media cetak yang berdampak pada menurunnya minat belajar siswa.

Tabel 1. Penggunaan Media Pembelajaran.

No	Metode	Jumlah
1.	<i>Problem Based Learning</i>	1 kali menggunakan PPT
2.	<i>Cooperative Learning</i>	1 kali menggunakan PPT

Dari permasalahan yang ditemukan perlu adanya media pembelajaran berbasis peta digital sebagai bantuan dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran sejarah. Media pembelajaran berbasis peta digital dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran sejarah tersebut. Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran umum di kelas XI kuliner 4, di SMK Negeri 9 Padang.

Oleh karena itu penulis mengadakan penelitian dengan mengadakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Peta Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal Pada Materi Revolusi Kemerdekaan Kota Padang”.

2. KAJIAN TEORITIS

Deskripsi Teori Pembelajaran

Menurut teori belajar behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku. Kedua, menurut teori belajar kognitif, belajar adalah pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Teori ini menekankan pada gagasan bahwa bagian suatu situasi saling berhubungan dalam konteks situasi secara keseluruhan. Ketiga menurut teori belajar Humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal

Media Pembelajaran

Menurut Azizatunnisa et al. (2022:826) Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut Alfianti et al. (2022:3) Media pembelajaran sebagai alat bantu merupakan hal yang dibutuhkan siswa karena dengan hadirnya media pembelajaran siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk mengkomunikasikan informasi pembelajaran. Memasuki era Revolusi Industri 4.0. guru dituntut menguasai teknologi dan mampu menjelaskan cara menerapkan teknologi.

Tujuan media sebagai alat bantu pembelajaran menurut (Suryani et al., 2018) adalah untuk:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan proses efisiensi di kelas
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata diciptakan oleh guru. Menurut (Suryani et al., 2018:9) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu tempat jumlah dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten

- g. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata diciptakan oleh guru. Menurut (Suryani et al., 2018:9) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Menyamakan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu tempat jumlah dan jarak
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Manfaat media pembelajar menurut (Suryani et al., 2018:14) menjabarkan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berpikir dan mengurangi verbalisme menarik perhatian siswa.
- b. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- c. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan Mandiri pada siswa
- d. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari

Menurut Suryani et al. (2018:17) jenis media pembelajaran itu terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer.

Media berbasis manusia. Merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media berbasis cetak. Media berbasis cetak yang paling dikenal digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kemas. Media berbasis audio-visual. Media berbasis audio-visual dapat pula menimbulkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara materi pelajaran dan dunia nyata. Media berbasis audio-visual. Memiliki karakteristik penanaman perangkat keras selama proses belajar. Media berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital.

Peta Digital

Peta digital adalah representasi visual dari informasi geografis yang disimpan dalam format digital. Peta ini dapat diakses dan digunakan melalui perangkat elektronik, seperti komputer dan smartphone, serta seringkali dilengkapi dengan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi data geospasial secara lebih mendalam. Haklay & Weber (2015) menyatakan bahwa peta digital merupakan alat yang memungkinkan partisipasi masyarakat dalam pengumpulan dan analisis data geospasial, sehingga meningkatkan transparansi dan keterlibatan dalam pengambilan keputusan publik. Elwood et al. (2017) Mengemukakan bahwa peta digital tidak hanya berfungsi sebagai alat visualisasi, tetapi juga sebagai platform untuk berbagi informasi dan kolaborasi antar pengguna, yang dapat memperkuat pemahaman komunitas tentang ruang. Gonzalez, M. A. & Rojas, C. (2019): Menyatakan bahwa peta digital memungkinkan integrasi data dari berbagai sumber, termasuk data sensor dan umpan media sosial, sehingga memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang fenomena geospasial. Sui, D. Z., Elwood, S., & Goodchild, M. F. (2015): Dalam karya mereka, mereka menekankan bahwa peta digital telah mengubah cara kita memahami dan berinteraksi dengan ruang, menggabungkan elemen analisis data, visualisasi, dan interaktivitas

Menurut Nugraha (2005) peta digital memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan peta analog (yang dibuat dalam bentuk kertas atau media cetakan lain), antara lain:

- a. Kualitas peta digital tetap. Tidak seperti kertas yang dapat sobek, terlipat ataupun mengalami kerusakan lainnya. Peta digital ini dapat dikembalikan ke bentuk asalnya tanpa ada penurunan kualitas.
- b. Peta digital mudah disimpan dan dipindahkan dari satu media ke media penyimpanan yang lain. Peta analog memerlukan ruangan lebih besar jika dibandingkan dengan peta digital yang bisa disimpan dalam sebuah hard disk.
- c. Peta digital lebih mudah diperbaharui. Penyuntingan untuk keperluan pemutakhiran data atau perubahan sistem koordinat misalnya, dapat lebih mudah dilakukan menggunakan perangkat lunak tertentu.

Sejarah Lokal

Kota Padang merupakan ibu kota Provinsi Sumatera Barat yang memiliki peran strategis sebagai pusat pemerintahan, perekonomian, pendidikan, dan kebudayaan masyarakat Minangkabau. Kota ini terletak di pesisir barat Pulau Sumatra dan berbatasan langsung dengan Samudra Hindia, sehingga menjadikan Padang sebagai kota pelabuhan sekaligus gerbang utama keluar-masuknya aktivitas ekonomi dan mobilitas penduduk di Sumatera Barat. dan mobilitas penduduk di Sumatera Barat.

