

IMPLEMENTASI *MOBILE LEARNING* BERBANTUAN *STORY MAPS* DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Prahasti Tri Tungga Dewi

Kusuma Dewi

Lia Umi Amaliya

Muhammad Rafi' Attamimi

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, email:
prahastitritunggadewi.1707216@students.um.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 memberikan tantangan dalam pendidikan. Kondisi ini menuntut pelaksanaan proses pembelajaran dalam jaringan. Pemanfaatan teknologi informasi menjadi solusi dalam pembelajaran daring, yaitu dengan pemanfaatan *platform Google Classroom* dan *Zoom meeting*. Pencapaian pengetahuan dan keterampilan siswa dilakukan melalui pembelajaran *mobile*. *Website story maps* dapat membantu pencapaian kemampuan spasial siswa melalui perangkat *mobile* pribadi. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan visualisasi dalam penerapan *mobile learning* berbantuan *Story Maps*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan analisis hasil nilai pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan inovasi metode pembelajaran Geografi ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran daring selama pandemi. Diharapkan inovasi pembelajaran ini dapat menjadi rujukan dalam metode dan teknik mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: *mobile learning, google classroom, zoom, story maps*

Abstract

The Covid-19 pandemic poses challenges in education. This condition requires the implementation of the learning process in the network. Utilization of information technology is a solution in online learning, namely by utilizing the *Google Classroom* and *Zoom meeting* platforms. The achievement of students' knowledge and skills is done through *mobile learning*. *Story maps website* can help students achieve spatial abilities through personal *mobile* devices. This study aims to obtain visualization in the application of *mobile learning* assisted by *Story Maps*. This research use descriptive qualitative approach. Data collection techniques using observation, documentation, and analysis of the results of student understanding scores. The results of the study indicate that with this innovative Geography learning method, it can be used as an alternative to online learning during the pandemic. It is hoped that this learning innovation can be a reference in other subject methods and techniques

Keywords: *mobile learning, google classroom, zoom, story maps*

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang berdampak pada 215 negara memberikan tantangan pada segala bidang khususnya pendidikan (Hidayah & Anshori, 2021; Sadikin & Hamidah, 2020). Salah satu dampak dari Covid-19 di bidang pendidikan ialah terbatasnya aktivitas tatap muka dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap kualitas pendidikan siswa (Dewi, Pratisia, et al., 2021; Patricia Aguilera-Hermida, 2020). Pendidikan berpengaruh pada peningkatan kualitas Sumber Daya Masyarakat untuk menunjang berbagai aspek kehidupan. Hasil peningkatan kualitas dari pendidikan dapat diukur dari segi kualitas, efektivitas, produktivitas, efisiensi, dan inovasi (Irmayani et al., 2018). Sementara, bidang ini menjadi tanggung jawab besar bagi berbagai pihak (Kusainun, 2020). Nilai penting yang dimiliki pada bidang pendidikan menuntut para akademisi menggali solusi tentang kondisi Covid-19 ini. Berbagai upaya pemerintah dalam penanganan wabah ini diantaranya yaitu pembatasan interaksi masyarakat secara langsung

(*social distancing*), menjaga jarak fisik (*physical distancing*), pemakaian masker, dan menerapkan cuci tangan.

Kemendikbud telah mengeluarkan pedoman bahwa keselamatan serta kesehatan merupakan prioritas utama siswa, pendidik, tenaga kependidikan, dan semua warga satuan pendidikan. Berdasarkan penetapan tersebut, maka terdapat perubahan kebijakan belajar dan bekerja yang dapat dilaksanakan dari rumah (Nadeak, 2020). Hal tersebut didukung oleh SE Mendikbud No.4 Tahun 2020 dan SE Sekjen No. 15 Tahun 2020 tentang pedoman belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh dalam masa darurat penyebaran Covid-19 (Kemendikbud, 2020a, 2020b). Pembelajaran jarak jauh berkaitan dengan pembelajaran *online* (Churiyah & Sakdiyyah, 2020). Pembelajaran jarak jauh (*online*) merupakan bagian dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan dengan berbantuan platform digital sebagai pengganti pembelajaran tatap muka secara langsung (Adedoyin & Soykan, 2020). Dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh tersebut maka sedikit banyak akan menimalisir

