

PENGARUH IMPLEMENTASI METODE MEMBACA NYARING TERHADAP PEMAHAMAN MEMBACA SISWA KELAS RENDAH

I Wayan Wira Kusumajaya^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastyia Dewi³
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan,
Singaraja, Indonesia^{1,2,3}
iwayanwirakusumajaya@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@ihdn.ac.id², candrawik@gmail.com³

ABSTRAK

Pemahaman membaca adalah fondasi penting dalam proses belajar, terutama bagi siswa kelas rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode membaca nyaring terhadap pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, penelitian ini melibatkan dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman membaca siswa yang menggunakan metode membaca nyaring. Temuan ini menegaskan bahwa membaca nyaring dapat menjadi strategi pembelajaran literasi yang efektif dan menyenangkan bagi siswa usia dini.

Kata kunci: Metode Membaca Nyaring, Pemahaman Membaca, Siswa Kelas Rendah, Pendidikan Dasar

THE EFFECT OF THE IMPLEMENTATION OF THE READING ALOUD METHOD ON THE READING COMPREHENSION OF LOW GRADE STUDENTS

ABSTRACT

Reading comprehension is a crucial foundation in the learning process, especially for lower-grade students. This study aims to determine the effect of the read-aloud method on the reading comprehension of elementary school students. Using a quantitative approach with a quasi-experimental design, this research involved two groups: experimental and control. The analysis results showed a significant improvement in the reading comprehension of students who used the read-aloud method. These findings confirm that reading aloud can be an effective and enjoyable literacy learning strategy for young learners.

Keywords: *Read-Aloud Method, Reading Comprehension, Lower-Grade Students, Elementary Education*

PENDAHULUAN (Introduction)

Kemampuan memahami bacaan merupakan salah satu aspek penting yang harus dimiliki siswa sejak dini. Pemahaman bacaan yang baik tidak hanya mendukung prestasi akademik, tetapi juga membentuk cara berpikir kritis dan kreatif. Sayangnya, tidak sedikit siswa kelas rendah yang masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan. Hal ini dapat disebabkan oleh rendahnya minat baca, kurangnya strategi pembelajaran yang variatif, serta pendekatan guru yang masih bersifat satu arah dan kurang

komunikatif.

Indonesia tercatat sebagai salah satu negara yang berhasil mengurangi angka buta huruf. Data UNDP tahun 2014 mencatat bahwa tingkat kemelekhurufan masyarakat Indonesia sudah mencapai 92,8% untuk kelompok dewasa, dan 98,8% untuk kategori remaja. Capaian ini sebenarnya menunjukkan bahwa Indonesia sudah melewati tahapan krisis literasi dalam pengertian kemelekhurufan. Meskipun demikian, tantangan yang saat ini dihadapi adalah aliterasi, bentuk lain dari krisis literasi; yakni, orang bisa dan

mampu membaca, namun mereka tidak mau membaca. Literasi dianggap sebagai fenomena umum, bahkan di negara-negara maju dengan tingkat literasi yang tinggi yang dalam hal ini ketersediaan buku tidak menjadi masalah. Fenomena ini menunjukkan bahwa banyak faktor berkontribusi terhadap permasalahan literasi pada masyarakat. Selain keterbatasan akses terhadap buku di seluruh Indonesia, pemerintah juga menghadapi rendahnya motivasi membaca di kalangan peserta didik. Hal ini memprihatinkan karena pada era teknologi informasi saat ini, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan membaca dalam pengertian memahami teks secara analitis, kritis, dan reflektif. Literasi kontemporer ini menjadi kebutuhan masyarakat global yang harus mengadaptasi kemajuan teknologi dan modernitas. Deklarasi Praha (2003) mencanangkan bahwa literasi informasi (information literacy) mencakup kemampuan literasi dasar (basic literacy), kemampuan untuk meneliti dengan menggunakan referensi (library literacy), kemampuan untuk menggunakan media informasi (media literacy), teknologi.

