

**PENGARUH PENERAPAN METODE STORYTELLING BEBANTUAN MEDIA
ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DIKELAS V
MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

Dewi Rahayu¹, Nur Asiah², Yuliyanti³

¹PGMI UIN Raden Intan Lampung, ²Dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung,

³Dosen PGMI UIN Raden Intan Lampung,

Email: 1rahyu1810@gmail.com, 2nurasiah@radenintan.com,
3yuliyanti@radenintan.ac.id

ABSTRACT

Learning in elementary schools required creative and innovative strategies to help students understand concepts concretely and meaningfully. One method considered effective was storytelling, especially when combined with visual aids that were engaging and relevant to the learning material. This study aimed to determine the effect of using the storytelling method assisted by visual aids on the learning outcomes of fifth-grade students at MIN 10 Bandar Lampung. The research employed an experimental approach with a quasi-experimental design using the nonequivalent control group design. The subjects consisted of two classes: an experimental class (35 students) that used the storytelling method assisted by visual aids and a control class (34 students) that applied the Project Based Learning (PjBL) method. Learning outcome data were collected through tests and analyzed using the independent sample t-test with the help of SPSS software. The results of the analysis showed that the Sig. (2-tailed) value was $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. Therefore, the storytelling method assisted by visual aids was proven to be more effective in improving students' learning outcomes than the PjBL method. These findings confirmed that the combination of narrative and concrete media could enhance students' motivation, attention, and conceptual understanding comprehensively. Hence, teachers were encouraged to implement this method as an innovative and enjoyable alternative for elementary school learning.

Keywords: *storytelling, visual aids, learning outcomes, elementary school, innovative learning*

ABSTRAK

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut strategi yang kreatif dan inovatif agar peserta didik dapat memahami konsep secara konkret dan bermakna. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah storytelling atau bercerita, khususnya jika dipadukan dengan media alat peraga yang menarik dan relevan dengan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode storytelling berbantuan media alat peraga terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah

eksperimen dengan desain quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen (35 siswa) yang menggunakan metode storytelling berbantuan alat peraga dan kelas kontrol (34 siswa) yang menggunakan metode Project Based Learning (PjBL). Data hasil belajar diperoleh melalui tes dan dianalisis menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, metode storytelling berbantuan alat peraga terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode PjBL. Temuan ini menegaskan bahwa kombinasi antara narasi dan media konkret dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta pemahaman konsep peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengimplementasikan metode ini sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kata kunci: storytelling, alat peraga, hasil belajar, sekolah dasar, pembelajaran inovatif

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang merupakan singkatan dari proses belajar mengajar, tentunya member andil yang besar dalam pendidikan, sehingga pendidikan yang baik ada kemampun guru dalam mengelola kelas, seorang guru harus dapat memahami kondisi pembelajar agar proses pendidikan bisa berjalan dengan maksimal. Kemampuan guru dalam memahami kondisi dan karakteristik peserta didik inilah sangat di butuhkan, guru yang baik juga adalah yang dapat menggabung beberapa metode dan strategi dalam proses pembelajaran (Djamaluddin dan Wardana, 2019).

Bunyamin menambahkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung,

seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (Bunyamin, 2021).

Berdasarkan hasil pra penelitian dipengaruhi proses pembelajaran terdapat fenomena rendahnya hasil belajar juga terlihat dari data evaluasi hasil pembelajaran di kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan pada semester sebelumnya, terdapat cukup banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya

berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan efektif.

Dalam observasi yang dilakukan, sebagian besar peserta didik terlihat kurang antusias, serta kurang mampu menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan. Kemudian diketahui bahwa guru di sekolah tersebut sebenarnya telah menggunakan beragam metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, serta penugasan individu maupun kelompok dalam menyampaikan materi pelajaran.

Namun demikian, penerapan metode-metode tersebut dirasa masih kurang optimal karena cenderung berpusat pada guru, sehingga interaksi belajar belum sepenuhnya mampu membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik. Permasalahan ini juga tampak nyata dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), di mana meskipun berbagai metode sudah dicoba, hasil belajar peserta didik belum menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Detail hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Kelas	Persentase Belum Tuntas (%)	Jumlah Peserta didik
1	V-A	56,7%	30
2	V-B	53,8%	39
3	V-C	55,8%	43
4	V-D	48,8%	41

Sumber: Data Sekolah

Data ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah peserta

didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kondisi ini mencerminkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang belum berjalan secara optimal, ditandai dengan rendahnya antusiasme peserta didik dan ketidakmampuan mereka menjelaskan kembali materi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mencari solusi yang tepat, salah satunya melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik.