mobilitas siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menitikberatkan bahwa tidak adanya kontak fisik antara siswa dan guru, melainkan pemanfaatan teknologi untuk komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang signifikan menuntut siswa untuk mengikuti *trend* yang ada dengan memiliki *smartphone*. Mirisnya sebagian besar siswa hanya memanfaatkan *smartphone* untuk memutar musik, mengakses video, bermain *games*, dan mengakses berbagai media sosial. Penggunaan *smartphone* yang negatif berdampak pula secara negatif bagi siswa baik dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari (Anggraeni & Hendrizal, 2018; Siti & Nurizzati, 2018). Pemanfaatan teknologi tersebut perlu dikritisi oleh para akademisi menjadi peluang dalam proses pembelajaran (Dewi & Sahrina, 2021). Sebagaimana pemanfaatan *smartphone* yang dimanfaatkan oleh berbagai peneliti untuk pengembangan media dan proses pembelajaran (Amirullah & Susilo, 2018; Yuniati, 2012).

Penggunaan teknologi *mobile learning* memiliki potensi besar untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. *Mobile learning* melibatkan proses pembelajaran melalui ponsel yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Biswas et al., 2020; Chang & Hwang, 2018; Naciri et al., 2020). Beragam media digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran *asynchronous* secara daring. Seperti pembelajaran *virtual* memakai *platform Google Classroom, Edmodo, dan Zoom Meeting* (Arizona et al., 2020). Pembelajaran daring dengan *mobile learning* dapat memberikan akses mudah pada siswa untuk melakukan interaksi, komunikasi, sekaligus bertatap muka secara *synchronous* dan *asynchronous*. Kemudahan aksesibilitas secara *online* tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Sugiharni, 2018). Selain itu, *mobile learning* memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat fleksibel dalam pembelajaran melalui pengalaman belajar (Al-Hunaiyyan et al., 2018). Implementasi dari *mobile learning* ini merupakan bentuk dari PJJ yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi.

Pelaksanaan *mobile learning* dapat ditunjang dengan berbagai media pembelajaran, salah satunya yaitu *story maps*. *Story maps* merupakan aplikasi berbasis *web service* bagian dari *ArcGis online* yang dikembangkan oleh Esri (Egiebor & Foster, 2019). *Story maps* menggabungkan peta interaktif disertai dengan narasi spasial dan digital cerita untuk menyampaikan informasi (Egiebor & Foster, 2019; Mukherjee, 2019). *Story maps* memanfaatkan berbagai unsur dalam medianya, baik teks, gambar, audio, maupun video yang dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman.

Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan visualisasi dalam penerapan atau implementasi *mobile learning* berbantuan *Story Maps* di masa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran Geografi. Hal ini mengingat bahwa pentingnya inovasi proses pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Geografi sangat penting (Dewi, Sumarmi, et al., 2021).

Diharapkan metode ini menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran daring di masa Covid-19 ini dan dapat mendukung pencapaian keterampilan siswa melalui perangkat *mobile*.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penyajian data sesuai dengan peristiwa di lapangan serta kegiatan-kegiatan tertentu. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan antara subjek dengan masalah yang diteliti tanpa direlasikan dengan variabel atau subjek lainnya. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis yang terjadi pada realita lapangan dan berkaitan dengan pembelajaran menggunakan *mobile learning*. Subjek penelitian ini yakni siswa IPS kelas XI 6 di SMA *Brawijaya Smart School* (BSS). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan analisis hasil nilai pemahaman siswa. Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh secara langsung dilapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu model Miles Huberman. Model ini terdiri dari reduksi data, display data, penarikan kesimpulan dan verifikasi (Amaliya & Dewi, 2022).

