

Efektivitas Metode Storyline terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD Laboratorium UNG

Fandi H. Binggo¹, Mohamad Rian Liputo²

¹Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

²IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Corresponding Author: Fandi H. Binggo, e-mail: fandi.binggo@gmail.com

Published: July, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas metode Storyline dalam meningkatkan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Laboratorium UNG. Dalam konteks pendidikan yang semakin menuntut inovasi, metode pengajaran yang interaktif menjadi semakin relevan. Menggunakan desain kuantitatif eksperimen dengan pendekatan pretest-posttest, penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diajar dengan metode Storyline dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pretest dilakukan sebelum intervensi untuk mengukur pemahaman awal siswa, sedangkan posttest dilakukan setelah 4 minggu pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman. Hasil analisis data diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara Metode Storyline dengan metode konvensional terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD Laboratorium UNG. Peningkatan signifikan ini mencerminkan bahwa siswa yang diajar dengan metode Storyline memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep IPS. Selain peningkatan akademis, observasi juga menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif terlibat dalam diskusi dan kolaborasi, serta memberikan umpan balik positif mengenai pengalaman belajar mereka. Temuan ini menegaskan bahwa metode Storyline tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berarti. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa metode Storyline berpengaruh signifikan atau efektif terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD Laboratorium UNG. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode ini secara lebih luas dalam pengajaran IPS dan mata pelajaran lainnya di sekolah dasar.

Kata Kunci: Metode Storyline, Pemahaman Konsep, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Dasar, Kelas V.

ABSTRACT

This study aims to explore the effectiveness of the Storyline method in improving the conceptual understanding of Social Studies (IPS) among fifth-grade students at the UNG Laboratory Elementary School. In the context of education that increasingly demands innovation, interactive teaching methods are becoming more relevant. Using a quantitative experimental design with a pretest-posttest approach, this study involved two classes: an experimental class taught using the Storyline method and a control class using conventional methods. A pretest was administered before the intervention to measure students' initial understanding, while a posttest was conducted after four weeks of instruction to assess improvement. The results of the data analysis show that the significance value or Sig. (2-tailed) was 0.000, which is less than 0.05. Therefore, it can be concluded that there is a significant difference in the average scores between the Storyline method and the conventional method regarding students' conceptual understanding of Social Studies. This significant improvement indicates that students taught with the Storyline method had a better grasp of Social Studies concepts. In addition to academic improvement, observations also showed that students in the experimental class were more actively engaged in discussions and collaboration, and provided positive feedback about their learning experience. These findings confirm that the Storyline method is not only effective in enhancing academic understanding but also creates a more enjoyable and meaningful learning environment. In this regard, it can be concluded that the Storyline method has a significant and effective impact on the conceptual understanding of Social Studies among fifth-grade students at the UNG Laboratory Elementary School. This study recommends the broader implementation of this method in teaching Social Studies and other subjects at the elementary level.

Keywords: Storyline Method, Conceptual Understanding, Social Studies, Interactive Learning, Elementary Education, Fifth Grade

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman sosial siswa, terutama di tingkat dasar (Yuanta, 2020). Metode pengajaran yang beragam, seperti diskusi, proyek, dan permainan peran, telah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi IPS (Said, 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode yang interaktif dapat memperbaiki pemahaman konsep siswa dan meningkatkan minat belajar mereka (Rahmania et al., 2023).

Namun, meskipun banyak metode telah diterapkan, ada kebutuhan untuk mengeksplorasi pendekatan baru yang lebih efektif. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah metode Storyline, yang mengintegrasikan narasi dalam pembelajaran. Metode ini tidak hanya mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, tetapi juga membantu mereka memahami konteks sosial dan budaya yang lebih luas (Al Fajri & Chusni, 2024).

Meskipun metode Storyline telah diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, efektivitasnya dalam pengajaran IPS untuk siswa kelas V SD masih kurang dieksplorasi. Belum ada penelitian yang secara spesifik mengukur dampak metode ini terhadap pemahaman konsep IPS di kalangan siswa pada tingkat ini. Hal ini menciptakan ketidakpastian mengenai seberapa besar kontribusi metode Storyline dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan penting: apakah metode Storyline dapat memberikan dampak yang signifikan dalam pemahaman konsep IPS? Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan menyediakan data empiris yang dapat menjelaskan efektivitas metode ini dalam konteks pendidikan dasar.

