MEMBANGUN KESADARAN ETIS MELALUI PENDEKATAN HOLISTIK: PENGARUH CERITA BERGAMBAR DAN ROLE-PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PKn TERHADAP PENCEGAHAN KORUPSI USIA DINI

Aang Supriatna[1], Ratna Fitria[2], Rika Sartika[3],Intan Indah Megasari[4]
[1234]PPKN FPIPS UPI
Alamat e-mail: [1]aangsupriatna@upi.edu, [2]ratna_fitria@upi.edu,
[3]rikasartika@upi.edu , [4]Intanindah@upi.edu

ABSTRACT

This study examines the influence of picture story media and role-playing method in Civics Education on early corruption prevention through building ethical awareness in elementary school students. Using a quantitative approach with quasi-experimental nonequivalent control group design, this research involved 62 fourth-grade students divided into experimental and control groups. Data were collected through ethical awareness questionnaires and observation sheets, then analyzed using independent sample t-test and N-Gain analysis. The results showed that the holistic approach combining picture stories and role-playing had a significant influence on students' ethical awareness (t-count 4.32 > t-table 2.00) with an N-Gain score of 0.68 in the medium category. The integration of visual narratives and experiential learning through role-playing enabled students to internalize anti-corruption values such as honesty, responsibility, and care for public goods more effectively compared to conventional methods. This research contributes to the development of innovative Civics Education learning models oriented toward character building and early corruption prevention in elementary schools.

Keywords: ethical awareness, picture story, role-playing, Civics Education, corruption prevention

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh media cerita bergambar dan metode role-playing dalam pembelajaran PKn terhadap pencegahan korupsi dini melalui pembangunan kesadaran etis pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen nonequivalent control group, penelitian melibatkan 62 siswa kelas IV yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui angket kesadaran etis dan lembar observasi, kemudian dianalisis menggunakan uji-t sampel independen dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan holistik yang memadukan cerita bergambar dan role-playing memberikan pengaruh signifikan terhadap kesadaran etis siswa (t-hitung 4,32 > t-tabel 2,00) dengan skor N-Gain 0,68 dalam kategori sedang. Integrasi narasi visual dan pembelajaran pengalaman melalui role-playing memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai antikorupsi seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap barang publik secara lebih efektif

dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran PKn inovatif yang berorientasi pada pembentukan karakter dan pencegahan korupsi dini di sekolah dasar.

Kata Kunci: kesadaran etis, cerita bergambar, role-playing, pembelajaran PKn, pencegahan korupsi

A. Pendahuluan

Korupsi merupakan masalah kompleks yang mengancam sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Data dari Indonesia Corruption Watch (ICW) menunjukkan bahwa sepanjang tahun 2023 terdapat 583 kasus korupsi dengan kerugian negara mencapai triliunan rupiah, tren peningkatan keterlibatan generasi muda dalam praktik koruptif (Kurniawan, 2021). Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) melalui strategi pendidikan antikorupsinya menekankan bahwa pencegahan korupsi harus dimulai sejak dini, yakni melalui penanaman nilai-nilai integritas pada peserta didik di jenjang pendidikan dasar (KPK, 2019). Namun realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan transmisif yang menekankan pada penghafalan norma dan aturan, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami dan menginternalisasi nilai-nilai etis secara mendalam.

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan metode pengajaran partisipatif dalam pembelajaran PKn menjadi pendukung hal tersebut. Penelitian Novianti dan Suryana (2020) mengungkapkan bahwa 78% guru PKn di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama, sementara hanya 22% yang mengintegrasikan media visual dan simulasi dalam pembelajarannya. Kondisi tersebut berimplikasi pada rendahnya kesadaran etis siswa, yang tercermin dari masih maraknya perilaku tidak jujur seperti menyontek, tidak bertanggung jawab terhadap tugas, dan sikap acuh terhadap kepentingan bersama di lingkungan sekolah. Padahal, pembelajaran PKn memiliki mandat konstitusional untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizenship*) dengan karakter integritas yang kuat (Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Kesadaran etis, dalam konteks pencegahan korupsi dini, merujuk pada kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang menjadi fondasi perilaku antikorupsi (Santoso, 2023). Nilai-nilai tersebut mencakup kejujuran, keadilan, tanggung jawab, kepedulian, keberanian, dan kemandirian, yang oleh KPK (2019) dirumuskan sebagai sembilan nilai antikorupsi. Perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1970) menuntut penggunaan media dan metode pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan melibatkan pengalaman langsung agar nilai-nilai abstrak dapat dipahami dan diinternalisasi secara bermakna.