Platform yang dimanfaatkan dalam pembelajaran daring ini yaitu *Google classroom, Zoom Meeting*, dan memanfaatkan media pembelajaran *Story Maps*. Metode pembelajaran menggunakan teknik tanya jawab. Metode tanya jawab dipilih karena dapat membangun komunikasi dan interaksi secara langsung maupun tidak langsung antara guru dan siswa sehingga mempermudah dalam penyampaian materi (Merona, 2018). Materi yang disampaikan dalam pembelajaran yaitu Potensi dan Persebaran Sumber Daya Alam di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mobile Learning (M-Learning)

Mobile learning merupakan bagian dari pembelajaran elektronik atau yang biasa dikenal dengan *e-learning*. Berkaitan dengan upaya pencegahan penyebaran Covid-19, *mobile learning* dapat dijadikan alternatif yakni penggunaan teknologi dan perangkat *mobile* (laptop, tablet, PC, *smartphone, platform* dan sebagainya) untuk kegiatan belajar-mengajar. Keunggulan penggunaan *mobile learning* yaitu menciptakan pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun (Dewi & Rosyida, 2021; Naciri et al., 2020) serta siswa dapat belajar secara mandiri (Sha et al., 2012). Sehingga dengan menggunakan *mobile learning* ini siswa dapat belajar tanpa terikat ruang waktu (Şad & Göktas, 2014). *Mobile learning* dapat mengembangkan keterampilan teknologi dan kemampuan belajar pada siswa (Al-Emran et al., 2016). Pada pembelajaran daring di SMA BSS ini menggunakan *platform Google classroom, Zoom Meeting*, dan media pembelajaran *Story Maps*.

Konsep pembelajaran *M-Learning* juga terdapat berbagai tantangan hingga kendala. Tantangan dalam pembelajaran *M-Learning* yaitu proses dan teknik

menilai pembelajaran di luar kelas, masalah keamanan atau pembajakan konten, model pembelajaran, tingginya biaya peralatan, konektivitas, dukungan teknis dan pelatihan guru, hingga sikap sosial negatif siswa yang kurang memanfaatkan pembelajaran *E-learning* dengan baik (Mehdipour & Zerehkafi, 2013). Keberhasilan *mobile learning* juga dapat didasarkan pada kecepatan koneksi internet, perangkat lunak, dan perangkat keras yang memadai sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran (Sarrab, 2013). Namun sebatas ini, *M-Learning* menjadi rujukan dalam pembelajaran dalam jaringan.

Google classroom

Google classroom merupakan *platform* layanan web media pembelajaran yang dikembangkan oleh *google* dan berguna untuk mempermudah pembelajaran yang ada di sekolah. *Google classroom* dapat dijadikan sebagai kelas virtual yang dapat dikelola oleh guru dalam kegiatan pembelajaran (Durahman, 2020). Pemanfaatan *google classroom* pada sekolah dapat dilakukan dan dikelola dimulai dengan membuat, mendistribusikan materi pembelajaran maupun tugas, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka dengan siswa. *Google classroom* dapat membantu memfasilitasi pembelajaran secara *online* (Sudarsana et al., 2019). *Google classroom* dapat diakses oleh siapapun yang memiliki email dan dapat dibuka dimanapun dengan jaringan internet. Penggunaan *google classroom* dalam kegiatan pembelajaran memiliki keunggulan yaitu meningkatkan kualitas guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi, menghemat waktu dikarenakan dapat dilakukan secara *online*, serta menciptakan komunikasi tanpa batas waktu antara guru dan siswa (Sudarsana et al., 2019; Shahraneet et al., 2016).

