

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN STORY BOX KONTEKSTUAL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS II

Mela Sari Sadeli¹, Yulianti², Romi Hari Susanti³

^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³BK FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

[¹filamela24@gmail.com](mailto:filamela24@gmail.com), [²yulianti@unikama.ac.id](mailto:yulianti@unikama.ac.id), [³romi@unikama.ac.id](mailto:romi@unikama.ac.id)

ABSTRACT

The contextual story box is considered an effective medium to improve students' interest and learning outcomes. This medium combines visual and narrative elements that capture students' attention and enhance understanding of the material. This study aims to determine the effect of using the story box on the interest and learning outcomes of second-grade students in Pancasila Education. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group. The sample consisted of class 2A (control) and class 2B (experimental). Data were collected through pretests, posttests, and learning interest questionnaires. The results showed an increase in students' learning outcomes by 7.778 points and in learning interest from 64.75% to 92.88% in the experimental class. The t-test revealed a significance value of $0.02 < 0.05$, indicating that the story box had a significant effect on students' interest and learning outcomes at SDN Gadang 3 Malang.

Keywords: media story box, interest and learning outcomes, pancasila education

ABSTRAK

Media *story box* kontekstual dinilai efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini menggabungkan unsur visual dan cerita yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *story box* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe non-equivalent control group design. Sampel terdiri dari kelas 2A (kontrol) dan 2B (eksperimen). Data diperoleh melalui pretest, posttest, dan angket minat belajar. Hasil menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 7,778 poin dan minat belajar dari 64,75% menjadi 92,88% pada kelas eksperimen. Uji-t memperoleh nilai signifikansi $0,02 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa media *story box* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas II SDN Gadang 3 Malang.

Kata Kunci: media story box, minat dan hasil belajar, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan pengetahuan seseorang agar dapat berpikir kritis, bertindak bijaksana, serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan (Jafar & Madaniah, 2023) menjelaskan bahwa pendidikan digunakan untuk mendorong dan membangun karakter Peserta didik serta mengembangkan potensi Peserta didik. Dengan pendidikan, individu tidak hanya memperoleh wawasan akademik, tetapi juga nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang membentuk karakter serta kepribadian mereka. Pendidikan dapat berlangsung secara formal di sekolah, nonformal dengan pelatihan atau kursus, dan informal dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.

Menurut (Pristiwanti et al., 2022) bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Di dalam pendidikan tentunya terdapat pembelajaran untuk meningkatkan

kualitas Peserta didik. Pembelajaran adalah dasar pendidikan karena tanpa pembelajaran, pendidikan hanya akan menjadi formalitas tanpa dampak signifikan bagi masyarakat atau individu (Sudirman, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran sangat penting dalam meningkat kualitas Peserta didik dan tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di sekolah dasar meliputi mata pembelajaran, seperti bahasa Indonesia, matematika, bahasa inggris, IPAS, dan pendidikan pancasila.

Pendidikan pancasila merupakan pembelajaran yang berisi ajaran mengenai nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara Indonesia yang taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama atau UUD 45 (Lubis, 2020). Pendidikan Pancasila sebagai bagian dari Pendidikan Nasional bertujuan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional (Darmawati, 2023). serta bertujuan untuk membentuk karakter yang unggul dan memiliki akhlak mulia bagi para generasi muda (Yulianti et al., 2023). Pendidikan pancasila di sekolah dasar mengajarkan mengajarkan peserta didik dalam menanamkan nilai religius gotong

royong, kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab dan menerapkan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari hari baik di sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak lepas dari suatu permasalahan (Suharjono et al., 2024).

Menurut Nurgiansah et al., (2021) Pada materi pendidikan yang sedemikian banyaknya tidak heran jika timbul permasalahan seperti rasa bosan yang berimbas pada minat belajar Peserta didik. Bahkan, peserta didik menganggap bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang sulit karena banyaknya materi yang harus dihafal. sehingga berdampak pada minat belajar Peserta didik yang menjadi malas saat belajar pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar (Jannah et al., 2024). Dalam pembelajaran, tentu tidak selalu berjalan efektif dan efisien. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran adalah pemilihan atau penggunaan media yang kurang tepat, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif, menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik (Aritonang et al., 2024). Sehingga dalam proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi Peserta didik.

Media pembelajaran adalah proses atau tahapan komunikasi dalam kegiatan pembelajar baik secara visual maupun audio visual (Kurniawati & Koeswanti, 2021). Sejalan dengan pendapat (Wulandari et al., 2023) salah satu komponen yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, penerapan media pembelajaran untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan media yang tepat, guru dapat menyampaikan konsep secara visual, auditif, atau kinestetik sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Serta memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung sehingga meningkatkan keaktifan dan minat belajar Peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan Peserta didik secara langsung adalah "story box" atau kotak cerita yang dapat membantu dalam minat dan keberhasilan belajar Peserta didik.