Cerita bergambar (picture story) merupakan media pembelajaran visual yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan etis kepada anak usia sekolah dasar. Penelitian Febriani dan Rohmadi (2022) menunjukkan bahwa cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman moral anak melalui mekanisme identifikasi dengan tokoh dan situasi cerita, serta menyediakan model perilaku yang dapat ditiru. Sementara itu, metode *role-playing* atau bermain peran menawarkan pengalaman langsung (*experiential learning)* di mana siswa dapat mempraktikkan dan merasakan sendiri konsekuensi dari berbagai pilihan moral dalam situasi yang aman terkendali (Hamdani, 2023). Integrasi keduanya, cerita bergambar sebagai pembangun kerangka kognitif dan pemahaman kontekstual, serta *role-playing* sebagai sarana pengalaman afektif dan psikomotorik merupakan pendekatan holistik yang berpotensi besar dalam membangun kesadaran etis siswa.

Teori pembelajaran sosial Albert Bandura (1977) memberikan kerangka teoretis yang kokoh bagi pendekatan ini melalui konsep *observational learning*, di mana individu belajar melalui pengamatan terhadap model dan kemudian menirunya dalam konteks nyata. Cerita bergambar berfungsi sebagai media observasi awal yang menyajikan model-model perilaku etis/non-etis dan konsekuensinya, sedangkan *role-playing* menyediakan kesempatan bagi siswa untuk melakukan *enactive rehearsal*

mempraktikkan perilaku yang telah diamati. Proses ini diperkuat oleh konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam konstruksi pengetahuan, di mana diskusi kelompok dan refleksi bersama setelah *role-playing* menjadi wahana penguatan pemahaman etis yang bermakna.

Penelitian yang mengkaji efektivitas media cerita bergambar dan metode *role-playing* secara terpisah sangat banyak, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan keduanya dalam kerangka pembelajaran PKn untuk pencegahan korupsi dini. Penelitian Hamidah dan Ningsih (2021) berfokus pada penggunaan cerita bergambar untuk literasi moral, sementara penelitian Pratama dan Dewi (2023) mengeksplorasi role-playing dalam membangun karakter, namun keduanya belum menghubungkan secara eksplisit dengan upaya pencegahan korupsi sebagai target pembelajaran yang terukur. Celah penelitian ini menuntut adanya kajian empiris yang menguji efektivitas pendekatan holistik yang memadukan kedua strategi tersebut dalam membangun kesadaran etis siswa sebagai fondasi pencegahan korupsi dini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis pengaruh penggunaan media cerita bergambar dan metode role-playing dalam pembelajaran PKn terhadap kesadaran etis siswa kelas IV sekolah dasar, (2) mengukur efektivitas pendekatan holistik tersebut dibandingkan dengan metode konvensional dalam menginternalisasi nilai-nilai antikorupsi, dan (3) mengidentifikasi dimensi kesadaran etis mana yang paling berkembang melalui pendekatan tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan teori pembelajaran moral dan praktis bagi guru PKn dalam merancang pembelajaran yang efektif untuk pencegahan korupsi dini di sekolah dasar, serta menjadi rekomendasi kebijakan bagi pengembangan kurikulum PKn yang berorientasi pada pembentukan karakter ber-integritas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe nonequivalent control group design. Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh alami