Salah satu metode yang terbukti mampu meningkatkan pemahaman membaca adalah membaca nyaring. Dalam metode ini, guru membacakan teks dengan pelafalan, intonasi, dan ekspresi yang tepat sehingga siswa dapat menyomak dan merasakan isi bacaan dengan lebih mendalam. Selain sebagai sarana mendengarkan, membaca nyaring juga membantu siswa mengembangkan kosakata dan pemahaman konteks kalimat. Dengan pendekatan yang menyenangkan, metode ini diyakini mampu menjembatani kesenjangan pemahaman bacaan siswa di kelas rendah.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (quasi-experiment), yaitu nonequivalent control group design. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan efektifitas metode pembelajaran konvensional.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar no. 3 Kekeran, Mengwi, Badung. Subjek penelitian adalah kelas II, sebanyak 36 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok. 1 kelompok eksperimen dan 1 kelompok kontrol yang berjumlah sama yaitu 18 siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman membaca berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Soal dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi dasar dan divalidasi oleh dua ahli pendidikan bahasa dan satu guru kelas.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t (independent sample t-test) dengan bantuan software SPSS 26.0. selain itu, gain score dihitung untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Hasil Penelitian

Rata-rata skor pretest pada kelompok eksperimen adalah 65,22 dan meningkat menjadi 81,44 pada posttest. Sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 66,11 menjadi 70,33. Dengan demikian kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi.

Hasil perhitungan gain score menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 16,22 sedangkan peningkatan rata-rata pada kelompok

kontrol hanya 4,22. Uji-t menghasilkan nilai signifikan 0,003 ($p < 0,05$), yang menunjukkan perbedaan tersebut secara statistik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode membaca nyaring memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman membaca siswa. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, baik dari segi rata-rata posttest maupun nilai gain score. Uji statistik menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik ($p < 0,05$).

Penerapan metode membaca nyaring ini akan berperan memberikan intervensi terhadap hasil belajar siswa. Langkah-langkah yang dilakukan dalam membaca nyaring adalah:

1. Persiapan yang perlu dilakukan

- a) Memahami tujuan membacakan nyaring, yaitu menumbuhkan minat baca, memeragakan cara membaca, dan menjadikan peserta didik lancar membaca.
- b) Mengetahui tingkat kemampuan berpikir dan membaca peserta didik.
- c) Memilih buku yang berkualitas baik dan memiliki isi yang disesuaikan dengan jenjang dan minat peserta didik.
- d) Melakukan kegiatan prabaca dan baca ulang dengan tujuan.
- e) Menulis pertanyaan-pertanyaan sebagai bahan diskusi.
- f) Melatih intonasi, volume suara, dan gerak tubuh agar dapat membacakan buku dengan menarik serta ekspresi wajah yang mendukung penceritaan.

2. Sebelum membaca nyaring

- a) Memulai dengan menyapa peserta didik dan menyebutkan alasan memilih

bacaan tersebut.

- b) Menunjukkan sampul buku cerita yang akan dibacakan dan menyampaikan gambaran singkat cerita.
- c) Menyebutkan judul, pengarang, dan ilustrator buku.
- d) Menggali pengalaman peserta didik, misalnya dengan menanyakan: Apakah ada di antara mereka yang pernah membaca buku tersebut? Apakah ada yang memiliki buku itu? Atau, apakah ada yang dapat menduga isi buku itu?
- e) Mulai menyusuri ilustrasi, apabila terdapat dalam buku atau bahan bacaan.
- f) Membacakan buku dengan cara yang sangat menarik.

3. Saat membacakan nyaring

- a) Suara dapat didengar seluruh peserta didik: tidak terlalu cepat, disertai intonasi, ekspresi, dan gestur yang sesuai isi cerita.
- b) Bersikap ramah.
- c) Menanggapi komentar dan pertanyaan peserta didik.
- d) Mengingatkan peserta didik untuk menyimak.
- e) Membagi informasi dan berdiskusi selama membacakan buku.
- f) Mengajak peserta didik aktif bertanya.
- g) Mengajak peserta didik untuk menceritakan apa yang dibacakan dan apa yang dipikirkan (think aloud) terkait bacaan.

4. Setelah membaca nyaring

- a) Meminta peserta didik mengajukan pertanyaan.
- b) Guru mengajukan pertanyaan seandainya peserta didik tidak bertanya.
- c) Meminta peserta didik untuk menceritakan ulang bacaan dengan kata-katanya sendiri.
- d) Meletakkan buku atau materi bacaan di tempat yang mudah dilihat dan

dijangkau oleh tangan peserta didik.

- e) Mencatat judul buku yang telah dibacakan.