Story box merupakan media pembelajaran yang berbentuk kotak menyerupai televisi. Nama pada media tersebut berdasarkan dari dua kata yakni “story” yang memiliki arti cerita, sedangkan “box” memiliki arti kotak, yang berisi berbagai gambar, teks, atau benda konkret yang mendukung cerita atau materi ajar sesuai dengan pada anak usia dini. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman Peserta didik pada materi yang diajar dengan berbasis kontekstual (Wardhana & Mutmainah, 2019) Begitu juga menurut (Prastiwi et al., 2023) Media pembelajaran ini menciptakan pengalaman belajar yang mendalam, dimana anak-anak dapat berinteraksi dengan cerita, karakter, dan lingkungan yang menarik. *Story box* berpotensi untuk meningkatkan minat baca, mengembangkan imajinasi, dan memperkaya pemahaman anak-anak terhadap berbagai topik. Menurut Nisa et al, (2024) media *story box* ini berbentuk seperti televisi yang terbuat dari triplex atau kertas karton dalam membantu keberhasilan proses pembelajaran. Maka dari itu guru perlu merancang media pembelajaran untuk pembelajaran menyimak. Peran

guru dalam suatu proses pembelajaran sangat penting dalam tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh Peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu (Yandi et al., 2023) Dalam keberhasilan belajar memberikan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar (Handayani & Subakti, 2021). Keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya minat belajar. Minat sebagai dorongan batin yang muncul dari dalam diri seseorang atau faktor yang memicu ketertarikan dan perhatian dengan efektif (Eliyanti et al., 2025).

Minat merupakan sikap seseorang yang ditandai dengan perhatian dan keinginan untuk memahami, belajar, serta membuktikan sesuatu lebih jauh. Minat muncul dari perhatian terhadap suatu hal, lalu mendorong keinginan untuk mempelajari dan memahaminya lebih dalam (Mesra et al., 2021). Minat belajar Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar (Rahmi et al., 2020). sedangkan menurut Oktavia et

al. (2024), indikator minat belajar terdiri dari empat aspek, yaitu: (1) Perasaan senang, peserta didik merasa senang terhadap mata pelajaran sehingga lebih mudah memahaminya; (2) Ketertarikan, adanya dorongan untuk mempelajari pelajaran yang disukai; (3) Perhatian, tercermin dari konsentrasi saat mengikuti pembelajaran; dan (4) Keterlibatan, ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam mata pelajaran yang diminati. Minat belajar tidak terlepas dari seorang Peserta didik terhadap pembelajaran sebagai dorongan atau rasa menyukai terhadap suatu kegiatan pembelajaran (Yolanda & Meilana, 2021). Dengan adanya minat belajar peserta didik dapat meningkatkan motivasi, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong pencapaian akademik yang lebih baik, sehingga membantu meraih tujuan pendidikan dan mengembangkan potensi diri secara optimal. Ini sejalan dengan pemaparan Setiawati et al., (2024) menjelaskan minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar peserta didik yang berminat pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena adanya daya tarik baginya.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas II SDN Gadang 3 Kota Malang pada semester ganjil, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Seni Rupa, peserta didik tampak lebih antusias dan tertarik ketika guru menggunakan media yang interaktif. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini berdampak pada kurangnya fokus peserta didik dalam beberapa sesi pembelajaran, di mana sebagian dari mereka melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran. Dari 27 peserta didik yang diamati, sebanyak 20 orang menunjukkan partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Sementara itu, 7 peserta didik lainnya tampak kurang bersemangat, yang ditunjukkan melalui perilaku seperti mengobrol dengan teman, mengantuk, memainkan alat tulis, atau mengganggu teman sebangku. Dari hasil observasi menunjukan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar

seluruh peserta didik, terutama mereka yang memiliki gaya belajar kinestetik. Hal ini memperkuat temuan Tarigan et al., (2021) bahwa media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menurunkan tingkat partisipasi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual. Media yang menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas penggunaan media story box dalam pembelajaran di sekolah dasar. Wahyuanty & Maisaroh, (2023) melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) membuktikan bahwa media story box dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun paragraf deskripsi. Nilai rata-rata meningkat dari 70,23 (pra-siklus) menjadi 75,95 (siklus I), dan mencapai 80,90 (siklus II), dengan persentase ketuntasan mencapai 95,24% pada siklus II.

