

Integrasi Model Discovery Learning Berbantuan Digital Map pada Pembelajaran Peta Sebaran Kerajaan di Indonesia: Studi Literature Review

Muslim¹

¹Universitas Sebelas Maret

Email: muslim_161194@yahoo.com¹

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *discovery learning* berbantuan digital map pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia. Kajian ini menggunakan metode *systematic literature review* dengan menganalisis 25 artikel ilmiah yang diperoleh dari *database* Google Scholar dan Garuda pada rentang tahun 2020-2026. Proses pencarian literatur menggunakan kata kunci "*discovery learning*", "*digital map*", "pembelajaran IPS", "peta kerajaan Indonesia", dan "media pembelajaran digital". Artikel diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang meliputi relevansi topik, tahun publikasi, serta keterkaitan dengan pembelajaran berbasis teknologi digital. Data dianalisis menggunakan teknik *content analysis* melalui tahap reduksi data, kategorisasi, sintesis, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan digital map mampu meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman spasial peserta didik terhadap materi peta sebaran kerajaan di Indonesia. Penggunaan digital map membantu peserta didik memahami hubungan geografis, wilayah kekuasaan, jalur perdagangan, dan perkembangan kerajaan secara lebih konkret dan interaktif. Selain itu, integrasi *discovery learning* dengan digital map menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, *student centered*, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, model *discovery learning* berbantuan digital map dapat menjadi inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi digital yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan spasial peserta didik.

Kata kunci: *discovery learning*, digital map, pembelajaran IPS, peta sebaran kerajaan, teknologi digital.

Abstract

This study aims to analyze the application of the discovery learning model aided by digital maps in teaching the distribution of kingdoms in Indonesia. This study employs a systematic literature review method by analyzing 25 scientific articles obtained from the Google Scholar and Garuda databases between 2020 and 2026. The literature search process used the keywords "discovery learning," "digital map," "social studies education," "maps of Indonesian kingdoms," and "digital learning media." Articles were selected based on inclusion and exclusion criteria, which included topic relevance, year of publication, and relevance to digital technology-based learning. Data were analyzed using content analysis techniques through the stages of data reduction, categorization, synthesis, and conclusion drawing. The results of the study indicate that the implementation of a discovery learning model supported by digital maps can enhance students' learning activities, motivation, critical thinking skills, and spatial understanding of the material on the distribution of kingdoms in Indonesia. The use of digital maps helps students understand geographical relationships, spheres of influence, trade routes, and the development of kingdoms in a more concrete and interactive manner. Furthermore, the integration of discovery learning with digital maps creates a learning experience that is more contextual, student-centered, and relevant to 21st-century learning needs. Thus, the discovery learning model supported by digital maps can serve as an effective digital technology-based social studies innovation for improving the quality of students' historical and spatial learning.

Keywords: *discovery learning*, digital map, social studies, map of the kingdom's territory, digital technology.

Artikel Info:

Submit : Mei 2026

Revisi : Mei 2026

Terima : Mei 2026

Cite :

Muslim. (2026). Integrasi Model Discovery Learning Berbantuan Digital Map pada Pembelajaran Peta Sebaran Kerajaan di Indonesia: Studi Literature Review. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 2(2), 115-124.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital sudah berdampak pada perubahan dalam berbagai aspek pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran pada abad ke-21 tidak lagi berorientasi pada proses yang hanya transfer pengetahuan secara satu arah, melainkan menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, serta literasi digital (Rifansyah & Rawi, 2025; Rohman & Khaliza, 2025). Oleh karena itu, guru dituntut mampu menghadirkan model dan media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik dapat memahami materi secara lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Selain itu, lingkungan pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi bagian penting dalam pendidikan abad ke-21 karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan student centered. Gwo-Jen Hwang dan Shih-Yun Chien (2022) menjelaskan bahwa *technology-enhanced learning environments* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Salah satu materi pembelajaran IPS yang memerlukan visualisasi dan pemahaman spasial adalah materi peta sebaran kerajaan di Indonesia. Materi ini memiliki karakteristik yang kompleks karena memuat informasi geografis, historis, dan budaya secara bersamaan (Hasibuan et al, 2025; Rohmawati, 2025). Dalam praktik pembelajaran di kelas, peserta didik sering mengalami kesulitan memahami letak, persebaran, serta perkembangan kerajaan-kerajaan di Indonesia apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui metode ceramah atau penggunaan media konvensional berupa buku teks dan gambar statis (Parasinta, 2025; Sudarmika & Sujana, 2024). Akibatnya, proses pembelajaran IPS di kelas menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas penemuan konsep dengan pemanfaatan teknologi digital. Salah satu model pembelajaran yang relevan adalah model *discovery learning*. Model *discovery learning* pertama kali dikembangkan oleh Jerome S. Bruner yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih memahami konsep apabila terlibat secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan secara mandiri. Menurut Bruner (1961), proses penemuan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Bruner, 1961; Ridwan, 2021). Penggunaan digital map dalam pembelajaran juga berkaitan dengan pengembangan kemampuan *spatial thinking* peserta didik. Penelitian Joseph J. Kerski menjelaskan bahwa teknologi *Geographic Information System (GIS)* dan *digital mapping* mampu meningkatkan kemampuan analisis geografis, visualisasi spasial, dan pemahaman

