

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORY MAPS* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 RONGGA**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Pendidikan Geografi*



Disusun Oleh:

Muhammad Pandu Al Ghifari

2007212

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORY MAPS* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 RONGGA

Oleh
Muhammad Pandu Al Ghifari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Muhammad Pandu Al Ghifari 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

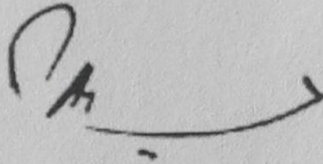
MUHAMMAD PANDU AL GHIFARI

NIM 2007212

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA STORY MAPS TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 RONGGA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

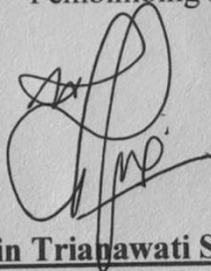
Pembimbing I



Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si.

NIP. 19678121997021001

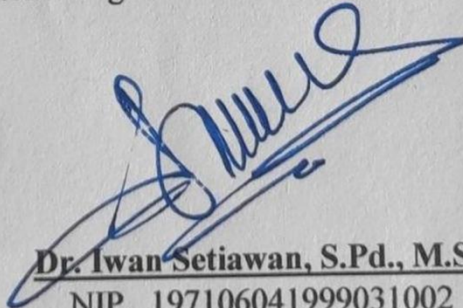
Pembimbing II



Dr. Nanin Trianawati S., S.T., M.T.

NIP. 198304032008012013

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Geografi



Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si.

NIP. 197106041999031002

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media *Story Maps* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Rongga"** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2025



Muhammad Pandu Al Ghifari

NIM. 2007212

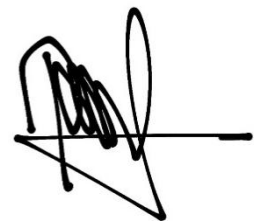
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahuwata'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Story Maps* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Rongga”**. Adapun maksud dan tujuan skripsi ini yaitu untuk menempuh ujian sidang dan memperoleh gelar sarjana. Tentunya saya menyadari terdapat hambatan pada saat proses penyusunannya, namun, berkat doa dari orang tua, keluarga, sahabat dan teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan, disertai dengan usaha yang sungguh-sungguh, maka skripsi ini dapat dituntaskan.

Saya menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, terutama saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si. selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Dr. Nanin Trianawati S., S.T., M.T. selaku dosen pembimbing kedua yang selalu memberikan berbagai arahan dan saran dalam proses penyusunan skripsi ini.

Saya juga menyadari bahwa skripsi ini mempunyai berbagai kekurangan dan masih belum sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka untuk mendapatkan kritik dan saran yang membangun. Dan saya berharap penelitian ini bisa membantu dan memberikan manfaat bagi kita semua khususnya kepada saya sendiri dan umumnya bagi pembaca. Akhir kata saya ucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi.

Bandung, Juni 2025



Muhammad Pandu Al Ghifari

NIM. 2007212

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini. Penulis banyak menemui hambatan-hambatan, namun berkat usaha, ikhtiar, tawakal dan karunia Allah SWT serta bantuan semua pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan yang baik ini penulis hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Orang tua yaitu Ida Rosidah, Dede Hidayat Kamil, Abung Kusman dan Herawati yang telah memberikan doa restu serta dukungan dan pengorbanan sehingga dapat menyelesaikan proses gelar sarjana ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Yani, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Nanin Trianawati S., S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Iwan Setiawan, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah mengeluarkan kebijakan yang sangat menunjang bagi aktivitas Mahasiswa Pendidikan Geografi selama perkuliahan dan menjadi pengingat dalam penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh Staf Tenaga Pendidik Program Studi Pendidikan Geografi FPIPS UPI yang telah membantu proses administrasi selama masa perkuliahan.
6. Bapak Asep Nurul Hikmat, S.Pd., selaku Guru Geografi di SMA Negeri 1 Rongga yang telah memberikan waktu, ilmu serta membantu dan membimbing selama melaksanakan penelitian di sekolah.

