

# Design of and E-Learning Story Maps Application Global Cultural Diversity Material to Improve Digital Literacy of Grade IV Students in Elementari School

Zumrotul Ngafifah<sup>1</sup>, Cindya Alfi<sup>2</sup>, dan Mohamad Fatih<sup>3</sup>  
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Blitar, Indonesia  
\*E-mail: [afifahhh48@gmail.com](mailto:afifahhh48@gmail.com)

## Abstract

The purpose of this study is to explore ways to improve students' digital literacy skills in elementary schools by utilizing story maps in the online learning process. In designing this e-learning story map, the researcher applied the Research and Development method. The development process follows the ASSURE model, which consists of six stages: student analysis, target determination, selection of methods, media, and materials, implementation of media and materials, encouraging student participation, and finally evaluation and revision. The topic and source of this study were fourth-grade students at SDN Tumpang 02 in Blitar Regency. Interviews, recordings, and surveys from experts in the media and materials sector were used to collect information. Validation is important for the effectiveness of improving digital literacy. The validation process in this development involved two validators representing both fields, resulting in a media expert validator obtaining a percentage of 91% and a material expert validator with a percentage of 97%, and both results are included in the "very valid" category. The result of the increase in digital literacy is 0.8258 which is included in the "High" category.

**Keywords:** Cultural Diversity, Digital Literacy, Global Diversity and Story Maps



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenseses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Tujuan penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya meningkatkan kemampuan literasi digital di kalangan siswa. Literasi digital bisa dikatakan sebagai suatu kemampuan dalam menggunakan serta memahami informasi dari beragam sumber sangat luas. Berdasarkan pendapat Paul Gilster dalam karyanya (*Digital Literacy*, 1997), kemampuan menemukan serta memanfaatkan informasi dalam format yang beragam dari banyak sumber yang dapat dijangkau lewat komputer. Urgensi Literasi Digital kini mengingat perkembangan teknologi yang saat ini luar biasa, Dimana semua anak didik bisa mengakses internet kapan saja serta dimana saja, oleh karena itu anak-anak perlu diberi pondasi berupa keberbhinekaan global. Salah satunya materi pelajaran IPAS yang bisa meningkatkan literasi digital siswa pada materi Keragaman Budaya di Indonesia.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 9 September 2024 di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar, ditemukan bahwa masih rendah literasi digital siswa kelas IV. Ini tampak dari kesulitan siswa dalam mengerti, menerapkan, dan mengaitkan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dipelajari dalam keseharian. Cara mengajar yang diterapkan oleh guru masih tradisional dan belum memanfaatkan alat pembelajaran yang bisa mendorong ketertarikan dan pemahaman anak didik. Tinjauan literatur dalam penelitian ini melibatkan konsep-konsep mengenai literasi digital,

keberagaman di dunia, dan peta narasi dari media digital. Teori tersebut juga dipergunakan sebagai dasar dalam pengembangan model pembelajaran yang akan dilakukan.

Story Maps adalah sebuah alat pembelajaran yang berupa aplikasi SIG (sistem informasi geografis) berbasis web dari ESRI di platform ArcGIS Online. ESRI Story Maps dapat menyampaikan narasi berdasarkan lokasi tertentu. Alat ini telah diterima secara luas di berbagai negara untuk menjadi metode penyebaran informasi di sejumlah aspek. Misalnya, penggunaan story maps di Italia untuk promosi mengenai warisan budaya (Mauro et al., 2021). Perangkat ini juga berperan sebagai sarana pendidikan untuk menyampaikan informasi kepada murid tanpa membuat mereka merasa jenuh (Fatih et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, terutama untuk topik tentang keberagaman budaya di sekolah dasar, masih ada banyak konsep yang sulit dimengerti oleh siswa dan kurangnya pemahaman mengenai materi tersebut. menurut (Muqtafa et al., 2024).