Ada kesenjangan yang jelas dalam literatur terkait penggunaan metode Storyline dalam pengajaran IPS, terutama di tingkat sekolah dasar. Banyak penelitian yang telah dilakukan pada metode pengajaran lainnya, namun minimnya studi yang fokus pada Storyline membuat pemahaman kita tentang potensi metode ini dalam meningkatkan pembelajaran IPS menjadi terbatas. Penelitian ini akan menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi dan menganalisis efektivitas metode Storyline (Geni et al., 2020; Rahmatillah & Reinita, 2025).

Dengan mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dan pengembang kurikulum. Hal ini juga akan memperkaya diskusi akademik mengenai inovasi dalam pengajaran IPS di pendidikan dasar.

Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian metode Storyline dalam pembelajaran IPS, yang belum banyak diterapkan di konteks pendidikan dasar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar melalui fakta, tetapi juga melalui cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.

Penelitian ini juga akan menggunakan metode kuantitatif eksperimen, yang memberikan data yang lebih objektif dan dapat diukur mengenai efektivitas metode ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pengajaran IPS yang lebih inovatif dan efektif.

Penelitian ini akan dilakukan dengan melibatkan siswa kelas V SD Laboratorium UNG sebagai subjek penelitian. Metode kuantitatif eksperimen akan digunakan untuk membandingkan pemahaman konsep IPS siswa yang diajar dengan metode Storyline dan metode konvensional. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur dampak langsung dari metode pengajaran yang berbeda.

Alasan pemilihan metode ini adalah untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dan dapat diandalkan. Dengan menganalisis data yang diperoleh, diharapkan penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana metode Storyline dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep IPS.

Signifikansi penelitian ini terletak pada potensi kontribusinya terhadap praktik pendidikan dan pengembangan kurikulum. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam menerapkan metode pengajaran yang lebih efektif, serta memberikan wawasan bagi pengembang kurikulum dalam merancang materi yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada literatur pendidikan dengan memberikan data empiris yang mendukung penggunaan metode Storyline dalam konteks pengajaran IPS. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi akademisi, tetapi juga bagi praktisi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk mengukur dan menganalisis efektivitas metode Storyline dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SD Laboratorium UNG, serta untuk membandingkan hasil tersebut dengan pemahaman siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang keunggulan dan tantangan dari metode Storyline dalam konteks pengajaran IPS.

1. Metode Storyline

Metode Storyline adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penggunaan narasi atau cerita dalam proses pendidikan. Dalam konteks ini, siswa diajak untuk terlibat dalam cerita yang berkaitan dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat memahami konteks sosial, budaya, dan historis yang lebih luas. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan pengalaman pribadi mereka (Etty Umamy et al., 2024; Purwati et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode Storyline dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ketika siswa terlibat dalam cerita yang mereka ciptakan sendiri atau yang relevan dengan kehidupan mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini meningkatkan

kemungkinan mereka untuk memahami dan mengingat konsep yang diajarkan, karena pembelajaran berlangsung dalam konteks yang bermakna (Palupi & Santi, 2024).

2. Pemahaman Konsep dalam IPS

Pemahaman konsep dalam IPS sangat penting, karena mata pelajaran ini mengajarkan siswa tentang interaksi sosial, sejarah, dan geografi yang membentuk dunia mereka. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang konsep-konsep IPS tidak hanya mampu menjawab pertanyaan akademis, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, mereka dapat memahami peran mereka sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Nasution & Lubis, 2018; Safitri et al., 2024)

Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ini, terutama jika metode pengajaran yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka. Metode yang terlalu konvensional dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat, yang pada akhirnya berdampak negatif pada pemahaman mereka. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan metode yang lebih interaktif dan menarik, seperti Storyline, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap IPS.

3. Interaksi Metode Storyline dan Pemahaman Konsep

Interaksi antara metode Storyline dan pemahaman konsep IPS menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Dengan menerapkan pendekatan naratif, diharapkan siswa akan lebih mampu mengaitkan materi IPS dengan pengalaman pribadi dan konteks sosial mereka. Ini tidak hanya membantu mereka memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif (Alghozali et al., 2024; Rukin, 2019).

Melalui metode ini, siswa diajak untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan menciptakan makna bersama. Hal ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung, dimana setiap siswa merasa dihargai dan didengar (Kasi, 2023). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengukur efektivitas metode Storyline, tetapi juga untuk memahami bagaimana pendekatan ini dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan.