Secara geografis, Kota Padang memiliki wilayah yang cukup luas dengan karakteristik alam yang beragam, mulai dari dataran rendah pesisir, perbukitan, hingga kawasan pegunungan. Kondisi ini memberikan potensi besar dalam bidang pariwisata alam, pertanian, serta sumber daya kelautan. Namun, letak Padang yang berada di zona pertemuan lempeng tektonik menjadikannya wilayah yang rawan terhadap bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami. Oleh karena itu, pemerintah daerah terus mengembangkan kebijakan mitigasi bencana dan kesiapsiagaan masyarakat. Mayoritas penduduk Kota Padang berasal dari suku Minangkabau, yang dikenal dengan sistem kekerabatan matrilineal, yaitu garis keturunan ditarik dari pihak ibu. Sistem ini sangat memengaruhi struktur sosial, adat istiadat, serta pembagian peran dalam keluarga dan masyarakat. Nilai-nilai adat Minangkabau tercermin dalam falsafah hidup “*Adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah*”, yang menegaskan bahwa adat dan agama saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan.

Dalam kehidupan sosial, masyarakat Padang menjunjung tinggi nilai musyawarah, gotong royong, dan solidaritas sosial. Hal ini terlihat dalam berbagai kegiatan adat, keagamaan, maupun kemasyarakatan yang masih dilestarikan hingga saat ini.

Perekonomian Kota Padang ditopang oleh beberapa sektor utama, seperti perdagangan, jasa, perikanan, pariwisata, dan pendidikan. Keberadaan Pelabuhan Teluk Bayur menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung kegiatan ekspor dan impor, terutama untuk komoditas hasil bumi dan kelautan dari Sumatera Barat.

Selain itu, sektor usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) berkembang pesat, khususnya di bidang kuliner dan kerajinan tradisional. Rumah makan Padang yang tersebar di seluruh Indonesia bahkan hingga luar negeri menjadi bukti kuat pengaruh ekonomi dan budaya Kota Padang dalam skala nasional dan internasional.

Pendidikan dan Infrastruktur

Kota Padang juga dikenal sebagai pusat pendidikan di Sumatera Barat. Berbagai perguruan tinggi negeri dan swasta berdiri di kota ini, menjadikan Padang sebagai tujuan pendidikan bagi mahasiswa dari berbagai daerah. Hal ini turut mendorong pertumbuhan ekonomi, budaya intelektual, dan dinamika sosial masyarakat perkotaan.

Dari segi infrastruktur, Padang didukung oleh Bandara Internasional Minangkabau (BIM) yang menghubungkan kota ini dengan berbagai daerah di Indonesia. Selain itu, jaringan jalan, transportasi darat, serta fasilitas publik terus dikembangkan untuk menunjang aktivitas masyarakat dan pembangunan kota.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami pemanfaatan peta digital sebagai media pembelajaran sejarah lokal pada materi Revolusi Kemerdekaan Kota Padang. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMK Negeri 9 Padang, dengan subjek penelitian guru sejarah dan peserta didik kelas XI Kuliner.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan pemanfaatan peta digital di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan tanggapan terhadap penggunaan peta digital. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto, video, dan dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian dan tabel untuk memudahkan identifikasi pola dan informasi penting. Selanjutnya, dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai pemanfaatan peta digital dalam pembelajaran sejarah lokal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Mempermudah Proses Pembelajaran di Kelas

Berdasarkan hasil pengolahan data kualitatif melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi di kelas XI Kuliner 4 SMK Negeri 9 Padang, pemanfaatan media "Peta Digital" terbukti memberikan kemudahan yang signifikan dalam proses pembelajaran sejarah lokal materi Revolusi Kemerdekaan di Kota Padang. Pemanfaatan teknologi berbasis geospasial ini tidak hanya sekadar mengubah format penyampaian materi, melainkan merestrukturisasi cara siswa memahami konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna.

Mengkonkretkan Konsep Spasial dan Kronologi Sejarah Lokal

Sebelum diterapkannya media peta digital, guru mata pelajaran sejarah menghadapi kendala teknis terkait keterbatasan imajinasi spasial siswa. Pembelajaran sejarah lokal yang disajikan melalui buku paket cenderung bersifat teks-sentris dan minim visualisasi. Akibatnya, siswa kelas XI Kuliner 4—yang secara karakteristik lebih menyukai kegiatan praktikum—

menganggap materi sejarah sebagai pelajaran yang abstrak dan sulit dibayangkan. Hal ini ditegaskan oleh Guru Sejarah SMK Negeri 9 Padang, Ibu Riana, S.Pd., dalam sesi wawancara:

"Kendala utama adalah keterbatasan imajinasi spasial pada siswa. Di buku paket itu penjelasannya sangat teks-sentris sehingga membuat para siswa sangat bosan. Ketika saya bercerita tentang suatu peristiwa seperti pertempuran Padang Area, atau rute gerilya, anak-anak bingung membayangkan lokasinya. Ditambah lagi buku paket sejarah nasional itu porsi pembahasannya untuk sejarah lokal Kota Padang sangat sedikit." (Wawancara dengan ibu riana, 7 Agustus 2026).

