

Pengaruh Media Pembelajaran Papan Cerita (*Storyboard*) Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Siswa Kelas II SD

Mitha Apriliyanti* & Asep Usamah

Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

*Corresponding Author: mithaapriyanti648@gmail.com, a_usamah79@upmk.ac.id

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 23th, 2026

Abstract: Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia siswa menjadi hambatan dalam usaha mengajarkan nilai-nilai tersebut. Media papan cerita berbasis karakter dibuat sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mengajarkan nilai-nilai karakter melalui cerita yang ditampilkan secara visual serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain satu kelompok yang dilakukan pretest dan posttest. Subjek diberi pembelajaran menggunakan media papan cerita, kemudian diukur karakter gotong royong mereka. Hasil yang diinginkan dari penelitian ini adalah meningkatnya sikap gotong royong siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media papan cerita yang berbasis karakter. Penelitian ini diharapkan bisa membantu dalam memperbaiki pembelajaran karakter di tingkat sekolah dasar dan menjadi acuan bagi guru dalam mengajarkan nilai-nilai Pancasila, terutama nilai gotong royong, melalui pembelajaran tematik.

Keywords: Media pembelajaran, papan cerita, gotong royong.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah proses yang disadari dan direncanakan dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman serta proses pembelajaran yang baik, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya mendapat kemampuan berpikir, tetapi juga diberi nilai-nilai yang baik. Nilai-nilai itu membentuk seseorang yang berakhlak tinggi, berbudi luhur, dan memiliki kepribadian yang mewakili bangsa. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional seperti tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak baik, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pancasila adalah pedoman yang dianut oleh setiap warga negara Indonesia dalam menjalani kehidupan yang sehat dan baik. Salah satu sila dari Pancasila yang berbunyi "Persatuan Indonesia" memiliki makna yang terdapat dalam Pancasila itu sendiri, dan makna tersebut tak terlepas dari setiap individu yang merupakan warga negara Indonesia. Persatuan Indonesia adalah sikap saling bekerja sama yang dilakukan

dengan tujuan mencapai sesuatu yang sama. Nilai-nilai Pancasila bisa diterapkan kepada murid SD agar meningkatkan rasa cinta tanah air dan nasionalisme mereka. Salah satu contoh penerapan nilai ketiga Pancasila yang bisa diterapkan kepada siswa SD adalah gotong royong (Sunaryati et al., 2022).

Salah satu nilai karakter yang sangat penting dan harus dibentuk sejak kecil adalah semangat gotong royong. Gotong royong adalah nilai yang sangat penting dalam budaya bangsa Indonesia yang menunjukkan semangat kerja sama, kebersamaan, dan saling tolong menolong. Dalam mencapai tujuan bersama. Namun, seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, nilai gotong royong semakin berkurang dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan sekolah dasar. Peserta didik biasanya lebih suka bekerja sendiri dan kurang berani bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau kegiatan yang diberikan dalam kelompok.

Program Penguatan Pendidikan Karakter khususnya untuk nilai gotong royong bertujuan untuk memberikan pengajaran mengenai nilai-nilai karakter bangsa secara efektif kepada siswa melalui cara yang resmi dalam pendidikan. Program ini bertujuan untuk menekankan nilai-nilai utama yang diharapkan dapat membantu proses belajar yang tidak hanya fokus pada pengetahuan, tetapi juga pemahaman, penghayatan, serta penerapan dalam kehidupan

sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan karakter berbasis gotong royong diharapkan mampu menciptakan perubahan positif dalam sikap, cara berpikir, dan tindakan seluruh rakyat Indonesia menuju kehidupan yang lebih baik dan memiliki integritas (Amin, 2022).

Terdapat hubungan yang sangat kuat antara pendidikan karakter dan sikap gotong royong dalam perilaku seseorang. Setelah siswa mempelajari nilai-nilai karakter, diharapkan mereka bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dengan melakukan kerja sama dalam gotong royong. Gotong royong adalah bentuk kerja sama yang dilakukan oleh banyak orang bersama-sama di berbagai tempat, seperti sekolah atau lingkungan masyarakat, dengan tujuan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, secara umum terdapat hubungan yang cukup baik antara karakter dan sikap gotong royong siswa. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat dalam menerapkan nilai gotong royong di sekolah. Misalnya, ketika ada air minum yang tumpah, hanya sedikit teman yang peduli dan ingin membantu membersihkannya.