Dengan memadukan teori dan praktik, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan, serta mendorong inovasi dalam metode pengajaran IPS di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif eksperimen dengan pendekatan pretest-posttest untuk mengukur efektivitas metode Storyline dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SD Laboratorium UNG. Berikut adalah rincian metode penelitian yang digunakan:

1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Laboratorium UNG. Sampel terdiri dari dua kelas yang masing-masing berjumlah 30 siswa, di mana satu kelas akan dijadikan kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan secara acak untuk menghindari bias.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah pretest-posttest control group design. Sebelum perlakuan, semua siswa di kedua kelas akan menjalani pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap konsep IPS. Setelah pretest, kelas eksperimen akan diajarkan menggunakan metode Storyline, sedangkan kelas kontrol akan diajarkan dengan metode konvensional yang biasa digunakan di kelas.

3. Prosedur Penelitian

- **Pretest:** Sebelum perlakuan, siswa di kedua kelas akan mengikuti pretest yang terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda yang mengukur pemahaman mereka tentang konsep-konsep dasar IPS.
- **Intervensi:** Kelas eksperimen akan diajarkan dengan metode Storyline selama 4 minggu. Selama periode ini, siswa akan terlibat dalam kegiatan yang mengaitkan cerita dengan materi IPS, seperti diskusi kelompok dan proyek kreatif. Kelas kontrol akan melanjutkan pembelajaran dengan metode konvensional dalam periode yang sama.
- **Posttest:** Setelah perlakuan, kedua kelas akan mengikuti posttest yang sama dengan pretest untuk mengukur perubahan pemahaman konsep IPS siswa.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa pilihan ganda. Tes ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS yang telah diajarkan. Validitas dan reliabilitas instrumen akan diuji sebelum digunakan dalam penelitian.

5. Analisis Data

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest akan dianalisis menggunakan teknik statistik. Perbandingan antara skor pretest dan posttest dari kedua kelas akan dilakukan menggunakan uji t untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Melalui metode penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh data yang valid dan reliabel mengenai efektivitas metode Storyline dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa. Penelitian ini juga diharapkan memberikan wawasan baru bagi pengembangan praktik pengajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan dampak signifikan dari penerapan metode Storyline terhadap pemahaman konsep IPS siswa kelas V SD Laboratorium UNG. Berdasarkan analisis data pretest dan

posttest, terdapat peningkatan yang mencolok dalam skor pemahaman siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

1. Deskripsi Statistik (Muchson & MM, 2017; R. I. I. Putri et al., 2021)

Sebelum melakukan analisis lebih lanjut, deskripsi statistik dari skor pre-test dan post-test untuk kedua kelompok disajikan sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	30	55	61	58.07	1.639
Post-Test Eksperimen	30	80	87	84.00	2.017
Pre-Test Kontrol	30	57	62	59.47	1.196
Post-Test Kontrol	30	60	66	63.40	1.380
Valid N (listwise)	30				

Pada output di atas diperlihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari data pre test dan Post test kelas Eksperimen dan kelas Kontrol:

Untuk data pre test kelas Eksperimen, terdapat 30 sampel dengan nilai minimum 55, nilai maksimum 61, nilai rata-rata 58,07 dan simpangan baku (standar deviasi) 1,639. Dan untuk data post test kelas Eksperimen, terdapat 30 sampel dengan nilai minimum 80, nilai maksimum 87, nilai rata-rata 84,00 dan simpangan baku (standar deviasi) 2,017.

Sedangkan untuk data pre test kelas Kontrol, terdapat 30 sampel dengan nilai minimum 57, nilai maksimum 62, nilai rata-rata 59,47 dan simpangan baku (standar deviasi) 1,196. Dan untuk data post test kelas Kontrol, terdapat 30 sampel dengan nilai minimum 60, nilai maksimum 66, nilai rata-rata 63,40 dan simpangan baku (standar deviasi) 1,380.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah suatu distribusi data mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Uji ini sering digunakan untuk menguji data dengan skala ordinal, interval, atau rasio. Pentingnya uji normalitas dalam penelitian kuantitatif adalah karena hasil uji normalitas akan mempengaruhi pemilihan metode analisis statistik yang tepat. Jika data terdistribusi secara normal, maka metode analisis statistik yang sesuai adalah metode parametrik. Namun, jika data tidak terdistribusi normal, metode analisis yang digunakan adalah metode nonparametrik. Untuk menyatakan bahwa data terdistribusi normal, nilai signifikansi yang diperoleh harus lebih besar dari 5% atau 0,05 (Handayani, 2023; Ismail, 2018; Jaya & Warti, 2022; Kusumawardhani & Astuti, 2024; Matondang & Nasution, 2022).