Tujuan utama dari *platform* ini adalah untuk menyederhanakan proses berbagi *file* dan menjalin komunikasi secara *online* antara guru dan siswa. Penggunaan *google classroom* di SMA BSS bagi guru yaitu sebagai perantara kepada siswa dalam memberikan tugas, modul digital, dan media yang digunakan saat mengajar. Sementara bagi siswa, sebagai *platform* pengumpulan tugas, menanyakan seputar materi/tugas pada kolom komentar, dan mengunduh file-file materi pembelajaran yang telah disediakan oleh guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan teknologi asinkron dapat memungkinkan siswa melakukan interaksi dan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran (O'Rourke & Stickler, 2017).



Gambar 1. Platform *Google Classroom* guru kelas XI di SMA BSS untuk pemberian materi dan tugas

Zoom Meeting

Zoom merupakan aplikasi media komunikasi yang didalamnya dapat melakukan panggilan dengan menggunakan video. Dengan aplikasi *zoom* setiap individu atau kelompok dapat melakukan *video conference* (Putra, 2020). *Zoom* dapat digunakan oleh kalangan remaja hingga dewasa untuk melaksanakan kegiatan secara *online*. Kegiatan yang dapat dilakukan mulai dari *meeting*, konferensi diskusi, belajar, dan lain sebagainya. Aplikasi *zoom* ini juga dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler seperti *smartphone*, laptop, maupun desktop sekalipun. *Zoom* juga sangat berpengaruh terhadap bidang pendidikan di masa pandemi Covid-19 saat ini. Dimana *zoom* dapat menjadi salah satu solusi untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan mengintegrasikan teknologi untuk membangun interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Kessler, 2018; Nuryanto, 2021). Dengan menggunakan *zoom meeting* mampu mengakomodir banyak siswa untuk melaksanakan pembelajaran secara virtual layaknya pembelajaran di kelas (Fitriyani et al., 2020)

Implementasi penggunaan *platform zoom meeting* pada SMA BSS berfungsi untuk pembelajaran tatap muka virtual antara siswa kelas XI 6 dengan guru. *Zoom* berbentuk video kolaboratif berbasis *web* yang terdapat fitur audio, video, maupun fitur-fitur lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif (Serhan, 2020). Salah satu fiturnya yakni "*share screen*" yang dimanfaatkan guru untuk menampilkan media pembelajaran, seperti media *story map by ArcGis*. Selain itu, juga terdapat fitur "*raise hand & touch up my appearance*" untuk siswa yang ingin mengangkat tangan dan tepuk tangan tanpa harus menyalakan audionya. Saat pembelajaran berlangsung jika ada kesalahan teknis atau suara audio guru tidak terdengar, siswa dapat mengingatkan guru menggunakan *room chat* yang telah tersedia di *zoom*. *Zoom* menciptakan pembelajaran menjadi lebih interaktif, memberikan pengalaman positif, meningkatkan penguatan dan hasil belajar dalam proses belajar (Yulia, 2020).



Gambar 2. Penggunaan fitur “share screen” pada zoom meeting untuk menampilkan materi kepada siswa

Story map

Story map adalah aplikasi yang menyajikan narasi atau poin-poin dari materi yang akan disampaikan dengan fitur tambahan yaitu peta (*basemap*). *Story map* berwujud peta interaktif yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, dan lainnya (Cope et al., 2018) sebagai bentuk mengadaptasi penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Hong, 2014). *Story map* merupakan suatu teknik pembelajaran dengan cara mencatat ide dalam sebuah visual grafik. Pembelajaran dengan memanfaatkan *story map*, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar membaca (Kisfinata et al., 2013; Sholichah, 2017), menulis (Ibnian, 2010), menemukan topik, serta memahami kosakata pada teks.

Story maps yang digunakan dalam pembelajaran memberikan peluang dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui media digital. Kemampuan berpikir spasial siswa juga akan terbentuk karena penggunaan konsep *story maps* yang terintegrasi dengan *google maps satelit*. Penggunaan *story map* dalam pembelajaran memiliki keunggulan yaitu dapat mendorong penyelidikan geografis siswa dalam suatu fenomena atau peristiwa (Egiebor & Foster, 2019; Mukherjee, 2019), mendorong literasi dan pemahaman yang mendalam pada siswa terkait geospasial (Lee, 2020), serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan memecahkan masalahnya sendiri (Kerski, 2013).