Masalah ketidakmampuan membayangkan lokasi ini berimbas pada persepsi awal siswa terhadap materi sejarah. Salah satu siswa, Zodi Alrasi, mengungkapkan kesulitan yang dialaminya sebelum adanya peta digital dengan penyampaian teori yang sunyi membuat konsentrasi belajar mereka langsung menurun drastis.

"Saya menganggap materi sejarah lokal Kota Padang cukup menarik, tetapi saya sering merasa bosan saat guru menjelaskan dan pada saat menggunakan buku cetak, itu membuat saya jadi sulit untuk membayangkan peristiwa tersebut." (Wawancara Zodi Alrasi, 7 Agustus 2026).

Penggunaan media peta digital hadir sebagai solusi efektif untuk menjembatani hambatan tersebut. Dengan menggabungkan dimensi ruang (spasial) dan dimensi waktu (kronologi), peta digital mampu memvisualisasikan rute gerilya, basis pertahanan, serta koordinat tugu-tugu perjuangan secara presisi. Guru dapat menunjukkan titik-titik krusial seperti peristiwa pengeboman di Bandar Buat, basis pertahanan Harimau Kuranji, Tugu Simpang Tinju (Bagindo Aziz Chan), Tugu Pemuda Syarif, hingga kawasan Rimbo Kaluang. Keberhasilan visualisasi ini dirasakan langsung oleh para siswa. Fitri Rahmadani dan Taita Ramadhani menyatakan bahwa keberadaan foto dan pin koordinat pada peta digital sangat membantu mereka membayangkan peristiwa nyata yang terjadi di tempat-tempat yang biasa mereka lewati sehari-hari. Hal senada diungkapkan oleh Cantika.

"Sangat membantu karena kita bisa melihat suatu peristiwa tersebut secara langsung... pembelajaran bisa membuat suatu peristiwa itu terasa lebih dekat dan nyata dalam kehidupan kita." (Wawancara Cantika, 7 Agustus 2026).

Mengalihkan Fungsi Smartphone dari Sumber Distraksi Menjadi Alat Belajar Aktif

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), keberadaan perangkat seluler (smartphone) sering kali menjadi pisau bermata dua. Di satu sisi, smartphone merupakan teknologi canggih yang selalu berada dalam genggamannya siswa. Namun di sisi lain, kepemilikan smartphone kerap menjadi sumber distraksi utama yang mengganggu konsentrasi

belajar di dalam kelas. Sebelum digunakannya media peta digital, fenomena penyalahgunaan smartphone di kelas XI Kuliner 4 SMK Negeri 9 Padang terbilang cukup marak.

Ketika guru menyajikan materi sejarah lokal dengan metode konvensional seperti ceramah panjang dan pembacaan teks buku cetak rasa jenuh dan bosan dengan cepat menghampiri siswa. Kondisi keterasingan dari materi pelajaran inilah yang mendorong siswa secara refleks mencari pelarian dengan membuka aplikasi hiburan, seperti game online atau platform media sosial, saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Penerapan media peta digital membawa transformasi fungsional yang signifikan terhadap pemanfaatan smartphone oleh siswa. Daripada melarang atau menyita penggunaan gawai yang sering kali menimbulkan resistensi, peneliti dan guru melukiskan pendekatan edukatif dengan mengintegrasikan smartphone sebagai instrumen utama dalam mengeksplorasi peta digital interaktif. Perubahan peran gawai dari alat hiburan personal menjadi sarana instruksional ini terbukti mampu mengendalikan dan memfokuskan kembali perhatian siswa pada materi Revolusi Kemerdekaan di Kota Padang.

Ibu Riana, S.Pd., selaku guru mata pelajaran sejarah, mengonfirmasi dampak positif dari peralihan fungsi teknologi ini. Beliau mengungkapkan:

"Bisa dibilang cukup efektif menekan hal itu. Selama ini kan anak-anak sering bermain game karena mereka merasa bosan dengan penjelasan guru." (Wawancara dengan ibu Riana, 7 Agustus 2026).

Pernyataan guru tersebut selaras dengan pengakuan jujur dari para siswa yang merasakan sendiri pergeseran pola fokus mereka. Dorongan untuk mengoperasikan smartphone tidak lagi didasari oleh rasa bosan untuk bermain game, melainkan oleh rasa ingin tahu (curiosity) dalam mengeksplorasi fitur-fitur geospasial pada peta. Tampilan visual yang dinamis serta elemen interaktif (seperti pin koordinat tugu perjuangan dan peta tematik) berhasil menciptakan sensasi belajar yang relevan dengan jiwa generasi muda saat ini.

Hal ini teDirectory tefaktakan melalui penuturan Zodi Alrasi, siswa kelas XI Kuliner 4, yang menjelaskan bagaimana perhatiannya teralihkan secara positif:

"Iya, saya lebih fokus melihat HP karena ada media yang harus saya amati, sehingga keinginan untuk membuka game atau media sosial menjadi berkurang." (Wawancara dengan Zodi Alrasi, 7 Agustus 2026).