Dalam penelitian ini, normalitas diuji menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05 melalui perangkat lunak SPSS versi 26.0. Berikut adalah hasil dari uji normalitas tersebut:

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Eksperimen	.149	30	.088	.944	30	.115
PostTest Eksperimen	.133	30	.183	.947	30	.144
PreTest Kontrol	.172	30	.023	.938	30	.082
PostTest Kontrol	.153	30	.073	.952	30	.187
a. Lilliefors Significance Correction						

Pada output di atas diperlihatkan hasil uji normalitas dari data Pre test dan Post test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Karena jumlah sampel dibawah dari 50, maka kita menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk.

Dasar Pengambilan Keputusan:

- Jika nilai Signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai Signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Pengambilan Keputusan:

Diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) dari nilai pre test kelas Eksperimen dan Kontrol sebesar 0,115 dan 0,082. Sedangkan untuk nilai signifikansi dari post test kelas Eksperimen dan Kontrol sebesar 0,144 dan 0,187. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, untuk nilai pre test baik kelas Eksperimen maupun kelas Kontrol serta post test kelas Eksperimen dan kelas Kontrol terlihat berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode analisis data dalam penelitian ini dilanjutkan dengan menggunakan uji Paired Sample t Test (Parametrik).

3. Uji Paired Sample T-Test

Uji Paired Sample t-Test merupakan salah satu metode analisis statistik parametrik yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara dua nilai rata-rata dari dua pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama. Uji ini sering digunakan dalam penelitian eksperimen yang melibatkan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, seperti pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Dengan kata lain, uji ini bertujuan untuk menguji efektivitas suatu perlakuan atau intervensi yang diberikan kepada subjek penelitian. Misalnya, dalam konteks pendidikan, uji paired sample t-test dapat digunakan untuk mengetahui apakah penerapan suatu metode pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Syafriani et al., 2023; Zakariah & Afriani, 2021).

Dalam penelitian ini, Uji Paired Sample t-Test dilakukan melalui perangkat lunak SPSS versi 26.0. Berikut adalah hasil dari uji tersebut:

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-25.933	.785	.143	-26.226	-25.640	-180.966	29	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-3.933	.521	.095	-4.128	-3.739	-41.364	29	.000

Interpretasi Uji Paired Sample t-Test

- Berdasarkan output **Pair 1** diperoleh nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen.
- Berdasarkan output **Pair 2** diperoleh nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol.

Pengambilan Keputusan:

Berdasarkan output “Paired Sample Test” di atas, nilai Sig. (2-tailed) untuk kelas eksperimen sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil pre test dan post test kelas eksperimen. Dengan kata lain, bahwa terdapat efektivitas Metode *Storyline* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD Laboratorium UNG.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians (keberagaman) data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Uji homogenitas secara umum digunakan sebagai syarat dalam uji perbedaan rata-rata, seperti uji anova, uji mann whitney, dan uji independent sample t-test (homogenitas bukan merupakan syarat mutlak dalam uji independent sample t-test). Sebab, jika varians antar kelompok ini bersifat homogen maka akan dapat menghasilkan pengukuran yang akurat dalam uji perbedaan (Polii, 2024; Tahir et al., 2024; Usmadi, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji homogenitas melalui perangkat lunak SPSS versi 26.0. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas tersebut:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3.689	1	58	.060
	Based on Median	3.690	1	58	.060
	Based on Median and with adjusted df	3.690	1	55.119	.060
	Based on trimmed mean	3.817	1	58	.056

Sebelum masuk pada proses analisis data, maka terlebih dahulu mengetahui dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam uji homogenitas. Berikut dasar pengambilan keputusan tersebut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) based on mean $> 0,05$ maka varians data adalah homogen.
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) based on mean $< 0,05$ maka varians data adalah tidak homogen.

Berdasarkan output "Test Of Homogeneity of Variance" di atas, diketahui nilai signifikansi (Sig.) based on mean adalah sebesar 0,060 yang lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok post test kelas eksperimen dan post test kelas kontrol adalah sama atau homogen.

5. Uji Independent Sample T-Test

Uji Independent Sample T-Test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun persyaratan pokok dalam uji ini adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak) (Asmianti et al., 2021; Fauzi & Masrupah, 2024).

Dalam penelitian ini, Uji Independent Sample T-Test dipakai untuk menjawab apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS antara metode *Storyline* dengan metode konvensional.