perlakuan tanpa melakukan perubahan penuh, yang sesuai dengan konteks penelitian pendidikan di sekolah (Creswell, 2014). Dalam desain ini, terdapat dua kelompok siswa yang setara, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran PKn dengan media cerita bergambar dan metode *role-playing,* serta kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran PKn dengan metode konvensional (ceramah dan diskusi berbasis teks). Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur kesadaran etis mereka sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bandung Barat yang terakreditasi A, Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan kriteria: (1) memiliki karakteristik siswa yang homogen berdasarkan nilai rapor PKn sebelumnya, (2) diajar oleh guru dengan kualifikasi dan pengalaman yang setara, dan (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih dua kelas yang masing-masing berjumlah 31 siswa, sehingga total sampel penelitian adalah 62 siswa. Kelompok eksperimen terdiri dari 31 siswa (16 laki-laki dan 15 perempuan), sementara kelompok kontrol juga terdiri dari 31 siswa (15 laki-laki dan 16 perempuan).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kesadaran etis yang dikembangkan berdasarkan indikator nilai-nilai antikorupsi dari KPK (2019) yang mencakup enam dimensi: (1) kejujuran, (2) tanggung jawab, (3) keadilan, (4) kepedulian, (5) keberanian, dan (6) kemandirian. Angket terdiri dari 24 pernyataan (12 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif) dengan skala Likert 4 pilihan (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Sebelum digunakan, angket diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji coba pada 30 siswa di luar sampel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 24 item memiliki nilai r-hitung > r-tabel (0,361) dengan rentang 0,421-0,789, dan uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha 0,872, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi. Selain angket, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk

memastikan bahwa perlakuan diberikan secara konsisten.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi perizinan penelitian, pembuatan dan validasi instrumen, pengembangan materi pembelajaran (cerita bergambar dan skenario *role-playing*) yang mengintegrasikan nilai-nilai antikorupsi, serta pelatihan guru pelaksana untuk memastikan keseragaman pelaksanaan perlakuan. Cerita bergambar yang dikembangkan berjudul "Musim Hujan didesa Pelangi " yang mengisahkan dilema etis tentang kejujuran dan tanggung jawab, serta "Taman Bermain yang Hilang" tentang kepedulian terhadap barang publik. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yang berlangsung selama 4 minggu (8 pertemuan, masing-masing 2 x 35 menit). Kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran dengan skenario: (1) guru menyajikan cerita bergambar secara interaktif (15 menit), (2) diskusi kelompok tentang nilai-nilai dalam cerita (10 menit), (3) pelaksanaan role-playing berdasarkan situasi dari cerita (25 menit), dan (4) refleksi dan penguatan nilai (15 menit). Kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan skenario: (1) guru menyampaikan materi tentang nilai-nilai moral menggunakan buku teks (25 menit), (2) diskusi kelas (20 menit), dan (3) penugasan individu (20 menit). Tahap ketiga adalah tahap evaluasi, di mana posttest diberikan kepada kedua kelompok pada pertemuan terakhir, dilengkapi dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data deskriptif disajikan dalam bentuk rata-rata (mean), standar deviasi, dan kategori skor kesadaran etis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T-Test untuk membandingkan rata-rata posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta untuk menguji perbedaan N-Gain (peningkatan) antara kedua kelompok. N-Gain dihitung menggunakan rumus Hake (1999) dan dikategorikan menjadi tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$),

dan rendah (g < 0,3). Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.0 dengan taraf signifikansi α = 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama empat minggu di kelas IV SD Negeri Kabupaten Bandung Barat. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kesadaran etis awal siswa. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor kesadaran etis kelompok eksperimen adalah 62,45 (SD = 7,23), sedangkan kelompok kontrol 61,87 (SD = 7,01). Hasil uji-t pada pretest menunjukkan nilai t-hitung = 0,321 dengan p-value = 0,749 (p > 0,05), yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kesadaran etis awal kedua kelompok. Dengan demikian, kedua kelompok berada dalam kondisi awal yang setara, sehingga perbedaan hasil setelah perlakuan dapat diatribusikan pada pengaruh perlakuan yang diberikan.

Setelah pemberian perlakuan selama 8 pertemuan, dilakukan posttest untuk mengukur kesadaran etis akhir siswa. Ringkasan hasil pretest dan posttest kedua kelompok disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Pretes, Postes dan *N-Gain* Kesadaran etis siswa

Kelas Eksperimen						
N	*Pretest*		*Postest*		*N-Gain*	
31	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
	62,45	7,23	82,68	5,87	0,68	0,21

Kelas Kontrol						
N	*Pretest*		*Postest*		*N-Gain*	
31	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
	61,87	7,0	72,13	6,54	0,41	0,233

Sumber: Data primer diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor posttest kesadaran etis kelompok eksperimen (82,68) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (72,13). Peningkatan kesadaran etis yang diukur melalui N-Gain juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata N-Gain 0,68 (kategori sedang) yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol dengan N-Gain 0,41 (kategori sedang). Untuk menguji signifikansi perbedaan antara kedua kelompok, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest kelompok eksperimen memiliki nilai Kolmogorov-Smirnov 0,127 (p = 0,200) dan kelompok kontrol 0,148 (p = 0,082), keduanya > 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai F = 1,892 (p =