7. Sahabat sekaligus saudara Aqshal Anom Gumiwang dan Muhammad Nurul Wahid yang telah memberikan semangat berjuang, berbagi suka dan duka selama masa perkuliahan hingga mampu menyelesaikan gelar sarjana.
8. Sahabat Ibrahim Ali, Ahmad Nurdiansyah, Muhammad Fathan W, Fachri Abdillah, Khildan Santosa, Aulia Rahmad Lubis, Dinda Karunia, Meyta Putri, Kitana Ligar, A'isy Muhammad Zain yang telah berbagi tawa dalam masa perkuliahan.
9. Lia Citra selaku teman dekat dari awal kuliah hingga saat ini yang telah memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah serta sekaligus sebagai mentor dalam skripsi saya.
10. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Geografi angkatan 2020, terima kasih telah mewarnai masa perkuliahan ketika suka maupun duka.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *STORY MAPS* TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 1 RONGGA**

Oleh:

Muhammad Pandu Al Ghifari (2007212)

Pembimbing:

Prof Dr. Ahmad Yani, M.Si.¹⁾ Dr. Nanin Trianawati S., S.T., M.T.²⁾

email: muhammadpandual@upi.edu

ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar yaitu kurangnya media pembelajaran yang kreatif, interaktif dan mudah dipahami. Dengan demikian, pentingnya media pembelajaran yang interaktif bagi keberlangsungan proses belajar mengajar di kelas agar tidak monoton dan membosankan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran geografi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, desain *Quasi Experimental* bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel yang digunakan yaitu, XI-C (eksperimen), X-D (kontrol). Variabel bebas (X) media *story maps*, variabel terikat (Y) kemampuan berpikir kreatif. Instrumen yang digunakan lembar observasi, angket, tes, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan klasifikasi keberhasilan kemampuan berpikir kreatif, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen berada pada kriteria sangat kreatif dengan skor 83%, selaras dengan kemampuan berpikir kreatif di kelas kontrol berada pada kriteria kreatif dengan skor 71%. Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh media pembelajaran *story maps* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu, media *story maps* ini dapat diterapkan pada kemampuan berpikir kreatif indikator berpikir merinci (*elaboration*) karena masih tergolong rendah.

Kata Kunci: Kemampuan berpikir kreatif, Media, *Story maps*.

***THE EFFECT OF USING STORY MAPS MEDIA ON THE CREATIVE
THINKING ABILITY OF STUDENTS IN GEOGRAPHY CLASSES AT SMA
NEGERI 1 RONGGA***

By:

Muhammad Pandu Al Ghifari (2007212)

Advisor:

Prof Dr. Ahmad Yani, M.Si.¹⁾ Dr. Nanin Trianawati S., S.T., M.T.²⁾

email: muhammadpandual@upi.edu

ABSTRACT

One of the problems that occurs in the teaching and learning process is the lack of creative, interactive, and easy-to-understand learning media. Therefore, interactive learning media is important for the continuity of the teaching and learning process in the classroom so that it is not monotonous and boring. The purpose of this study was to analyse the effect of using story maps on students' creative thinking skills in geography. This study used a quantitative research method with an experimental design, with an experimental design, specifically a Quasi-Experimental Pretest-Posttest Control Group Design. The sample consisted of XI-C (experimental group) and X-D (control group). The independent variable (X) was story maps media, and the dependent variable (Y) was creative thinking ability. The instruments used included observation sheets, questionnaires, tests, and documentation. The data analysis techniques used were classification of creative thinking ability success, normality test, homogeneity test, t-test, and n-gain test. The results of the study showed that the creative thinking ability in the experimental class was at the highly creative criterion with a score of 83%, consistent with the creative thinking ability in the control class, which was at the creative criterion with a score of 71%. Based on the t-test results, the probability value was $0.000 < 0.05$, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . Therefore, there is an effect of the story maps learning media on students' creative thinking abilities. Recommendations for further research include applying the story maps media to the creative thinking ability indicator of elaboration, as it is still classified as low.