Menurut (Alfi et al., 2022) saat ini pendidikan mengalami kemajuan yang sangat cepat, terlihat dari pesatnya inovasi di area komunikasi dan teknologi informasi, yang mendorong sektor pendidikan untuk mengembangkan media pendidikan yang berbasis teknologi. Dengan dasar ini, para peneliti mengembangkan media digital, yaitu peta cerita E-Learning, sebagai solusi terhadap masalah yang ada. Sesuai pendapat (Anggi, 2021), penggunaan sumber belajar untuk meningkatkan pengetahuan murid di zaman ini di antaranya yaitu strategi untuk mendorong minatnya terhadap proses belajar.

Dari penjasna sebelumnya, guna mengatasi permasalahan di SDN Tumpang 02 Kabupaten Blitar, peneliti membuat media pembelajaran berbasis elektronik dengan tujuan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya literasi digital dan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran melalui Desain E-learning Story Maps berbasis Berkebhinekaan Global materi Keragaman Budaya di Indonesia.

## Metode

Model penelitian ini yaitu Research and Development atau model penelitian dan pengembangan serta model pengembangan ASSURE. Proses pelaksanaan model ini meliputi: analisis siswa (pengkajian karakteristik siswa), penentuan tujuan (penetapan sasaran pembelajaran), memilih metode, media, serta bahan ajar, penerapan bahan (penggunaan strategi, teknologi, metode pengajaran, dan bahan), keterlibatan siswa (partisipasi siswa dalam peran), dan juga evaluasi serta perbaikan (penilaian dan revisi). (Iskandar dan F, 2020).

Data yang dikumpulkan mencakup informasi kualitatif dan kuantitatif, termasuk hasil validasi dari para ahli, hasil pengujian produk, serta data dari kuesioner yang berkaitan dengan literasi digital siswa. Data diperoleh melalui wawancara, pengamatan, dan survei. Teknik yang diterapkan meliputi analisis deskriptif untuk data kualitatif juga analisis deskriptif berupa data kuantitatif. Hasil tersebut kemudian dipergunakan untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan dan kevalidan produk dalam meningkatkan literasi digital siswa.

Peneliti menghitung presentase validitas dari ahli berbagai bidang (materi, model, dan kelayakan) menggunakan rumus berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Di mana:

$V_{ah}$  = Validasi ahli

$T_{se}$  = Total skor empiric yang dicapai

$T_{sh}$  = Total skor empiric maksimal

Table 1.  
Kriteria Kategori Kevalidan

Tingkat ketercapaian	Kategori	Keputusan Uji
85,01-100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1-50,00	Kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak valid	Tidak dapat digunakan

Sumber ( Akbar, 2013)

Table 2.  
Kriteria Kategori Kelayakan

Tingkat ketercapaian	Kategori	Keputusan Uji
85,01-100	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01-85,00	Cukup layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1-50,00	Kurang layak	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00-50,00	Tidak layak	Tidak dapat digunakan

Selanjutnya, analisis kemampuan literasi digital siswa diukur sesuai hasil angket. Cara melihat besar peningkatan kemampuan literasi digital siswa menggunakan N-Gain. Gain didapatkan setelah siswa mempergunakan Desain E-Learning Story Maps berbasis Berkebhinekaan Global materi Keragaman Budaya. Rumus untuk menghitung keuntungan N adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor angket sudah} - \text{skor angket sebelum}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket sebelum}}$$

Adapun kriteria kemampuan literasi sains dari nilai N-Gain, ada di bawah ini:

Tabel 3.  
Kategori Peningkatan Literasi Digital

Kriteria	Skor yang diperoleh
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