Sensasi pembelajaran yang seru dan berorientasi teknologi juga dinyatakan oleh Naura dan Fitri Rahmadani. Mereka menilai bahwa penggunaan smartphone untuk mengakses peta digital memberikan kebebasan eksplorasi yang menyenangkan tanpa kehilangan arah tujuan pembelajaran. Fitri Rahmadani menambahkan bahwa keinteraktifan media membuat dirinya

tidak lagi tergiur untuk membuka aplikasi lain. Kondisi ini ditegaskan kembali oleh Taita Ramadhani yang menyimpulkan perubahan suasana belajar tersebut secara singkat dan padat:

"Penggunaan HP di kelas menjadi jauh lebih terarah" (Wawancara dengan Fitri Rahmadani, 7 Agustus 2026).

Dengan demikian, pemanfaatan peta digital tidak hanya berhasil menyelesaikan masalah kebosanan siswa terhadap materi sejarah lokal, tetapi juga secara taktis merekonstruksi kedudukan smartphone di dalam kelas. Perangkat yang tadinya dianggap sebagai penghambat ketertiban kelas dan pemecah konsentrasi belajar berhasil diubah menjadi media pembelajaran digital yang responsif, interaktif, dan produktif.

Integrasi media peta digital dalam perangkat pembelajaran (Modul Ajar/RPP)

Dalam pelaksanaan kurikulum di sekolah, penerapan inovasi media pembelajaran interaktif ini sama sekali tidak dilakukan secara mendadak, spontan, atau tanpa persiapan yang matang. Guru mata pelajaran sejarah telah merancang penggunaan peta digital ini jauh-jauh hari secara sistematis ke dalam dokumen perencanaan, yaitu berupa Modul Ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Langkah-langkah kegiatan inti di dalam ruang kelas sengaja diubah total oleh guru dengan cara mengadopsi model pembelajaran modern yang berpusat penuh pada keaktifan siswa (*student-centered learning*). Mengenai bagaimana langkah konseptual integrasi peta digital ini di dalam susunan RPP yang dibuat, Ibu Riana, S.Pd. menjabarkannya melalui kutipan wawancara berikut:

"RPP saya rancang pada saat ini adalah rancangan langkah dimana siswa tidak hanya lagi mendengarkan saya ceramah, tapi mereka yang memulai untuk membuka peta digital dan melakukan eksplorasi secara mandiri terutama di dekat wilayah mereka tinggal." (Wawancara dengan Ibu Riana, 7 Agustus 2026).

Melalui skema pembelajaran yang baru dirancang tersebut, peran lama guru di depan kelas yang biasanya bertindak sebagai satu-satunya pusat informasi atau sumber ilmu tunggal kini telah bergeser. Kebiasaan mengajar yang lama seperti metode ceramah searah dari awal sampai akhir jam pelajaran mulai dikurangi, lalu digantikan oleh kegiatan eksplorasi atau penjelajahan mandiri oleh para peserta didik kelas XI Kuliner 4. Guru bertindak sebagai fasilitator atau pemandu di dalam kelas, sementara siswa diberikan kepercayaan dan kebebasan penuh untuk aktif *menggunakan* gawai pintar mereka guna melacak kebenaran materi sejarah secara langsung melalui media digital tersebut. Aktivitas penjelajahan di dalam ruang kelas ini berjalan menjadi sangat menarik karena para siswa diminta secara aktif untuk membedah titik-titik koordinat peristiwa sejarah lokal Kota Padang. Tugas kelompok yang diberikan di dalam Modul Ajar tersebut sengaja dirancang agar posisinya berdekatan dengan wilayah lingkungan

tempat tinggal para siswa sehari-hari. Dengan cara mengaitkan lokasi rumah siswa dengan titik tuju perjuangan di peta digital, materi sejarah yang awalnya terasa jauh dan asing kini berubah menjadi topik obrolan yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini membuat perencanaan pembelajaran di dalam RPP benar-benar bisa terwujud nyata saat praktik mengajar berlangsung

Meningkatkan Efisiensi Proses di Kelas

Penerapan media peta digital dalam pembelajaran sejarah lokal materi Revolusi Kemerdekaan Kota Padang terbukti memberikan dampak signifikan terhadap efisiensi proses pembelajaran di kelas XI Kuliner 4 SMK Negeri 9 Padang. Efisiensi dalam konteks penelitian ini tidak hanya dimaknai sebatas penghematan durasi jam pelajaran, melainkan mencakup optimalisasi alokasi waktu instruksional, transformasi fungsi perangkat teknologi (smartphone), serta akselerasi daya serap peserta didik dalam memahami materi sejarah yang bersifat abstrak. Secara komprehensif, peningkatan efisiensi proses di kelas melalui integrasi media peta digital dapat diuraikan melalui tiga indikator utama sebagai berikut:

Optimalisasi Waktu Instruksional dan Pergeseran Paradigma Pembelajaran

Sebelum diterapkannya media peta digital, alokasi waktu pembelajaran sejarah lokal sering kali habis untuk penyampaian materi secara verbal melalui metode ceramah tunggal. Karakteristik peserta didik program keahlian Kuliner yang cenderung dominan gaya belajar kinestetik dan visual membuat penyampaian materi berbasis narasi teks menjadi kurang responsif dan memicu rasa bosan.