Untuk membangkitkan kembali semangat gotong royong, guru harus memberikan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menyertakan nilai-nilai karakter dalam setiap tahap prosesnya. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan konteks, misalnya media papan cerita (story board). Media ini bisa membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik karena menggunakan visualisasi cerita yang jelas dan menarik. Selain itu, melalui cerita yang memiliki karakter, siswa bisa belajar mengikut nilai-nilai baik yang terlihat dari tokoh dan cara ceritanya. Pemilihan media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga bisa membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter secara baik. Media ini menampilkan cerita-cerita melalui gambar-gambar yang tertata berurutan, yang diiringi dengan penjelasan lisan, sehingga dapat menyampaikan pesan moral dengan cara yang menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa SD, terutama kelas bawah.

Menurut Dhimas dalam (Winarni & Astuti, 2014) *Story board* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta di lengkapi

dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks. Sedangkan menurut Rahardja dalam (Winarni & Astuti, 2014) *Story board* adalah rancangan berupa sketsa gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan shooting. Perancangan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *Story board* sebagai media terpadu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dalam metode kuantitatif, ada dua hal utama yang memengaruhi kualitas data yang diperoleh, yaitu kualitas alat yang digunakan dalam penelitian dan kualitas proses pengumpulan data. Kualitas alat penelitian tergantung pada validitas dan reliabilitas alat tersebut, serta kualitas pengumpulan data bergantung pada ketetapan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, meskipun instrumen yang sudah teruji memiliki validitas dan reliabilitas, belum tentu akan menghasilkan data yang valid dan reliabel jika instrumen tersebut tidak digunakan dengan benar saat mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif bisa dilakukan dengan cara tes, kuesioner, wawancara, dan observasi yang teratur (Sugiyono, 2019).

Metode penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologis dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan (Sugiyono, 2023).

Pengumpulan data melalui tes dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada orang yang menjadi subjek penelitian untuk dijawab. Jawaban untuk soal tes adalah "benar" atau "salah", bukan "baik" atau "buruk". Data hasil test berupa data kuantitatif/angka. Ada dua jenis tes yang biasa digunakan dalam pengembangan, yaitu tes sebelumnya dan tes setelahnya. Dalam penelitian dan pengembangan, pengumpulan data menggunakan pretest dilakukan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan dengan

menggunakan produk tertentu. Selanjutnya, posttest digunakan untuk mengetahui kondisi subjek setelah diberi perlakuan menggunakan produk tertentu. Perbandingan antara nilai pretest dan Posttest menggambarkan dampak dari produk terhadap variabel dependen yang dimiliki oleh subjek, seperti motivasi dan prestasi belajar subjek tersebut.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* penelitian eksperimen dengan bentuk pre eksperimen mempunyai berbagai macam desain. penggunaan desain tersebut disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, maka penulis menggunakan *One group pre test – post test design* sebagai desain penelitian. Desain *one group pre test-pos test* yaitu eksperimen yang dikenakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada penelitian ini, subjek penelitian akan diberikan pre test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, kemudian subjek diberikan treatment atau perlakuan. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan post test atau tes akhir untuk mengetahui akibat dari perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

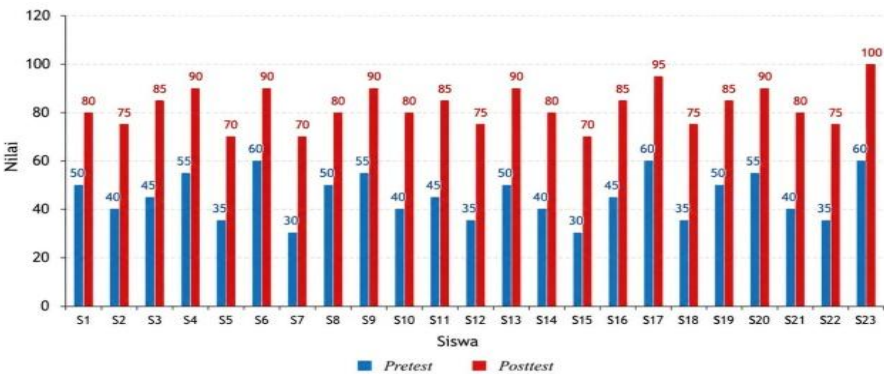
Data penelitian didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang diambil melalui

penyebaran instrumen yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa kelas IX adalah 57,17, sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 84,35. Perbandingan antara rata-rata skor pretest dan posttest tersebut kemudian disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Skor Rata-Rata Pretest dan Posttest Siswa kelas II SD Negeri Karangsari

Kelas	Nilai rata-rata
Pretest	57,83
Posttest	78,48

Pada hasil analisis data instrumen penelitian, diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar **57,17** dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran (*Story Board*) berbasis karakter, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi **78,48**, sehingga terjadi peningkatan sebesar **21,31**. Melihat hasil tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest*, yang menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Artinya, penggunaan media pembelajaran (*Story Board*) berbasis karakter memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD. Adapun perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat divisualisasikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* hasil belajar siswa

Dari hasil skor rata-rata Posttest di atas, maka dapat di peroleh hasil data Uji Validitas yang di lakukan peneliti dengan menggunakan olah SPSS, Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan dalam penelitian benar-benar mampu mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi *Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan Sekitar*. Data

olah SPSS Uji Vaiditas tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.420	20

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang diujicobakan kepada 23 responden, terdapat 15 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid memenuhi kriteria karena nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,413). Pertanyaan yang memenuhi syarat validitas tersebut antara lain adalah nomor 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, dan 20. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar pertanyaan memiliki keterkaitan yang kuat dengan total skor, sehingga dapat secara akurat mengukur tingkat pemahaman siswa sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, 15 butir soal yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 5 butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam pengambilan data penelitian.