## Hasil dan Pembahasan

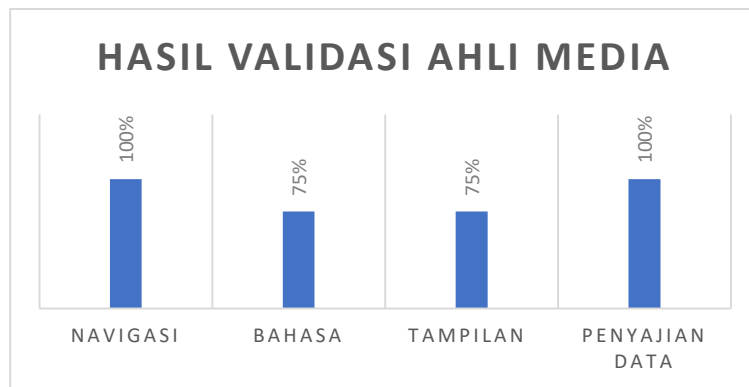
### 1. Hasil

Penelitian ini didapatkan hasil yaitu tersusunnya Desain E-Learning Storymaps untuk anak kelas empat di SDN Tumpang 02. Studi pengembangan ini mencakup pembahasan mengenai langkah-langkah dalam memproduksi produk dan evaluasi kelayakan media berdasarkan pandangan para guru, serta dampaknya terhadap pemahaman literasi digital para siswa. Model ASSURE diterapkan pada penelitian ini, mencakup tahap-tahap berikut: Analisis peserta didik, penetapan tolok ukur dan sasaran, pemilihan alat bantu, taktik dan sumber daya, pemanfaatan sumber daya, dukungan keterlibatan siswa, serta tahap penilaian dan perbaikan.

Menurut hasil evaluasi ahli yang divalidasi, data mengenai Desain E-Learning Story maps sebagaimana di bawah ini:

**a. Validasi Produk Ditinjau dari Ahli Media**

Validasi ditujukan untuk menilai penyampaian hasil produk dengan didasarkan pada aspek teknis dan keefektifan media agar menghasilkan media yang sah. Bapak Fernadiksa Rasta, dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, bertugas untuk melakukan penilaian terhadap media. Hasil yang didapat yaitu tingkat persetujuan sebesar 91%, atau termasuk dalam kategori "sangat valid". Ini menandakan bahwa desain e-learning storymaps layak untuk diuji coba dan para ahli media telah melakukan beberapa perbaikan. Ringkasan dari hasil validasi tersebut adalah sebagai berikut:

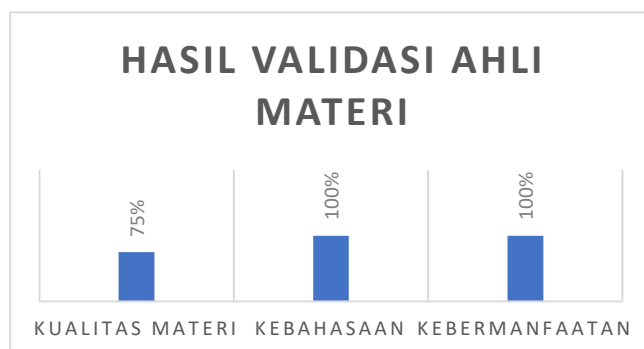


Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan informasi ini, tingkat validasi media mencapai 91%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa 91% dari hasil tersebut tergolong dalam kategori "sangat valid", atau sudah diperiksa oleh ahli media.

**b. Validasi Produk Ditinjau dari Ahli Materi**

Prosedur pengujian bertujuan untuk memastikan bahwa isi yang ditawarkan dalam bentuk peta cerita memenuhi standar kinerja dan pembelajaran. Penilaian materi oleh Ibu Latifatul Jannah, M.Pd., yang merupakan dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Hasil yang diperoleh menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 97%, yang tergolong dalam "sangat valid". Maksudnya, produk yang dihasilkan dapat diuji sebagaimana saran dari validator. Ringkasan hasil pengujian disajikan di bawah ini:

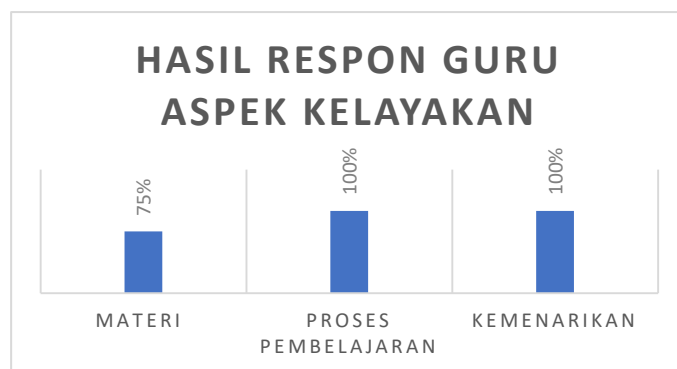


Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Grafik di atas memperlihatkan proporsi pencapaian sebesar 97%. Oleh karena itu, Penilaian oleh ahli media berkategori "sangat valid" dan memiliki persentase 97%.