Melalui inovasi peta digital, terjadi transformasi desain pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Riana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah menjelaskan bagaimana perubahan rancangan pembelajaran ini terjadi di kelas:

"RPP saya rancang pada saat ini adalah rancangan langkah dimana siswa tidak hanya lagi mendengarkan saya ceramah, tapi mereka yang memulai untuk membuka peta digital dan melakukan eksplorasi secara mandiri terutama di dekat wilayah mereka tinggal." (Wawancara dengan Ibu Riana, 7 Agustus 2026).

Pergeseran ini secara langsung memangkas waktu penyampaian fakta dasar oleh guru. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada hafalan angka tahun atau tanggal peristiwa secara monoton. Hal ini sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Cantika, siswa kelas XI Kuliner 4 *"Dengan terpengkasnya durasi penjelasan verbal yang berbelit-belit, alokasi waktu yang tersisa di kelas dapat dimanfaatkan secara efisien untuk kedalaman materi, diskusi kelompok, dan pembentukan pemahaman kritis peserta didik."* (Wawancara dengan Cantika, 7 Agustus 2026).

Mempercepat Pemahaman Lokasi dan Peristiwa Sejarah

Hambatan utama yang kerap ditemui dalam pembelajaran sejarah lokal di tingkat sekolah menengah adalah tingginya tingkat abstraksi materi. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan bagaimana suatu peristiwa pertempuran atau pergerakan pejuang terjadi pada bentang alam dan wilayah tertentu. Penjelasan dalam buku teks pelajaran yang berorientasi pada teks (text-centric) dan cerita lisan guru dinilai kurang mampu memberikan gambaran keruangan yang presisi. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan menghubungkan antara narasi sejarah yang dibaca dengan kondisi fisik lingkungan nyata yang ada di sekitar mereka.

Penggunaan media peta digital terbukti secara efektif mampu mengatasi keterbatasan imajinasi spasial peserta didik tersebut secara cepat dan efisien. Media peta digital memiliki keunggulan utama dalam mengintegrasikan dimensi ruang (lokasi terjadinya peristiwa) dan dimensi waktu (kronologi pertempuran) ke dalam satu tampilan visual yang utuh. Mengenai kemudahan dalam menyajikan konsep materi yang abstrak ini, Riana, S.Pd. selaku guru Sejarah menjelaskan:

"Tentu saja ini sangat membantu, karena peta digital ini menyatukan unsur ruang (spasial) dan waktu (kronologi), tentunya ini sangat membantu saya dalam menunjukkan alur pergerakan pasukan tentara sekutu atau pejuang kita dari satu titik ke titik lainnya di padang secara runtut." (Wawancara dengan Ibu Riana, 7 Agustus 2026).

Melalui peta interaktif ini, guru dapat menunjukkan alur pergerakan pasukan pejuang kemerdekaan maupun tentara sekutu seperti titik pertahanan di wilayah Kuranji hingga area pengeboman di Bandar Buat secara runtut tanpa perlu menggambar atau menerangkannya berulang kali.

Akselerasi pemahaman siswa juga didukung oleh keberadaan fitur-fitur visual interaktif pada peta digital, seperti pindaian titik koordinat, foto dokumentasi peristiwa, hingga penafsiran peta tempo dulu. Keberadaan fitur visual ini secara langsung mempercepat proses pemrosesan informasi pada otak siswa. Sebagaimana diungkapkan oleh Taita Ramadhani, siswa kelas XI Kuliner 4:

"Sangat membantu karna adanya foto dan koordinat sehingga bisa mengetahui suatu peristiwa yang terjadi dan dalam pembelajaran lebih terasa hidup." (Wawancara dengan Taita Ramadhani, 7 Agustus 2026).

Siswa dapat melihat secara presisi bahwa lokasi pertempuran besar atau markas pertahanan masa lalu (seperti markas Harimau Kuranji) nyatanya berada di jalur kawasan pemukiman dan pusat keramaian yang kerap mereka lewati dalam kehidupan sehari-hari.

Selain mempercepat pemahaman alur pertempuran, efisiensi media ini juga terlihat dari bagaimana siswa dapat dengan mudah mengenali latar belakang tugu-tugu bersejarah di Kota Padang yang sebelumnya tidak mereka perhatikan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Fitri Rahmadani, siswa kelas XI Kuliner 4:

"Yang baru saya ketahui adalah tugu pemuda syarif karna saya sering lewat sana tapi tidak terlalu saya perhatikan." (Wawancara dengan Fitri Rahmadani, 7 Agustus 2026).

Hal senada juga dikonfirmasi oleh Zodi Alrasi mengenai perubahan pemahamannya terhadap latar belakang Tugu Simpang Tinju:

"Saya baru mengetahui latar belakang dari tugu simpang tinju sebelumnya saya hanya mengetahui tugu tersebut sebagai nama jalan." (Wawancara dengan Zodi Alrasi, 7 Agustus 2026).

Dengan demikian, penyajian materi berbasis peta digital berhasil memangkas waktu yang dibutuhkan siswa untuk memahami konsep sejarah lokal yang kompleks. Proses belajar mengajar menjadi jauh lebih efisien karena siswa tidak lagi membuang waktu untuk menebak-nebak lokasi peristiwa, melainkan dapat langsung menangkap esensi cerita sejarah, keterkaitan geografis, serta nilai-nilai perjuangan secara lebih ringkas, utuh, dan mendalam.