hubungan antar wilayah dalam pembelajaran berbasis geografi dan sejarah (Kerski, 2021; Putra et al., 2025). Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar melalui kegiatan menemukan, menyelidiki, mengamati, dan menyimpulkan konsep secara mandiri (Ridwan, 2021; Martir et al, 2024). Selain itu, lingkungan pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi bagian penting dalam pendidikan abad ke-21 karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan *student centered*. Gwo Jen Hwang dan Shih Yun Chien menjelaskan bahwa *technology-enhanced learning environments* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Hwang & Chien, 2022; Rohman & Khaliza, 2025). Melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, hingga generalisasi, peserta didik didorong untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri. Model *discovery learning* dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta pemahaman konseptual peserta didik.

Untuk mengoptimalkan implementasi *discovery learning*, maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung eksplorasi peserta didik secara visual dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *digital map*. *Digital map* merupakan media berbasis teknologi yang menyajikan informasi geografis secara dinamis, interaktif, dan mudah diakses (Putra et al, 2025; Moningkey et al, 2026). Dalam pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia, penggunaan *digital map* memungkinkan peserta didik untuk mengamati lokasi kerajaan, wilayah kekuasaan, jalur perdagangan, serta keterkaitan antarkerajaan secara lebih nyata dan sistematis. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik terlibat langsung dalam proses eksplorasi informasi melalui tampilan visual yang menarik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik (Fitriyati & Harjono, 2023; Purwati, 2020). Di sisi lain, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran (Sayuti et al, 2025). Namun demikian, kajian yang secara khusus mengintegrasikan model *discovery learning* berbantuan *digital map* pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia masih relatif terbatas. Padahal, integrasi antara model pembelajaran berbasis penemuan dengan media digital interaktif berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas model *discovery learning* maupun penggunaan media digital dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum dan belum secara spesifik mengkaji integrasi *discovery learning* dengan *digital map* pada materi peta sebaran kerajaan di Indonesia. Penelitian sebelumnya cenderung memisahkan kajian antara model pembelajaran berbasis penemuan dengan media pembelajaran digital sehingga belum banyak penelitian yang menganalisis hubungan keduanya dalam meningkatkan pemahaman spasial peserta didik pada pembelajaran IPS berbasis sejarah. Selain itu, kajian mengenai penggunaan *digital map* pada materi kerajaan di Indonesia masih terbatas pada pengembangan media tanpa mengintegrasikan sintaks pembelajaran *discovery learning* secara sistematis. Kebaruan kajian ini terletak pada kajian integratif antara model *discovery learning* dengan penggunaan *digital map* dalam pembelajaran peta sebaran kerajaan di

Indonesia. Kajian ini tidak hanya membahas efektivitas model pembelajaran atau media digital secara terpisah, tetapi menelaah bagaimana integrasi keduanya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman spasial, serta aktivitas belajar peserta didik secara lebih kontekstual dan interaktif. Integrasi ini menjadi penting karena materi peta sebaran kerajaan membutuhkan kemampuan analisis spasial dan *historis* yang sulit dipahami apabila hanya menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji penerapan model *discovery learning* berbantuan *digital map* pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran sejarah maupun IPS berbasis teknologi digital, serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman peserta didik terhadap materi peta sebaran kerajaan di Indonesia.