Menurut santoso & Dewi (2024), Membaca nyaring memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aspek emosi dan imajinasi, sehingga teks menjadi lebih hidup dan kontekstual bagi siswa. Dengan demikian, keterlibatan emosional dalam proses menyimak dapat memperkuat pemahaman terhadap isi bacaan.

Lebih lanjut, membaca nyaring juga membangun kebiasaan mendengarkan yang aktif. Saat guru membacateks, siswa secara tidak langsung belajar tentang struktur kalimat, kosakata baru, dan hubungan antarkata dalam konteks yang utuh. Hal ini sejalan dengan temuan Wulandari & Rahayu (2021) bahwa membaca nyaring mendukung perkembangan kosakata dan kemampuan memahami kalimat secara utuh.

Selain aspek kognitif, metode ini juga berdampak pada suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang melibatkan ekspresi dan interaksi verbal mendorong partisipasi siswa aktif. Mereka menjadi lebih tertarik dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Febriansyah & Rizky (2021), keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran membaca terbukti memperkuat kemampuan memahami teks.

SIMPULAN (Conclusion)

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode membaca nyaring memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pemahaman membaca siswa kelas rendah. Kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan

metode membaca nyaring menunjukkan peningkatan skor pemahaman bacaan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Metode membaca nyaring terbukti efektif dalam membangun kebiasaan mendengarkan aktif, memperkaya kosakata, serta membantu siswa memahami struktur dan isi bacaan secara menyeluruh. Intonasi dan ekspresi yang digunakan guru saat membaca memberikan dampak emosional dan kognitif yang mendalam bagi siswa.

Kegiatan membaca nyaring juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode membaca nyaring layak untuk diterapkan secara luas di kelas rendah sebagai strategi pembelajaran literasi yang humanis, menyenangkan, dan berdampak positif bagi perkembangan literasi anak.

DAFTAR PUSTAKA (Literature Cited)

- Febriansyah, A., & Rizky, Y. (2021). Pengaruh Membaca Nyaring terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 115–124.
- Santoso, H., & Dewi, L. (2024). Strategi Pembelajaran Membaca Efektif di Kelas Rendah. *Jurnal Literasi Sekolah Dasar*, 12(1), 33–45.
- Wulandari, D., & Rahayu, S. (2021). Penerapan Teknik Membaca Nyaring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(3), 97–106.

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA

I Kadek Wira Ariawan^{1*}, I Ketut Sudarsana^{2*}, Ni Putu Candra Prastyia Dewi^{3*}

wiraariawanalvina@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@ihdn.ac.id², candrawik@gmail.com³

ABSTRAK

Inovasi pembelajaran merupakan salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan untuk mengintegrasikan metode *role-playing* dan media digital dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep kewarganegaraan, dan pembentukan karakter. Artikel ini menegaskan bahwa pembelajaran PKn yang inovatif mampu membentuk siswa menjadi warga negara yang baik dengan nilai integritas, toleransi, dan tanggung jawab.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, inovasi pembelajaran, sekolah dasar, pembentukan karakter

INNOVATION IN CITIZENSHIP EDUCATION LEARNING IN ELEMENTARY SCHOOLS TO FORM STUDENT CHARACTER

ABSTRACT

Educational innovation is an essential effort to improve the quality of education in elementary schools. This article aims to develop innovative learning methods for Citizenship Education (PKn) in elementary schools to shape students' character based on Pancasila values. The classroom action research (CAR) method was used to integrate role-playing and digital media in teaching. The results showed that this approach improved student engagement, comprehension of citizenship concepts, and character building. This article emphasizes that innovative PKn learning can shape students into good citizens with integrity, tolerance, and responsibility.

Keywords: Citizenship Education, learning innovation, elementary school, character building

PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pendidikan merupakan suatu program berkesinambungan yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Menurut Abidin (2018), pendidikan melibatkan berbagai komponen yang bekerja sama secara sinergis untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Komponen tersebut mencakup kurikulum, metode pengajaran, guru, dan sarana prasarana yang mendukung proses belajar-mengajar. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk

mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan sikap moral peserta didik. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar dapat terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Mulyati & Evendi, 2020; Saifudin, 2020).