Menjaga Relevansi Antara Materi dan Tujuan Pembelajaran

Relevansi materi pembelajaran merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan keberhasilan suatu proses pendidikan. Suatu bahan ajar dikatakan relevan apabila materi yang disajikan memiliki keterkaitan langsung dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sebelum diterapkannya media peta digital, penyampaian materi sejarah lokal materi Revolusi Kemerdekaan Kota Padang di kelas XI Kuliner 4 SMK Negeri 9 Padang cenderung kurang relevan dengan karakteristik peserta didik dan indikator ketercapaian materi. Buku paket yang bersifat text-centric dan minim visualisasi membuat kisah tugu-tugu perjuangan hanya dianggap sebagai hafalan teks tanpa dipahami makna sejarahnya secara utuh.

Pemanfaatan media peta digital berhasil menjembatani dan menjaga keterkaitan (relevansi) antara materi tugu-tugu perjuangan lokal dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan pemahaman sejarah secara konkret serta menanamkan nilai-nilai nasionalisme pada diri siswa. Mengenai pentingnya integrasi peta digital dalam menghubungkan materi sejarah yang abstrak dengan tujuan pembelajaran visual siswa SMK, Riana, S.Pd. selaku guru Sejarah menjelaskan:

"Iya setelah saya lihat penggunaan peta digital ini sangat krusial karena bisa langsung menjembatani dunia mereka yang visual secara materi sejarah yang tadinya abstrak di pikiran saja." (Wawancara dengan Ibu Riana, 7 Agustus 2026).

Melalui media peta digital, pemahaman mengenai tugu-tugu sejarah di Kota Padang seperti Tugu Bagindo Aziz Chan (Simpang Tinju), Tugu Pemuda Syarif, serta kawasan perjuangan Kurunji dan Bandar Buat tidak lagi sekadar dipelajari sebagai materi hafalan nama jalan atau angka tahun. Pengertian, latar belakang, dan nilai simbolis dari tugu-tugu tersebut dipindahkan serta disajikan secara utuh pada tampilan peta interaktif. Guru dapat menunjukkan secara kontekstual bagaimana lokasi fisik tugu pada hari ini terhubung erat dengan peristiwa perjuangan masa lalu. Ibu Riana, S.Pd. menambahkan bagaimana peta digital membantu merealisasikan tujuan pembelajaran tersebut:

"Saya dengan jelas bisa menjelaskan kepada siswa lihat daerah kurunji yang sekarang menjadi pusat keramaian dan pemukiman ini, dulunya adalah basis pertahanan gerilya front timur yang sangat ditakuti oleh belanda pada saat itu. Visualisasi ini bisa membuat para siswa sadar seberapa dekatnya sejarah dengan kehidupan mereka sekarang." (Wawancara dengan Ibu Riana, 7 Agustus 2026).

Kesesuaian materi yang disajikan melalui peta digital ini berdampak langsung pada pencapaian tujuan pembelajaran kognitif maupun afektif siswa. Peserta didik yang sebelumnya tidak mengenali keberadaan tugu-tugu di Kota Padang kini mampu memahami makna sejarah di balik tugu yang sering mereka lewati. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Naura, siswa kelas XI Kuliner:

"Yang baru saya tau itu adalah tugu pemuda syarif pak yang terletak di dekat plaza andalas padang." (Wawancara dengan Naura, 7 Agustus 2026).

Hal senada juga diungkapkan oleh Cantika yang mulai memahami makna historis dari tugu-tugu di sekitarnya setelah melihat tampilan pada media peta digital:

"Tugu simpang tinju dan rimbo kaluang karna saya baru mengetahui sejarah latar belakang dari tugu tersebut." (Wawancara dengan Cantika, 7 Agustus 2026). Penyampaian materi yang relevan dan berbasis konteks nyata ini pada akhirnya berhasil memenuhi tujuan pembelajaran afektif, yakni menanamkan nilai-nilai karakter, rela berkorban, dan cinta tanah air pada diri peserta didik. Guru Sejarah, Riana, S.Pd., menegaskan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut:

"Iya tentu saja ada peningkatan yang sangat terasa, kalau dulu mereka cuman tahu nama tugu perjuangan simpang tinju sebagai nama jalan tapi sekarang mereka bisa lebih mengetahui bahwa tugu simpang tinju tersebut adalah tugu bagindo aziz chan. Mereka tahu di titik mana beliau gugur dikhianati. Dan cerita tentang harimau kurunji juga jadi lebih heroic di mata mereka karena mereka melihat langsung wilayah gerilyanya. Nilai rela berkorbannya

Tugu adalah struktur bangunan berbentuk tiang besar dan menjulang tinggi yang biasanya dibuat dari bahan kokoh seperti batu, bata, atau beton, sering kali didirikan untuk menandai batas wilayah, memperingati peristiwa bersejarah, atau menghormati jasa seseorang. Dalam sejarah Indonesia, tugu sering kali berasal dari tradisi pra-kolonial sebagai penanda suci atau batas kerajaan, kemudian berkembang menjadi simbol perjuangan kemerdekaan pasca-

kolonial, seperti Tugu Proklamasi atau Tugu Juang di berbagai daerah. Fungsinya meliputi penunjuk arah geografis, simbol patriotisme, serta pusat wisata edukatif yang mengajarkan nilai kepahlawanan kepada generasi muda seperti beberapa tugu di kota padang, seperti Tugu Bagindo Aziz Chan, Tugu Perjuangan Rakyat Kuranji (Pauh), Tugu Perjuangan Bandar Buat, Tugu Perjuangan Sungai Barangek, Tugu Perjuangan Linggarjati, Tugu Padang Area, Tugu Pemuda Syarif, dan Tugu Rimbo Kaluang.