**c. Validitas Respon Guru Aspek Kelayakan**

Validasi respons guru mengenai aspek kelayakan dilakukan untuk menjamin bahwa media dapat digunakan di kelas 4. Evaluasi tanggapan dari para guru mengenai kelayakan dilakukan oleh Ibu Novi Putri Arini, S.Pd. Gr. Hasil analisis data validasi tanggapan para guru menunjukkan tingkat persetujuan sebanyak 97,5% yang dikategorikan sebagai "sangat valid". Ini menunjukkan bahwa produk dapat diuji berdasarkan masukan dari validator. Hasil validasi materi ditampilkan secara grafis di bawah ini:



Gambar 3 Hasil Validasi Respon Guru Aspek Kelayakan

Grafik memperlihatkan bahwa evaluasi jawaban guru terhadap faktor kelayakan mencapai persentase 97,5%. Ini menunjukkan bahwa total hasil evaluasi jawaban guru mengenai aspek kelayakan adalah 97,5%, yang berarti memenuhi kriteria "sangat valid".

**d. Hasil Respons Siswa (Peningkatan Literasi Digital)**

Selama tahap yang memerlukan keterlibatan siswa, peneliti melaksanakan evaluasi awal dan akhir untuk menilai kemajuan pemahaman konseptual siswa sepanjang proses belajar dengan menggunakan indikator seperti menjelaskan, mendeskripsikan, membandingkan, dan berpikir logis (Fatih et al., 2022). Siswa mengerjakan evaluasi awal dan akhir sebelum dan setelah proses pembelajaran, menggunakan media Storymaps bertemakan "gotong royong" dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 11 siswa Kelas 4 dari SDN Tumpang 02 berpartisipasi dalam evaluasi dan menyelesaikan tes pra dan pasca untuk menilai pemahaman membaca mereka.

Rumus N-Gain, yang diambil dari data kuesioner Pre-test dan Post-test, digunakan sebagai perhitungan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Analisis ini dilakukan sebelum serta setelah proses belajar. Hasil yang diperoleh adalah:

Tabel 1  
Descriptive Statistics

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	,50	1,00		,16556
Valid N (listwise)	0		258	
	0			

Dari tabel yang disajikan, terlihat bahwa rata-rata nilai N-Gain 0,8258. Data ini kemudian dievaluasi dengan memanfaatkan tabel kriteria N-Gain. Nilai N-Gain berada di posisi yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media desain e-learning Storymaps yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi digital siswa kelas empat di sekolah dasar.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan penjelasan hasil riset dan pengembangan, peneliti merancang program pembelajaran e-learning storymaps yang mengedepankan keragaman global melalui peta cerita, yang mencakup informasi mengenai keragaman budaya dan ditujukan untuk siswa kelas empat SD. (Fatih, 2020) menyatakan bahwa media dan metode yang diakses secara mudah untuk penyampaian informasi dan materi bisa memengaruhi pemahaman anak didik. Selain itu, sebuah bahan ajar dinilai efektif berdasarkan penampilan serta cara penggunaannya. (Fatih et al., 2023) Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini berlandaskan pada rumusan masalah yang terdapat dalam bab pendahuluan, yang dibahas sebagai berikut.

### a. Tahapan Pengembangan Produk

Peneliti pada tahapan pertama adalah mempelajari sifat-sifat siswa. Dalam fase ini, peneliti melakukan studi untuk menemukan persoalan atau pengumpulan data untuk penelitian. Guna mendapatkan informasi ini, maka peneliti mengevaluasi siswa, jenjang pendidikan mereka, serta cara pembelajaran. Di kelas 4, para peneliti menjumpai berbagai jenis kepribadian siswa, namun semuanya memiliki satu kesamaan yaitu kurangnya kemampuan literasi dalam proses belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa merasa jenuh saat pembelajaran. Guru masih terbatas mengacu pada pemanfaatan buku lks dengan menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi-materi yang ada di buku hal ini membuat siswa kurang bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