Pengetahuan awal mempengaruhi proses pembelajaran dengan beberapa cara. Pertama, pengetahuan awal dapat berfungsi sebagai landasan atau fondasi bagi pemahaman baru. Ketika individu belajar sesuatu yang terkait dengan pengetahuan yang sudah ada, mereka cenderung mengaitkan informasi baru dengan skema atau kerangka yang sudah ada. Ini memungkinkan mereka untuk memahami dan mengingat informasi baru dengan lebih baik (Naco & Asri, 2023).

Menurut Citriadin pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak

untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang (Citriadin, 2019). Proses ini perlu dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari (Citriadin, 2019). Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran meliputi metode, media, dan suasana kelas merupakan langkah penting agar pendidikan tidak sekadar menjadi proses transfer informasi, tetapi juga menjadi sarana membentuk generasi yang adaptif, kritis, dan kreatif. Suhardi menekankan bahwa pembelajaran yang

inspirasi, berbasis proyek, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik sangat diperlukan guna menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan bermakna (Suhadi, 2024). Tanpa inovasi berkelanjutan, potensi peserta didik bisa terhambat dan hasil belajar pun kurang optimal.

Salah satu tantangan yang masih dihadapi dalam dunia pendidikan adalah rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sering kali dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak menarik, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang fokus. Di beberapa sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas atas seperti kelas V.

Dengan memperhatikan kondisi tersebut, maka diperlukan upaya maksimal dari pihak pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Metode pembelajaran yang

mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dinilai lebih tepat dalam menjawab kebutuhan pembelajaran peserta didik masa kini.

Guru perlu memilih pendekatan yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu melibatkan peserta didik secara emosional dan visual (Pratiwi, 2016). Dalam hal ini, pemanfaatan metode yang melibatkan unsur cerita, media visual, dan alat peraga menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman sekaligus hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Banyak peserta didik yang menganggap pelajaran SKI sebagai pelajaran hafalan semata. Padahal, jika disampaikan dengan pendekatan yang tepat, SKI bisa menjadi pelajaran yang sangat menarik dan inspiratif. Cerita-cerita dalam SKI memiliki kandungan moral, keteladanan, dan nilai-nilai keislaman yang sangat penting untuk pembentukan karakter peserta didik (Manidhom, et al 2022).

Dalam pembelajaran SKI sebelumnya telah digunakan

metode *project-based learning* (PJBL), namun tidak memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, terutama dalam hal pemahaman dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena metode ceramah bersifat satu arah dan kurang menarik minat belajar anak-anak. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan metode storytelling sebagai solusi, karena storytelling mampu menyampaikan materi secara menarik melalui alur cerita yang melibatkan emosi, imajinasi, serta interaksi, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Storytelling dianggap cocok untuk meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton. Cerita yang disampaikan dengan alur menarik, tokoh-tokoh yang beragam, dan konflik yang relevan mampu membuat peserta didik lebih terlibat secara emosional dan kognitif (Munajah, 2021). Dengan demikian, storytelling berkontribusi dalam membentuk pengalaman

belajar yang lebih personal dan bermakna.

Metode bercerita dengan alat peraga adalah metode bercerita menggunakan media atau alat pendukung supaya lebih jelas penyampaian cerita yang akan disampaikan. Bercerita dengan menggunakan alat peraga merupakan bentuk bercerita yang mempergunakan alat peraga bantu untuk menghidupkan cerita (Munajah, 2021).

Storytelling menjadi lebih efektif ketika menggunakan alat peraga karena alat peraga, seperti gambar, boneka, atau benda nyata, mampu menghidupkan cerita dan membuat peserta didik lebih mudah memahami isi serta alur cerita. Visualisasi dari alat peraga membantu mengaitkan informasi verbal dengan representasi visual yang konkret, sehingga memperkuat daya ingat, meningkatkan fokus, dan membangun keterlibatan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran (Munajah, 2021). Dengan demikian, kombinasi storytelling dan alat peraga menciptakan pengalaman

belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2025 di MIN 10 Bandar Lampung, Jl. Kimaja No.50, Way Halim Permai, Kota Bandar Lampung. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental research*) menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan metode storytelling berbantu alat peraga, dan kelas kontrol yang menggunakan metode *Project Based Learning (PjBL)*. Kedua kelompok memperoleh *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar. Populasi penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 153 orang, dan sampel ditentukan dengan teknik *cluster random sampling* untuk memilih dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Desain Quasi Experimental