Keywords: Creative thinking ability, Media, Story maps.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran Geografi	6
2.1.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
2.1.3 Indikator Media Pembelajaran	11
2.2 Media Pembelajaran Story Maps	12
2.2.1 Pengertian Media <i>Story Maps</i>	12
2.2.2 Media <i>Story Maps</i> dalam Pembelajaran Geografi	13
2.2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Story Maps</i>	15
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Story Maps</i>	19
2.2.5 Keunggulan Media <i>Story Maps</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	20
2.3 Kemampuan Berpikir Kreatif	21

2.3.1	Pengertian Berpikir Kreatif.....	21
2.3.2	Ciri-Ciri Berpikir Kreatif.....	22
2.3.3	Indikator Berpikir Kreatif.....	23
2.3.4	Keunggulan <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif 24	
2.4	Penelitian Terdahulu	25
2.5	Kerangka Berpikir.....	27
2.6	Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1	Desain Penelitian	29
3.2	Lokasi Penelitian.....	30
3.3	Populasi dan Sampel.....	30
3.4	Variabel Penelitian	31
3.5	Definisi Operasional	32
3.6	Instrumen Penelitian	32
3.7	Prosedur Penelitian	40
3.8	Analisis Data.....	40
3.8.1	Klasifikasi Tingkat Keberhasilan Kemampuan Berpikir Kreatif...	41
3.8.2	Uji Normalitas.....	41
3.8.3	Uji Homogenitas	42
3.8.4	Uji Hipotesis	42
3.8.5	Uji N-Gain	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian	44
4.1.1	Profil Sekolah.....	44
4.1.2	Visi Misi Sekolah.....	45
4.1.3	Tenaga Pendidik.....	45
4.1.4	Data Kesiswaan.....	46
4.1.5	Sarana dan Prasarana	46
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
4.2.1	Kelas Eksperimen	48

4.2.2	Kelas Kontrol	56
4.2.3	Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Kelas Eksperimen Menggunakan Media <i>Story Maps</i> dengan Kelas Kontrol yang Tidak Menggunakan Media <i>Story Maps</i>	62
4.2.4	Persepsi Guru dan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran <i>Story Maps</i>	64
4.3	Analisis Data	69
4.3.1	Uji Normalitas	69
4.3.2	Uji Homogenitas	69
4.3.3	Uji Hipotesis	70
4.3.4	N-Gain	71
4.4	Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		79
5.1	Simpulan	79
5.2	Implikasi	81
5.3	Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN		89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir.....	28
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Keseluruhan Kelas XI SMA Negeri 1 Rongga	31
Tabel 3. 3 Variabel Penelitian	31
Tabel 3. 4 Kriteria Persepsi Peserta Didik Media <i>Story Maps</i>	33
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas	35
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Soal	35
Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas	36
Tabel 3. 8 Tabel Uji Reliabilitas.....	37
Tabel 3. 9 Kriteria Uji Tingkat Kesukaran.....	37
Tabel 3. 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	38
Tabel 3. 11 Kriteria Uji Daya Pembeda	39
Tabel 3. 12 Hasil Uji Daya Pembeda	39
Tabel 3. 13 Prosedur Penelitian	40
Tabel 3. 14 Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif	41
Tabel 3. 15 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	43
Tabel 4. 1 Jumlah Kelas dan Peserta Didik di SMA Negeri 1 Rongga.....	46
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Rongga.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran Berpikir (<i>Fluency</i>) di Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4. 4 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>) di Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan Berpikir (<i>Flexibility</i>) di Kelas Eksperimen	52
Tabel 4. 6 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Berpikir Merinci (<i>Elaboration</i>) di Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 7 Hasil Keseluruhan Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Eksperimen	54
Tabel 4. 8 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Kelancaran Berpikir (<i>Fluency</i>) di Kelas Kontrol	56