Pada fase kedua ini, sasaran penelitian dan pembelajaran ditentukan. Penelitian ini berfokus mengeksplorasi pembuatan, keabsahan, serta kelayakan peta cerita e-learning serta peningkatan kemampuan literasi digital. Tujuan dari pembelajaran ini tentu disesuaikan kebutuhan siswa yang sudah diidentifikasi oleh tim peneliti pada fase sebelumnya. Tim peneliti berusaha untuk membantu anak didik memahami proses pembelajaran melalui cara menetapkan tujuan dan standar pembelajaran. Sehingga, pentingnya menyesuaikan pengembangan tujuan pembelajaran dan kondisi khusus masing-masing siswa. Dalam fase ini, kami juga merujuk pada sasaran pembelajaran dari Kementerian Pendidikan.

Tahapan berikutnya mencakup memilih alat, metode, serta materi pengajaran yang sesuai. Setelah peneliti menentukan masalah dan tujuan dari penelitian melalui analisis, kemudian tentukan sarana yang sesuai agar dapat memanfaatkan sarana dengan efektif, memilih sarana yang sesuai sangatlah krusial pada pembelajaran yang cocok terhadap karakteristik anak didik serta konten yang akan diajarkan. (Tresnaningtyas dkk., 2023). Media yang digunakan oleh peneliti adalah Desain E-learning story maps yang berfokus pada keberagaman global. Selanjutnya, peneliti menetapkan materi yang akan dipelajari siswa. Dalam penelitian ini, topik tentang keberagaman budaya dibahas dalam pelajaran IPAS untuk kelas empat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Berikutnya, peneliti memilih model atau strategi tepat untuk mengajarkan materi tersebut kepada siswa, yaitu Project Based Learning. Strategi pembelajaran ditentukan dengan meninjau tujuan pembelajaran. Di samping itu, cara siswa dalam belajar berpengaruh pula terhadap metode pengajaran. Memilih bahan ajar serta metode yang sesuai bisa meningkatkan hasil dari tujuan belajar.

Tahap empat melibatkan penerapan desain e-learning storymaps yang berfokus pada keberagaman global sebagai bahan untuk pengujian. Pada fase ini, para ahli media dan materi melakukan pemeriksaan terhadap keabsahan media, sedangkan guru kelas empat mengevaluasi kelayakan media tersebut. Setelah desain e-learning storymaps yang berfokus pada keberagaman global telah dinyatakan valid dan sesuai, maka penelitian selanjutnya dapat dilanjutkan.

Tahapan berikutnya mengikutsertakan partisipasi siswa dalam penelitian. Di tahap ini, desain e-learning storymaps yang berfokus pada keberagaman global berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran siswa serta sebagai alat evaluasi untuk mereka. Selama fase ini,

peneliti melaksanakan uji coba awal dan uji coba akhir untuk menilai peningkatan dalam literasi digital.

Langkah terakhir berfokus pada proses evaluasi dan perbaikan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai hasil dari pengujian produk, yang mencakup kelayakan, penilaian dari para ahli, dan tanggapan dari siswa. Produk akan diperbaiki berdasarkan feedback, rekomendasi, dan kebutuhan jika ada kelemahan yang terdeteksi. Klik link untuk mengakses media Storymaps <https://arcg.is/Tyaq0>

#### **b. Kevalidan Desain E-Learning Storymaps Berbasis Berkebhinekaan Global**

Validitas media ditentukan oleh para pakar di bidangnya dengan menghitung persentase dari total nilai evaluasi, lalu menginterpretasikannya berdasarkan kriteria yang sudah ada. Tingkat validitas media dinilai berdasarkan analisis yang dilakukan mengikuti kriteria yang telah ditetapkan. Menurut penjelasan (Fatih et al., 2022), Sebuah alat pendidikan dapat dianggap sah jika hasilnya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, yang berarti bahwa hasil uji tersebut cocok dengan standar yang berlaku. Dalam penelitian ini, tingkat validitas dinilai menggunakan skala likert, dengan data yang dikumpulkan dari lapangan berupa angka yang kemudian dianalisis secara kualitatif.

