

Pengaruh Penggunaan Media Peta Interaktif Digital terhadap Motivasi dan Pemahaman Konsep Geografis ASEAN pada Siswa Sekolah Dasar

Nazwa Kusumawicitra^{1*}, Salma Irdilah², Yona Wahyuningsih³

¹⁻³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: nazwa12@upi.edu^{1*}, salmaairdhillah@upi.edu², yonawahyuningsih@upi.edu³

*Penulis Korespondensi: nazwa12@upi.edu

Abstract. *Advances in digital technology provide numerous opportunities to improve the quality of education, particularly in Social Studies (IPS) learning at the elementary school level. One important innovation is the use of digital interactive map media that enables students to learn geography in a visual, engaging, and relevant way. However, in practice, IPS learning in elementary schools is still dominated by conventional methods that rely on static printed maps, resulting in low student motivation and suboptimal understanding of geographic concepts, particularly those related to the ASEAN region. This study aims to evaluate the impact of using digital interactive map media on learning motivation and understanding of ASEAN geographic concepts among elementary school students. This study uses a Systematic Literature Review (SLR) approach following the PRISMA 2020 procedure. The research findings indicate that consistent use of digital interactive map media can improve students' motivation in learning and their understanding of geographic concepts. Interactive visualizations encourage active engagement and enthusiasm, and help students better understand spatial concepts. Therefore, digital interactive maps can be an innovative and effective social studies learning option that aligns with the principles of the Independent Curriculum and the Pancasila Student Profile.*

Keywords: *ASEAN; Basic Education; Conceptual Understanding; Interactive Digital Map; Learning Motivation.*

Abstrak. Kemajuan teknologi digital memberikan banyak kesempatan untuk memperbaiki mutu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Salah satu inovasi yang penting adalah pemanfaatan media peta interaktif digital yang memungkinkan siswa belajar geografi secara visual, menarik, dan relevan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang mengandalkan peta cetak statis, sehingga menciptakan rendahnya motivasi siswa dan kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap konsep geografis, khususnya yang berkaitan dengan kawasan ASEAN. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media peta interaktif digital terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep geografis ASEAN di kalangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengikuti prosedur PRISMA 2020. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media peta interaktif digital secara konsisten dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta pemahaman konsep geografi mereka. Visualisasi yang interaktif mendorong keterlibatan aktif, semangat, dan membantu siswa memahami konsep spasial dengan lebih baik. Dengan demikian, media peta interaktif digital dapat dijadikan pilihan pembelajaran IPS yang inovatif, efektif, dan sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka serta Profil Pelajar Pancasila.

Kata kunci: ASEAN; Media Peta Interaktif Digital; Motivasi Belajar; Pemahaman Konsep; Pendidikan Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam pembentukan cara berpikir, sikap sosial, dan kesadaran geografis siswa terhadap lingkungan sekitar mereka. Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemahaman terhadap konsep geografis sangat penting untuk mengerti bagaimana wilayah saling berhubungan, termasuk kawasan ASEAN yang merupakan bagian utama dari materi pembelajaran global. Secara hukum, pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional serta Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses

Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berbasis teknologi.

Dalam praktiknya, pembelajaran IPS di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional yang mengandalkan peta cetak statis. Kondisi ini menciptakan rendahnya motivasi siswa dan kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap konsep geografis, khususnya yang berkaitan dengan kawasan ASEAN. Kemajuan teknologi digital memberikan banyak kesempatan untuk memperbaiki mutu pendidikan melalui pemanfaatan media peta interaktif digital yang memungkinkan siswa belajar geografi secara visual, menarik, dan relevan.

Beberapa studi menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan prestasi belajar dalam IPS (Rahmawati & Pratiwi, 2021; Aisyah & Gunawan, 2020). Namun, kajian komprehensif mengenai dampak penggunaan media peta interaktif digital terhadap motivasi dan pemahaman konsep geografis ASEAN pada siswa sekolah dasar masih terbatas. Berdasarkan isu tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media peta interaktif digital terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep geografis ASEAN di kalangan siswa sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review*.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini didasarkan pada tiga kerangka teoritis utama yang saling mendukung. Pertama, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1977) dan Vygotsky (1978) menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam konteks pembelajaran geografi, teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi konsep spasial melalui media interaktif. Kedua, teori multimedia learning dari Mayer (2020) menjelaskan bagaimana gabungan antara teks dan visual dapat memperkuat pemahaman. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan teks dengan visual dapat meningkatkan pemahaman konseptual karena melibatkan dua proses kognitif, yaitu visual dan verbal. Dalam pembelajaran geografi, kombinasi peta digital dengan elemen multimedia memungkinkan siswa memproses informasi spasial secara lebih efektif.