Meskipun demikian, terdapat satu butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu soal nomor 3, karena memiliki nilai r hitung sebesar 0,298 yang lebih kecil dibandingkan dengan nilai r tabel (0,413). Secara keseluruhan, hasil uji validitas ini mengindikasikan bahwa instrumen

tes yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas yang baik, mengingat mayoritas butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Sedangkan hasil uji reliabilitas diperoleh koefisien Alpha Cronbach dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach adalah 0,420, yang berarti lebih besar dari 0,60, sehingga alat ukur tersebut cukup reliabel untuk mengukur variabel penelitian.

Hasil analisis data yang dilakukan pada kelas II berkaitan dengan pemahaman siswa tentang materi *Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan Sekitar*. Maka hasil interpretasinya sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Setelah diketahui data berdistribusi normal, maka selanjutnya dapat menggunakan statistik parametrik. Analisis data uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* dari IBM software SPSS versi 26.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Hasil Pemahaman	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest karakter gotong royong	.140	23	.200*	.942	23	.197
posttest karakter gotong royong	.183	23	.045	.907	23	.035

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada 23 siswa, diperoleh nilai signifikansi untuk data *pretest* karakter gotong royong sebesar 0,197. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,197 > 0,05$), maka data *pretest* karakter gotong royong dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi untuk data *posttest* karakter gotong royong sebesar 0,035. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,035 < 0,05$), maka data *posttest* karakter gotong royong dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak seluruhnya memenuhi asumsi normalitas, karena hanya data *pretest* yang berdistribusi normal sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui

pengaruh penggunaan media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD.

2. Uji Hipotesis

a. Uji Nonparametrik (*Wilcoxon Signed Rank Test*)

Uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan atau pengaruh antara dua data yang berpasangan, yaitu data *pretest* dan *posttest*, ketika data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas. Dalam penelitian ini, uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD.

Tabel 4. Hasil Uji Nonparametrik

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest karakter gotong royong - pretest karakter gotong royong	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	23 ^b	12.00	276.00
	Ties	0 ^c		
	Total	23		

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, diketahui bahwa nilai *negative ranks* sebesar 0, yang berarti tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan skor karakter gotong royong setelah diberikan perlakuan. Sementara itu, nilai *positive ranks* sebesar 23 dengan nilai rata-rata peringkat (*mean rank*) sebesar 12,00 dan jumlah peringkat (*sum of ranks*) sebesar 276,00, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor karakter gotong royong setelah menggunakan media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter. Selain itu, tidak terdapat nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest* (*ties* = 0).

Berdasarkan tabel *Test Statistics*, diperoleh nilai Z sebesar -4,564 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 276,00. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($276,00 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD.

Pembahasan

1. Hasil belajar pendidikan pancasila siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Storyboard*

Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas II mengenai proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Selanjutnya, sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran (*Story Board*) berbasis karakter, peneliti memberikan tes awal (*pretest*) kepada 23 siswa kelas II. Tes awal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya materi yang berkaitan dengan sikap gotong royong. Instrumen yang digunakan berupa 20 soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Berdasarkan data hasil *pretest* yang telah disajikan pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 57,83, dengan nilai terendah

sebesar 45 dan nilai tertinggi sebesar 70. Berdasarkan interval hasil belajar, diketahui bahwa 18 siswa berada pada kategori cukup, sedangkan 5 siswa berada pada kategori kurang. Tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori baik maupun sangat baik pada tes awal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran (*Story Board*) masih belum optimal. Sebagian besar siswa hanya mampu mencapai kategori cukup, sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk memperkaya proses belajar adalah dengan membuat media pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik dan lebih termotivasi. Media pembelajaran adalah semua bahan yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar. Tujuannya adalah agar peserta didik lebih tertarik, terlibat, merasa nyaman, dan terangsang berpikir, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan bisa tercapai (Khanifatul, 2014). Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

2. Hasil belajar pendidikan pancasila siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Storyboard*

Peneliti setelah memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran (*Story Board*) berbasis karakter selesai dilaksanakan, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) kepada 23 siswa kelas II SD. Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media *Story Board* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen *posttest* yang digunakan merupakan instrumen yang sama dengan *pretest*, sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media berupa storyboard dalam pembelajaran menurut Rustamana dkk (2023) menunjukkan bahwa media ini dapat membuat proses belajar lebih menarik,

membantu penyampaian materi dengan terstruktur, serta mengurangi rasa bosan siswa.