Melalui proses pendidikan, siswa diharapkan mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Selain

itu, pendidikan bertujuan untuk menciptakan individu yang mampu berkontribusi secara positif di masyarakat. Dalam konteks pembelajaran, pendidikan menekankan pada pengembangan kompetensi dasar yang relevan dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu, program pendidikan harus dirancang secara dinamis dan fleksibel agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya menjadi sebuah pilihan, tetapi telah menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Amelia et al., 2022; Apriliani et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan membawa berbagai keuntungan, seperti akses informasi yang lebih mudah, metode pembelajaran yang lebih interaktif, serta fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar (Purnasari & Sadewo, 2021; Putri et al., 2023). Di Indonesia, transformasi digital dalam pendidikan semakin terasa dengan adanya berbagai inisiatif pemerintah dan swasta yang mendorong integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian, pendidikan berperan sebagai alat untuk memajukan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Namun, pembelajaran PKn sering kali dianggap monoton dan kurang menarik, sehingga siswa kurang terlibat aktif. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menjawab tantangan ini dengan mengintegrasikan metode yang interaktif dan relevan dengan perkembangan zaman. Tujuan artikel ini adalah untuk memaparkan inovasi pembelajaran PKn yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan, tetapi juga membentuk karakter mereka sebagai warga negara yang baik.

METODE PENELITIAN (*Research Methods*)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan kolaboratif dan reflektif. Penelitian akan dilaksanakan di SD No. 6 Kuta Kabupaten Badung dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang meliputi empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SD No. 6 Kuta yang berjumlah 30 orang (17 laki-laki dan 13 perempuan) dengan rentang usia sebelas hingga tigabelas tahun, yang mayoritas berlatar belakang keluarga perantau dengan tingkat sosial-ekonomi menengah ke bawah. Prosedur penelitian akan mengikuti siklus PTK secara sistematis, dimulai dari tahap perencanaan dengan menyiapkan rencana pembelajaran, instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan memperhatikan karakteristik siswa yang membutuhkan pendekatan bervariasi dan metode yang dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar. Analisis data akan dilakukan secara berkelanjutan sepanjang proses penelitian, dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar berdasarkan persentase nilai yang telah ditetapkan, yakni menggunakan rumus $KB = (n \geq 70) / N \times 100\%$, di mana siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 dan secara klasikal mencapai ketuntasan minimal 85% dari jumlah siswa. Tahapan penelitian meliputi:

1. Perencanaan: Mengembangkan modul PKn berbasis *role-playing* dan media digital.
2. Pelaksanaan: Siswa melakukan simulasi peran dalam berbagai skenario kewarganegaraan, seperti musyawarah kelas dan pengambilan keputusan bersama.
3. Observasi: Mengamati keterlibatan siswa dan mencatat perubahan karakter.
4. Refleksi: Mengevaluasi efektivitas metode

dan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

5.

HASIL PENELITIAN (Results and Discussion)

Pelaksanaan Siklus I

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada tanggal 21-25 Oktober 2024 dengan menggunakan metode role-palying dan media video pembelajaran sebagai strategi utama dalam meningkatkan karakter anak sesuai profil Pelajar Pancasila. Pada siklus pertama, proses pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan tahapan perencanaan yang komprehensif, meliputi penyusunan Modul Ajar, penyiapan alat peraga, dan pembuatan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Tabel 1. Analisis Hasil Evaluasi dan Pemahaman siswa

Nama	Siklus I Skor Pengetahuan		
	Skor	Keterangan	Ketuntasan
I Kadek Bayu Krisna R	70	Sedang	Tuntas
Made Adrian Aris Dwijaya	70	Sedang	Tuntas
I Made Agus Rian R	70	Sedang	Tuntas
I Kayan Agus Widayana	70	Sedang	Tuntas
I Nyoman Bagas Adriana P	75	Sedang	Tuntas
I Wayan Eldrika Agastya M	65	Sedang	Belum Tuntas
Kadek Erlangga Dwita	70	Sedang	Tuntas
I Dewa Ayu Rista A	70	Sedang	Tuntas
Kaila Adelia Fitri	75	Sedang	Tuntas
Mecealen Putrahil D	65	Sedang	Belum Tuntas
Ni Nyoman Mia Widnyani	70	Sedang	Tuntas
Putu Nadya Prashanti	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Dika Arya Yasa	70	Sedang	Tuntas
Ni Wayan Ayu Nayla P	85	Tinggi	Tuntas
Ni Luh Putu Julia Sari Devi	70	Sedang	Tuntas
I Gede Juna Febriana P	65	Sedang	Belum Tuntas
I Nengah Dwi Wardana	75	Sedang	Tuntas