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Treatment)	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	Metode Storytelling + Alat Peraga	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	Project Based Learning (PjBL)	O ₄

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda, mencakup aspek pemahaman, penerapan, dan analisis. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, serta uji prasyarat analisis seperti uji normalitas dan homogenitas. Untuk menguji hipotesis digunakan uji-t (*independent sample t-test*) dengan bantuan program SPSS guna mengetahui pengaruh signifikan metode storytelling berbantu alat peraga terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Tabel 1. Uji validitas pre-test

No	Hasil	R-table	Kriteria
1	0.488	0.344	Valid

2	0.105	0.344	Tidak valid
3	0.16	0.344	Tidak valid
4	0.38	0.344	Valid
5	0.406	0.344	Valid
6	0.633	0.344	Valid
7	0.592	0.344	Valid
8	0.571	0.344	Valid
9	0.58	0.344	Valid
10	0.161	0.344	Tidak valid
11	0.172	0.344	Tidak valid
12	0.574	0.344	Valid
13	0.479	0.344	Valid
14	0.378	0.344	Valid
15	0.298	0.344	Tidak valid
16	0.423	0.344	Valid
17	0.605	0.344	Valid
18	0.395	0.344	Valid
19	0.4	0.344	Valid
20	0.46	0.344	Valid
21	0.322	0.344	Tidak valid
22	0.323	0.344	Tidak valid
23	0.406	0.344	Valid
24	0.328	0.344	Tidak valid
25	0.487	0.344	Valid
26	0.498	0.344	Valid
27	0.364	0.344	Valid
28	0.3	0.344	Tidak valid
29	0.259	0.344	Tidak valid
30	0.534	0.344	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pretest dengan r-tabel sebesar 0,344, diperoleh bahwa 20 dari 30 butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel, sedangkan 10 butir lainnya tidak valid. Dengan demikian, 20 item soal pada instrumen pretest dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Tabel 2. Uji Validitas post-test

No	Hasil	R-table	Kriteria
1	0.512	0.344	Valid
2	0.639	0.344	Valid
3	0.585	0.344	Valid
4	0.495	0.344	Valid
5	0.223	0.344	Tidak valid
6	-0.058	0.344	Tidak valid
7	-0.048	0.344	Tidak valid
8	0.512	0.344	Valid
9	0.727	0.344	Valid
10	0.545	0.344	Valid
11	0.448	0.344	Valid
12	0.451	0.344	Valid
13	0.651	0.344	Valid
14	0.087	0.344	Tidak valid
15	0.274	0.344	Tidak valid
16	-0.1	0.344	Tidak valid
17	0.572	0.344	Valid
18	0.482	0.344	Valid
19	0.616	0.344	Valid
20	0.067	0.344	Tidak valid
21	0.016	0.344	Tidak valid
22	-0.02	0.344	Tidak valid
23	0.723	0.344	Valid
24	0.795	0.344	Valid
25	0.53	0.344	Valid
26	0.105	0.344	Tidak valid
27	0.671	0.344	Valid
28	0.546	0.344	Valid
29	0.557	0.344	Valid
30	0.534	0.344	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas posttest dengan r-tabel sebesar 0,344, diperoleh bahwa 20 dari 30 butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel, sedangkan 10 butir lainnya tidak valid. Dengan demikian, 20 item soal pada instrumen posttest dinyatakan layak

digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

Jenis	Hasil	Kriteria	Keterangan
Pretest	.723	0.60	Reliabel
Posttest	.722	0.60	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai reliabilitas pretest sebesar 0,723 dan posttest sebesar 0,722, keduanya lebih tinggi dari nilai kriteria 0,60. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan reliabel, artinya memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam pengukuran kemampuan siswa.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 1. Uji tingkat kesukaran pretest

No	Hasil Uji (Mean)	Tingkat Kesukaran
1	0.57	Sedang
2	0.4	Sedang
3	0.49	Sedang
4	0.37	Sedang
5	0.49	Sedang
6	0.43	Sedang
7	0.63	Sedang
8	0.6	Sedang
9	0.43	Sedang
10	0.46	Sedang
11	0.57	Sedang
12	0.6	Sedang
13	0.46	Sedang

14	0.51	Sedang
15	0.49	Sedang
16	0.6	Sedang
17	0.63	Sedang
18	0.63	Sedang
19	0.43	Sedang
20	0.49	Sedang

Semua butir soal memiliki nilai mean antara 0,37 – 0,63, sehingga seluruhnya termasuk dalam kategori tingkat kesukaran “Sedang”. Ini menunjukkan bahwa soal-soal tersebut memiliki tingkat kesulitan yang proporsional dan baik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa secara optimal.