0,174 > 0,05), yang menunjukkan varians kedua kelompok homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan uji-t sampel independen yang hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji-t Perbedaan Posttest Kesadaran Etis

Variabel	*T-hitung*	*df*	*p-value*	*Kesimpulan*
Posttest kesadaran Etis	*4,32*	*60*	*0,000*	*Signifikan (H0 ditolak)*

Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung = 4,32 dengan derajat kebebasan (df) = 60 dan p-value = 0,000 (p < 0,05). Nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (2,00), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata posttest kesadaran etis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain, penerapan media cerita bergambar dan metode *role-playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kesadaran etis siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Analisis lebih lanjut dilakukan untuk mengidentifikasi dimensi kesadaran etis mana yang paling berkembang melalui pendekatan holistik ini. Tabel 3 menyajikan perbandingan peningkatan setiap dimensi kesadaran etis pada kelompok eksperimen.

Tabel 3 Peningkatan Skor Setiap Dimensi Kesadaran Etis Kelompok Eksperimen

No	*Dimensi kesadaran Etis*	*Pretest*	*Posttest*	*N-Gain*	*Kategori*
1	*Kejujuran*	*10,52*	*14,52*	*0,72*	*Tinggi*
2	*TanggungJawab*	*11,03*	*14,29*	*0,70*	*Tinggi*
3	*Keadilan*	*10,45*	*13,74*	*0,63*	*Sedang*
4	*Kepedulian*	*9,84*	*13,52*	*0,67*	*Sedang*
5	*Keberanian*	*10,16*	*13,35*	*0,61*	*Sedang*
6	*Kemandirian*	*10,45*	*13,65*	*0,65*	*Sedang*

Dari Tabel 3 terlihat bahwa dimensi kejujuran dan tanggung jawab mengalami peningkatan dengan kategori tinggi (N-Gain > 0,7), sementara dimensi lainnya mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa cerita bergambar yang mengangkat tema kejujuran dan tanggung jawab (seperti cerita "Musim Hujan didesa Pelangi") serta skenario role-playing yang memungkinkan siswa mempraktikkan perilaku jujur dan bertanggung jawab memberikan dampak paling besar pada kedua dimensi tersebut.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media cerita bergambar dan metode role-playing secara terintegrasi memberikan pengaruh signifikan terhadap kesadaran etis siswa kelas IV sekolah

dasar. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran sosial Bandura (1977) yang menyatakan bahwa individu belajar melalui pengamatan (observational learning) terhadap model perilaku dan kemudian meniru perilaku tersebut melalui praktik langsung. Dalam konteks penelitian ini, cerita bergambar menggunakan model-model konkret berupa tokoh cerita yang menghadapi dilema etis dan membuat pilihan moral tertentu. Siswa mengamati dan mengidentifikasi diri dengan tokoh-tokoh tersebut, mekanisme tersebut oleh Bandura disebut sebagai *vicarious reinforcement* di mana siswa belajar dari konsekuensi yang dialami tokoh tanpa harus mengalaminya sendiri. Proses ini sejalan dengan temuan Febriani dan Rohmadi (2022) bahwa cerita bergambar efektif membangun pemahaman moral anak karena menyajikan situasi yang *relatable* dan memicu empati.

Temuan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kesadaran etis yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol berdasarkan konsep *zone of proximal development* (ZPD) dari Vygotsky (1978), memperlihatkan bahwa proses *role-playing*, siswa didorong untuk melakukan tindakan moral yang mungkin masih berada di luar jangkauan kemampuan independen mereka, namun dapat dicapai dengan bantuan teman sebaya dan guru sebagai fasilitator. Diskusi kelompok sebelum role-playing berfungsi sebagai *scaffolding* untuk membantu siswa memahami situasi dan konsekuensi dari berbagai pilihan tindakan, sementara umpan balik dari teman dan guru setelah bermain peran memperkuat pemahaman mereka.