Pembahasan

Berdasarkan seluruh rangkaian data temuan khusus yang telah disajikan sebelumnya, bagian ini akan membahas secara mendalam mengenai hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori pembelajaran. Pembahasan difokuskan pada interpretasi mengapa penggunaan media peta digital sejarah lokal mampu memberikan perubahan yang signifikan bagi proses belajar mengajar di SMK Negeri 9 Padang.

Peta Digital sebagai Solusi Peningkatan Minat Belajar Siswa SMK

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa minat awal siswa kelas XI Kuliner 4 terhadap pelajaran sejarah lokal Kota Padang sangat rendah karena mereka menganggap sejarah adalah materi hafalan yang membosankan. Siswa jurusan Kuliner lebih menyukai aktivitas praktikum yang menuntut fisik mereka untuk aktif bergerak di dapur. Masalah kejenuhan ini berhasil diatasi dengan baik setelah guru menerapkan media inovatif berbasis peta digital.

Secara ilmiah, keberhasilan peningkatan minat ini sejalan dengan teori media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2015), yang menyatakan bahwa penggunaan alat bantu visual di dalam kelas dapat merangsang perhatian, menghemat waktu penyampaian materi, dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Siswa SMK yang awalnya pasif menjadi bersemangat karena smartphone mereka dialihkan fungsinya untuk menjelajahi peta secara interaktif. Dengan melihat visualisasi warna, gambar tugu asli, dan titik koordinat yang jelas, otak siswa menjadi lebih mudah menerima informasi. Hal ini membuktikan pendapat Rusman (2017) bahwa anak-anak generasi digital zaman sekarang membutuhkan kemasan materi pelajaran yang modern dan visual agar motivasi belajar mereka bisa tumbuh kembali di dalam ruang kelas.

Visualisasi Spasial dalam Mempermudah Pemahaman Sejarah Lokal

Hambatan utama yang dihadapi guru saat mengajar materi Revolusi Kemerdekaan di Kota Padang memakai buku paket lama adalah sulitnya menjelaskan konsep ruang (spasial). Buku teks konvensional yang terlalu padat tulisan membuat siswa kesulitan membayangkan rute gerilya atau lokasi pertempuran. Masalah imajinasi spasial yang terbatas ini berhasil dikonkretkan melalui fitur-fitur interaktif yang ada di dalam peta digital.

Dalam teori pendidikan sejarah, pemahaman yang baik akan tercipta jika dimensi ruang (tempat kejadian) dan dimensi waktu (kronologi peristiwa) disajikan secara bersamaan. Peta digital berhasil menyatukan kedua unsur tersebut. Hal ini sesuai dengan prinsip geografi sejarah menurut Kuntowijoyo (2013), di mana ruang dan waktu tidak bisa dipisahkan dalam merekonstruksi masa lalu. Saat mempelajari Tugu Perjuangan Rakyat Kuranji dan Bandar Buat, siswa bisa melihat langsung perbandingan tata kota masa lalu dengan kondisi nyata Kota Padang hari ini yang sering mereka lewati sehari-hari. Keterkaitan geografis yang nyata ini membuat materi sejarah lokal tidak lagi terasa asing atau jauh. Siswa menjadi lebih mudah mengingat peristiwa heroisme tersebut karena lokasinya terasa sangat dekat dengan kehidupan mereka.

Dampak paling mendalam dari penerapan peta digital ini terlihat pada ranah sikap atau nilai afektif siswa. Sebelum menggunakan media ini, siswa tidak mengetahui latar belakang sejarah dari nama-nama jalan besar atau tugu yang ada di Kota Padang, seperti Tugu Simpang Tinju atau Tugu Pemuda Syarif. Namun, setelah melakukan eksplorasi mandiri melalui peta digital, siswa mengalami peningkatan pemahaman yang besar mengenai nilai-nilai kepahlawanan lokal.

Secara teori, nilai-nilai karakter seperti cinta tanah air dan rela berkorban akan lebih mudah meresap ke dalam sanubari siswa jika materi pelajaran dikaitkan langsung dengan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Hal ini didukung oleh teori Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dari Sanjaya (2016), yang menegaskan bahwa materi yang memiliki kedekatan emosional dan geografis dengan siswa akan lebih membekas di ingatan. Peta digital berhasil menghidupkan kembali kisah perjuangan sosok Bagindo Aziz Chan atau pasukan Harimau Kuranji secara emosional di mata siswa. Melalui visualisasi titik koordinat tempat gugurnya para pahlawan, siswa tidak hanya sekadar menghafal tanggal sejarah, melainkan ikut menghayati arti perjuangan tersebut. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat di sekolah mampu mempermudah penanaman nilai karakter patriotisme pada generasi muda.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media peta digital dalam pembelajaran sejarah lokal pada materi Revolusi Kemerdekaan Kota Padang di kelas XI Kuliner 4 SMK Negeri 9 Padang memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Peta digital mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih visual, konkret, dan

interaktif sehingga meningkatkan keaktifan serta keterlibatan peserta didik. Penggunaan media ini juga meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan membantu guru mengoptimalkan waktu dan mengarahkan penggunaan smartphone siswa untuk kegiatan belajar. Selain itu, peta digital mampu menghubungkan materi sejarah lokal dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan maupun pembentukan nilai karakter, seperti kebanggaan daerah dan cinta tanah air.