Temuan ini didasari oleh kendala awal yang dihadapi peserta didik seperti kesulitan menulis deskripsi, membuat judul, serta mengembangkan ide, sementara media pembelajaran yang digunakan sebelumnya terbatas pada buku tema. Selanjutnya, Maulidina et al., (2024) penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya edukasi tentang penanganan kabut asap, meskipun dampaknya terhadap kesehatan cukup tinggi. melalui penelitian kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest menunjukkan bahwa edukasi menggunakan story box tentang penanganan dampak bencana kabut asap secara signifikan meningkatkan pengetahuan peserta didik. Median nilai meningkat dari 9 menjadi 15 dan uji Wilcoxon menunjukkan $p\text{-value} < 0,05$, menandakan hasil yang signifikan. Sementara itu, penelitian pengembangan oleh (Adela et al., 2024) membuktikan bahwa *story box* dalam bentuk film pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Sawahan. Skor pretest meningkat dari 53 menjadi 89, divalidasi secara ahli dengan skor di atas 90%, dan mendapat respon positif dari guru

maupun peserta didik ($\geq 94\%$). Hal ini menjawab permasalahan sebelumnya terkait pembelajaran yang monoton, motivasi belajar yang rendah, dan rendahnya nilai peserta didik (62,5% di bawah KKM).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, media *story box* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti efektivitas media ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, edukasi kebencanaan, atau melalui penggunaan media *story box* berbentuk film dalam Pendidikan Pancasila di jenjang kelas atas. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mengambil fokus pada penggunaan media *story box* berbasis kontekstual sebagai alat bantu interaktif yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan visual yang konkret. Penelitian ini secara khusus menitik beratkan pada pengaruh *story box* berbasis kontekstual terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Aku Peduli Lingkungan." Melalui pembelajaran

kontekstual ini, peserta didik dapat lebih mudah mengaitkan konsep kepedulian lingkungan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga mampu diterapkan dalam tindakan nyata. Dari hasil paparan di atas, peneliti memilih judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Story Box* Kontekstual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas II", dengan harapan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi Peserta didik

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dengan tujuan menguji hipotesis melalui analisis data statistik pada sampel tertentu menggunakan instrumen penelitian (Sugiyono, 2016) dengan desain quasi eksperimen jenis Nonequivalent Control Group Design. Pada Penelitian menentukan kelompok eksperimen di kelas 2B dan kelompok kontrol di kelas 2A. Pada awal pembelajaran, peserta didik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen

akan diberi pretest untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. Kemudian diberikan posttest untuk melihat hasil belajar Peserta didik sesudah diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan di kedua kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Gadang 3 Malang tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 51 siswa, terdiri dari 24 siswa kelas II-A dan 27 siswa kelas II-B. Penentuan sampel menggunakan teknik sampling jenuh.

Penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan berupa modul ajar Pendidikan Pancasila materi "Aku Peduli Lingkungan" untuk kelas II, dengan media *story box* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Instrumen pengukuran meliputi tes (pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar, angket skala Likert untuk menilai minat belajar, observasi afektif dan psikomotorik selama pembelajaran, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan SPSS versi 26 untuk memastikan keakuratan dan konsistensinya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Belajar

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan dari aplikasi SPSS Versi 26 For Windows, Jika nilai signifikansi $> \alpha$, maka distribusi data normal. Jika nilai signifikansi $< \alpha$, maka distribusi data tidak normal. Nilai $\alpha = 0.05$

Tabel 1 Uji normalitas tes
Tests of Normality

		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR	KELAS EKSPERIMEN (Pre-test)	,936	27	,099
	KELAS EKSPERIMEN (Post-test)	,939	27	,113
	KELAS KONTROL (Pre-test)	,922	24	,064
	KELAS KONTROL (Post-test)	,926	24	,080

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk semua kelompok lebih besar dari 0,05. Nilai Sig. kelas eksperimen pre-test sebesar 0,099, post-test 0,113, kelas kontrol pre-test 0,064, dan post-test 0,080. Karena semua nilai lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Test of Homogeneity of Variances dengan bantuan dari aplikasi SPSS Versi 26 For Windows, Jika signifikansi $> \alpha$, maka sampel berasal dari varian yang sama (Homogen) Jika signifikansi $< \alpha$, maka sampel tidak berasal dari varians yang sama (Tidak homogen) Dimana $\alpha = 0,05$

Tabel 2 Uji homogenitas tes

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	,088	3	98	,966
	Based on Median	,030	3	98	,993
	Based on Median and with adjusted df	,030	3	96,781	,993
	Based on trimmed mean	,081	3	98	,970

Berdasarkan Tabel 6

menunjukkan bahwa nilai signifikansi Levene's Test berdasarkan mean adalah 0,966. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka data hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen atau memiliki varians yang sama.