Tabel 4. 9 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Berpikir Orisinal (<i>Originality</i>) di Kelas Kontrol	57
Tabel 4. 10 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Keluwesan Berpikir (<i>Flexibility</i>) di Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4. 11 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Indikator Berpikir Merinci (<i>Elaboration</i>) di Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4. 12 Hasil Keseluruhan Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Kontrol ...	60
Tabel 4. 13 Persentase Hasil Persepsi Indikator Minat.....	66
Tabel 4. 14 Persentase Hasil Persepsi Indikator Motivasi	66
Tabel 4. 15 Persentase Hasil Persepsi Indikator Kepuasan.....	67
Tabel 4. 16 Persentase Hasil Persepsi Indikator Penelitian	67
Tabel 4. 17 Persentase Hasil Persepsi Indikator Tanggapan	68
Tabel 4. 18 Hasil Persepsi Terhadap Media <i>Story Maps</i>	68
Tabel 4. 19 Hasil N-Gain Kelas Eksperimen	71
Tabel 4. 20 Hasil N-Gain Kelas Kontrol.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian.....	30
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	69
Gambar 4. 2 Hasil Uji Homogenitas Pretest.....	69
Gambar 4. 3 Hasil Uji Homogenitas Posttest	70
Gambar 4. 4 Hasil Uji-T Paired Sample Test Kelas Eksperimen	71

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Diagram Hasil Keseluruhan Pretest dan Posttest di Kelas Eksperimen	55
Diagram 4. 2 Diagram Hasil Keseluruhan Pretest dan Posttest di Kelas Kontrol ...	61
Diagram 4. 3 Perbandingan Nilai Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Diagram 4. 4 Perbandingan Nilai Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
Diagram 4. 5 Perbandingan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan Penelitian	89
Lampiran 2 Surat Validasi Ahli Media.....	91
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen	94
Lampiran 4 LKPD Kelas Eksperimen	102
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	104
Lampiran 6 LKPD Kelas Kontrol	112
Lampiran 7 Instrumen Tes Soal	114
Lampiran 8 Instrumen Persepsi	119
Lampiran 9 Modul Langkah-Langkah Media <i>Story Maps</i>	122
Lampiran 10 Media <i>Story Maps</i>	131
Lampiran 11 Media PowerPoint	134
Lampiran 12 Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	138
Lampiran 13 Nilai Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	139
Lampiran 14 Lembar Observasi.....	140
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian.....	142

DAFTAR PUSTAKA

- Adyatma, S., Normelani, E., & Riadi, S. (2017). Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Di SMA Negeri Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(5), 1–19.
- Agus, P. (2003). *Panduan Laboratium Statistik Inferensial*. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Ain, S. Q., & Mustika, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 2(5), 1080–1085. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i5.427>
- Almasiih, M. A. J. (2017). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi Pada Siswa Kelas XII IPS Semester Gasal SMA Negeri 1 Sragi Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Semarang.
- Antoniou, V., Ragia, L., Nomikou, P., Bardouli, P., Lampridou, D., Ioannou, T., Kalisperakis, I., & Stentoumis, C. (2018). Creating a story map using geographic information systems to explore geomorphology and history of Methana peninsula. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 7(12). <https://doi.org/10.3390/ijgi7120484>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Aripin, U., & Purwasih, R. (2017). Penerapan Pembelajaran Berbasis Alternative Solutions Worksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 225. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v6i2.989>
- Burhan Eko Purwanto. (2011). *Peranan Media Dalam Dunia Pendidikan*. Universitas Pancasakti Tega.
- 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), 1–9. <https://doi.org/10.4195/nse2018.04.0008>
- 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>

- Fauzi, R. Al, Dewi, E. O., Rizara, A., Ridwana, R., & Yani, A. (2022). Perbandingan Arcgis Dengan Google My Maps dalam Membantu Pembelajaran Sistem Informasi Geografis. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v10i2.46378>
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Fprofit*, 3(1), 121–127.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Hujair AH. Sanaky. (2011). Media Pembelajaran Buku Pegangan Guru dan Dosen. Yogyakarta: Kaukaba.
- Ilahi, MT. (2012). Pembelajaran *discovery* strategi & mental *vocational* skill. Jogjakarta: Diva Press.
- Jumanto, & Adi, Y. K. (2022). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VI Ditinjau Dari Prestasi Akademik. *Jurnal Sinektik*, 5(1), 82–87.
- Kerski, J. J. (2013). Understanding Our Changing World through Web-Mapping Based Investigations. *Journal of Research and Didactics in Geography*, 2(211–26).
- Kerski, J. J. (2017). Teaching and Learning about Economics and Business Using Web GIS Tools. *The Geography Teacher*, 14(3), 130–136.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Marhadi. (2004). Hakikat Geografi. In *Jurnal Universitas Terbuka* (Vol. 4). Universitas Terbuka.
- Marta, M., & Osso, P. (2015). Story Maps At School : Teaching And Learning Stories With Maps. *Journal of Research and Didactics in Geography*, 2(5), 61–68.