Made Dea Vio Lantini	90	Sangat Tinggi	Tuntas
Khaila Nafisa Rizani	75	Sedang	Tuntas
Ni Nyoman Sri Devi P	65	Sedang	Belum Tuntas
Putu Agus Mahendra P	70	Sedang	Tuntas
I Wayan Subudi Jnyana	70	Sedang	Tuntas
I Nyoman Taksa Umara P	70	Sedang	Tuntas
I Nyoman Tryashinta M	65	Sedang	Belum Tuntas
Kadek Desita Budi W	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Putra Astawa	50	Rendah	Belum Tuntas
Friscylla Sibuea	60	Rendah	Belum Tuntas
I Wayan Putra Yudhi Nata	80	Tinggi	Tuntas
I Wayan Rama Sandhika	75	Sedang	Tuntas
Ni Kadek Nanda Meliana	80	Tinggi	Tuntas
∑ (Jumlah)	2155		
M (Mean)	71,83		
M% (Persentase Mean)	72%		
Ketuntasan Klasikal (%)	76,66%	Tuntas M :71,30	Belum Tuntas M : 62,14

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan capaian yang belum maksimal. Dari 30 siswa yang diteliti, 23 siswa dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 71,83. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 76,66%, yang berarti masih terdapat 7 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Refleksi awal menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran berbasis *role-playing* dan media digital berhasil menciptakan situasi pembelajaran yang lebih aktif, namun masih terdapat kendala dalam pemahaman siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti melakukan perbaikan dan intensifikasi pembelajaran berbasis *role-playing* dan media digital pada siklus II, yang dilaksanakan dari tanggal 28 Oktober hingga 1 November 2024.

Pendekatan yang lebih sistematis dan bimbingan yang lebih intensif diterapkan untuk mengatasi kendala pada siklus sebelumnya.

Tabel 2. Analisis Hasil Evaluasi dan Pemahaman siswa.

Siklus II

Nama	Skor Pengetahuan		
	Skor	Keterangan	Ketuntasan
I Kadek Bayu Krisna R	80	Tinggi	Tuntas
Made Adrian Aris Dwijaya	80	Tinggi	Tuntas
I Made Agus Rian R	75	Sedang	Tuntas
I Kayan Agus Widayana	75	Sedang	Tuntas
I Nyoman Bagas Adriana P	80	Tinggi	Tuntas
I Wayan Eldrika Agastya M	75	Sedang	Tuntas
Kadek Erlangga Dwita	75	Sedang	Tuntas
I Dewa Ayu Rista A	80	Tinggi	Tuntas
Kaila Adelia Fitri	80	S a n g a t Tinggi	Tuntas
Mecealen Putrahil D	85	Tinggi	Tuntas
Ni Nyoman Mia Widnyani	70	Sedang	Tuntas
Putu Nadya Prashanti	100	S a n g a t Tinggi	Tuntas
I Wayan Dika Arya Yasa	75	Sedang	Tuntas
Ni Wayan Ayu Nayla P	100	S a n g a t Tinggi	Tuntas
Ni Luh Putu Julia Sari Devi	90	S a n g a t Tinggi	Tuntas
I Gede Juna Febriana P	80	Tinggi	Tuntas
I Nengah Dwi Wardana	95	S a n g a t Tinggi	Tuntas
Made Dea Vio Lantini	100	S a n g a t Tinggi	Tuntas
Khaila Nafisa Rizani	85	Tinggi	Tuntas
Ni Nyoman Sri Devi P	85	Tinggi	Tuntas
Putu Agus Mahendra P	80	Tinggi	Tuntas
I Wayan Subudi Jnyana	85	Tinggi	Tuntas
I Nyoman Taksa Umara P	80	Tinggi	Tuntas
I Nyoman Tryashinta M	80	Tinggi	Tuntas
Kadek Desita Budi W	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Putra Astawa	80	Tinggi	Tuntas
Friscylla Sibuea	85	Tinggi	Tuntas
I Wayan Putra Yudhi Nata	70	Sedang	Tuntas
I Wayan Rama Sandhika	90	S a n g a t Tinggi	Tuntas
Ni Kadek Nanda Meliana	90	S a n g a t Tinggi	Tuntas
Σ (Jumlah)	2490		
M (Mean)	83,00		
M% (Persentase Mean)	83%		
Ketuntasan Klasikal (%)	100%		