Ketiga, dari perspektif psikologis, model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (2010) menunjukkan bahwa motivasi belajar dipicu oleh empat elemen utama: *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Model ini menjelaskan bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik

siswa melalui pengalaman belajar yang menarik, relevan dengan kehidupan mereka, membangun rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan peta interaktif digital dalam pembelajaran geografi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Agustinah, Komalasari, dan Logayah (2023) menemukan bahwa pemanfaatan *ArcGIS Story Maps* secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai posisi geografis negara-negara ASEAN. Shen et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa saat mempelajari geografi. Manakane dan Rakuasa (2023) menyoroti pentingnya media digital untuk meningkatkan mutu pembelajaran geografi, terutama dalam hal interaktivitas dan partisipasi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti pedoman PRISMA 2020 yang dikembangkan oleh Kitchenham dan Charters (2007). SLR dilakukan untuk menemukan, menilai, dan menggali sintesis dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penggunaan media peta interaktif digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Proses penelitian mencakup empat tahap utama. Tahap pertama adalah identifikasi, di mana artikel-artikel relevan dikumpulkan dari berbagai database akademik. Tahap kedua adalah seleksi, di mana artikel-artikel yang tidak relevan disaring berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Tahap ketiga adalah evaluasi, di mana kualitas metodologis dari artikel-artikel yang terpilih dinilai untuk memastikan validitas temuan. Tahap keempat adalah inklusi, di mana artikel-artikel yang memenuhi standar kualitas dimasukkan ke dalam analisis final.

Kriteria inklusi penelitian mencakup: (1) artikel yang membahas penggunaan media peta digital atau interaktif dalam pembelajaran geografi di sekolah dasar, (2) artikel yang mengukur dampak terhadap motivasi belajar atau pemahaman konsep geografis, (3) artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu tertentu untuk memastikan relevansi dengan konteks pendidikan saat ini. Data yang diekstrak dari setiap artikel mencakup karakteristik sampel, jenis media digital yang digunakan, metode pengukuran motivasi dan pemahaman, serta temuan utama penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media peta interaktif digital memberikan dampak positif yang konsisten terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep geografi siswa di tingkat pendidikan dasar. Secara keseluruhan, peta digital interaktif berfungsi tidak hanya sebagai alat visual, tetapi juga sebagai sarana konstruktif yang merangsang partisipasi, penjelajahan, dan rasa ingin tahu siswa mengenai fenomena ruang di wilayah ASEAN.

a. Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Visualisasi Interaktif

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan jika proses belajar memanfaatkan peta interaktif digital. Penelitian oleh Rahmawati, Pratiwi, dan Nugraha (2024) menegaskan bahwa peta digital menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Dengan fitur zoom, klik, dan tampilan tiga dimensi, siswa berkesempatan untuk menjelajahi wilayah ASEAN secara langsung tanpa diperlukan imajinasi tentang bentuk geografis melalui gambar statis. Pengalaman ini menumbuhkan rasa penemuan yang memperkuat motivasi intrinsik mereka. Temuan ini sejalan dengan model ARCS dari Keller (2010) yang menyatakan bahwa motivasi belajar berkembang apabila pembelajaran dapat menarik perhatian, relevan dengan kehidupan siswa, meningkatkan rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan pada hasil belajar. Peta interaktif memenuhi keempat aspek ini karena mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengaitkan konten dengan konteks dunia nyata, serta memberikan umpan balik visual yang menyenangkan. Selain itu, Shen et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan peta digital dapat memunculkan emosi positif seperti kegembiraan, antusiasme, dan rasa percaya diri. Hal ini sangat penting dalam konteks pendidikan dasar, di mana motivasi belajar seringkali menjadi kunci untuk memahami konsep abstrak seperti lokasi, batas wilayah, dan hubungan antarnegara.