Gambar 3. Platform *Story maps* untuk penjelasan Persebaran Hasil Tambang di Indonesia

Tampilan *story map* dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran geografi sangat relevan dengan sub topik pembahasan yang diuraikan yaitu tentang materi

sumber daya alam. Di dalam *story map* tersebut sangat menonjolkan unsur digital spasial yang tersaji dalam website *story map*. Unsur spasial berupa tampilan peta digital sangat mendukung sebagai media dalam menyajikan persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia. Unsur penggabungan antara tampilan peta digital dan sajian infografis dalam satu website menciptakan perpaduan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sementara konsep *blog* dalam pembelajaran Geografi juga digunakan pada SMA Negeri 7 Malang. Namun perbedaannya terletak pada penyajiannya yang menggunakan bantuan *Instagram* dan *microblog* (Dewi, Indahwati, et al., 2021).

Implementasi yang dilakukan pada kelas XI 6 di SMA BSS menggunakan *platform* ini untuk materi “Potensi dan Persebaran Kehutanan, Pertambangan, Kelautan dan Pariwisata di Indonesia”. Materi persebaran dan potensi tersebut dapat lebih mudah disampaikan oleh guru karena fitur pada *story map* dapat menampilkan peta *basemap (online)*. Siswa juga lebih dapat memahami dan menunjukkan letak-letak persebaran SDA tersebut dengan melihat secara langsung lokasi persebaran melalui peta *basemap* yang telah ditampilkan oleh guru.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi kegiatan *mobile learning* berbasis *story maps* ini dilakukan dengan memberikan soal esai kepada siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam hal pemahaman materi yang telah diberikan. Evaluasi ini akan memberikan informasi bahwa teknik pembelajaran yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran *online*. Berikut ini tabel hasil penilaian pemahaman siswa.

Tabel 1. Hasil Penilaian Pemahaman Siswa

No	Aspek Penilaian	Uraian
1	Jumlah siswa peserta tes	29 orang
2	Jumlah siswa yang tuntas	20 orang (68.97%)
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas	9 orang (31.03%)
4	Rata-rata nilai siswa	81.7
5	Nilai tertinggi	98
6	Nilai terendah	62
7	Persentase ketuntasan belajar	68.97%
8	Indikator keberhasilan	60% dari jumlah siswa memperoleh nilai > 75
9	Indikator nilai ketuntasan	75

Berdasarkan dari analisis hasil penilaian pemahaman siswa (tabel 1.), maka ketuntasan pemahaman siswa peminatan IPS kelas XI 6 sebesar 68.97%. Angka presentase ini sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu 60% dari jumlah siswa memperoleh nilai >75. Sementara jumlah siswa yang tuntas yaitu 20 orang dengan nilai tertinggi sebesar 98 dan nilai terendah sebesar 62. Selanjutnya untuk rata-rata nilai siswa didapat sebesar 81.7. Keberhasilan ini menunjukkan penggunaan *story maps* sangat membantu dalam proses pembelajaran

mobile learning. Di sisi lain, konsep spasial yang tersedia di *platform* ini juga akan *meningkatkan soft skill* siswa dibidang kemampuan spasial yang meliputi pengetahuan lokasi, *karakteristik keruangan*, pola spasial, jarak, dan lain sebagainya

Terdapat persentase siswa yang tidak tuntas yaitu 31.03% yang artinya 9 siswa belum mencapai nilai 75. Ketidaktuntasan ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, diantaranya yaitu 1) kondisi *signal* siswa yang kurang mendukung, 2) memerlukan bantuan pembelajaran yang berbasis proyek, 3) *story maps* belum menyajikan konsep audio dalam *platform* pembelajarannya, dan faktor lainnya. Faktor-faktor tersebut dapat mengontrol capaian pemahaman siswa kelas XI 6 di SMA BSS terhadap materi Potensi dan Persebaran SDA di Indonesia dalam mata pelajaran Geografi.

