

# Alternatif Solusi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman, Motivasi, dan Interaktivitas melalui Storytelling, Media Digital, dan Project-Based Learning

Najwa Nurfitri Syawalin<sup>1</sup>, Sabrina Subandi<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Fakultas Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda,  
najwanurfitri314@gmail.com

<sup>2</sup>Fakultas Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda,  
sabrina.subandi08@gmail.com

---

---

## ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi kendala berupa rendahnya pemahaman siswa, minimnya alat peraga, dan kurangnya motivasi belajar. Namun demikian, inovasi dalam metode pembelajaran seperti storytelling, media digital, dan Project-Based Learning (PBL) menunjukkan potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas ketiga metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui kajian literatur yang bersumber dari jurnal-jurnal yang ada di Google Scholar serta wawancara dengan murid untuk memperoleh pendapat langsung mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa storytelling dapat membuat materi sejarah lebih menarik dan mudah dipahami, media digital membantu untuk mencari peta konsep geografi secara interaktif, dan PBL mendorong keterlibatan serta motivasi siswa. Dengan dukungan yang tepat, ketiga metode ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara signifikan.

**Kata Kunci:** Storytelling, Media Digital, Project-Based Learning, Pembelajaran IPS, Motivasi Siswa.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai sejarah, geografi, serta kehidupan sosial masyarakat. Namun, dalam pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran. Seperti yang ditemukan dalam observasi sebelumnya, beberapa permasalahan utama dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah, minimnya alat peraga dalam pembelajaran geografi, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPS.

Salah satu permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran sejarah adalah metode pembelajaran yang masih berbasis hafalan dan tidak ada yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting, serta kronologi kejadian. Selain itu, kurangnya penggunaan media interaktif seperti gambar dan video membuat pembelajaran sejarah terasa membosankan dan sulit dipahami. Permasalahan lain yang ditemukan dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya alat peraga dalam materi geografi. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca peta, memahami letak geografis, serta hubungan antarwilayah. Hal ini diperburuk dengan minimnya penggunaan media interaktif dan alat bantu visual seperti peta digital atau alat peraga fisik seperti peta timbul.

Tidak hanya itu, rendahnya motivasi siswa dalam belajar IPS juga menjadi tantangan besar. Metode pembelajaran yang monoton dan minimnya keterlibatan siswa secara aktif dalam kelas menyebabkan mereka kurang antusias dalam mempelajari IPS. Pembelajaran berbasis ceramah tanpa pendekatan yang lebih interaktif membuat siswa cenderung sulit memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, serta partisipasi aktif siswa dalam

pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas storytelling, media digital, dan PBL dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan interaktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini juga untuk mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan dari masing-masing metode dan memberikan strategi mitigasi agar metode-metode tersebut dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran IPS yang lebih inovatif, menarik, dan efektif di tingkat sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui kajian literatur yang bersumber dari jurnal-jurnal yang ada di Google Scholar serta wawancara dengan murid untuk memperoleh pendapat langsung mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini di mulai pada tanggal 27 Februari 2025 – 19 Maret 2025.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi efektivitas pemahaman siswa. Dalam hasil observasi ini, ditemukan tiga permasalahan utama, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah, minimnya alat peraga dalam pembelajaran geografi, serta kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPS. Ketiga masalah ini memiliki dampak yang cukup besar terhadap pencapaian pembelajaran karena membuat siswa kurang tertarik dalam mempelajari IPS.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, berbagai solusi telah dicari, di antaranya adalah metode storytelling, penggunaan media digital, dan Project-Based Learning (PBL). Ketiga metode ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan

pemahaman siswa, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Namun, setiap metode juga memiliki kekurangan yang perlu diatasi melalui strategi mitigasi yang tepat.

### 1. Peningkatan Pemahaman Sejarah melalui Storytelling.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Sejarah sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena lebih banyak berbasis hafalan (Ratri, 2018). Materi yang masih umum, seperti ceramah, menyebabkan siswa sulit memahami kronologi peristiwa, tokoh sejarah, serta hubungan sebab-akibat dalam sejarah. Akibatnya, siswa cenderung menghafal fakta tanpa memahami konteks yang lebih luas, sehingga pemahaman mereka terhadap sejarah menjadi kurang mendalam dan tidak bermakna. Oleh karena itu, penyampaian materi harus menggunakan cerita atau dongeng (Mega Febriani Sya et al., 2021).