Proses untuk menilai keabsahan media dilakukan melalui evaluasi oleh para pakar media dan spesialis materi. Para pakar media yang melakukan evaluasi terhadap validitas media memperoleh hasil dengan total persentase mencapai 91% yang dikategorikan termasuk dalam kategori "sangat valid", sementara itu, pengecekan yang dilakukan oleh ahli adalah seperti berikut materi mendapatkan persentase 97%, juga dalam kategori "Sangat tepat.". Ahli media yang akan mengevaluasi kevalidan adalah Bapak Fernandiksa, seorang ahli media, dan Ibu Latifatul Jannah, M.Pd, seorang ahli materi yang mengajar di Universitas NU di Blitar. Proses validasi oleh pakar media bertujuan mengevaluasi keaslian produk yang mencakup aspek desain produk serta penggunaan media peta cerita.

Sementara itu ahli materi menilai keabsahan produk, mencakup elemen kurikulum, isi, penggunaan bahasa, dan pengaturan. Para pakar memberikan rekomendasi untuk mengintegrasikan tujuan pembelajaran ke dalam media peta cerita. Penelitian yang dilakukan oleh (Husein et al., 2024) berjudul Pengembangan modul digital yang berfokus pada peta naratif dengan tema tumbuhan dan hewan memperoleh nilai rata-rata 90% yang dinilai sangat layak. Penelitian ini dianggap sesuai oleh pakar media, pakar materi, dan guru kelas serta sangat efektif sebagai sarana pembelajaran.

Sejalan dengan hasil ini, (Atik A., 2024) menyatakan bahwa media e-learning storymaps berbasis teka-teki silang mendapatkan nilai 91 dari 100 oleh pakar media, 97 oleh pakar materi, dan 88 dari 100 oleh pakar bahasa pada tingkat "sangat akurat". Dengan mempertimbangkan nilai validitas yang telah disebutkan sebelumnya, pembelajaran online mengenai keberagaman budaya untuk Kelas 4 dianggap efisien dan sah guna membantu guru dalam kegiatan mengajar.

#### **c. Kelayakan Desain E-Learning Storymaps Berbasis Berkebhinekaan Global materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Digital**

Kelayakan peta cerita yang berbasis e-learning dengan beragam materi budaya global untuk meningkatkan kemampuan literasi digital diuji melalui penggunaan kuesioner evaluasi produk. Kuesioner ini diberikan kepada Ibu Novi Putri Arini, S. Pd., Gr., seorang guru kelas IV di SDN Tumpang 02, yang berada di Kabupaten Blitar. Fungsi media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi dan pengetahuan pada anak didik. Siswa lebih mudah memahami dan menguasai informasi atau pengetahuan jika media pembelajaran yang digunakan memiliki validitas, kelayakan, efektivitas, serta daya tarik yang tinggi (Fatih & Alfi, 2021). Salah satu kriteria dalam memilih media adalah harus sesuai dan konsisten dengan kebutuhan dari tugas pembelajaran. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan efektif (Fatih, M., 2023).

Kelayakan produk dinilai melalui aspek materi, proses pembelajaran, dan kemenarikan. Hasil perolehan nilai angket yaitu 39 dengan presentase 97,5%. Hasil tersebut menyatakan bahwa kelayakan media memiliki kategori sangat layak karena memiliki hasil dalam rentang 85-100% sehingga Desain E-Learning Storymaps Berbasis Berkebhinekaan Global Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Digital dapat digunakan dikelas sesungguhnya.

#### **d. Peningkatan Literasi Digital Siswa**

Peningkatan keterampilan literasi digital murid kelas IV ditentukan oleh banyaknya siswa yang berhasil memperoleh nilai KKM yang telah ditetapkan dari ujian yang diadakan di awal dan akhir. Peneliti merancang pembelajaran berbasis elektronik yang mengedepankan keragaman global melalui peta cerita, mencakup materi tentang keragaman budaya, yang ditujukan untuk siswa kelas empat di sekolah dasar. (Fatih, 2020) menyatakan bahwa alat dan metode dalam penyampaian informasi serta materi yang mudah diakses dapat memengaruhi cara siswa memahami.