Saran

Guru diharapkan dapat mengembangkan penggunaan peta digital pada berbagai materi sejarah serta menerapkan tutor sebaya untuk membantu mengatasi perbedaan kemampuan teknologi peserta didik. Pihak sekolah perlu mendukung pembelajaran digital melalui penyediaan dan peningkatan infrastruktur, khususnya jaringan internet. Peserta didik diharapkan memanfaatkan teknologi digital secara bijak sebagai sarana belajar. Bagi peneliti selanjutnya, media peta digital dapat dikembangkan dengan fitur yang lebih interaktif, seperti audio storytelling dan *Augmented Reality* (AR), sehingga pengalaman belajar sejarah menjadi lebih menarik dan mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Alfianti, W. O., Saleh, R., & Kurniati, T. A. (2022). Pemanfaatan Bahan Sisa Sebagai Media Pembelajaran Anak USia 5-6 Tahun di TK Negeri 1 Bandar Batauga. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(5), 613–619.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Maulaya, I., Irfiyan, M. F., Zulfa, M. K., & Zulfahmi, M. N. (2025). Eksplorasi Penggunaan Peta Digital dalam Konsep Pemahaman Geografi Lokal Siswa Sekolah Dasar (SD) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara , Indonesia metode pembelajaran geografi yang lebih menarik dan efektif bagi siswa SD . *Nakula*, 3(1), 301–310.
- Dewi, M. S., Abidin, Y., & Arifin, M. H. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14182-14196.
- Elfiani, Y., & Sitohang, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas Iv SDN 050745. Brandan Ta 2020/2021. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(4), 352-361.

- Elwood, S., Goodchild, M. F., & Sui, D. (2017). Prospects for VGI Research and the Emerging Fourth Paradigm BT - Crowdsourcing Geographic Knowledge: Volunteered Geographic Information (VGI) in Theory and Practice (D. Sui, S. Elwood, & M. Goodchild (eds.); pp. 361–375). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-007-4587-2_20
- Faisal. (2019). *Pengembangan Media Peta Digital pada Mata Pelajaran Geografi Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia*. Universitas Negeri Makassar.
- Ghaniem, G., et al. (2021). Peran media sebagai alat bantu penyampai informasi geografis menggunakan peta digital di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Haklay, M. M., & Weber, E. (2015). Beyond Quantification : A Role For Citizen Science and Community Science in a Smart City. *Maynooth University*, 2(1), 1–11.
- Hikmah, N., & Ningsih, S. (2023). Pengaruh penggunaan peta digital terhadap pemahaman konsep geografi siswa. *Jurnal Pendidikan Geografi*
- Kaunang, S., Lumenta, A., & Ratu, F. R. I. (2013). Peta Digital Kota Bitung. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.35793/jti.2.1.2013.1987>
- Moleong, L. J. (2005). *Meodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, S., & Kurniawan, Y. (2022). Implementasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika: Studi Kasus di SD Negeri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 78-92.
- Maulaya, I., Irfiyan, M. F., Zulfa, M. K., & Zulfahmi, M. N. (2025). Eksplorasi Penggunaan Peta Digital dalam Konsep Pemahaman Geografi Lokal Siswa Sekolah Dasar (SD) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara , Indonesia metode pembelajaran geografi yang lebih menarik dan efektif bagi siswa SD . *Nakula*, 3(1), 301–310.
- Nuraeni, T., Rukmana, K., & Hanifah, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Google Sites pada materi peta kelas V. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran online yang memudahkan guru mengajarkan konsep peta secara digital
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suryani, L., & Dhiki, Y. Y. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Geometri Ruang Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 71–80. <https://doi.org/10.37478/jupika.v3i2.672>
- Suryani, Setiawan, & Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bumi Aksara.
- Santika, S. (2020). Penerapan Google Earth dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Syamsuddin, A., & Syamsuddin, U. (2023). Teknologi dan media pembelajaran interaktif berbasis peta digital dalam pembelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan Interdisipliner*
- Sukron, M., & Turmudi, T. (2019). Media pembelajaran berbasis teknologi digital dan peranannya dalam pembelajaran geografi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rohmatilahi, R., et al. (2022). Pemanfaatan Peta Digital dalam Pembelajaran (Maulaya et al., 2025)Geografi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

- Tahara, G. S., & Wintarti, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aturan Sinus dan Cosinus Sebagai Sarana Berlatih Mandiri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 13–23. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14560/>
- Rohmatilahi, R., et al. (2022). Pemanfaatan Peta Digital dalam Pembelajaran (Maulaya et al., 2025) Geografi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Zein, A. S. (2025). Pengembangan media peta interaktif dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Menekankan pentingnya aspek interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa dalam media peta digital