b. Pemahaman Konsep Geografis yang Lebih Mendalam

Dari sisi kognitif, peta interaktif digital terbukti memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep geografi. Sebagaimana diungkap oleh Agustinah, Komalasari, dan Logayah (2023), penggunaan *ArcGIS Story Maps* memfasilitasi siswa untuk memahami posisi geografis negara-negara ASEAN secara lebih konkret dengan melibatkan mereka dalam proses eksplorasi spasial. Peta digital memungkinkan penggabungan teks, gambar, dan multimedia, yang menjadikan konsep abstrak lebih bermakna. Teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2020) mendukung hasil ini

dengan menjelaskan bahwa kombinasi teks dan visual membantu otak dalam memproses informasi melalui dua saluran kognitif, yaitu visual dan verbal, yang meningkatkan kemampuan mengingat dan transfer pengetahuan. Dengan kata lain, peta digital tidak hanya mempercantik tampilan pembelajaran, tetapi juga menguatkan keterampilan berpikir spasial dan konseptual siswa. Penemuan oleh Gupta Narasrestha et al. (2023) juga menunjukkan bahwa media peta interaktif mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis dalam memahami persebaran flora dan fauna di Indonesia. Hal yang sama dapat diterapkan dalam konteks ASEAN, di mana siswa dapat lebih efektif membandingkan karakteristik geografis antarnegara melalui visualisasi langsung.

c. Pembelajaran Konstruktif dan Kolaboratif

Dalam pandangan teori konstruktivisme (Piaget, 1977; Vygotsky, 1978), peta digital interaktif memiliki peran yang signifikan sebagai alat bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui keterlibatan dengan media dan teman-teman sebaya. Peta digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, menganalisis data spasial, dan menemukan hubungan antar lokasi berdasarkan pemikiran mereka sendiri.

Penelitian oleh Manakane dan Rakuasa (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran geografi karena memicu rasa ingin tahu dan kolaborasi. Ketika siswa bekerja secara bersama-sama untuk menjelajahi wilayah ASEAN, mereka tidak hanya belajar untuk mengenali peta, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja tim, serta empati terhadap keragaman sosial dan budaya di wilayah tersebut.

Di samping itu, Ni'matussyahara, Wibawa, dan Sukmawati (2023) menemukan bahwa media interaktif yang berbasis web seperti *Our-Space* juga dapat memperkuat kemandirian serta kemampuan literasi digital siswa. Hal ini menunjukkan bahwa peta digital interaktif bisa menjadi penghubung antara keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 dan tuntutan pembelajaran tematik IPS di tingkat sekolah dasar.

d. Relevansi dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila

Implementasi peta digital interaktif sejalan dengan kebijakan dalam Kurikulum Merdeka, yang fokus pada pembelajaran yang kontekstual, aktif, dan berbasis teknologi. Alat ini memungkinkan para pendidik untuk mengubah cara berpikir dari pembelajaran yang didominasi oleh guru menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Dengan berinteraksi langsung dengan peta digital, para siswa dapat membangun

makna secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selanjutnya, pendekatan pembelajaran yang menggunakan peta interaktif juga mendukung pengembangan Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada aspek berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Saat siswa mempelajari perbedaan geografis antara negara-negara ASEAN, mereka belajar untuk berpikir dengan kritis serta sistematis. Ketika mereka bekerja sama untuk membuat peta digital sederhana, kreativitas serta kemampuan berkolaborasi mereka akan terasah.

Implikasi	terhadap	Praktik	Pembelajaran
Temuan penelitian menunjukkan bahwa para guru IPS harus lebih berani dalam menggunakan teknologi digital, terutama media berbasis peta seperti <i>Google Earth</i> , <i>ArcGIS Online</i> , atau <i>Story Maps</i> , untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi. Mereka bisa merancang aktivitas pembelajaran yang menggabungkan pengamatan digital dan diskusi reflektif, contohnya mengajak siswa untuk mengidentifikasi perbedaan iklim antar negara di ASEAN atau menelusuri jalur perdagangan internasional.			