METODE

Kajian ini menggunakan metode *systematic literature review (SLR)* untuk mengkaji penerapan model *discovery learning* berbantuan *digital map* pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia. Metode *literature review* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu secara sistematis sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai suatu topik penelitian (Creswell, 2018; Snyder, 2019). Sumber data kajian berasal dari artikel jurnal, prosiding, buku, dan hasil penelitian terdahulu yang diperoleh melalui database Google Scholar dan Garuda. Proses pencarian literatur dilakukan menggunakan kata kunci "*discovery learning*", "*digital map*", "*pembelajaran IPS*", "*peta kerajaan Indonesia*", "*media pembelajaran digital*", dan "*spatial learning*". Literatur dibatasi pada publikasi tahun 2020-2026 agar data yang digunakan relevan dengan perkembangan penelitian terkini. Kriteria inklusi dalam kajian ini meliputi: (1) artikel membahas *discovery learning* atau *digital map* dalam pembelajaran; (2) penelitian relevan dengan pembelajaran IPS, sejarah, atau geografi; (3) artikel dipublikasikan dalam jurnal ilmiah atau *prosiding*; dan (4) artikel tersedia dalam teks lengkap. Adapun kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, artikel duplikat, serta artikel yang tidak memiliki pembahasan dan data yang jelas. Tahapan seleksi artikel dilakukan melalui identifikasi, *screening*, *eligibility*, dan *inclusion*. Pada tahap identifikasi ditemukan 48 artikel dari database yang digunakan. Setelah dilakukan proses *screening* berdasarkan relevansi judul dan abstrak, diperoleh 32 artikel. Selanjutnya dilakukan seleksi kelayakan berdasarkan isi artikel sehingga diperoleh 25 artikel yang dianalisis dalam kajian ini. Teknik analisis data menggunakan *content analysis* dengan tahapan reduksi data, kategorisasi tema, sintesis hasil penelitian, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan untuk menemukan pola, hubungan, serta kontribusi *discovery learning* berbantuan *digital map* terhadap pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu mengenai *discovery learning* dan media digital dalam pembelajaran menunjukkan berbagai hasil positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *discovery learning* berbantuan digital map pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia masih terbatas. Berikut sintesis penelitian terdahulu.

Tabel 1. Sintesis Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Gap Penelitian
1	Fitriyawati & Harjono (2023)	Penerapan model <i>discovery learning</i> dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar	Model <i>discovery learning</i> mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran	Penelitian belum memanfaatkan media digital map sebagai sarana visualisasi spasial dalam pembelajaran
2	Purwati (2020)	Penerapan <i>discovery learning</i> berbasis Google Classroom	Pembelajaran berbasis <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi belajar peserta didik	Penelitian belum membahas kemampuan pemahaman spasial peserta didik pada materi berbasis peta
3	Sayuti et al. (2025)	Efektivitas media pembelajaran digital interaktif	Media digital interaktif terbukti meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar peserta didik	Penelitian hanya berfokus pada media digital tanpa dikombinasikan dengan model <i>discovery learning</i>
4	Parasnita (2025)	Pengembangan multimedia interaktif sejarah kerajaan di Indonesia	Multimedia interaktif mampu menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan interaktif	Penelitian belum mengintegrasikan sintaks <i>discovery learning</i> dalam proses pembelajaran
5	Putra et al. (2025)	Pengembangan media peta digital berbasis web	Media peta digital membantu visualisasi geografis dan mempermudah pemahaman lokasi	Penelitian belum diterapkan secara khusus pada pembelajaran IPS sejarah materi peta sebaran kerajaan di Indonesia

Berdasarkan hasil sintesis penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai *discovery learning* maupun media digital telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Penelitian Fitriyawati dan Harjono (2023) serta Purwati (2020) menunjukkan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Namun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada penerapan model pembelajaran tanpa memanfaatkan media digital berbasis spasial seperti digital map. Di sisi lain, penelitian Sayuti et al. (2025), Parasnita (2025), dan Putra et al. (2025) menunjukkan bahwa media digital interaktif dan peta digital mampu meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah visualisasi geografis peserta didik. Akan

tetapi, penelitian tersebut belum mengintegrasikan penggunaan media digital dengan model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) secara sistematis. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat celah penelitian (*research gap*) terkait integrasi model *discovery learning* berbantuan digital map pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji hubungan antara model pembelajaran berbasis penemuan dengan media digital spasial untuk meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman spasial peserta didik dalam pembelajaran IPS berbasis sejarah (Fitriyawati & Harjono, 2023; Purwati, 2020; Sayuti et al., 2025; Parasnita, 2025; Putra et al., 2025).

Implementasi Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Peta Sebaran Kerajaan di Indonesia

Berdasarkan hasil kajian literatur, model *discovery learning* memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi peta sebaran kerajaan di Indonesia. Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*) melalui kegiatan menemukan konsep secara mandiri. Dalam pembelajaran peta sebaran kerajaan, peserta didik diarahkan untuk mengamati letak geografis kerajaan, menganalisis hubungan antara kondisi wilayah dengan perkembangan kerajaan, serta menarik kesimpulan berdasarkan data dan informasi yang diperoleh. Proses tersebut menjadikan pembelajaran lebih aktif dibandingkan metode ceramah yang cenderung menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif.

