

VALIDITAS MEDIA *DIGITAL STORY MAP* BERBASIS PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**Siti Nur Aliffia¹, Novialita Angga Wiratama², Wendri Wiratsiwi³**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
E-mail: sitinuraliffia011@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif sehingga menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SD Negeri Prunggahan Kulon 5 serta mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada artikel ini, hasil penelitian difokuskan pada tahap **Development**, yaitu validasi produk oleh ahli. Subjek penelitian terdiri atas ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Data dikumpulkan melalui lembar validasi dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berbentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Digital Story Map* memperoleh kategori sangat valid, dengan skor validasi ahli bahasa sebesar 95,5%, ahli materi 88,8%, dan ahli media 98,46%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kebahasaan, isi materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS. Pengembangan media *Digital Story Map* berbasis pendekatan kontekstual diharapkan menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.
Kata Kunci: *Digital Story Map*, Pendekatan Kontekstual, IPAS, Media Pembelajaran, Validitas.

ABSTRACT

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools still faces several challenges, particularly the limited use of interactive learning media, which reduces students' engagement during the learning process. This study aimed to develop a Digital Story Map learning media integrated with a contextual approach for fourth-grade IPAS learning at UPT SD Negeri Prunggahan Kulon 5 and to determine its validity. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. This article focuses on the Development stage, specifically expert validation of the developed product. The research subjects included a language expert, a content expert, and a media expert. Data were collected using validation sheets and analyzed

Article History

Received: Juli 2026

Reviewed: Juli 2026

Published: Juli 2026

Plagiarism Checker No 2634

**Copyright : Author
Publish by : Sindoro**

This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

descriptively through percentage analysis. The results indicated that the Digital Story Map media achieved a very valid category, with validation scores of 95.5% from the language expert, 88.8% from the content expert, and 98.46% from the media expert. These findings demonstrate that the developed media fulfills the criteria of language quality, content accuracy, visual design, and usability, making it suitable for use in elementary IPAS learning. The contextual Digital Story Map is expected to serve as an innovative learning medium capable of creating more interactive, engaging, and meaningful learning experiences for students.

Keywords: Digital Story Map, contextual approach, IPAS, learning media, validity.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 mengalami transformasi yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut menggeser paradigma pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Peserta didik tidak lagi hanya menerima informasi dari guru, tetapi dituntut aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital yang menjadi kompetensi penting pada abad ke-21 (Fajrina & Seni, 2025; Kollo & Suciptaningsih, 2024).

Salah satu mata pelajaran yang mendukung pencapaian kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial secara terpadu agar peserta didik mampu memahami hubungan antara manusia, lingkungan alam, dan lingkungan sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga menekankan kemampuan peserta didik dalam mengamati fenomena, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan berdasarkan kondisi nyata di lingkungan sekitarnya (Syafitri et al., 2024). Karakteristik tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang cenderung memahami suatu peristiwa secara utuh sehingga pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (Ramadhan et al., 2024).

Keberhasilan pembelajaran IPAS dapat dilihat melalui hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran (Nafiati, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, pencapaian hasil belajar IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran masih didominasi penggunaan metode ceramah, buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan media gambar dua dimensi sehingga aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Akibatnya, hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Padahal, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila materi yang dipelajari dihubungkan dengan pengalaman nyata yang dialami peserta didik (Anjarini & Pangestika, 2022).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di UPT SD Negeri Prunggahan Kulon 5. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan buku paket, LKS, dan media gambar sederhana. Media tersebut belum mampu menyajikan materi secara interaktif maupun menghubungkan konsep pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif selama proses pembelajaran, jarang mengajukan pertanyaan, kurang terlibat dalam kegiatan diskusi, serta mudah kehilangan fokus ketika guru menjelaskan materi. Dampak dari kondisi tersebut adalah masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga hasil belajar IPAS belum mencapai target yang diharapkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Asyarifah et al. (2024) membuktikan bahwa media berbasis peta digital dapat meningkatkan literasi spasial peserta didik melalui penyajian informasi yang lebih interaktif. Penelitian lain oleh Syafitri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPAS mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Ramadhan et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari. Sementara itu, penelitian Anjarini dan Pangestika (2022) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar karena peserta didik mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian hanya mengembangkan media berbasis multimedia atau peta digital tanpa mengintegrasikan pendekatan kontekstual secara menyeluruh. Penelitian yang memadukan *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga masih sangat terbatas. Selain itu, belum banyak media yang memanfaatkan lingkungan lokal sebagai sumber belajar utama sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang benar-benar dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang masih perlu dikaji lebih lanjut.