- Maryati, I., & Nurkayati, N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas dalam Materi Aljabar. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(2), 253–265. <https://doi.org/10.21831/pythagoras.v16i2.40007>
- Moedjiono dan Moh. Dimyati. (1992). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdiknas.
- Moma, L. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–41.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurjannah, S. S., Rijal, R., & Mu'awwanah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana (Kuasi Eksperimen Pada Kelas III SDN Cadasari 1 kelurahan Cadasari Kecamatan Cadasari). *Ibtida'i*, 6(2), 165–180.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Panjerina, F., Rosyida, F., Hartono, R., & Purwanto, P. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan *Story Maps* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Geografi Siswa SMAN 7 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 3(2), 154–170. <https://doi.org/10.17977/um063v3i2p154-170>

- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Purwoto. 2003. *Panduan Laboratium Statistik Inferensial*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Putra, R. D., Rinanto, Y., Dwiastuti, S., & Irfa'i, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 330–334. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5738>
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Pendidikan Sains Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *PENSA E- JURNAL: Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Rafly, K, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Story Map Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu*, 4 (12). doi:10.17977/um063.v4.i12.2024.1
- Ramdhani, M. R., Usodo, B., & Subanti, S. (2017). Discovery Learning with Scientific Approach on Geometry. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012033>
- Riansadewi, D. (2022). *Visualisasi Data Spasiotemporal Kependudukan di Kabupaten Temanggung Tahun 2000, 2010, dan 2020 Menggunakan Story Maps*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/97218>
- Ridwan, S. (2019). Intellectual Capital dan Knowledge Management dalam Inovasi dan Kreasi Media Pembelajaran Berbasis Kemampuan 4C dan Literasi. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 75–81. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2414>
- Risaldo, H., Sidiq, W. A. B. N., Santoso, A. B., & Putro, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Inquiry Berbantu Media

Story Maps Pada Materi FLora Fauna Di SMA N 3 Salatiga. *Edu Geography*, 11(3), 35–46.
<https://doi.org/10.15294/edugeo.v11i2.73035>

- Rosyendra, M. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Story Map* Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam untuk SMA Kelas XI di Kabupaten Situbondo.
- Saputro, R. (2020). Kemampuan Berpikir Spasial Peserta Didik Menggunakan Peta Dancitra Inderaja Pada Pembelajaran Geografidi SMA N 1 Bae Kudus. In *Tesis*. Universitas Negeri Semarang.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2019). Implementasi Pendekatan Student Centered Learning Dalam Pembelajaran IPA Dan Relevansinya Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(1), 12–22. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i1.21912>
- Sejati, S. P., Rosaji, F. S. C., Permatasari, A. L., Nucifera, F., Suherningtyas, I. A., Kusnawi, Riasasi, W., Arsanti, V., & Sekarsih, F. N. (2021). Teknologi Geospasial Sebagai Media Pembelajaran Geografi di Lingkungan Sekolah Tingkat Menengah. *Geomedia Majalah Ilmiah Dan Informasi Kegeografian*, 19(1), 15–25.
<https://doi.org/10.21831/gm.v19i1.37713>
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Agrapana Media.
- Sholeh, M. (2007). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Tingkat SMA. *Jurnal Geografi*, 4(2), 129–137.
- Strachan, C., & Mithcell, J. (2014). Teachers' Perceptions of Esri Story Maps as Effective Teaching Tools. *Review of International Geographical Education Online*, 4(3), 195–220.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Algensindo.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. PT Pustaka Barupress.
- Sukma Perdana Prasetya. (2020). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Turner, J. (1977). *Psychology for the Classroom*. Methuen & Co Ltd.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik*, 17(4), 438–447.
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–12.
- Yanti, R. A., Ida Bagus Made Astawa, & I Made Sarmita. (2023). Penggunaan Media *Story Maps* dalam Pembelajaran Geografi dan Implikasinya Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2), 196–203. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.64048>
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 189–203. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3780>
- Zalmita, N., & Yani, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.17509/gea.v15i1.4179>