

# INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR UNTUK MEMBENTUK KARAKTER SISWA

I Kadek Wira Ariawan<sup>1\*</sup>, I Ketut Sudarsana<sup>2\*</sup>, Ni Putu Candra Prastyia Dewi<sup>3\*</sup>

wiraariawanalvina@gmail.com<sup>1\*</sup>, [iketutsudarsana@ihdn.ac.id](mailto:iketutsudarsana@ihdn.ac.id)<sup>2</sup>, [candrawik@gmail.com](mailto:candrawik@gmail.com)<sup>3</sup>

## 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  $\geq 70$  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%		
<b>Ketuntasan Klasikal (%)</b>	<b>76,66%</b>	<b>Tuntas M :71,30</b>	<b>Belum Tuntas M : 62,14</b>

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
<b>Σ (Jumlah)</b>	2490		
<b>M (Mean)</b>	83,00		
<b>M% (Persentase Mean)</b>	83%		
<b>Ketuntasan Klasikal (%)</b>	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>