Faktor yang pertama terkait kondisi jaringan siswa dapat mengontrol capaian pemahaman siswa dikarenakan pada pembelajaran *mobile learning* ini juga menggunakan media *zoom meeting*. Jika jaringan internet kurang mendukung maka proses pembelajaran langsung dengan guru secara *online* tidak berjalan dengan baik. Selanjutnya faktor yang kedua terkait teknik pembelajaran yang memerlukan bantuan pembelajaran berbasis proyek, hal itu dikarenakan setiap siswa semestinya dapat menghasilkan keterampilan dalam berkarya. Terlebih lagi ketika pembelajaran *online* ini memiliki kendala yang lebih besar dalam pencapaian keterampilan siswa. Kemungkinan dari jumlah 9 orang yang tidak tuntas ini memiliki kecenderungan belajar dengan berbasis proyek (karya). Selanjutnya terkait faktor yang ketiga yaitu *story maps* belum menyajikan konsep audio dalam *platform* pembelajarannya. Faktor ini dimungkinkan karena pada dasarnya setiap siswa memiliki kecenderungan cara belajar yang berbeda. Ada yang cenderung ke arah visual, kinestetik, dan auditori. Jika *platform story maps* ini dapat menyajikan audio, ini akan memungkinkan siswa dengan tipe pembelajar auditori dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Namun sebenarnya *platform* ini sudah menyajikan fitur untuk menampilkan video. Kekurangannya hanya terletak pada model desain *platform* dan penyajian audionya.

PENUTUP

Simpulan

Mobile learning merupakan sebuah solusi dalam pembelajaran yang mengedepankan aspek kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Pengembangan pembelajaran menggunakan *mobile learning* pada pembelajaran geografi dengan bantuan *google classroom*, *zoom* serta *story maps* di masa pandemi Covid-19 ini selain dapat membantu para guru untuk tetap bisa melaksanakan pembelajaran dengan efektif juga dapat memutus rantai penyebaran Covid-19 terutama di wilayah Kota Malang. Dengan adanya *zoom* guru dapat tetap melakukan tatap muka secara daring di manapun dan kapanpun dan guru juga dapat memanfaatkan *google classroom* sebagai *platform* penunjang pembelajaran

dalam menyampaikan materi dan lembar kerja siswa dengan mudah, praktis, serta efisien.

Story maps yang digunakan dalam pembelajaran memberikan peluang dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui media digital. Keterampilan penggunaan media digital yang terintegrasi dengan teknologi geospasial secara tidak langsung akan mengasah kemampuan berpikir spasial siswa. Hal itu dikarenakan penggunaan *story maps* yang di dalamnya sudah terintegrasi dengan *google maps* satelit (pete digital). Dengan demikian penggunaan *mobile learning* berbantuan *story maps* dapat dijadikan inovasi dalam metode pembelajaran daring di masa pandemi.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penggunaan *mobile learning* berbantuan *story maps* dalam pembelajaran maka dapat dijadikan inovasi metode pembelajaran daring di masa pandemik. Metode ini dapat dijadikan rujukan dalam proses belajar mengajar mata pembelajaran lainnya. Pemanfaatan *learning tool* dan *platform* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan variabel dalam penelitian lainnya, seperti penelitian eksperimen dan tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2020). Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. In *Interactive Learning Environments*.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Aisyah Anggraeni dan Hendrizal, S.IP., M. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13(Sosial), 64–76.
- Al-Emran, M., Elsherif, H. M., & Shaalan, K. (2016). Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. *Computers in Human Behavior*, 56, 93–102.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.033>
- Al-Hunaiyyan, A., Alhajri, R. A., & Al-Sharhan, S. (2018). Perceptions and challenges of mobile learning in Kuwait. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 30(2), 279–289.
<https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2016.12.001>
- Amaliya, L. U., & Dewi, K. (2022). Penerapan Small Group Discussion Berbasis Mobile Learning Melalui WhatsApp Messenger pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(1).
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1).