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh 30

siswa berhasil mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 83,00. Ketuntasan klasikal mencapai 100%, yang berarti semua siswa telah berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Pembahasan

Inovasi pembelajaran dengan metode *role-playing* dan media digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Simulasi peran memungkinkan siswa memahami konsep kewarganegaraan melalui pengalaman nyata. Media digital seperti video interaktif dan kuis daring juga membantu menyampaikan materi dengan cara yang menarik.

Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan signifikan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, tingkat keberhasilan belajar siswa mencapai 72,00%, yang menunjukkan sebagian besar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Namun, dengan intervensi yang lebih intensif melalui penggunaan metode *role-playing* dan media digital, hasil belajar meningkat menjadi 83,00% pada siklus II. Peningkatan sebesar 11,00% ini menunjukkan efektivitas metode *role-playing* dan media digital. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menekankan pentingnya penggunaan media dalam memperkuat memori dan pemahaman. Proses pembelajaran yang berulang dan berbasis audio visual mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, peningkatan hasil belajar ini juga mencerminkan adanya perbaikan strategi pengajaran oleh guru. Ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan klasikal berada pada angka 76,66%, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Namun, pada siklus II,

ketuntasan klasikal meningkat menjadi 100%, menunjukkan bahwa semua siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan belajar. Peningkatan sebesar 23,34% ini menegaskan bahwa penggunaan media gambar tidak hanya efektif secara individu tetapi juga secara kolektif dalam kelas. Faktor-faktor seperti keaktifan siswa, motivasi belajar, dan suasana kelas yang lebih kondusif turut mendukung pencapaian ini. Guru juga berperan dalam memodifikasi metode pengajaran agar lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, metode *role-playing* dan media digital dapat dianggap sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian hasil belajar optimal di tingkat sekolah dasar.

Relevansi metode ini dengan tujuan pendidikan karakter sangat signifikan. Melalui simulasi, siswa belajar tentang pentingnya musyawarah, menghormati pendapat orang lain, dan tanggung jawab terhadap keputusan bersama. Nilai-nilai ini tercermin dalam kehidupan sehari-hari siswa di sekolah maupun di rumah. Kendala yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa sekolah, yang memerlukan dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah dan pemerintah.

SIMPULAN (Conclusion)

Inovasi pembelajaran PKn berbasis *role-playing* dan media digital efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kewarganegaraan serta membentuk karakter mereka sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Diharapkan metode ini dapat diterapkan di sekolah lain dengan adaptasi yang sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Inovasi pembelajaran PKn berbasis *role-playing* dan media digital dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan pada siswa Kelas VI di SD No. 6 Kuta memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan

skor rata-rata pemahaman siswa, dari 72% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 76,69% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, yang mengindikasikan pencapaian hasil belajar yang sangat memuaskan dengan kriteria sangat baik. Penggunaan metode *role-playing* dan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan atau pemahaman belajar siswa, sehingga layak untuk diimplementasikan secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar sekolah terus mensosialisasikan inovasi pembelajaran dengan metode *role-playing* dan media digital guna mendukung proses pembelajaran, pemahaman dan peningkatan karakter siswa yang lebih efektif. Guru diharapkan mampu mengadopsi dan mengembangkan metode ini dengan mencari informasi lebih lanjut mengenai teknik penggunaan metode *role-playing* dan media digital secara optimal. Siswa juga diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi serta dapat berinteraksi secara aktif dengan guru dan teman-temannya selama proses pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

(acknowledgements)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya

selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Abidin, Y. (2018). Literasi Pendidikan. Jakarta: Penerbit Refika Aditama.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127> <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Amelia, S., Wedi, A., & Husna, A. (2022). PENGEMBANGAN MODUL BERBANTUAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DENGAN PUZZLE PADA MATERI BANGUN RUANG. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 62–71. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p062>
- Apriliani, M. A., Maksun, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145> <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Putri, Y. A., Alfaridzi, M., Mardianto, M., & Anas, N. (2023). Strategi Pembelajaran Al-Hadis dan Media Pembelajaran. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(2), 213–227. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i2.62>