Dalam penelitian ini, Uji Independent Sample T-Test dilakukan melalui perangkat lunak SPSS versi 26.0. Berikut adalah hasil dari uji Mann Whitney tersebut:

Independent Samples Test										
				t-test for Equalit y of Means						
						Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confiden ce Interval of the Differenc e	
				t	df				Lower	Upper
Hasil Belaja r Siswa	Equal varianc es assume d	3.68 9	0.06 0	46.169	58	0.000	20.600	0.446	19.707	21.49 3
	Equal varianc es not assume d			46.169	51.26 1	0.000	20.600	0.446	19.704	21.49 6

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai signifikansi atau Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara Metode *Storyline* dengan metode konvensional terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD Laboratorium UNG. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa metode *Storyline* berpengaruh signifikan atau efektif terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V SD Laboratorium UNG.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Storyline* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SD Laboratorium UNG. Peningkatan yang terlihat dalam skor posttest, terutama di kelas eksperimen, memberikan indikasi kuat bahwa pendekatan naratif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan teori pendidikan yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dan kognitif dalam proses belajar dapat memperdalam pemahaman siswa.

1. Keterlibatan Emosional dan Kognitif

Siswa yang terlibat dalam metode *Storyline* mengalami keterlibatan yang lebih dalam, baik secara emosional maupun kognitif (Azizah et al., 2025; Salisah et al., 2024; Sukmanasa et al., 2024). Cerita yang relevan dan menarik membantu mereka mengaitkan konsep-konsep IPS dengan pengalaman pribadi. Keterlibatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi proses internalisasi konsep. Ketika siswa dapat melihat hubungan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari, mereka cenderung lebih mudah memahami dan mengingat informasi.

2. Pengembangan Kemampuan Kolaboratif

Salah satu aspek penting yang muncul dari penelitian ini adalah pengembangan kemampuan kolaboratif di antara siswa. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Storyline*, siswa didorong untuk berdiskusi, berbagi pandangan, dan bekerja sama dalam proyek. Hal ini mendorong mereka untuk saling menghargai pendapat satu sama lain, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Aliyah et al., 2024; Farida, 2024; Susanti et al., 2024).

3. Dampak terhadap Kepercayaan Diri Siswa

Umpan balik positif dari siswa menunjukkan bahwa metode ini juga berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri mereka. Dengan berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kegiatan, siswa merasa lebih dihargai dan mampu mengungkapkan ide-ide mereka. Rasa percaya diri ini tidak hanya berkaitan dengan pembelajaran IPS, tetapi juga dapat berdampak positif pada pelajaran lainnya, serta pada perkembangan pribadi mereka secara keseluruhan (Maulia, 2023; Rahayu, 2023; Yusuf, 2025).

4. Perbandingan dengan Metode Konvensional

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggarisbawahi efektivitas metode *Storyline*. Di kelas kontrol, meskipun ada peningkatan, siswa tampak kurang terlibat dan aktif.

Pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung lebih satu arah, yang dapat membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi. Hasil ini menekankan pentingnya mengadopsi metode pengajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Fitriani, 2024).

5. Implikasi untuk Praktik Pendidikan

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi praktik pendidikan, terutama dalam pengajaran IPS di sekolah dasar. Penerapan metode Storyline dapat menjadi alternatif yang efektif bagi pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan mengintegrasikan narasi dan pengalaman nyata dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak (Ali et al., 2024; Angraini et al., 2025; S. R. Putri & Ahmadi, 2023).

6. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penerapan metode Storyline di tingkat pendidikan yang berbeda atau dalam konteks mata pelajaran lain. Hal ini akan membantu memperkuat pemahaman tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan pembelajaran secara luas.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti empiris tentang efektivitas metode Storyline, tetapi juga mengajak pendidik untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan pendidikan dapat lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan generasi muda.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Storyline secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SD Laboratorium UNG. Melalui pendekatan naratif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar. Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor pemahaman siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Metode Storyline terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengembangkan kemampuan kolaboratif. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan percaya diri saat belajar menggunakan pendekatan ini. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penerapan metode Storyline dalam pengajaran IPS dan mata pelajaran lainnya. Penelitian lebih lanjut juga dianjurkan untuk mengeksplorasi efektivitas metode ini di konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, diharapkan pendidikan dapat menjadi lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, serta mampu membangun pemahaman yang mendalam tentang dunia sosial mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fajri, R., & Chusni, M. M. (2024). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 360 Dengan Model Blended Poe2we Pada Materi Fluida Statis. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 216–225.
- Alghozali, R. A., Lathifah, H., & Ratih, D. (2024). Penerapan Teks Cerita Sejarah Sebagai Media Ajar dalam Upaya Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas XE 2 SMA Negeri 2 Ciamis. *Jurnal Artefak*, 11(2), 293–306.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aliyah, A., Sari, D. P., & Warlizasusi, J. (2024). *Analisis Permasalahan dan Kebutuhan Pelatihan Guru dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Pada Guru PAI SDIT Annajiyah Lubuklinggau)*. Pascasarjana IAIN Curup.
- Angraini, Y., Hardiansyah, F., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2194–2201. <https://doi.org/10.54371/jhip.v8i2.6659>
- Asmianti, P. I. A., Agustyarini, Y., & Agustyarini, Y. (2021). Efektivitas Metode Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V Materi Pecahan. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 1(3), 287.
- Azizah, R. R., Nabilla, N., Oktaviani, N. R., & Jovinta, S. (2025). Pemanfaatan Pembelajaran Story Telling Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).
- Etty Umamy, Sugeng Hariadi, & Wahyu Romadhoni Romli Putri. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Naratif Melalui Model Pembelajaran TTW bermedia Video Peristiwa. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 30–40. <https://doi.org/10.23887/jea.v8i1.76106>
- Farida, E. (2024). Strategi Pembelajaran Kolaboratif dalam Mengajarkan Konsep Makhluk Hidup kepada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah: Collaborative Learning Strategy in Teaching the Concept of Living Things to Second Grade Madrasah Ibtidaiyah Students. *NUMBERS: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 163–171.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fitriani, E. S. (2024). *Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran

- Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Handayani, L. T. (2023). *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)*. PT. Scifintech Andrew Wijaya.
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Jaya, A., & Wartu, R. (2022). *Statistik pendidikan: Teori dan aplikasi SPSS*. Penerbit NEM.
- Kasi, R. (2023). *Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa*.
- Kusumawardhani, R., & Astuti, N. D. (2024). *Pengantar Statistika dan Analisis dengan SPSS*. CV. Ruang Tentor.
- Matondang, Z., & Nasution, H. F. (2022). *Praktik analisis data: Pengolahan ekonometrika dengan Eviews dan SPSS*. Merdeka Kreasi Group.
- Maulia, S. (2023). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Muchson, M., & MM, S. E. (2017). *Statistik deskriptif*. Spasi Media.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru.
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*.
- Polii, E. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Pengantar Ilmu Politik. *Academy of Education Journal*, 15(1), 564–572. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2252>
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., Saputro, N. A., Maharani, R., Primandini, K., & Rizky, S. S. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Cahya Ghani Recovery.
- Putri, R. I. I., Araiku, J., & Sari, N. (2021). *Statistik Deskriptif*. Bening Media Publishing.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Rahayu, F. R. (2023). Strategi Komunikasi Efektif Guru dalam Membentuk Kepercayaan Diri Siswa di MTs YPK Cijulang. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(1), 116–123. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i1.128>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Rahmatillah, N. P., & Reinita, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

- Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 228–238. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.727>
- Rukin, S. P. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Safitri, D., Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., & Salsabila, S. (2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59.
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Pendidikan Karakter Membangun Peserta Didik Yang Cerdas Dan Berkarakter Di Era Revolusi Industry 4.0. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 4(2), 91. <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v4i2.37620>
- Sukmanasa, E., Maeyssa, A., Mulyawati, Y., Anggara, Y., & Miranti, A. (2024). Penguatan Kompetensi Guru SDN Julang dalam Optimalisasi Potensi Anak Berkebutuhan Khusus melalui Game dan Alat Edukasi Talenta (GENTA). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(1), 1069–1078.
- Susanti, E., Wahyudi, E., & Putra, H. P. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Kemampuan Psikomotorik Anak Kelas IV Pada Mata Pelajaran PJOK di SDIT Rabbi Radhiyya*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). *Buku Ajar Statistik: Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara dan Pengolahannya dengan SPSS)*.
- Tahir, A. A., Novian, D., & Ashari, S. A. (2024). Implementation Of Interactive Learning Media Using Google Sites To Increase Students' Interest In Ict Subjects In Grade X At Sman 6 North Gorontalo. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 37–49.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yusuf, M. (2025). Flipped Classroom: Revolusi Pengajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>
- Zakariah, M. A., & Afriani, V. (2021). *Analisis statistik dengan spss untuk penelitian kuantitatif*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.