- <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Biswas, B., Roy, S. K., & Roy, F. (2020). Students Perception of Mobile Learning during COVID-19 in Bangladesh: University Student Perspective. *Aquademia*, 4(2), ep20023. <https://doi.org/10.29333/aquademia/8443>
- Chang, C. Y., & Hwang, G. J. (2018). Trends in smartphone-supported medical education: A review of journal publications from 2007 to 2016. *Knowledge Management and E-Learning*, 10(4), 389–407. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2018.10.024>
- Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2020). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Indonesia Education Readiness Conducting Distance Learning in Covid-19 Pandemic Situation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 7(6), 491–507.
- Cope, M. P., Mikhailova, E. A., Post, C. J., Schlautman, M. A., & Carbajales-Dale, P. (2018). Developing and Evaluating an ESRI Story Map as an Educational Tool. *Natural Sciences Education*, 47(1), 180008. <https://doi.org/10.4195/nse2018.04.0008>
- Dewi, K., Indahwati, K., & Febrianti, L. (2021). Microblog dan Mobile Learning: Inovasi Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Creativity Skill. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(3), 164–174. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjppg.v9i3.36250>
- Dewi, K., Pratisia, T., & Putra, A. K. (2021). Implementasi pemanfaatan google classroom, google meet, dan instagram dalam proses pembelajaran online menuju abad 21. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(5). <https://doi.org/10.17977/um063v1i5p533-541>
- Dewi, K., & Rosyida, F. (2021). Analisis mobile learning berbantuan media sosial dalam meningkatkan knowledge, creativity, dan innovation skill. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu ...*, 1(10).
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu- Ilmu Sosial*, 1(10), 1077–1089. <https://doi.org/10.17977/um063v1i102021p1077-1089>
- Dewi, K., Sumarmi, S., & Putra, A. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis STEM dengan Pendekatan Eco-Spatial Behavior Materi Kependudukan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 7(2). <https://doi.org/10.18860/jpips.v7i2.11960>
- Durahman, D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Multimedia Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Pada Diklat Di Wilayah Kerja Kemenag Kabupaten Cianjur. *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(34). <https://doi.org/10.38075/tp.v12i34.71>
- Egiebor, E. E., & Foster, E. J. (2019). Students' Perceptions of Their Engagement Using GIS-Story Maps. *Journal of Geography*, 118(2), 51–65. <https://doi.org/10.1080/00221341.2018.1515975>
- Fitriyani, F., Deza, F. M. D., & Nurlila, K. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid 19. *Edification*.
- Hidayah, R. N., & Anshori, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Menengah Atas. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 6(1), 58–64.
- Hong, J. E. (2014). Promoting Teacher Adoption of GIS Using Teacher-Centered and Teacher-Friendly Design. *Journal of Geography*, 113(4), 139–150. <https://doi.org/10.1080/00221341.2013.872171>
- Ibnian, S. S. K. (2010). The Effect of Using the Story-Mapping Technique on Developing Tenth Grade Students' Short Story Writing Skills in EFL. *English Language Teaching*, 3(4), 181–194. <https://doi.org/10.5539/elt.v3n4p181>
- Irmayani, H., Wardiah, D., & Kristiawan., M. (2018). The strategy of SD Pusri in improving educational quality. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 7(7), 113–121.
- Kemdikbud. (2020a). Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19. In *Kemdikbud* (pp. 1–3). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- Kemdikbud. (2020b). Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah. *Jakarta*, 28 Mei 2020, 8–9. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemdikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>
- Kerski, J. J. (2013). Understanding Our Changing World through Web- Mapping Based Investigations. *Journal of Research and Didactics in Geography*, 2(2), 11–26. <https://doi.org/10.4458/2379-02>
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205–218. <https://doi.org/10.1111/flan.12318>
- Ketut Sudarsana, I., Bagus Made Anggara Putra, I., Nyoman Temon Astawa, I., & Wayan Lali Yogantara, I. (2019). The use of Google classroom in the learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012165>
- Kisfinata, R., Ariani, M., & Sukmaantara, I. P. (2013). The Effect Of Using Story Mapping Technique On Reading Comprehension Achievement Of The Eighth Year Students At Mts. Negeri Bangsalsari. *Pancaran*, 2(97).
- Kusainun, N. (2020). Analisis Standar Penilaian Pendidikan di Indonesia. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 5(1), 1–7.
- Lee, D. M. (2020). Cultivating preservice geography teachers' awareness of geography using Story Maps. *Journal of Geography in Higher Education*, 44(3), 387–405.