Tahapan dalam model *discovery learning* terdiri atas stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi. Pada tahap stimulasi, guru memberikan pemantik berupa gambar, video, maupun tampilan peta digital mengenai persebaran kerajaan di Indonesia. Tahap ini bertujuan membangun rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, pada tahap identifikasi masalah, peserta didik diarahkan untuk merumuskan pertanyaan, misalnya mengenai faktor yang menyebabkan kerajaan berkembang di wilayah tertentu atau hubungan jalur perdagangan dengan lokasi kerajaan.

Pada tahap pengumpulan data, peserta didik mencari informasi melalui berbagai sumber belajar seperti buku, internet, maupun media digital. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis pada tahap pengolahan data untuk menemukan pola persebaran kerajaan berdasarkan kondisi geografis, ekonomi, dan sosial budaya. Setelah itu, peserta didik melakukan verifikasi terhadap hasil temuan mereka melalui diskusi kelompok maupun penjelasan guru. Tahap terakhir yaitu generalisasi dilakukan dengan menyimpulkan hasil pembelajaran mengenai persebaran kerajaan di Indonesia dan faktor-faktor yang memengaruhinya.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Jayadiningrat et al, 2019; Zulfiyadi et al, 2025). Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, mencari informasi, dan mengemukakan pendapat. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah karena peserta didik dilatih untuk menganalisis informasi secara mandiri. Dalam pembelajaran IPS, kemampuan tersebut sangat penting agar peserta didik tidak hanya menghafal fakta sejarah, tetapi juga memahami hubungan antara peristiwa sejarah dengan kondisi sosial dan geografis masyarakat.

Penerapan model *discovery learning* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memahami konsep melalui proses penemuan. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Dengan demikian, model *discovery learning* dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS yang membutuhkan pemahaman konseptual dan analitis.

Peran *Digital Map* dalam Meningkatkan Pemahaman Spasial Peserta Didik

Penggunaan *digital map* dalam pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman spasial peserta didik. Media *digital map* mampu menyajikan informasi geografis secara visual, interaktif, dan dinamis sehingga peserta didik dapat memahami letak kerajaan dan hubungan antardaerah secara lebih nyata. Dibandingkan dengan peta konvensional dalam buku teks, *digital map* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik dapat melakukan eksplorasi secara langsung terhadap tampilan peta.

Melalui *digital map*, peserta didik dapat melihat persebaran kerajaan Hindu-Buddha maupun kerajaan Islam di Indonesia secara lebih jelas. Peserta didik juga dapat mengamati jalur perdagangan, wilayah kekuasaan kerajaan, serta hubungan geografis antarwilayah yang memengaruhi perkembangan kerajaan pada masa lampau. Visualisasi tersebut membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, tampilan interaktif pada *digital map* mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut gambaran digital map pada peta kerajaan di Indonesia.



Gambar 1. Digital Map Kerajaan Indonesia

Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena peserta didik lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual (Farida, 2019; Ali, 2025). Dalam konteks pembelajaran sejarah dan IPS, visualisasi peta sangat penting karena materi berkaitan erat dengan ruang,

lokasi, dan kondisi geografis. Oleh karena itu, integrasi *digital map* dengan model *discovery learning* menjadi kombinasi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Penggunaan *digital map* dalam pembelajaran juga berkaitan dengan pengembangan kemampuan *spatial thinking* peserta didik. Penelitian Joseph J. Kerski (2021) menjelaskan bahwa teknologi *Geographic Information System* (GIS) dan *digital mapping* mampu meningkatkan kemampuan analisis geografis, visualisasi spasial, dan pemahaman hubungan antarwilayah dalam pembelajaran berbasis geografi dan sejarah.

Penggunaan *digital map* juga mendukung proses penemuan dalam model *discovery learning*. Peserta didik dapat melakukan eksplorasi terhadap lokasi kerajaan secara mandiri, mencari keterkaitan antara letak geografis dengan aktivitas perdagangan, serta menganalisis pengaruh kondisi alam terhadap perkembangan kerajaan. Aktivitas tersebut menjadikan peserta didik lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, *digital map* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan investigasi dalam proses pembelajaran berbasis penemuan.