Uji Hipotesis

Hipotesis peneliti menggunakan uji t dengan bantuan dari aplikasi SPSS Versi 26 For Windows. Dengan

kriteria pengujian hipotesis menurut Sugiyono (2016) jika $\text{sig} > (0,05)$, maka H_0 ditolak maka H_a diterima, jika $\text{sig} < (0,05)$, maka H_0 diterima maka H_a ditolak.

Tabel 3 Uji hipotesis tes

		Independent Samples Test		t-test for Equality of Means			
		Levene's Test for Equality of Variances	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df			Lower	Upper
HASIL BELAJAR	Equal variances assumed	2,413	49	,020	7,778	3,223	1,301 14,254
	Equal variances not assumed	2,424	48,893	,019	7,778	3,209	1,329 14,226

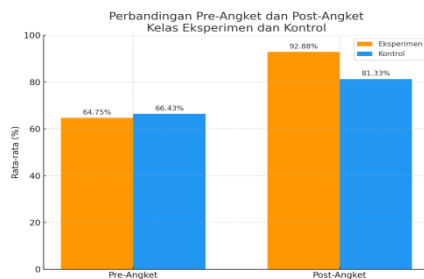
Hasil uji-t dalam Tabel 11 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,020. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 7,778 poin.

2. Minat Belajar

Berdasarkan analisis data, rata-rata minat belajar siswa menggunakan media *story box* dan konvensional materi Aku Peduli Lingkungan dalam Pendidikan Pancasila Perbandingan antara pre-angket dan post-angket pada kedua kelas.

Tabel 8. hasil rata-rata minat belajar

Kelas	Pretest (%)	Posttest (%)
Eksperimen	64,75	92,88
Kontrol	66,43	81,33



Gambar 1. Grafik minat belajar siswa

Berdasarkan Gambar 1 Nilai rata-rata indikator angket minat belajar siswa menunjukkan kategori sangat tinggi, kecuali pada kelas kontrol post-angket yang masih tergolong tinggi. Kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang signifikan, dari kategori rendah sebesar 64,75% menjadi sangat tinggi yaitu 92,88%. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami kenaikan dari kategori rendah 66,43% menjadi kategori tinggi 81,33%. Perbedaan peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran story box memberikan pengaruh lebih besar terhadap minat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media story box terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menumbuhkan minat belajar Peserta didik untuk belajar hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami. Sejalan menurut Artawana et al.,(2024) media pembelajaran adalah alat bantu dalam mencapai proses belajar mengajar yang optimal efektif dan efisien, pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian sehingga pembelajar dalam hal ini Peserta didik menjadi memiliki motivasi yang lebih untuk bisa memahami pelajaran yang diikuti. Maulidina et al.,(2024) media story box merupakan media pembelajaran yang berisi desain animasi bergambar yang dikemas dengan menggunakan bahan dasar dari hardboard dan triplex yang akan dibuat seperti televisi lebih efektif, kreatif, dan menarik dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya imajinasi dan pemahaman Peserta didik pada materi yang diajar dengan berbasis kontekstual (Wardhana & Mutmainah, 2019).

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa seluruh data, baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada tahap pretest dan posttest, memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Artinya, data tersebut memenuhi syarat distribusi normal. Distribusi normal merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik seperti uji-t., jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap menyebar secara normal dan layak untuk dianalisis menggunakan uji parametrik.

Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen, dengan nilai signifikansi sebesar 0,966. Ini berarti bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi yang memiliki penyebaran data yang setara. Homogenitas sangat penting untuk memastikan bahwa perbandingan yang dilakukan antara dua kelompok tidak dipengaruhi oleh perbedaan varians. Menurut Sugiyono (2017), salah satu syarat dari uji-t adalah data yang digunakan harus memiliki varians yang seragam, agar hasil pengujian dapat diinterpretasikan secara akurat.

Berdasarkan hasil uji-t independen, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi sebesar 0,020 menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 7,778 poin adalah signifikan secara statistik. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Story Box memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Story Box sebagai media yang menggabungkan elemen cerita visual, benda konkret, dan narasi interaktif, membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman mereka secara langsung. Hal ini sangat efektif, terutama pada siswa usia sekolah dasar yang masih berada dalam tahap berpikir konkret.