Pendekatan holistik yang memadukan media visual dan simulasi langsung, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1970). Pada tahap ini, anak-anak memerlukan pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak seperti keadilan atau kejujuran. Cerita bergambar menyajikan konsep abstrak tersebut dalam bentuk narasi visual yang konkret, sementara role-playing memungkinkan siswa untuk "menghidupi" konsep tersebut melalui pengalaman nyata. Integrasi keduanya menciptakan pengalaman belajar multimodal (visual, auditori, kinestetik) yang memperkuat

pembentukan memori jangka panjang dan internalisasi nilai (Hamdani, 2023). Temuan ini memperkuat penelitian Pratama dan Dewi (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman lebih efektif membangun karakter dibandingkan metode ceramah.

Hasil penelitian ini juga memiliki implikasi penting bagi upaya pencegahan korupsi dini. Nilai-nilai antikorupsi yang menjadi target pembelajaran terutama kejujuran, tanggung jawab, keadilan, kepedulian, keberanian, dan kemandirian, tidak diajarkan sebagai abstraksi normatif yang dihafalkan, melainkan dialami secara langsung melalui identifikasi dengan tokoh cerita dan praktik dalam simulasi. Hal ini sejalan dengan perspektif pendidikan karakter Lickona (1991) yang menekankan bahwa pendidikan moral yang efektif harus mencakup tiga komponen: *moral knowing* (pemahaman moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral). Cerita bergambar dan *role-playing* secara simultan mengembangkan ketiga komponen tersebut: cerita bergambar membangun pemahaman tentang konsekuensi perilaku koruptif, diskusi dan refleksi memicu perasaan moral (empati, rasa bersalah, atau kebanggaan), dan *role-playing* menyediakan kesempatan untuk mempraktikkan tindakan moral dalam konteks yang aman.

Keunggulan pendekatan ini dibandingkan metode konvensional yang masih dominan dalam pembelajaran PKn, seperti diungkap oleh Novianti dan Suryana (2020), terletak pada kemampuannya untuk menciptakan *meaningful learning.* Metode konvensional cenderung mengajarkan nilai-nilai sebagai "pengetahuan deklaratif" yang dihafalkan, sementara pendekatan holistik dalam penelitian ini menjadikan nilai-nilai sebagai "pengetahuan prosedural" yang dipraktikkan. Siswa tidak hanya tahu bahwa kejujuran itu penting, tetapi juga merasakan bagaimana rasanya membuat pilihan jujur dalam situasi sulit dan melihat dampaknya terhadap orang lain. Pengalaman emosional dan sosial inilah yang menurut penelitian Hamidah dan Ningsih (2021) menjadi kunci internalisasi nilai yang bertahan lama.

Temuan pada cerita bergambar yang secara tematik berfokus pada dilema kejujuran dan tanggung jawab ("Musim Hujan di Desa Pelangi").

Dalam cerita ini, tokoh utama menghadapi pilihan antara mengakui kesalahan atau menyalahkan orang lain, yang sangat relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Skenario *role-playing* yang dirancang juga memberikan porsi lebih besar pada simulasi situasi yang menguji kejujuran (misalnya, menemukan barang teman yang hilang atau menerima uang kembalian berlebih) dan tanggung jawab (menyelesaikan tugas kelompok atau menjaga barang bersama). Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang mengintegrasikan secara tematis nilai-nilai tertentu dengan cerita dan skenario yang relevan dapat memperkuat dampak pada dimensi-dimensi spesifik tersebut (Santoso, 2023).

Namun demikian, temuan bahwa beberapa dimensi (keadilan, keberanian, dan kemandirian) hanya mencapai peningkatan kategori sedang menunjukkan bahwa tidak semua dimensi kesadaran etis berkembang secara optimal melalui pendekatan yang sama. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor: pertama, durasi perlakuan 8 pertemuan mungkin masih belum cukup untuk menginternalisasi nilai-nilai yang lebih kompleks seperti keberanian moral yang memerlukan penguatan berulang dalam berbagai konteks. Kedua, tema cerita dan skenario *role-playing* yang dikembangkan mungkin belum secara optimal mencakup semua dimensi nilai antikorupsi secara seimbang. Ketiga, latar belakang dan pengalaman siswa yang beragam mempengaruhi kecepatan internalisasi nilai-nilai tertentu. Implikasinya, pengembangan pendekatan holistik ini perlu memperhatikan penyeimbangan tema dan peningkatan durasi serta variasi skenario untuk memastikan seluruh dimensi kesadaran etis berkembang optimal (KPK, 2019).