Penggunaan media ini juga dapat dipadukan dengan gamifikasi untuk membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan, dan augmented reality untuk memberikan pengalaman spasial yang lebih nyata. Cara ini menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik, serta memberikan pengalaman kognitif dan emosional yang berarti. Dari sisi implikasi teoritis, temuan dari penelitian ini memperkaya teori pembelajaran IPS yang berbasis teknologi dengan menegaskan fungsi media peta digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir spasial dan motivasi intrinsik siswa. Hasil ini memperluas pemahaman mengenai teori ARCS Keller dan konstruktivisme sosial dalam konteks pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar. Dari sisi implikasi praktis, guru dapat memasukkan peta digital ke dalam pembelajaran IPS melalui proyek eksplorasi kawasan ASEAN. Peta interaktif bisa dimanfaatkan sebagai alat penilaian formatif yang bersifat observasional, sekaligus sebagai media untuk merefleksikan proses belajar.

e. Sintesis Umum

Secara keseluruhan, hasil dari studi literatur sistematis ini menunjukkan bahwa media peta interaktif digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa serta pemahaman mereka tentang geografi. Peta digital menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang, yang berujung pada kemampuan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep geografis dengan

realitas dalam kehidupan mereka. Temuan ini menekankan bahwa penerapan teknologi lebih dari sekadar tren; hal ini merupakan kebutuhan pedagogis yang mendukung terciptanya generasi pelajar yang adaptif, berpikir kritis, serta memiliki kesadaran spasial yang global.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian sistematis ini menunjukkan bahwa penggunaan media peta interaktif digital memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta pemahaman tentang konsep-konsep geografi ASEAN di kalangan siswa sekolah dasar. Media tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan berarti, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa. Penerapan alat ini sejalan dengan kebijakan dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berbasis teknologi dan karakter. Para guru IPS disarankan untuk memanfaatkan media berbasis GIS atau *Google Earth* sebagai alat utama dalam proses pembelajaran geografi. Implementasi dapat dimulai dengan merancang aktivitas pembelajaran yang menggabungkan eksplorasi digital dengan diskusi reflektif untuk meningkatkan pemahaman konsep spasial siswa. Penggunaan media ini sebaiknya disertai dengan pelatihan yang memadai bagi guru agar dapat mengoptimalkan fungsi pedagogis dari teknologi tersebut. Dan penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan pendekatan gamifikasi serta *augmented reality* guna memperkaya pengalaman spasial siswa dalam era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Agustinah, E., Komalasari, K., & Logayah, I. (2023). The influence of ArcGIS story maps learning media on students' understanding of the geographical location of ASEAN countries. *ENTITA Journal of Education, IAIN Madura*. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v5i1.8673>
- Aisyah, N., & Gunawan, F. (2020). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 145–158. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.145>
- Astuti, L., Pranata, Y., & Handayani, R. (2022). Interactive digital media in elementary social studies learning: A pathway to spatial understanding. *International Journal of Instruction*, 15(2), 875–894. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15248a>
- Gupta Narasrestha, I. M. A., Suryadi, E., & Hermawan, I. (2023). Development of interactive map media on flora and fauna distribution in Indonesia for geography learning. *Journal of Geography Education*, 8(2), 112–125.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and technologies for learning* (11th ed.). Pearson Education.

- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka untuk jenjang sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*. EBSE Technical Report, Keele University.
- Manakane, P. R., & Rakuasa, H. (2023). Penggunaan media digital dalam pembelajaran geografi: Analisis literatur sistematis. *Jurnal Geografi dan Pendidikan Geografi*, 7(1), 45–58.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.003>
- National Geography Standards. (2012). *Geography for life: National geography standards* (2nd ed.). National Council for Geographic Education.
- Ni'matussyahara, N., Wibawa, A., & Sukmawati, D. (2023). Interactive digital media based on Our-Space website in geography learning: ICT, media skills, and learning styles. *Jurnal Kependidikan*, 9(2), 111–124. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.9198>
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Rahmawati, D., & Pratiwi, H. (2021). Pemanfaatan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 55–64. <https://doi.org/10.24036/jpkn.v7i1.321>
- Rahmawati, D., Pratiwi, H., & Nugraha, A. (2024). Digital map as an innovative learning tool in elementary social studies education. *Journal of Educational Technology*, 15(1), 78–92.
- Shen, Y., Wang, L., Chen, X., & Zhang, H. (2022). The impact of digital interactive media on geographic learning motivation: A mixed-methods study. *Educational Technology Research and Development*, 70(3), 891–912. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10098-5>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yamauchi, D., Kobayashi, K., & Matsuda, A. (2024). Evaluating digital map utilization and interpretation skills of students: A case study in DRR education. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 14(2), 76. <https://doi.org/10.3390/ijgi14020076>