Peningkatan kinerja belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa Story Board yang menggunakan karakter memiliki dampak positif dalam membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila, terutama materi yang berkaitan dengan nilai-nilai gotong royong. Penyajian materi dengan menggunakan gambar dan cerita yang relevan membantu siswa menghubungkan konsep pelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media berupa Story Board tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu membangkitkan semangat belajar, meningkatkan keaktifan, serta membantu siswa lebih memahami materi Pendidikan Pancasila.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Storyboard* berbasis karakter terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas II SD Negeri Karangsari
4. *Stor Board* berbasis karakter terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Karangsari

Setelah penggunaan media pembelajaran papan cerita (*Story board*), ditemukan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Karangsari. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan terutama dalam materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan Sekitar. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD.

Pada hasil analisis data instrumen penelitian, diperoleh bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar **57,83** dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran (*Story Board*) berbasis karakter, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi **78,48**, sehingga terjadi peningkatan sebesar **27,18**. Melihat hasil tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *pretest*, yang menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Artinya, penggunaan media pembelajaran (*Story Board*) berbasis karakter memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pengenalan berupa penyampaian maksud dan tujuan penelitian, selain itu pada pertemuan pertama dilakukan penyebaran kuesioner (*pretest*) pada siswa untuk melihat hasil belajar pendidikan pancasila sebelum diberi perlakuan. Kemudian, pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media papan cerita (*storyboard*) berbasis karakter pada materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan Sekitar dan pemberian *posttest* diakhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya oleh (Kusnaedi et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan pendukung media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Azhari et al. tahun 2023 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan siswa dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam belajar serta memberikan hasil yang lebih baik. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan dan karakter siswa.

Temuan dalam penelitian ini sesuai dengan ekspektasi peneliti. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD. Peningkatan tersebut terjadi karena media papan cerita (*story board*) mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan contoh konkret mengenai perilaku gotong royong yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan

media pembelajaran papan cerita (*story board*) berbasis karakter terhadap peningkatan karakter gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas II SDN Karangsari. Peneliti menarik kesimpulan bahwa:

1. **Karakter gotong royong siswa sebelum penggunaan media pembelajaran Papan Cerita (*Story board*) berbasis karakter** menunjukkan hasil yang masih rendah. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar **50** yang termasuk dalam kategori **kurang**. Dari 23 siswa, sebanyak **15 siswa (65,22%)** berada pada kategori **kurang** dan **8 siswa (34,78%)** berada pada kategori **cukup**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karakter gotong royong siswa sebelum diberikan perlakuan masih belum berkembang secara optimal.
2. **Karakter gotong royong siswa setelah penggunaan media pembelajaran Papan Cerita (*Story board*) berbasis karakter** mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar **82,5** yang termasuk dalam kategori **baik**. Sebanyak **5 siswa (21,74%)** berada pada kategori **cukup**, **10 siswa (43,48%)** berada pada kategori **baik**, dan **8 siswa (34,78%)** berada pada kategori **sangat baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Storyboard berbasis karakter mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa.
3. Media pembelajaran Papan Cerita (*Story board*) berbasis karakter terbukti berpengaruh terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis nonparametrik menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) sebesar **0,000 < 0,05**, sehingga **H₀ ditolak dan H₁ diterima**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Papan Cerita (*Story board*) berbasis karakter. Selain itu, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari **50** pada saat pretest menjadi **82,5** pada saat posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar **32,5 poin**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Papan Cerita (*Story board*) berbasis karakter memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan karakter gotong royong siswa kelas II SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak dan Ibu dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan, serta kepada Kepala Sekolah SD Negeri Karangsari atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan di SD Negeri Karangsari dengan lancar.

REFERENSI

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunaim, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Azhari, A., Utami, C., & Sulistri, E. (2023). Pemahaman Konsep Matematis Melalui Model Make A Match Menggunakan Alat Peraga PaPebar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 9(1), 15–24. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v9i1.17717>
- Khanifatul. (2014). Pembelajaran Inovatif (Ratri Kusumaning Rose, Ed.; 1st ed.). Ar-Ruzz Media.
- Kusnaedi, T., Kesumawati, N., & Dedy, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SD Negeri Tri Mulya Agung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 721–729. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1364>
- Rustamana, A., Agustin, N., Pisma, V. A., & Syams, A. W. A. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak: Story Board. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(4), 1–6. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v1i4.415>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.