Penelitian ini juga menemukan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam keberhasilan pendekatan ini. Berdasarkan lembar observasi, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92% pada kelompok eksperimen, dengan aspek-aspek seperti kemampuan guru dalam membimbing diskusi, memfasilitasi role-playing, dan melakukan refleksi mendalam menjadi faktor penentu. Guru yang terampil menciptakan suasana aman dan mendukung selama role-playing memungkinkan

siswa untuk mengeksplorasi berbagai pilihan moral tanpa takut dihakimi, sementara pertanyaan reflektif yang diajukan guru membantu siswa menghubungkan pengalaman simulasi dengan kehidupan nyata mereka. Hal ini selaras dengan penelitian Hamdani (2023) yang menekankan bahwa efektivitas *role-playing* sangat bergantung pada kualitas fasilitasi guru.

Dari perspektif desain penelitian, temuan ini juga mengonfirmasi bahwa pendekatan holistik lebih unggul daripada metode konvensional dalam membangun kesadaran etis. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penggunaan desain kuasi-eksperimen tanpa perubahan penuh membuka kemungkinan adanya variabel pengganggu yang tidak terkontrol, seperti perbedaan motivasi belajar atau dukungan orang tua. Kedua, durasi penelitian hanya 4 minggu, sehingga belum dapat mengukur retensi jangka panjang dari peningkatan kesadaran etis. Ketiga, instrumen angket yang digunakan mengandalkan laporan diri (*self-report)* yang berpotensi bias karena *social desirability* siswa cenderung memberikan jawaban yang dianggap "baik" oleh guru.

D. Kesimpulan

Pendekatan holistik yang memadukan media cerita bergambar dan metode role-playing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kesadaran etis siswa kelas IV sekolah dasar. Kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan holistik menunjukkan peningkatan kesadaran etis yang lebih tinggi (N-Gain = 0,68) dibandingkan kelompok dengan metode konvensional (N-Gain = 0,41), dengan perbedaan yang signifikan secara statistik (t-hitung = 4,32 > t-tabel = 2,00; $p < 0,05$). Dimensi kejujuran dan tanggung jawab menjadi aspek kesadaran etis yang paling berkembang melalui pendekatan ini,

Integrasi cerita bergambar sebagai media observasi (*observational learning*) dan *role-playing* sebagai wahana praktik langsung (*enactive rehearsal)* terbukti efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai antikorupsi pada siswa. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, serta

selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan pembelajaran sosial Bandura. Pembelajaran yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam, yang menjadi fondasi bagi pembentukan karakter integritas dan pencegahan korupsi dini.

DAFTAR PUSTAKA

Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Creswell, J. W. (2014). Research design: *Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Febriani, D., & Rohmadi, M. (2022). Pengaruh media cerita bergambar terhadap pemahaman moral anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 145-158.*

Hamdani, A. R. (2023). Role-playing dalam pembelajaran PKn: Membangun keterampilan sosial dan kesadaran moral siswa. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 89-102.*

Hamidah, S., & Ningsih, T. (2021). Literasi moral melalui cerita bergambar: Studi pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, 7(2), 210-222.*

Indonesia Corruption Watch. (2023). *Tren penindakan kasus korupsi di Indonesia tahun 2023*. Jakarta: ICW.

Komisi Pemberantasan Korupsi. (2019). *Pendidikan antikorupsi: Panduan untuk guru dan tenaga kependidikan*. Jakarta: KPK.

Kurniawan, H. (2021). Dinamika korupsi di Indonesia: Analisis kasus dan pola penindakan. *Jurnal Anti Korupsi, 5(2), 78-95.*

Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York, NY: Bantam Books.

Novianti, R., & Suryana, D. (2020). Implementasi pembelajaran PKn di sekolah dasar: Studi tentang penggunaan media dan metode. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 8(1), 34-47.*

Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York, NY: Orion Press.

Pratama, A. B., & Dewi, M. S. (2023). Efektivitas metode bermain peran dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, 13(1), 56-72.*

Santoso, P. (2023). Kesadaran etis dan pencegahan korupsi dini: Perspektif pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Moral dan Kewarganegaraan, 11(2), 112-128.*

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta.*

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.