- <https://doi.org/10.1080/03098265.2019.1700487>
Mehdipour, Y., & Zerehkafi, H. (2013). Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges. *International Journal of Computational Engineering Research*, 3(6).
- Merona, S. P. (2018). Kombinasi Tutorial Dengan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Di Perguruan Tinggi. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.302>
- Mukherjee, F. (2019). Exploring cultural geography field course using story maps. *Journal of Geography in Higher Education*, 43(2), 201–223. <https://doi.org/10.1080/03098265.2019.1597031>
- Naciri, A., Baba, M. A., Achbani, A., & Kharbach, A. (2020). Mobile Learning in Higher Education: Unavoidable Alternative during COVID-19. *Aquademia*, 4(1), ep20016. <https://doi.org/10.29333/aquademia/8227>
- Nadeak, B. (2020). The effectiveness of distance learning using social media during the pandemic period of covid-19: A case in universitas kristen indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 1764–1772.
- Nuryanto, M. (2021). Fostering Success and Motivating EFL Learners Using Zoom Meeting: A Synchronous Learning Strategy. *Anglophile Journal*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.51278/anglophile.v1i2.174>
- O'Rourke, B., & Stickler, U. (2017). Synchronous communication technologies for language learning: Promise & challenges in research & pedagogy. *Language Learning in Higher Education*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.1515/cercles-2017-0009>
- Patricia Aguilera-Hermida, A. (2020). College students' use and acceptance of emergency online learning due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 1. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>
- Putra, N. P. (2020). Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom Dan Whatsapp Group Di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Insani. *JIPSINDO*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v7i2.34939>
- Şad, S. N., & Göktaş, Ö. (2014). Preservice teachers' perceptions about using mobile phones and laptops in education as mobile learning tools. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.12064>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sarrab, M. (2013). Exploring Major Challenges and Benefits of M-learning Adoption. *British Journal of Applied Science & Technology*, 3(4), 826–839. <https://doi.org/10.9734/bjast/2013/3766>
- Serhan, D. (2020). Transitioning from Face-to-Face to Remote Learning: Students' Attitudes and Perceptions of using Zoom during COVID-19 Pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 335–342. <https://doi.org/10.46328/ijtes.v4i4.148>
- Sha, L., Looi, C. K., Chen, W., & Zhang, B. H. (2012). Understanding mobile learning from the perspective of self-regulated learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(4), 366–378. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2011.00461.x>
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., & Rodzi, S. S. M. (2016). Google classroom as a tool for active learning. *AIP Conference Proceedings*, 1761. <https://doi.org/10.1063/1.4960909>
- Sholichah, N. I. (2017). The Effect Of Story Mapping On Reading Comprehension. *INTAJ: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 1(1). <https://doi.org/10.35897/intaj.v1i1.43>
- Siti, K., & Nurizzati, Y. (2018). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di Man 2 Kuningan. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 7(2), 161–176. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v7i2.3370>
- Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12667>
- Yulia, H. (2020). Online Learning to Prevent the Spread of Pandemic Corona Virus in Indonesia. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 11(1), 48–56. <https://doi.org/10.26877/eternal.v11i1.6068>
- Yuniati, L. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v2i2/septembe.130>