Selain itu, peningkatan minat belajar juga terlihat secara signifikan pada kelas eksperimen. Persentase rata-rata minat belajar meningkat dari 64,75% menjadi 92,88%, yang menunjukkan lompatan dari kategori rendah ke sangat tinggi. Sementara itu, di kelas kontrol hanya terjadi peningkatan dari 66,43% menjadi 81,33%, yang masih berada dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan kontekstual mampu membangun ketertarikan dan motivasi belajar siswa dengan lebih baik.

Media pembelajaran seperti story box memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga dapat melihat, memegang, dan mendengarkan cerita yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pendekatan ini memperkuat daya ingat siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyuningsih & Sutrisno (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas II SDN Gadang 3 Kota Malang, media pembelajaran Story Box kontekstual terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa pada materi Aku Peduli Lingkungan dalam mata

pelajaran Pendidikan Pancasila. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,020 ($p < 0,05$), menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, dengan peningkatan lebih tinggi pada kelas yang menggunakan Story Box.

Minat belajar di kelas eksperimen meningkat dari 64,75% menjadi 92,88% (kategori sangat tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai kategori tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa Story Box menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran kontekstual dan menarik seperti Story Box untuk meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media ini pada tema atau jenjang lain untuk mengkaji dampaknya terhadap aspek seperti sikap, keterampilan sosial, atau berpikir kritis siswa..

DAFTAR PUSTAKA

Adela, M., Fatimah, I. D., & Nurgiansah, M. (2024). Pengembangan story box film pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar anak didik kelas IV SD Negeri Sawahan. *NEGERI SAWAHAN*. 9(1),1002–

- 1011<https://prosiding.unirow.ac.id/index.php/new-snasppm/article/view/2483>.
- Aritonang, V. O., Aulia, A., Hutabarat, S. D. S., Bintang, F. N., Sigalingging, A. C., & Silaban, L. A. (2024). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Pkn sd. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(10), 6623-6627.<https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/1782>
- Darmawati, D. (2023). Analisis Manajemen Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Semester I Prodi Pendidikan Jasmani Unimerz Tahun 2022. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3937–3946.
<https://doi.org/10.53625/jirk.v2i10.5239>
- Eliyanti, N. K., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Analisis Penerapan Teori Belajar Kognitif dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas6 SD. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 25(1), 631-638.<http://dx.doi.org/10.3308/jiubj.v25i1.4785>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 151–164.<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.648>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin psikologi*, 27(2), 187-203.DOI: 10.22146/buletinpsikologi.38619
- Jannah, T. R., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2024). Penggunaan metode inquiry based learning terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal GentaMulia*, 15(2), 199–209.<https://doi.org/10.61290/gm.v11i2>
- Jafar, M. I., & Madaniah, M. (2023). Perilaku Menyimpang Yang “Sering” Dilakukan Oleh Siswa Kelas Tinggi Sdn 15 Jolle Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Educational and Language Research*, 2(10), 1153–1158.<https://doi.org/10.53625/joel.v2i10.5756>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.
- Lubis, M. A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI: Peluang dan tantangan di era industri 4.0. Prenada Media.
- Maulidina, K., & Romadoni, S. (2024). Pengaruh Edukasi story box Tentang Penanganan Pada Dampak Bencana Kabut Asap Terhadap Pengetahuan Peserta didik Sekolah Dasar.

- Jurnal Inspirasi Kesehatan,*
2(2), 207-
217.<https://doi.org/10.52523/jika.v2i2.121>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Nisa', I., Ruslilliqo, R., Zahroh, K., & Mas'odi, M. (2024). Penggunaan media story box sebagai media pembelajaran kemampuan menyimak sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2), 204 <https://doi.org/10.36841/pgsdunar.s.v15i2.5812>
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurchotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>
- Oktavia, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.9402>
- Prastiwi, S. D., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2023). Analisis Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan LKPD Berbasis Proyek pada Peserta Didik SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1812–1819.<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10993>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Purwaningsih, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422-427.
- Quddus, A. (2024). Analisis Kebijakan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(3), 997-1005.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Setiawati, D. T., Halimah, S., & Budiyan, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning dan minat belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik sekolah menengah pertama. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 32–47.

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Suharjono, G. E. S., & Fitriyah, C. Z. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(2), 257-269. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i2.78492>
- Tarigan, E. B., Simarmata, E. J., Abi, A. R., & Tanjung, D. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2294–2304. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1192>
- Wahyuanti, I., & Maisaroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Menyusun Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Story Box. *SASTRANESIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(4), 90. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v10i4.2845>
- Wardhana, R. M. M. P. S., & Mutmainah, S. (2019). Story Box Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04(20), 22–30. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/14109>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yulianti, Ngui HH, Ladamay I. Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *J Keagamaan, Pendidik dan Hum.* 2023;10 Nomor 0(2):53. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.17>