Tabel 2. Uji tingkat kesukaran posttest

No	Hasil Uji (Mean)	Tingkat Kesukaran
1	0.8	Mudah
2	0.86	Mudah
3	0.8	Mudah
4	0.83	Mudah
5	0.8	Mudah
6	0.83	Mudah
7	0.8	Mudah
8	0.8	Mudah
9	0.8	Mudah
10	0.89	Mudah
11	0.69	Sedang
12	0.83	Mudah
13	0.8	Mudah
14	0.86	Mudah
15	0.89	Mudah
16	0.83	Mudah
17	0.77	Sedang
18	0.77	Sedang
19	0.86	Mudah

20	0.66	Sedang
----	------	--------

Dari 20 butir soal, terdapat 15 butir berkategori mudah dan 5 butir berkategori sedang. Tidak ada butir yang tergolong sulit. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki tingkat mudah dikerjakan siswa, sehingga instrumen tes ini cenderung lebih mudah secara keseluruhan.

d. Uji Daya Pembeda

Tabel 1. Uji daya beda pretest

No	Hasil	Keterangan
1	0.535	Baik
2	0.233	Cukup
3	0.550	Baik
4	0.521	Baik
5	0.231	Cukup
6	0.542	Baik
7	0.465	Baik
8	0.988	Baik Sekali
9	0.422	Baik
10	0.222	Cukup
11	0.308	Cukup
12	0.293	Cukup
13	0.552	Baik
14	0.354	Cukup
15	0.450	Baik
16	0.263	Cukup
17	0.400	Baik
18	0.272	Cukup
19	0.358	Cukup
20	0.263	Cukup

Secara keseluruhan, butir soal memiliki daya pembeda yang baik, menunjukkan bahwa hampir semua soal mampu membedakan dengan efektif antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

Tabel 2. Uji daya beda posttest

No	Hasil	Keterangan
1	0.534	Baik
2	0.307	Cukup
3	0.293	Cukup
4	0.855	Baik Sekali
5	0.253	Cukup
6	0.689	Baik
7	0.568	Baik
8	0.534	Baik
9	0.374	Cukup
10	0.678	Baik
11	0.739	Baik Sekali
12	0.318	Cukup
13	0.303	Cukup
14	0.307	Cukup
15	0.701	Baik Sekali
16	0.289	Cukup
17	0.865	Baik Sekali
18	0.331	Cukup
19	0.851	Baik Sekali
20	0.535	Baik

Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa daya pembeda instrumen sangat baik, karena sebagian besar butir soal mampu membedakan dengan jelas antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

e. Uji N-Gain

Tabel 1. N Gain Experimental Class

N gain	N	Mean
N gain skor	35	.6185
N gain persen	35	61.8460

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,6185 atau 61,85%. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, rata-rata tersebut termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$) dan tergolong cukup efektif

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Artinya, penerapan perlakuan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif dan cukup efektif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik. Hal ini berarti penerapan metode storytelling berbantu alat peraga mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi melalui visualisasi alat peraga serta alur cerita yang menarik.

Tabel 2. N Gain Control Class

N gain	N	Mean
N gain skor	34	.2989
N gain persen	34	29.89

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada kelas kontrol yang diajarkan dengan model PjBL (*Project Based Learning*), diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,2989 atau 29,89%, dengan nilai minimum 0,22 dan maksimum 0,40. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, hasil tersebut termasuk dalam kategori rendah ($g \leq 0,30$) dan tidak efektif ($< 40\%$). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek pada kelas kontrol belum memberikan

peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan sebelum perlakuan.

f. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui program SPSS.

Tabel 2. Uji Normalitas

Test	Hasil	Keterangan
Pretest Exp	.137	Normal
Posttest Exp	.091	Normal
Pretest Co	.075	Normal
Posttest Co	.084	Normal

Hasil uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan bahwa seluruh data, baik pada pretest maupun posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol, memiliki nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Hal ini berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik pada kedua kelas memenuhi asumsi normalitas.

g. Uji Homogenitas

Homogeneity of Variance	Sig	Kriteria
	.206	Homogen

Hasil uji homogenitas berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,206 menunjukkan bahwa nilai tersebut $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari varians yang sama atau homogen.

h. Uji Hipotesis

Tabel 1. Uji Hipotesis

Sig (2-tailed)	df	Kesimpulan
0.000	68	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* Sig. (2-tailed) = 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *storytelling* berbantu alat peraga memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode *Project Based Learning* (PjBL).