#### Kelebihan dan kekurangan Storytelling dalam pembelajaran Sejarah

Masalah dalam pembelajaran	kelebihan	kekurangan	mitigasi
Penyampaian materi	Membuat Sejarah lebih hidup dan menarik bagi siswa	Jika penyampaian materi tidak dilakukan dengan baik, siswa tetap merasa bosan	Guru perlu meningkatkan keterampilan bercerita dengan variasi intonasi dan ekspresi
Pemahaman siswa	Membantu siswa memahami kronologi Sejarah secara lebih alami.	Tidak semua siswa dapat langsung memahami cerita dengan baik.	Gunakan gambar, video, dan alat peraga sebagai pendukung.
Interaksi di kelas	Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam diskusi.	Memerlukan kreativitas yang tinggi dari guru.	Pelatihan guru dalam Teknik storytelling dan penyusunan cerita yang menarik.

Dengan demikian, storytelling tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan daya tarik mata pelajaran IPS secara keseluruhan (Putri et al., 2023)

## 2. Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Geografi.

Permasalahan lain dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya alat peraga untuk memahami konsep Geografi. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca peta, memahami letak geografis, serta memahami hubungan antarwilayah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berbasis ceramah tanpa penggunaan alat bantu visual yang memadai. Selain itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses mencari letak Geografis juga menjadi salah satu faktor yang membuat mereka sulit memahami materi dengan baik.

### Perbandingan pembelajaran Geografis dengan ceramah atau buku teks dan dengan penggunaan media digital.

Metode	Kelebihan	kekurangan
Metode ceramah dan buku teks	Mudah di terapkan dan tidak memerlukan teknologi tinggi	Sulit bagi siswa untuk membayangkan Letak Geografis, karena kurang interaktif
Menggunakan media digital Google Earth, Peta Interaktif, dan Simulasi 3D	Membantu siswa memahami konsep Geografis dengan lebih nyata dan interaktif	Bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi dan akses internet.

Solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran digital, seperti Google Earth, aplikasi peta interaktif, dan simulasi 3D. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi peta secara langsung, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik. Dengan adanya alat bantu digital, siswa tidak hanya sekadar menghafal lokasi geografis, tetapi juga dapat memahami bagaimana kondisi suatu wilayah secara lebih mendalam (Aprillia et al., 2022). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Geografi dapat meningkatkan minat

siswa karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari (Abdullah, 2020).

Namun, penerapan media digital dalam pembelajaran IPS juga memiliki kekurangan. Tidak semua sekolah memiliki akses ke perangkat teknologi yang memadai atau jaringan internet yang stabil. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan dalam mengoperasikan teknologi tersebut. Sebagai mitigasi, sekolah dapat menyediakan peta cetak interaktif sebagai alternatif, serta memberikan pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan media digital yang tersedia (Aisyah et al., 2024). Dengan cara ini, pembelajaran Geografi dapat tetap menarik dan interaktif meskipun dalam kondisi keterbatasan teknologi.

### **3. Peningkatan Motivasi siswa melalui Project Based Learning ( PBL )**

Kurangnya motivasi siswa dalam belajar IPS menjadi masalah yang sangat umum. Banyak siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan karena metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Akibatnya, mereka cenderung pasif dan tidak memiliki dorongan untuk menggali lebih dalam tentang materi yang dipelajari (Sya, 2019)

Untuk meningkatkan motivasi siswa, salah satu metode yang efektif adalah Project-Based Learning (PBL). Metode ini melibatkan siswa dalam proyek-proyek nyata yang sesuai dengan materi IPS. Misalnya, siswa dapat membuat proyek mengamati lingkungan sekitar, menyusun peta, atau membuat presentasi sejarah. Dengan PBL, siswa menjadi lebih aktif dan memiliki pengalaman belajar yang lebih mendalam. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan mengeksplorasi, menganalisis, dan menyajikan hasil pembelajaran mereka sendiri (Sucipto, 2017).

### Dampak PBL terhadap motivasi dan keterampilan siswa.

Aspek	Sebelum PBL	Setelah PBL
Minat belajar	Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik.	Siswa lebih antusias karena belajar melalui proyek.
Pemahaman siswa	Hanya memahami konsep secara teori.	Lebih memahami materi melalui pemahaman langsung.
Kerja sama dan keterampilan sosial	Minimnya interaksi	Meningkatkan kemampuan kerja tim dan komunikasi

Namun, PBL juga memiliki kelemahan. Metode ini membutuhkan waktu yang lebih lama dan sumber daya yang lebih banyak dibandingkan metode biasanya. Tidak semua siswa juga terbiasa dengan pembelajaran mandiri sehingga mereka mungkin kesulitan dalam menyelesaikan proyek mereka. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan panduan yang jelas, membagi proyek menjadi tahapan yang lebih kecil, serta memberikan bimbingan secara berkala kepada siswa. Dengan pendekatan yang tepat, PBL dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar IPS (Pertwi et al., 2023).