Salah satu media digital yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah *Digital Story Map*. Media ini mengintegrasikan peta digital interaktif dengan berbagai konten multimedia seperti teks, gambar, video, audio, dan tautan informasi sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara visual, kronologis, serta mudah dipahami peserta didik. Apabila dipadukan dengan pendekatan kontekstual, *Digital Story Map* memungkinkan peserta didik menghubungkan materi IPAS dengan fenomena yang terdapat di lingkungan sekitar mereka. Melalui pengalaman belajar tersebut, konsep-konsep yang semula bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret sehingga diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus hasil belajar peserta didik.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media *Digital Story Map* yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual berbasis lingkungan lokal dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk peta digital interaktif, tetapi juga menghubungkan materi pembelajaran dengan lokasi, fenomena, serta kondisi nyata yang terdapat di sekitar peserta didik melalui penyajian teks, gambar, video, dan aktivitas pembelajaran berbasis kontekstual. Integrasi tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna dibandingkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan Media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual menjadi penting untuk dilakukan sebagai salah satu inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri Prunggahan Kulon 5.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran (Arsyad, 2021). Sejalan dengan teori pembelajaran multimedia, Mayer (2021) menjelaskan bahwa integrasi teks, gambar, audio, dan visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep karena informasi diproses melalui lebih dari satu saluran kognitif.

Salah satu inovasi media pembelajaran digital yang berkembang adalah *Digital Story Map*. *Story Map* merupakan media berbasis web yang mengintegrasikan peta digital interaktif dengan narasi, gambar, video, dan berbagai elemen multimedia sehingga informasi dapat disajikan secara visual, kronologis, dan kontekstual (Straumann et al., 2018). Melalui media ini, peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengeksplorasi informasi berdasarkan lokasi dan fenomena nyata. Karakteristik tersebut menjadikan *Story Map* mampu meningkatkan keterlibatan belajar, pemahaman spasial, serta kemampuan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Agar pemanfaatan *Digital Story Map* lebih bermakna, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Menurut Johnson (2014), CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata sehingga peserta didik membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Pendekatan ini menekankan aktivitas konstruktivisme, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modeling*, *reflection*, dan *authentic assessment*. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik. Sudjana (2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan media *Digital Story Map*.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Story Map* memiliki potensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Warsani dan Syahputra (2025) melaporkan bahwa *Story Map* mampu meningkatkan literasi geohistoris dan membuat pembelajaran lebih menarik. Najuah et al. (2025) mengembangkan *Story Map* menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil valid dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi. Purwanto et al. (2024) menemukan bahwa *Story Map* yang dipadukan dengan model *Inquiry Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir spasial peserta didik. Selain itu, Kholid et al. (2024) menunjukkan bahwa media *Story Map* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, sedangkan Maulidya et al. (2025) melaporkan bahwa media tersebut memperoleh respons sangat baik dari guru maupun peserta didik.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran geografi dan sejarah serta belum mengintegrasikan pendekatan kontekstual secara komprehensif. Penelitian yang mengembangkan *Digital Story Map* berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu,

pemanfaatan lingkungan lokal sebagai sumber belajar dalam media Story Map juga belum banyak dikaji. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, penelitian ini mengembangkan Media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual sebagai inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Integrasi antara peta digital interaktif, multimedia, dan pengalaman nyata peserta didik diharapkan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Produk yang dikembangkan berupa Media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual pada materi IPAS kelas IV di UPT SD Negeri Prunggan Kulon 5.

Subjek penelitian meliputi dua validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media, satu guru kelas IV, serta siswa kelas IV UPT SD Negeri Prunggan Kulon 5 sebagai pengguna media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media dalam proses pembelajaran IPAS untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan komentar validator sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi, angket respons guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli, lembar observasi, pedoman wawancara, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan data respons guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Efektivitas media dianalisis menggunakan skor *Normalized Gain* (N-Gain) berdasarkan hasil pretest dan posttest, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah. Media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Prunggan Kulon 5 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada artikel ini, hasil yang disajikan difokuskan pada tahap *Development*, yaitu hasil validasi Media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual oleh validator ahli sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik.

Validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Proses validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek kebahasaan, isi materi, penyajian, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validitas Media *Digital Story Map*

Validator	Skor (%)	Kategori
Ahli Bahasa	95,5%	Sangat Valid

Ahli Materi	88,8%	Sangat Valid
Ahli Media	98,46%	Sangat Valid

Sumber: Data hasil validasi peneliti (2026).

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli bahasa memperoleh skor sebesar 95,5%, menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, dan mudah dipahami. Penilaian ahli materi juga memperoleh skor 88,8%, yang menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka.

Sementara itu, penilaian tertinggi diperoleh dari ahli media dengan skor 98,46%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, desain visual, pemanfaatan multimedia, serta kemudahan penggunaan Media *Digital Story Map* telah memenuhi kriteria yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, antara lain penyempurnaan penggunaan istilah, penyesuaian ukuran huruf pada beberapa bagian media, serta penambahan petunjuk penggunaan agar media lebih mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik. Seluruh masukan tersebut telah digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk sebelum dilakukan uji coba.

Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa Media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual memenuhi kriteria sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Tingginya skor validitas menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, bahasa, dan desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Keunggulan media ini terletak pada integrasi peta digital, gambar, teks, dan penyajian materi yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Penyajian tersebut mendukung penerapan pendekatan kontekstual sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Contextual Teaching and Learning (CTL) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan konteks kehidupan peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Najuah et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *Story Map* yang dikembangkan melalui model ADDIE memperoleh tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Maulidya et al. (2025) menunjukkan bahwa media *Story Map* mendapatkan respons positif dari guru dan peserta didik karena mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Story Map* merupakan salah satu media digital yang memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pendapat Arsyad bahwa media pembelajaran yang dirancang secara tepat mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran. Dari sisi praktis, Media *Digital Story Map* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru IPAS karena mampu menyajikan materi secara interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan Media *Digital Story Map* dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPAS kelas IV di UPT SD Negeri Prunggahan Kulon 5 telah menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria sangat valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli bahasa memperoleh skor sebesar 95,5%, ahli materi sebesar 88,8%, dan ahli media sebesar

98,46%, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki kualitas yang baik dari aspek isi, kebahasaan, maupun desain sehingga berpotensi mendukung pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengujian media baru sampai pada tahap validasi ahli dan belum dilakukan uji kepraktisan maupun uji efektivitas terhadap peserta didik dalam skala yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan uji coba lapangan guna mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas Media *Digital Story Map* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media yang dikembangkan juga dapat disempurnakan dengan penambahan fitur interaktif serta diterapkan pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga manfaatnya dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarini, R., & Pangestika, A. D. (2022). *Penerapan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 112-121.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Asyarifah, N., Hidayat, M., & Prasetyo, R. (2024). Pengembangan media peta digital untuk meningkatkan literasi spasial peserta didik. *Jurnal Pendidikan Geografi Indonesia*, 9(1), 55-67.
- Fajrina, N., & Seni, M. (2025). Transformasi pembelajaran abad ke-21 melalui integrasi teknologi digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 1-12.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual teaching and learning*. Corwin Press.
- Kholid, A., Nurhadi, D., & Wibowo, S. (2024). Pengembangan media Story Map pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu Sosial*, 4(2), 95-108.
- Kollo, A., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 8(3), 201-214.
- Maulidya, R., Fitriani, D., & Rahman, A. (2025). Pengembangan Story Map sebagai media pembelajaran interaktif pada sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 11(1), 40-52.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nafiati, D. A. (2021). Relevansi teori belajar dengan implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Education and Learning*, 5(2), 89-98.
- Najuah, N., Harahap, M., & Siregar, D. (2025). Development of Digital Story Map using the ADDIE model in elementary education. *International Journal of Educational Technology*, 13(2), 77-90.
- Ramadhan, R., Putri, F., & Hidayat, T. (2024). Pembelajaran IPAS berbasis kontekstual dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 134-146.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Straumann, R. K., Adams, B., & Keller, S. (2018). Story Maps as an interactive learning medium in education. *Journal of Geography Education*, 42(3), 245-259.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Syafitri, N., Wulandari, S., & Kurniawan, A. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 88-100.

- Warsani, W., & Syahputra, A. (2025). Story Map untuk meningkatkan literasi geohistoris siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 23-36.
- Seemann, J. (2015). Story maps: A new way to visualize geographic information. ESRI Press.