2. Pembahasan

Metode *storytelling* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi melalui cerita yang bermakna, menarik, dan mudah diingat oleh peserta didik. Ketika dipadukan dengan media alat

peraga, metode ini menjadi lebih konkret karena memberikan pengalaman belajar yang melibatkan indera visual dan kinestetik. Menurut penelitian Kogila et al (2021) dalam jurnal *Psychology and Education*, metode *digital storytelling* terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas V, peserta didik berada pada tahap berpikir konkret operasional sehingga penggunaan alat peraga yang dipadukan dengan cerita sangat membantu mereka memahami konsep abstrak dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0.000 (< 0.05), terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *storytelling* berbantuan alat peraga secara nyata lebih efektif dibandingkan metode *Project Based Learning* (PjBL). Hal ini sejalan dengan penelitian Marginingsih et al (2023) dalam

Jurnal Basica Academica yang menyatakan bahwa bahan ajar berbasis alat peraga mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis narasi dan alat konkret terbukti memperkuat daya serap materi.

Metode *storytelling* berbantuan alat peraga memberikan struktur dan konteks pembelajaran yang lebih jelas dibandingkan PjBL. Cerita yang disusun guru mampu menghadirkan situasi bermakna yang membuat siswa memahami hubungan antar konsep melalui alur naratif. Alat peraga memperkuat penyampaian pesan dalam cerita dengan visualisasi konkret sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi. Penelitian yang dilakukan oleh Sihoming et al (2024) bahwa metode *storytelling* efektif meningkatkan keterampilan kognitif dan minat belajar anak melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif (link). Keunggulan ini menjelaskan

mengapa hasil belajar siswa dengan metode *storytelling* lebih tinggi dibandingkan PjBL, yang menuntut kemandirian tinggi dan waktu implementasi lebih lama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *storytelling* berbantu alat peraga layak dijadikan alternatif utama dalam proses pembelajaran di kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Guru dapat mengembangkan pembelajaran berbasis cerita yang disertai media visual seperti model, gambar, miniatur, atau benda nyata yang sesuai dengan tema pelajaran. Penelitian Astini et al (2025) bahwa kombinasi *storytelling* dan media konkret mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Penerapan strategi ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif dan pembelajaran bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan metode *storytelling* berbantuan media alat peraga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 10 Bandar Lampung. Nilai Sig. (2-tailed) = 0.000 (< 0.05) menunjukkan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode *Project Based Learning* (PjBL). Penerapan *storytelling* yang dipadukan dengan alat peraga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami materi secara konkret. Dengan demikian, metode ini layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ahdar Djamaluddin, & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan pembelajaran: Konsep dasar, inovasi, dan teori*. Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press.

- Nasir, A., & Asri. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar pendidikan*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Suhardi, R. M. (Ed.). (2024). *Transformasi pendidikan: Membangun masa depan yang berdaya saing*. Yogyakarta: Penamuda Media.
- Afriyelni, W. (2018). *Evaluasi pelaksanaan kegiatan storytelling di Taman Kanak-kanak Ketilang*. UIN Jakarta.
- Munajah, R. (2021). *Modul pedoman bercerita (storytelling) untuk guru sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Trilogi.
- Departemen Agama Republik Indonesia. (n.d.). *Al-Qur'an dan terjemahannya: Surah Al-'Alaq [96]: 1–5*.
- Jurnal:**
- Astini, K. S., Agung, A. A. G., & Asril, N. M. (2025). Story Telling Berbantuan Media Wayang Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 9(1), 141-149.
- Kogila, d. M. S., Ibrahim, A. B., & Zulkifli, C. Z. (2021). *Digital storytelling: A powerful instructional media tool and elements from an expert's perspective*. *Psychology and Education*, 58(2), 10744–10755.
- Manidhom, F. M., & Rahmawati, Z. D. (2022). Implementasi *storytelling* pada pembelajaran daring (Studi kasus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 4 di MI Darul Ulum Nglumber). *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 9(1), 186–195.
- Marginingsih, S., Mudiasari, D. A., Al-Kahfi, R., & Komalasari, M. D. (2025). PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1).
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan metode *storytelling* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199–207.
- Sihoming, F. W. B., Amanda, D., Afifah, N., Dhara, N., & Puteri, A. (2024). Implementasi Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di TK Swasta Al-Ihsan. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(2), 232-243.