Pada pertemuan pertama dilakukan pre-test dengan rangkaian pembelajaran yaitu siswa dijelaskan materi terlebih dahulu tanpa menggunakan media kemudian diberikan soal berupa angket pre-test pada tahap pertama. Media juga dipakai sebagai alat bantu pembelajaran dan penyampai materi kepada siswa dengan tidak membosankan (Fatih et al., 2023)

Pada pertemuan kedua siswa mulai diberikan materi pembelajaran melalui media Storymaps, kemudian salah satu siswa diajak maju ke depan untuk mengscan barcode yang ada di LCD guna untuk menjawab soal LKPD, disini siswa diajak untuk literasi digital, dengan cara ini siswa tidak hanya membaca tetapi juga memahami materi dengan mudah karena terdapat gambar serta penjelasan yang detail. Pembelajaran menggunakan media storymaps membuat suatu pembelajaran dikelas lebih menarik, mudah dipahami, praktis, dan juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu, mengurangi ketagihan siswa dalam penggunaan smarthphone dengan memanfaatkannya dalam pembelajaran (Husein et al., 2024).

Pada pertemuan ketiga siswa diajak untuk menggambar peta Indonesia yang telah dibagi beberapa kelompok dan sudah mendapatkan bagian nama provinsi masing-masing serta menuliskan apa saja keragaman budaya disetiap provinsi yang didapat, kemudian setiap kelompok mempresentasikannya di depan kelas. Media E-Learning dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Husein et al., 2024).

Pada pertemuan keempat siswa dilakukan pos-test yaitu dengan menjawab soal angket yang telah diberikan guna mengetahui meningkat atau tidaknya literasi digital mereka. Siswa tidak hanya berliterasi namun dengan menggambar peta, menulis keragaman budaya, menjawab lkpd, kuis dan mempresentasikannya di depan kelas, hal ini membuat pengetahuan mereka tentang keragaman budaya semakin luas. Media yang menarik terbukti dapat meningkatkan literasi digital siswa, senada dengan penelitian (Astuti et al., 2024)

Percobaan ini dilaksanakan pada 20 murid. Skor pretest diketahui sebesar 1100 sedangkan skor pos-test didapati sebesar 1830 Setelah mendapatkan skor pre-test dan pos-test nilai dihitung menggunakan N-Gain dengan perolehan hasil nilai 0.82 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut disimpulkan bahwa Desain E-Learning Storymaps Berbasis Berkebhinekaan Global dapat meningkatkan literasi digital siswa. Ini bisa ditinjau melalui hasil tes awal dan tes akhir yang dilakukan dengan menggunakan e-learning Storymaps, yang menekankan pada materi tentang keragaman budaya global untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Nilai Pre-test di bawah nilai Post-test, yaitu 1100.

Hasil ini sejalan hasil penelitian (Yanti R.A, dkk., 2024) yang mengungkapkan peningkatan pemanfaatan media peta cerita dalam pelajaran geografi serta pengaruhnya terhadap ketertarikan belajar siswa. Para pengajar berhasil memanfaatkan media ArcGIS storymaps dalam mata pelajaran geografi dan memperoleh nilai yang sangat baik (89,93),



Namun, terdapat perbedaan yang jelas dalam ketertarikan siswa untuk belajar sebelum dan setelah memanfaatkan ArcGIS Story Maps dalam mata pelajaran geografi (0,048).

Berdasarkan identifikasi diatas dapat diketahui bahwa peningkatan literasi digital siswa menggunakan Desain E-Learning Storymaps Berbasis Berkebhinekaan Global Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Pembelajaran berbasis digital jauh lebih unggul dibandingkan dengan cara belajar konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa sarana tersebut dapat mendukung proses belajar siswa.