Meskipun demikian, penerapan *digital map* dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, akses internet, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. Tidak semua sekolah memiliki sarana pendukung yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Selain itu, sebagian guru masih memerlukan pelatihan dalam mengintegrasikan media digital dengan model pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dan pemerintah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran digital serta meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan pendampingan.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbantuan *digital map* mampu menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Integrasi model pembelajaran berbasis penemuan dengan media digital interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman spasial peserta didik terhadap materi peta sebaran kerajaan di Indonesia. Dengan demikian, model ini dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan pada era digital dan pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbantuan *digital map* pada pembelajaran peta sebaran kerajaan di Indonesia mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Model *discovery learning* mendorong peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan informasi, sedangkan penggunaan *digital map* membantu peserta didik memahami aspek spasial dan historis secara lebih konkret melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Integrasi keduanya terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman peserta didik terhadap materi peta sebaran kerajaan di Indonesia. Dengan demikian, model *discovery learning* berbantuan *digital map* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R. (2025). Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Binagogik*, 12(2), 11–21. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1677>
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Farida, E. (2019). Media pembelajaran teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa pada abad ke-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476. <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/102>
- Fitriyawati, H., & Harjono, N. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model discovery learning di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 8421–8438. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4376>
- Hasibuan, S. M., Oktariyati, S., Muthma'innah, M., & Lubis, S. (2025). Sosialisasi jejak peradaban Nusantara: Eksplorasi peninggalan sejarah di Indonesia dalam pembelajaran IPS kelas V SD. *SIGMA: Jurnal Sinergi Mengabdikan*, 3(1), 25–38. <https://doi.org/10.61456/jurnalsigma.v3i1.290>
- Hwang, G. J., & Chien, S. Y. (2022). Definition, roles, and potential of technology-enhanced learning environments. *Computers & Education*, 177, 104–118.
- Jayadiningrat, M. G., Putra, K. A. A., & Putra, P. S. E. A. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 3(2), 83–89. <https://doi.org/10.23887/jpk.v3i2.22699>
- Kerski, J. J. (2021). Spatial thinking and GIS education: Enhancing geography learning through digital mapping technologies. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 30(2), 105–118.
- Latip, A., & Faisal, A. (2021). Upaya peningkatan literasi sains siswa melalui media pembelajaran IPA berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 444–452. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1179>
- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757–766. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1829>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moningkey, E. R., Ratu, R. G., & Santa, K. (2026). Interactive web geographic information system mapping fire prone areas using Dijkstra algorithm: Pemetaan sistem informasi geografis berbasis web interaktif lokasi rawan kebakaran menggunakan algoritma Dijkstra. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 27(1), 10–21070. <https://doi.org/10.21070/ijins.v27i1.1865>
- Parasnita, N. M. C. (2025). *Pengembangan multimedia interaktif jelajah sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada muatan IPS kelas IV SD No. 3 Kerobokan Kelod* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Purwati, R. P. (2020). Upaya peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan pendekatan discovery learning menggunakan Google Classroom. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(2), 202–212. <https://jurnal.uns.ac.id/habitus/article/view/45725>

- Putra, R., Sutrisno, S., & Tinov, N. T. N. (2025). Pengembangan media ajar interaktif berbasis web pada materi digitasi peta mata kuliah sistem informasi geografis. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(2), 527–536. <https://doi.org/10.52060/mp.v10i2.3768>
- Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran discovery learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 637–656. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.201>
- Rifansyah, A., & Rawi, A. (2025). Strategi pembelajaran efektif: Desain, implementasi, dan evaluasi dalam konteks pendidikan abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 574–582. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/830>
- Rohman, A. D., & Khaliza, T. N. (2025). Inovasi pembelajaran abad ke-21 melalui media Baamboozle: Upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif pada peserta didik sekolah dasar. *Pawiyatan: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 98–106. <https://e-journal.uingusdur.ac.id/pawiyatan/article/view/13009>
- Rohmawati, U. S. (2025). Integration of maritime values into the Indonesian history education curriculum: Integrasi nilai-nilai maritim dalam kurikulum pendidikan sejarah Indonesia. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 21(2). <https://doi.org/10.21831/istoria.v21i2.88841>
- Sayuti, A. S. U. L., Berliani, M. K., Lestari, S., Saputra, D. D., Amalia, H., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital LiBeRu dalam membangun lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Tumoutou Social Science Journal*, 2(1), 27–41. <https://doi.org/10.61476/3h35zp97>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Sudarmika, I. K. K., & Sujana, I. W. (2024). Melajah: Multimedia interaktif mari belajar peninggalan sejarah berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.85634>
- Zufiyardi, Z., Ayuni, R., & Resti, R. (2025). Analisis aktivitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran discovery learning di SMAN 06 Kota Bengkulu. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 4(3), 441–446. <https://doi.org/10.37676/mude.v4i3.8811>