Ketiga metode yang diusulkan memiliki berbagai keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS. Storytelling menjadikan sejarah lebih mudah dipahami dan menarik. Media digital membantu siswa memahami konsep geografis dengan lebih interaktif. PBL meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Ketiga metode ini dapat diterapkan secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Setiap metode memiliki kelemahan tersendiri yang perlu diatasi agar dapat diterapkan dengan efektif. Storytelling membutuhkan keterampilan bercerita yang baik dari guru. Penggunaan media digital bergantung pada infrastruktur teknologi. PBL memerlukan waktu dan sumber daya yang lebih banyak. Oleh karena itu, mitigasi yang tepat harus dilakukan agar metode ini dapat berjalan secara optimal.

Alternatif solusi dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa storytelling, media digital, dan PBL merupakan pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan menerapkan metode ini, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Storytelling membantu siswa memahami sejarah dengan cara yang lebih menarik dan emosional. Media digital memungkinkan siswa memahami geografis secara lebih interaktif. PBL melatih keterampilan berpikir kritis dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan kombinasi ketiga metode ini, pembelajaran IPS tidak lagi sekadar menghafal teori, tetapi menjadi pengalaman yang lebih nyata dan menyenangkan bagi siswa.

Agar implementasi metode ini berhasil, guru dan sekolah perlu menyesuaikan strategi dengan kondisi sekolah masing-masing. Dengan adanya pelatihan guru, optimalisasi penggunaan teknologi, serta perancangan proyek yang efektif, maka ketiga metode ini dapat diterapkan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS (M. F. Sya & Utami, 2024).

## KESIMPULAN

Penelitian ini membahas tentang efektivitas storytelling, media digital, dan Project-Based Learning (PBL) dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan interaktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa storytelling mampu membuat materi sejarah lebih menarik dan mudah dipahami, media digital membantu untuk mencari peta konsep geografi secara interaktif, serta PBL mendorong keterlibatan aktif siswa melalui proyek nyata.

Meskipun ketiga metode ini terbukti bermanfaat, terdapat beberapa kekurangan dalam penerapannya, seperti keterampilan guru dalam bercerita, keterbatasan sarana teknologi, dan kebutuhan waktu serta sumber daya dalam pelaksanaan PBL. Oleh karena itu, diperlukan strategi mitigasi seperti pelatihan guru, optimalisasi penggunaan teknologi yang tersedia, serta perencanaan proyek yang lebih terstruktur agar metode ini dapat diterapkan secara maksimal. Dengan dukungan yang tepat, kombinasi ketiga metode ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS secara terarah, menjadikannya lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

## REFERENSI

- Abdullah, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Peta Pada Siswa Kelas IV SD 31 Kota Ternate. *Foramadiahi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 12(2), 105. <https://doi.org/10.46339/foramadiahi.v12i2.308>
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Aprillia, M., Inesia Sri Utami, I., & Keguruan, F. (2022). Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 74(1), 8–20. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn>
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS Sd. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(02), 344.
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i1.1283>
- Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. (2023). Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Putri, S. B., Haliza, V. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1 SE-Articles), 2746–2752. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11399>
- Ratri. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.

- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>
- Roni Hamdani, A., & Subelli, R. (2017). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Ips Sejarah Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(2), 285–317. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v2i2.48>
- Sucipto, H. (2017). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 1(1), 77. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v1i1.10](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v1i1.10)
- Sya. (2019). Menumbuhkan Minat Baca dan Belajar Anak Melalui Teras Ilmu: Berbasis Pendidikan Karakter Tauhid. *Pengabdian Pada Masyarakat*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Sya, mega febriani, Indra, S., Syamsudin, D., & Rusli, radif khotamir. (2021). Penguatan Literasi Siswa Melalui Story Telling Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Karya Abdi*, 5(3), 547–552. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/16315>
- Sya, M. F., & Utami, I. I. S. (2024). Konsep Perencanaan Pembelajaran dan Model Pengembangan Perangkat Desain Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5203–5211. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13092>
- Zahra Zafira, D., Safitri, D., & Kunci, K. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Digital Sebagai Strategi Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 59–63.