## Simpulan

Pengembangan media Desain E-Learning Storymaps menghasilkan produk untuk mendukung pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran. Penerapan model ASSURE pada konteks penelitian ini dengan 6 tahap berupa Analyze learners, State Standards and Objectives, Select media, strategies, and Resources, Utilize Resources, Require learner participation, Evaluate and revise. Hasil validasi produk oleh ahli media mencapai 91% atau berkategori "sangat baik", sementara validasi oleh ahli materi menunjukkan angka 97% atau berkategori "sangat baik". Sedangkan untuk hasil respons anak didik pada aspek peningkatan literasi digital didapatkan N-Gain dengan nilai 0,82 tergolong dalam kategori "Tinggi". Sehingga media Storymaps terbukti bisa mendorong peningkatan kemampuan Literasi Digital siswa.

## Daftar Rujukan

- Alfi, C., Fatih, M., Islamiyah, K. I., Nahdlatul, U., (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. 6(2), 351–357.
- Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., Iswan, M., Nahdlatul, U., Blitar, U., Islam, U., & Malang, N. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar. 8(2), 331–337.
- Allatif, N., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Development of Digital Comic Learning Media Based Flipbook to Improve Understanding of the Concept of Mutual Cooperation Lifestyle Material Grade IV SDN Ngeni 05 Blitar District. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(2), 15–25. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v7i2.38069>
- Astuti, Y. M., Dike, D., & Fatawi, I. (2024). Peningkatan literasi digital dan motivasi guru sekolah dasar melalui pengembangan media belajar mandiri berbasis tpack dengan canva. *Vox edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(2), 281–291. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i2.3992>
- Atieka, T. A. (2024). Analisis penggunaan quizizz dalam meningkatkan literasi digital generasi z mendukung sdgs. 16(November), 177–188. [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)
- Fatih, M., Alfi, C., Hadi, S., Malang, U. N., Nahdlatul, U., Blitar, U., & Malang, U. N. (2023). Analisis Kebijakan dan Kekuasaan pada Pendidikan. 7(2), 201–209.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. 5(1), 51–62.
- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. 4(3), 506–514.
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB (Studi pada Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar). *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Fatih, M., (2023). Pengembangan Komik Narasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Membaca Siswa Kelas V SDN Sananwetan 3 Kota Blitar. 8, 551–566.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nur, N., Rohmah, S., Narimo, S., & Widyasari, C. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>

- Nur Wijayanti, D., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio*, 18(1), 172–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518>
- Nurjannah, Nf., Sumarmi, Nf., & Bachri, S. (2023). Pengembangan Media Edukasi Berbasis Story Map Terkait Dampak Pertambangan Emas Tanpa Izin Terhadap Lingkungan. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 83. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p83--99>
- Puspita, D., & Putri, E. (2019). Implementasi E-learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Era Milenial. 6(2), 86–92.
- Puspita, R. D., Azzahra, A. F., & Map, S. (2023). Pembuatan Story Maps Desa Pondok I Wonolelo Menggunakan ArcGIS Online Making Story Maps of Pondok 1 Wonolelo Village Using ArcGIS Online. 3(2), 33–41.
- Riska D, Alfi., C, Fatih M., (2024). Tumbuhan untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas iv sdn sumberasri 02 kabupaten blitar. *Ilmiah, A. J., & Madrasah, P. Abstrak Al-*. 8(4), 1826–1841. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4108>
- Septia, T., & Wahyu, R. (2023). Literasi Digital Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geometri Terintegrasi Geogebra. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 51–60. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1222>
- Syahrowardi, M. Y. I. (2021). Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 1(2), 95.
- Triani, H. N., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Media Dakon Edukatif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Ide Pokok Paragraf Siswa Kelas V Sdn Kemloko 01 Kecamatan Ngelegok. *JURNAL pendidikan dasar perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 851–863. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3725>
- Vol, J. S., Artikel, R., Husain, S., Eraku, S. S., Koem, S., Modul, K. K., & Fauna, F. (2024). Pengembangan Modul Digital Berbasis Story Map Pada Pokok. 9(1), 11–18.

## **Acknowledgment**

Authors may elaborate this section by providing information regarding their source of funding, the people or organization that assist research procedure, and if any, the promoter of research who provide translation, proofreading, additional expert opinion. Acknowledgments of people, grants, funds, etc. should be placed in a separate section on the title page. The names of funding organizations should be written in full.